PATENTINO DIGITALE



L'USO CONSAPEVOLE

DEL WEB

E

DEI SOCIAL





CORSO C_TEMPO PROLUNGATO

Istituto Comprensivo JOHN LENNON
Sinalunga

1. Rischi e Interazioni Online

2. Il Sexting

3. Raccontarsi Online

4. Il Copyright

5.Responsabilità e Reati informatici

6. Cyberbullismo

7. Informarsi Online

8. Dialogare Online

9. Sicurezza Dati e Strumenti

10. Identità Digitale

RISCHI INTERAZIONI ONLINE

Online è possibile trovare persone adulte con l'intenzione di farti del male.

Queste persone usano internet per conoscere, mentire e conquistare la fiducia altrui.

ATTENZIONE

- **E’ facile mentire quando si è online** e fingersi qualcun altro;
- **Non fidarti** di chi vuole sapere troppe cose su di te;
- **Non dare informazioni** personali;
- **Accetta contatti di persone che già conosci** di persona;
- **Incontrare qualcuno che si è conosciuto** solo **tramite la Rete non è una buona idea;**
- **Se qualcuno ti mette a disagio**, ti disturba, ti dice cose che ti imbarazzano e/o ti spaventano,**devi bloccarlo e interrompere i contatti**;
- **Condividi le tue preoccupazioni** con un adulto di cui ti fidi.

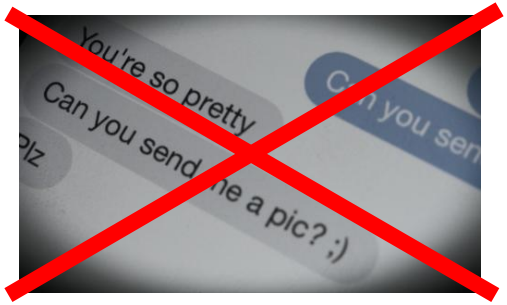
IL SEXTING

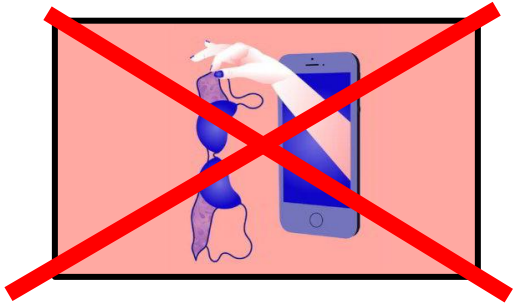


Invio o ricezione via Internet di messaggi, immagini o video dai contenuti sessualmente espliciti (in costume, in biancheria intima o nudi).

Cosa puoi fare per difenderti?

- Non fotografarti e/o **non farti fotografare** in situazioni imbarazzanti;
- Non cedere alle richieste altrui di **condivisione** di questo tipo di contenuti;
- Se ricevi richieste di quel tipo **NON** le devi diffondere .





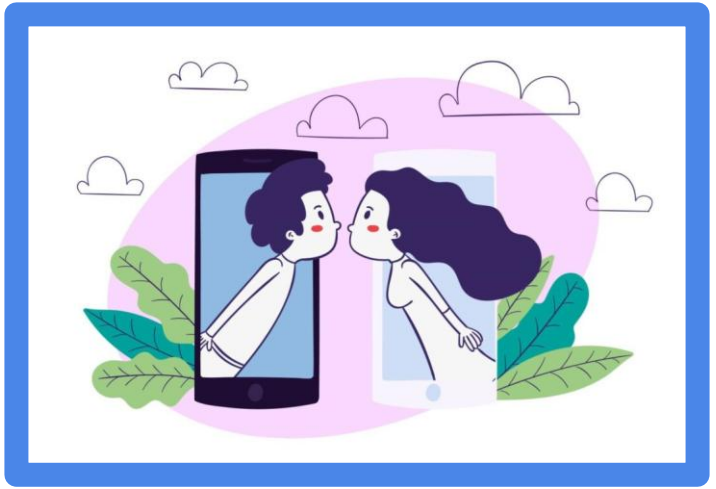
DIPENDENZA DA RELAZIONI VIRTUALI

La dipendenza da relazioni virtuali si manifesta quando l'individuo preferisce stabilire e vivere prevalentemente le sue relazioni online.

NOMOFOBIA: disturbo caratterizzato da paura e ansia

HIKIKOMORI: Condotta precisa di ritiro dalla vita reale in favore di quella virtuale.





RACCONTARSI ONLINE

Come ci raccontiamo online?

Per raccontarsi online bisogna stare **attenti** a quello che pubblichiamo.

Che impressione ti farebbe se la tua foto profilo fosse messa in una piazza?



Non mettere o scrivere cose che non faresti vedere a uno sconosciuto.



LE FOTO PROFILO



Se metti una **foto profilo** devi farti una domanda: ***una persona estranea capirebbe chi sono***?

La foto profilo deve usare il metodo **SPQR**, deve essere:

Sincera

Presentabile

Qualità

Riconoscibile





Cos’è il COPYRIGHT?

Diritto d’autore cioè un'opera altrui che può essere utilizzata solo con l’**autorizzazione** del proprietario.



Cosa sono le LICENZE CREATIVE COMMONS?

Queste **licenze** si riferiscono alle opere disponibili all’utilizzo pubblico **senza** l’**autorizzazione** del proprietario dell’opera.

LICENZE CREATIVE COMMONS

Simbolo	Condizione	Sigla	Spiegazione
	Attribuzione (attribution)	BY	La sigla BY è un attributo presente in ognuna delle licenze elencate e regolamenta le informazioni obbligatorie: nome dell'autore, titolo dell'opera, menzione (link) dell'autore/opera e indicazione della rispettiva licenza.
	Non opere derivate (no derivations)	ND	L'attributo ND non consente l'elaborazione dell'opera. Nelle immagini la modifica delle dimensioni è ammessa, ma l'uso di filtri e tagli no. I testi non possono essere tradotti.
	Non commerciale (non commercial)	NC	L'attributo NC impedisce l'uso commerciale dell'opera, ad esempio le immagini non possono essere utilizzate per un sito web che viene creato con lo scopo di guadagnare.
	Condividi allo stesso modo (share alike)	SA	Questo attributo è rilevante solo se la modifica dell'opera è concessa. Stabilisce che anche l'opera modificata dev'essere pubblicata sotto la stessa licenza dell'originale.

RESPONSABILITÀ E REATI INFORMATICI

Quali sono i reati informatici?
A quale età posso iscrivermi ai social?

Quali e quanti sono i reati informatici?



Sono di due tipi **civili** e **penali**:

- **Reati penali**= si può andare in carcere e si pagano le conseguenze dai quattordici anni in sù, i reati sono: furto d'identità, diffamazione (su un social offendo una persona, stalking…





- **Reati civili**= se si provoca un danno a qualcuno, si risarcisce il danno con una multa più o meno alta, le conseguenze si pagano dai diciotto anni in sù,

A che età possiamo utilizzare i vari social?

Tik Tok= 13 anni

Facebook=14 anni

Telegram=14 anni

WhatsApp=16 anni

Instagram=16 anni

Protagonisti

di



BULLISMO



E



CYBERBULLISMO



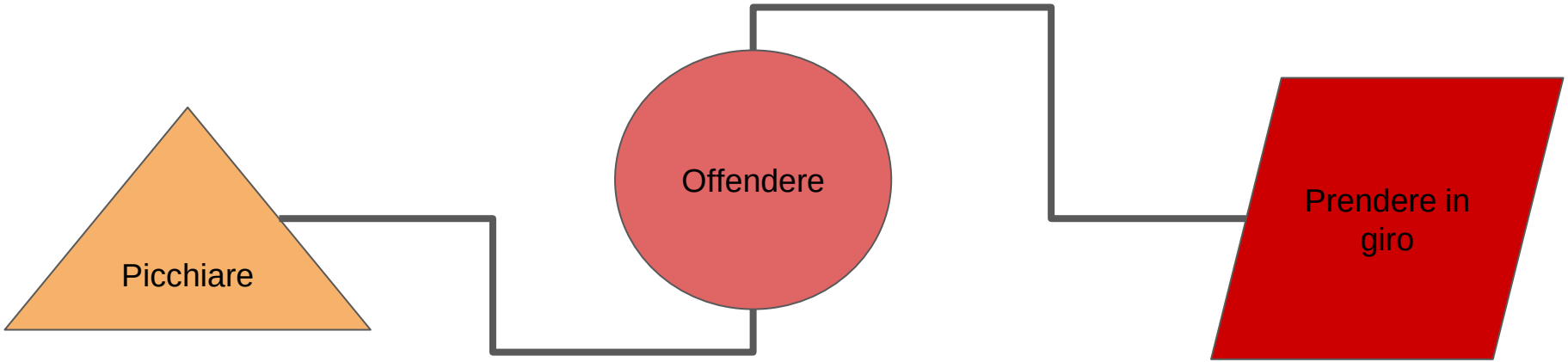
Bullo: la persona che aggredisce
Vittima: la persona che subisce l'aggressione
Testimoni: le persone che assistono all'aggressione
Difensori: le persone che intervengono in modo positivo



Bullismo



Il bullismo può assumere diverse forme nella vita reale





CYBERBULLISMO



Una forma di prepotenza online, cioè nei confronti di una persona in particolare che non riesce ad difendersi da solo ma ha bisogno di un aiuto.

ESEMPIO

Minacce

Diffusione di video imbarazzanti

Insulti

Creazioni di falsi profili e falsi immagini

INFORMARSI ONLINE

Cosa sono le fake news?



Sono le **notizie false**!



Come facciamo

Qual è la fonte che dà la notizia?

Qual è la data e dove è stata data la notizia?

Ci sono altri che danno la stessa notizia?

- Chi lo dice
- Quando e dove?
- Ci sono altre versioni?

FONTE	incompetente	indiretta
esperta	Vede quello che racconta. Conosce il tema	Racconta qualcosa visto da altri. Conosce il tema
incompetente	Vede quello che racconta. Non conosce il tema	Racconta qualcosa visto da altri. Non conosce il tema

DEEP FAKE

Tecnologia complessa la cui idea di fondo è sviluppare delle macchine dotate di capacità autonome di apprendimento e adattamento che siano ispirate ai modelli di apprendimento umani



INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Deep fake

Sono delle riproduzioni di immagini o video falsi simulando delle azioni o dire parole mai dette

ONLINE

COME SI PUÒ DIALOGARE SUI SOCIAL NETWORK?



USARE IL PERCHÉ
se provi a sforzarti a spiegare perchè hai un'idea o perché non ti convince quello che ha detto l’altra persona, non emetterai giudizi affrettati.

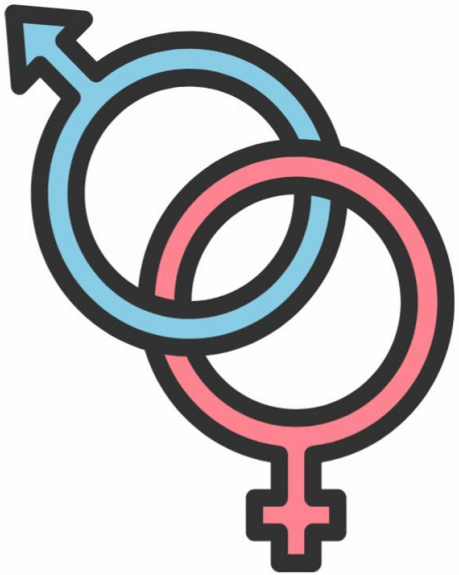


Che cos'è l'HATE SPEECH?

Si tratta di un discorso caratterizzato dall' odio e fondato sulla discriminazione di genere,di orientamento religioso verso una persona che vengono amplificati e diffusi attraverso i mezzi di comunicazione .

Comunicazione non ostile

Il potere delle parole possono commuovere ma anche offendere.
I social sono luoghi virtuali, ma le persone sono reali e anche le conseguenze per questo dobbiamo stare attenti come usiamo le parole.



parole O_stili

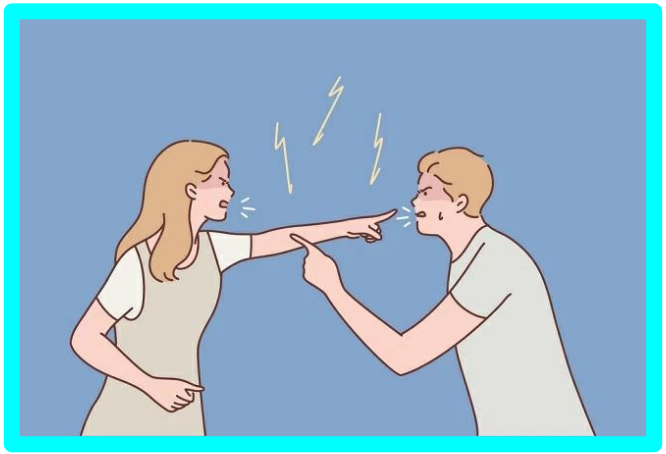
Il Manifesto della comunicazione non ostile

1. **Virtuale è reale**
   Dico e scrivo in rete solo cose che ho il coraggio di dire di persona.
2. **Si è ciò che si comunica**
   Le parole che scelgo raccontano la persona che sono: mi rappresentano.
3. **Le parole danno forma al pensiero**
   Mi prendo tutto il tempo necessario a esprimere al meglio quel che penso.
4. **Prima di parlare bisogna ascoltare**
   Nessuno ha sempre ragione, neanche io. Ascolto con onestà e apertura.
5. **Le parole sono un ponte**
   Scelgo le parole per comprendere, farmi capire, avvicinarmi agli altri.
6. **Le parole hanno conseguenze**
   So che ogni mia parola può avere conseguenze, piccole o grandi.
7. **Condividere è una responsabilità**
   Condivido testi e immagini solo dopo averli letti, valutati, compresi.
8. **Le idee si possono discutere. Le persone si devono rispettare**
   Non trasformo chi sostiene opinioni che non condivido in un nemico da annientare.
9. **Gli insulti non sono argomenti**
   Non accetto insulti e aggressività, nemmeno a favore della mia tesi.
10. **Anche il silenzio comunica**
    Quando la scelta migliore è tacere, taccio.

COMPORTAMENTI CHE PORTANO AL LITIGIO

USARE LE PAROLE CHE HA DETTO L'ALTRA PERSONA CONTRO DI LUI/LEI

Usare parole che offendono quello che ha detto l'altra persona



ANDARE SUL PERSONALE

SICUREZZA DATI E STRUMENTI

- com’è fatto uno smartphone?
- come tenere al sicuro i propri dati e difendersi dai virus informatici e truffe online?

Come è fatto uno smartphone?



Il programma che gestisce le funzioni di uno smartphone si chiama **Sistema Operativo**.

Lo smartphone è fatto anche di software, cioè programmi che eseguono delle istruzioni.

Tra i software ci sono **app (software applicativi)** che rendono possibile una o più funzionalità dello smartphone.





Come tenere al sicuro i propri dati e difendersi dai virus informatici e truffe online?

- Apri **solo** email **mandate da persone che conosci**;
- **Elimina** tutti i **messaggi indesiderati senza aprirli**;
- **Non** utilizzare mai il link contenuto nel messaggio che **chiede di confermare l'account**;
- **Installa un buon antivirus** e aggiorna regolarmente il sistema operativo;
- Acquistare aggiornamenti, crediti o chiavi di gioco solo da **negozi ufficiali**;
- **Attenzione a film, giochi o gadget elettronici offerti gratuitamente**, sono esche per le truffe.







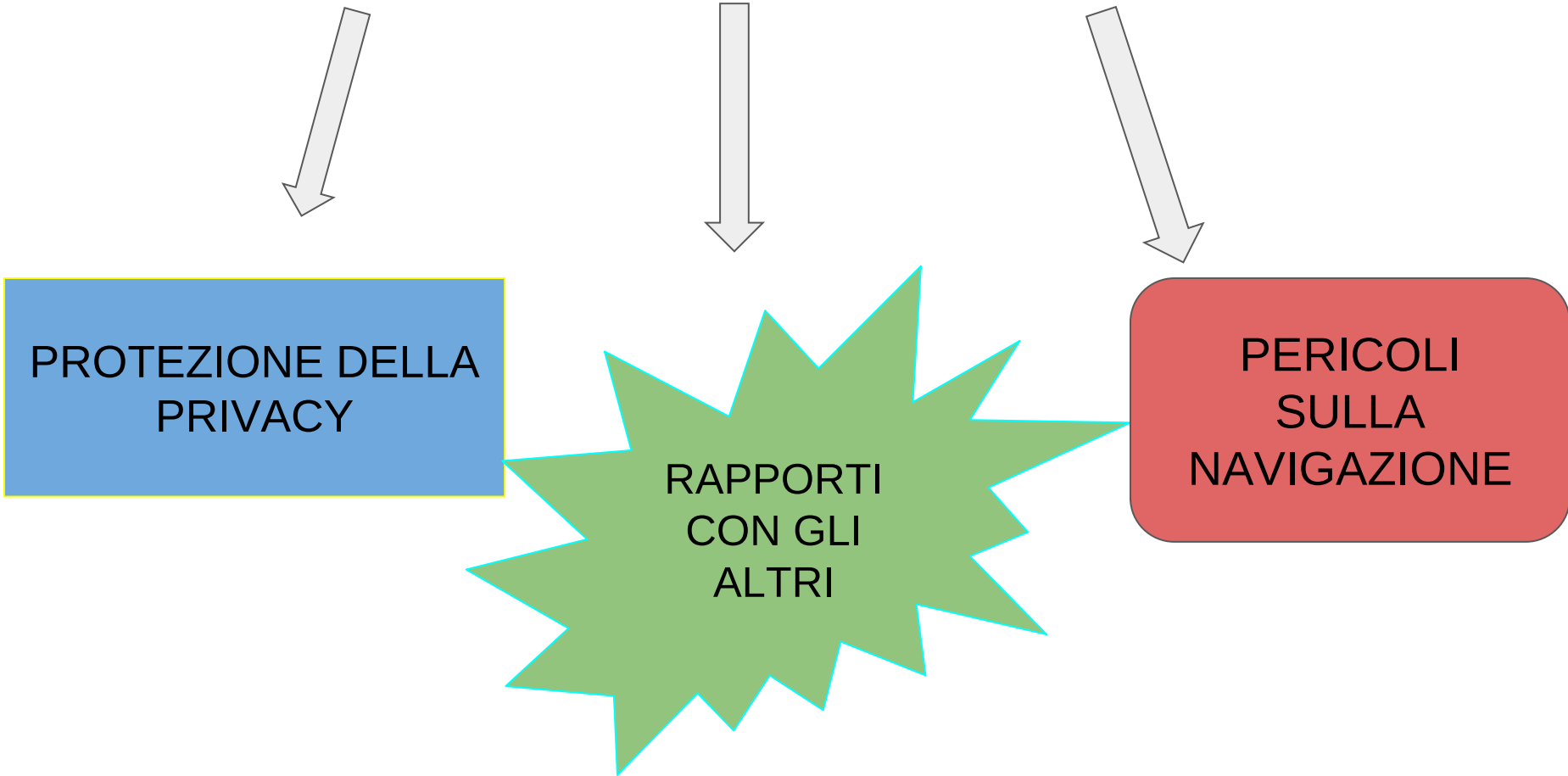
USO CONSAPEVOLE DELLA RETE



Chi naviga in Internet dovrebbe imparare a:

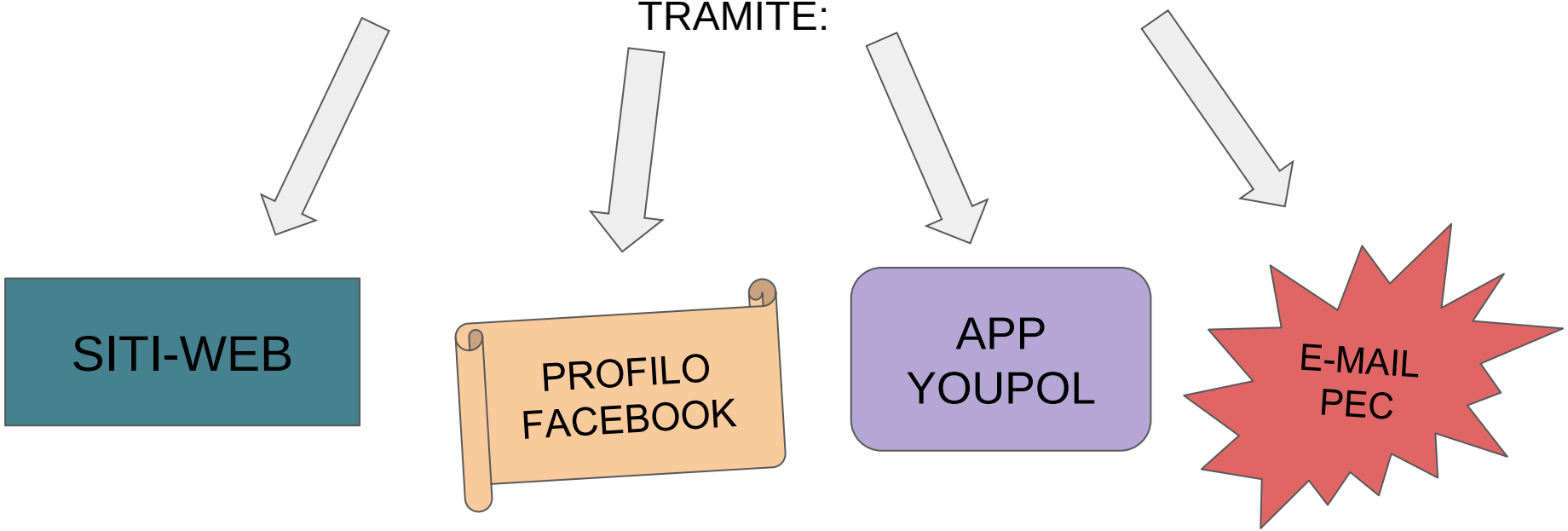
- **informarsi** e **orientarsi** nel disordine informativo
- **comunicare** e saper dialogare costruttivamente
- **saper riconoscere** eventuali pericoli
- **valutare** quello che può essere pubblico, e quello che deve rimanere privato.
- **tenere al sicuro** i propri dati
- **chiedere aiuto** quando si è in difficoltà

L'USO CONSAPEVOLE DELLA RETE COMPRENDE



COSA FARE DI FRONTE A CONTENUTI PERICOLOSI

SEGNALARE ALLA **POLIZIA POSTALE** E DELLE COMUNICAZIONI, TRAMITE:



IDENTITÀ DIGITALE

INSIEME DEI DATI CHE COSTITUISCONO L'IDENTITÀ REALE





PRIVACY

LA PRIVACY È IL DIRITTO ALLA PROPRIA VITA PRIVATA

PASSWORD



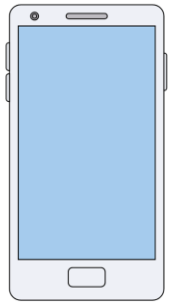
È UNA FRASE O UNA PAROLA CHE MI PERMETTE DI ACCEDERE A QUALSIASI PIATTAFORMA

PER CREARE UNA PASSWORD SICURA BISOGNA:

- CHE SIA SEMPLICE E ALFANUMERICA;
- NON BISOGNA UTILIZZARLA PER QUALSIASI PIATTAFORMA.

E SE VOLESSI PUBBLICARE UNA FOTO DI UN MIO A

La legge sul diritto d'autore dice che non possiamo pubblicare senza il consenso di quest'ultimo.



La prima cosa da fare è chiedere il consenso. Se la persona acconsente: - procedere alla pubblicazione, - in caso contrario eliminare immediatamente la foto

GIOCHI ONLINE



Non chattare con persone sconosciute

Possono provocare **ansia**, **rabbia, nervosismo** e **violenza**.

(chi c'è dietro allo schermo? 🤔 un hacker? Una persona gentile?)

rischiare di essere coinvolti in **guerre virtuali.**

Incontrare persone **aggressive o maleducate**

Possono rubarti i **dati personali.**

GIOCHI D'AZZARDO ONLINE

In Italia il gioco d'azzardo è vietato, se sei minorenne.

Il gioco d'azzardo non si basa sulla fortuna, ma si basa su regole matematiche in cui alla fine il giocatore perde.

I giochi d'azzardo sono quei giochi nei quali vengono investiti dei soldi e il cui risultato dipende prevalentemente dal caso e non dall'abilità e dalle decisioni dei giocatori.

E-COMMERCE

Online SHOPPING

I bambini vengono educati ad essere consumatori, principalmente da:

- **il carrello del supermercato**
- **la tv**
- **il web**



La pubblicità ha tre regole:

Informare= ossia far conoscere il prodotto

Ricordare = perché il prodotto, se di consumo, deve essere acquistato abitualmente

Persuadere = convincere all'acquisto

COME FUNZIONA ***PEGI***?



PEGI
(Pan,European,Game ,Information) è un sito europeo che permette di capire i giochi adatti alla nostra età.