



**Generazioni
Connesse**
SAFER INTERNET CENTRE



MIM
Ministero dell'Istruzione
e del Merito

**Nella città
virtuale,
il rispetto è reale!**



SECONDARIA DI
PRIMO GRADO



EDUCAZIONE AI MEDIA

Orientarsi e comportarsi in una società mediatizzata

Co-funded by
the European Union



Nella città virtuale, il rispetto è reale!

Viviamo in un'epoca in cui il digitale è parte integrante della nostra vita quotidiana. Dai social media alle piattaforme di e-commerce, passando per i servizi di streaming e le applicazioni di comunicazione, ogni giorno interagiamo con il mondo online in modi sempre più profondi e articolati. Questa trasformazione digitale ha portato innumerevoli vantaggi, ma ha anche generato nuove sfide che richiedono un'attenzione particolare, quali la diffusione della disinformazione, la tutela della privacy e la protezione degli utenti, specialmente dei più giovani, che rappresentano una fascia particolarmente vulnerabile nel contesto digitale.

È in questo **scenario complesso** che si inserisce il **Digital Services Act (DSA)**, un regolamento europeo di fondamentale importanza, applicato a tutte le piattaforme dal **17 febbraio 2024**. Il DSA nasce con l'obiettivo di regolamentare i servizi digitali e garantire un ambiente online più trasparente, equo e sicuro per tutti gli utenti. Questa normativa introduce regole stringenti per le grandi piattaforme online, come i social network, i marketplace e i motori di ricerca, imponendo loro di adottare misure efficaci per contrastare contenuti illegali, fake news e pratiche commerciali scorrette.

Insegnare il Digital Services Act a scuola aiuta gli alunni a comprendere meglio come funzionano le piattaforme che utilizzano. Conoscerlo significa fornire gli strumenti necessari per navigare online in modo sicuro, riconoscere potenziali pericoli e partecipare attivamente alla costruzione di un ambiente digitale più sano e rispettoso. Il DSA non limita la libertà online, ma anzi la protegge, stabilendo un equilibrio tra sicurezza e libertà di espressione. Questo aspetto è particolarmente importante da sottolineare, poiché aiuta i giovani a comprendere che la regolamentazione non è una restrizione, ma una garanzia di diritti e opportunità per tutti.

Un'attività come **"Nella città virtuale, il rispetto è reale!"** può essere un'ottima occasione **per collegare il DSA alla realtà quotidiana dei ragazzi**. Attraverso questa esperienza, gli studenti possono riflettere sul fatto che, proprio come una città ha bisogno di regole per funzionare in modo armonioso, anche il mondo digitale richiede un quadro normativo che ne garantisca la sicurezza e il rispetto per tutti i suoi "abitanti". Inoltre, questa attività può stimolare i ragazzi a pensare in modo critico e propositivo, immaginando soluzioni innovative per affrontare le sfide del digitale.

Il Digital Services Act rappresenta un passo fondamentale verso un futuro digitale più sicuro e inclusivo. Integrare questa tematica nel percorso scolastico non solo arricchisce la formazione degli studenti, ma li prepara anche a diventare cittadini digitali consapevoli e responsabili, capaci di contribuire attivamente alla costruzione di un mondo online migliore.

DigComp 2.2



Area di competenza (Dimensione 1)

1 Alfabetizzazione su informazioni e dati

Competenza (Dimensione 2)

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

Livello di padronanza (Dimensione 3)

3- Intermedio
Eseguire l'analisi, il confronto e la valutazione della credibilità e dell'affidabilità di fonti ben definite di dati, informazioni e contenuti digitali



Descrizione attività

In “**Nella città virtuale, il rispetto è reale**” gli alunni assumono il ruolo di consiglieri di una città virtuale, che rappresenta un social network o un sito web. Il loro compito è sviluppare tre regole per garantire la sicurezza nella loro città digitale, ispirandosi ai principi del DSA. Queste regole dovranno essere chiare, pratiche e mirate a risolvere i problemi identificati. Una volta elaborate, i gruppi presenteranno la loro città virtuale, illustrando le regole adottate e confrontandole con quelle previste dal DSA.

Metodologia e Setting

In questa attività, della durata di 3 ore, verranno combinate due metodologie didattiche: la **lezione partecipata** e il **Problem-Based Learning (PBL)**. Questo approccio ibrido permette di sfruttare i vantaggi di entrambe le metodologie, garantendo un equilibrio tra la trasmissione di conoscenze da parte dell’insegnante e l’apprendimento attivo e collaborativo da parte degli alunni.

L’attività si può svolgere nell’aula di classe con setting di banchi a isole o a gruppi.

Si consiglia la presenza di almeno un dispositivo digitale per ciascun gruppo.

Lezione partecipata (20 min)

L’insegnante presenta il Digital Services Act, illustrandone le ragioni alla base, la struttura e gli obiettivi principali, con un’attenzione particolare alle disposizioni dedicate alla tutela dei minori (Art.28).



Si consiglia di utilizzare il documento “Il Regolamento sui Servizi Digitali (Digital Services Act - DSA) in breve”, appositamente progettato per essere semplice, chiaro e facilmente fruibile, soprattutto per i giovani. Il documento, infatti, utilizza un linguaggio diretto e coinvolgente, accompagnato da esempi pratici e visualizzazioni intuitive, che aiutano i giovani a comprendere come il DSA influisca sulla loro esperienza digitale quotidiana.

PBL- Problem-Based Learning

Presentazione del problema (10 min)

L’insegnante presenta alla classe l’attività e gli obiettivi del percorso. Divide la classe in gruppi eterogenei di 4-5 studenti e assegna loro il compito di creare una città digitale. Ogni gruppo assume il ruolo di sindaco di una città virtuale, rappresentante di un social media. Il titolo può essere autonomamente scelto dagli alunni o è possibile utilizzare gli esempi sottostanti.

- TikTok Town: la città del divertimento e delle challenge virali;
- InstaVille: la capitale dello stile, degli scatti perfetti e delle storie mozzafiato;
- YouTopia: il regno dei creator, tra vlog, tutorial e streaming live;
- Threadpolis: la metropoli delle conversazioni e delle connessioni istantanee;
- Hashtag Haven: il posto dove i trend nascono e conquistano il mondo.



Analisi del problema (10 min)

L'insegnante distribuisce a ciascun gruppo un elenco di possibili problemi legati alla loro città digitale e invita la classe a selezionare **tre problematiche** principali su cui concentrarsi.

Di seguito un elenco dei **possibili problemi** legati alla città digitale:

- Protezione dalla pubblicità mirata;
- Cyberbullismo e molestie online;
- Disinformazione e contenuti ingannevoli;
- Esposizione a contenuti pericolosi;
- Privacy e sicurezza online;
- Dipendenza da piattaforme digitali;
- Verifica dell'età e accesso ai contenuti.

Confronto di gruppo (20 min)

Ciascun gruppo riflette sulle caratteristiche della propria città. Su un Padlet predisposto dall'insegnante, descrive brevemente le attività principali che caratterizzano la città e sceglie **tre problemi** dall'elenco fornito dal docente.

Elaborazione di soluzioni (15 min)

Ciascun gruppo, partendo dai problemi individuati, definisce **tre regole** per affrontarli e per gestire al meglio la propria città digitale.

Ricerca e studio autonomo (30 min)

Ciascun gruppo studia "Il Regolamento sui Servizi Digitali (Digital Services Act - DSA) in breve", prendendo nota dei punti che si collegano ai problemi individuati nella propria città digitale.

Applicazione e trasferimento (20 min)

Dopo aver studiato con attenzione, i gruppi collegano le regole al DSA, motivando la scelta sul Padlet. Di seguito un elenco dei **possibili problemi** e il rispettivo collegamento al DSA:

- Protezione dalla pubblicità mirata: divieto di profilazione pubblicitaria basata sui dati personali dei minori;
- Cyberbullismo e molestie online: misure per contrastare contenuti dannosi per i minori;
- Disinformazione e contenuti ingannevoli: monitoraggio e riduzione della diffusione di fake news e informazioni manipolatorie;
- Esposizione a contenuti pericolosi: rischi legati a contenuti violenti, d'odio, autolesionistici o potenzialmente dannosi;
- Privacy e sicurezza online: strumenti per proteggere i dati personali e garantire una navigazione sicura per i minori;
- Dipendenza da piattaforme digitali: pericoli legati alla permanenza prolungata online e alle strategie di engagement delle piattaforme;
- Verifica dell'età e accesso ai contenuti: necessità di limitare l'accesso dei minori a contenuti non adatti.

Presentazione e discussione (40 min)

Ogni gruppo presenta e descrive la propria città digitale, illustra i problemi individuati e propone le possibili regole collegandole al DSA e motivando la propria scelta.

L'insegnante e la classe riflettono sui lavori svolti, su quali regole funzionano meglio e sulla loro applicabilità alla realtà.

Valutazione e riflessione (15 min)

L'insegnante offre feedback rispetto al lavoro svolto e somministra agli alunni una scheda metacognitiva.

Riflessione sul lavoro di gruppo (esempio)

Come valuti la collaborazione all'interno del tuo gruppo?

- a) Ottima
- b) Buona
- c) Sufficiente
- d) Insufficiente

Ritieni che le decisioni nel tuo gruppo siano state prese in modo condiviso?

- a) Sempre
- b) Spesso
- c) Raramente
- d) Mai

Il confronto con i compagni ha migliorato la tua comprensione dell'argomento?

- a) Molto
- b) Abbastanza
- c) Poco
- d) Per niente

Sei soddisfatto del risultato finale ottenuto dal tuo gruppo?

- a) Sì, molto
- b) Abbastanza
- c) Poco
- d) Per niente

Quale strategia ha funzionato meglio nel tuo gruppo per organizzare il lavoro e prendere decisioni?

Riflessione sul percorso individuale (esempio)

Ti sei sentito coinvolto nell'attività?

- a) Molto
- b) Abbastanza
- c) Poco
- d) Per niente

Quale aspetto del percorso ti è stato più utile per comprendere il Digital Services Act (DSA)?

- a) La creazione della città digitale
- b) L'analisi dei problemi
- c) La ricerca sul DSA
- d) La presentazione finale

Hai trovato il metodo di lavoro efficace per apprendere i concetti?

- a) Molto
- b) Abbastanza
- c) Poco
- d) Per niente

Ritieni che le tematiche affrontate siano importanti nella tua vita quotidiana online?

- a) Molto importanti
- b) Abbastanza importanti
- c) Poco importanti
- d) Per niente importanti

Qual è stata la sfida più grande che hai affrontato durante il percorso e come l'hai superata?



Rilanci

Guida alla città sicura (40 min)

Ogni gruppo, dopo aver individuato le problematiche della propria città, redige una guida pratica includendo consigli su come evitare i pericoli del mondo digitale.

Discussione pubblica (40 min)

Ogni gruppo elegge un rappresentante e si simula un “consiglio comunale”. Ogni rappresentante descrive le soluzioni adottate per la propria città e discute con la classe su possibili modifiche o ampliamenti.

Studio di caso (1 ora)

Ogni gruppo, a partire al materiale fornito dall’insegnante, esamina un caso reale legato alla tematiche identificate dal DSA (pubblicità ingannevole, fake news, segnalazione di contenuti illegali, cyberbullismo) e riflette su come le regole del DSA avrebbero potuto prevenire o ridurre l’accaduto.

Progettazione di una città etica (2 ore)

Ciascun gruppo progetta una città digitale etica che rispetta tutte le regole del DSA. Il progetto, illustrato attraverso una presentazione, dovrà mettere in evidenza le misure adottate per proteggere i minori, contrastare la disinformazione e promuovere un uso sicuro e sano della tecnologia.

Approfondimenti

Ambasciatore del DSA (1 ora)

L’insegnante e un esperto sul DSA predispongono una sessione di domande e risposte sui temi trattati. Per preparare gli alunni al confronto, si suggerisce di preparare le domande con anticipo onde permettere una significativa riflessione critica.

EDUCAZIONE AI MEDIA

Orientarsi e comportarsi in una società mediatizzata

Materiali e riferimenti



Scarica la nuova nota metodologica

Adattamenti

DIMENSIONE DELLA RELAZIONE, DELL'INTERAZIONE e DELLA SOCIALIZZAZIONE

Obiettivo	ICF-CY	Descrizione	Adattamenti
L'alunno utilizza almeno tre volte frasi efficaci per moderare la discussione nel gruppo	b1252 Livello di attività	Acquisire nuovi comportamenti per interagire efficacemente	<ul style="list-style-type: none"> • Nel predisporre i gruppi, l'insegnante affianca l'alunno ad un compagno di riferimento che può svolgere la funzione di mediatore nelle interazioni; • Assegnare all'alunno il ruolo di "moderatore" all'interno del gruppo. Utilizzare il compagno guida o fornire esempi di interventi efficaci per comunicazione assertiva (es: <i>Mario, che ne dici se lasciamo la parola ad Anna? Giovanni è giusto ascoltare l'opinione di tutti...</i>).
L'alunno persevera nel compito almeno tre volte durante l'intero percorso	b1254 Persistenza	Capacità di fermarsi e dedicare del tempo alla stessa attività	<ul style="list-style-type: none"> • Predisporre una token economy per valorizzare la persistenza nel compito nonostante l'alto livello di distraibilità (es: <i>assegnare un token se l'alunno manifesta stanchezza ma se sollecitato continua a lavorare oppure se lavora in situazioni maggiormente caotiche rispetto al suo standard</i>); • Utilizzare il rinforzo sociale quando l'alunno persevera nell'attività.
L'alunno condivide il proprio stato d'animo con i pari e/o con l'insegnante almeno tre volte durante l'attività	b1522 Funzioni dell'attenzione	Gamma delle emozioni	<ul style="list-style-type: none"> • Predisporre un termometro delle emozioni; • Utilizzare rinforzi sociali quando l'alunno manifesta i suoi stati d'animo in modo corretto; • Utilizzare il cartellino rosso o il cartellino arancione per segnalare agli altri membri del gruppo i propri stati d'animo;
L'alunno utilizza almeno tre regole sociali differenti per interagire con il gruppo	d750 Relazioni sociali informali	Interessarsi alla relazione con gli altri	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare un timer per moderare gli interventi e assegnare all'alunno il ruolo di moderatore; • Utilizzare una palla morbida per assegnare il turno di parola; • Predisporre una scaletta degli interventi; • Predisporre le regole da rispettare nella comunicazione (utilizzare una lista di comportamenti da agire). Qualora tutte le condizioni vengano soddisfatte, premiare l'alunno; • Utilizzare il rinforzo sociale e/o una token economy ogni volta che si rispettano le regole stabilite.

DIMENSIONE COGNITIVA E NEUROPSICOLOGICA

Obiettivo	ICF-CY	Descrizione	Adattamenti
L'alunno collega almeno tre nuove informazioni sul DSA a eventi del proprio vissuto.	b1442 Recupero ed elaborazione della memoria	Essere capaci di integrare le conoscenze possedute alle nuove	<p>Per far emergere le conoscenze già possedute all'inizio dell'attività e collegarle a quelle apprese nel percorso, è possibile:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Predisporre domande guida; • Predisporre una tabella con due colonne (<i>Cosa già conosco-Cosa ho imparato</i>). L'attività può essere implementata aggiungendo alla tabella la colonna <i>Perché è importante</i>; • Utilizzare esempi tratti dalla vita quotidiana per rendere la conoscenza più chiara e far riflettere sulle conseguenze di una azione.
L'alunno mantiene l'attenzione per almeno la metà del tempo in ciascuna delle fasi previste.	b1400 Mantenimento dell'attenzione	Capacità di dirigere l'attenzione su un determinato compito ignorando stimoli distrattori	<ul style="list-style-type: none"> • Predisporre il materiale di lavoro a partire dal suo stile di apprendimento (per esempio con uno stile visivo prediligere video rispetto ad un testo semplificato); • Aumentare la motivazione verso il compito progettando modalità di coinvolgimento (per esempio chiede l'opinione, assegnargli un compito che lo renda protagonista dell'attività).



**Generazioni
Connesse**
SAFER INTERNET CENTRE



MIM
Ministero dell'Istruzione
e del Merito

**Nella città
virtuale,
il rispetto è reale!**



Slide per la classe

Co-funded by
the European Union



Cosa faremo insieme?

Lezione partecipata (20 min)



PBL- Problem Based Learning (20 min)

- Analisi del problema (10 min)**
- Confronto di gruppo (20 min)**
- Elaborazione di soluzioni (15 min)**
- Ricerca e studio autonomo (30 min)**
- Applicazione e trasferimento (20 min)**
- Presentazione e discussione (40 min)**
- Valutazione e riflessione (15 min)**

Parliamo del DSA....

Perché c'è bisogno del regolamento sui servizi digitali?

L'Unione europea (UE) vuole assicurarsi che:

▶ *le tecnologie digitali e le piattaforme online rispettino i diritti di tutti;*

▶ *i servizi digitali che utilizziamo siano affidabili;*

▶ *siamo sicuri e protetti online, indipendentemente dal tipo di servizio digitale che utilizziamo.*

In che modo il regolamento sui servizi digitali protegge i minori online?

L'articolo 28 stabilisce che le piattaforme online che possono essere utilizzate dai minori devono garantire che i propri servizi offrano ai giovani utenti un livello elevato di **tutela della vita privata**, di **sicurezza** e di **protezione**.

Per ulteriori informazioni, nel testo sono forniti riferimenti ai considerando (c.) e agli articoli (art.) del testo giuridico.

Rischi online per i minori

Gli utenti (in particolare i bambini e i giovani) dovrebbero essere protetti da pericoli e rischi online quali molestie, bullismo, informazioni false, contenuti illegali e/o persone che fingono di essere qualcun altro.

Nell'esaminare i rischi che i loro servizi comportano per i giovani utenti, le piattaforme online di dimensioni molto grandi e i motori di ricerca online di dimensioni molto grandi devono valutare:

▶ *se per i minori sia facile comprendere come funziona il servizio (c. 81);*

▶ *se i minori rischiano di imbattersi in contenuti che potrebbero nuocere "alla loro salute o al loro sviluppo fisico, mentale e morale" ("contenuti inadeguati all'età") (c. 81);*

▶ *in che modo le caratteristiche di progettazione potrebbero causare dipendenza (c. 81/83).*



Parliamo del DSA....

*Riflettiamoci...
quante volte notiamo
pubblicità mirate sui
social media e ci
chiediamo come sia
possibile che le
piattaforme conoscano
così bene i nostri gusti?*



*I bambini e i giovani online
dovrebbero sempre sentirsi
sicuri e protetti da contenuti
o contatti che potrebbero
turbarli, scioccarli o
spaventarli, suscitare in loro
rabbia, tristezza o
preoccupazione o farli sentire
vittime di bullismo online.*

*I segnalatori attendibili
sono organizzazioni
qualificate, esperte nella
segnalazione di contenuti
illegali e nocivi.*

*Fermiamoci a riflettere...
quanti dati personali ci
vengono richiesti online?
Sono sempre necessari?*



E tu...dove vivi?



YouTopia

Il regno dei creator, tra vlog, tutorial e streaming live



Threadpolis

La metropoli delle conversazioni e delle connessioni istantanee



InstaVille:

La capitale dello stile, degli scatti perfetti e delle storie mozzafiato



Hashtag Haven

Il posto dove i trend nascono e diventano virali



TikTok Town

La città del divertimento e delle challenge virali

Quanti problemi... nella città virtuale!

Ciascun gruppo scelga tre problemi che affliggono la propria città digitale.

- Protezione dalla pubblicità mirata
- Cyberbullismo e molestie online
- Disinformazione e contenuti ingannevoli
- Esposizione a contenuti pericolosi
- Privacy e sicurezza online:
- Dipendenza da piattaforme digitali
- Verifica dell'età e accesso ai contenuti

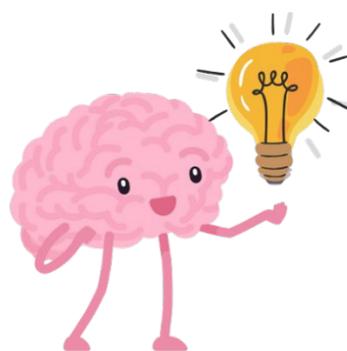
Ora tocca a voi...

Confronto di gruppo



(20 min)

Elaborazione di soluzioni (15 min)



Ricerca e studio autonomo (30 min)



Applicazione e trasferimento (20 min)

- Protezione dalla pubblicità mirata
- Cyberbullismo e molestie online
- Disinformazione e contenuti ingannevoli
- Esposizione a contenuti pericolosi
- Privacy e sicurezza online:
- Dipendenza da piattaforme digitali
- Verifica dell'età e accesso ai contenuti





Presentazione e discussione (40 min)



Presentazione e discussione (40 min)

