

Discussion Starters

- Cosa è per voi la *privacy*?
- Quali informazioni personali pubblici *online*?
- Che tipo di immagini pubblici *online*?
- Quali pensi che siano le tue informazioni personali?
- Che tipo di informazioni pensate debbano essere tenute private, e perché?
- Quali sono le cose che degli sconosciuti potrebbero apprendere da ciò che hai “postato” *online*, e che uso potrebbero farne?
- Ti sei mai pentito di aver “postato” qualcosa, inserito qualche commento o “taggato” qualche fotografia su *Facebook*?
- Cosa provi sapendo che molte delle tue informazioni riservate sono disponibili in Rete e restano accessibili per tutti?

Video

1) Once you post it, you can't stop it

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=CE2Ru-jqyrY>

Keywords: one you post it you can't stop / it once you post it you lose control of it / once posted you lose it

Breve descrizione: Il video attraverso la metafora della foto attaccata in bacheca che si autorigenera, illustra cosa accade ai dati quando vengono messi *online*: divengono di dominio pubblico e colui che li ha pubblicati, perde il controllo su di essi.

Commento in classe. Spunti di riflessione:

- Cosa provi ad assistere ad una situazione simile?
- Mettiti nei panni della ragazza: come pensi che si senta?
- Tu cosa faresti al suo posto?
- Cosa provano i ragazzi che prendono in giro la protagonista?

2) Condividi chi?

Link: https://www.youtube.com/watch?v=1sJ-zcm01Fc&list=UUIF82I4VsY_ztRRLT74cu8A

Keywords: condividi chi / safer internet day

Breve descrizione: I ragazzi del video vengono raffigurati nel loro *smartphone*, all'interno della loro classe, disposti come il celebre gioco da tavolo "indovina chi". L'impatto emotivo degli scherzi adolescenziali viene decuplicato dalla potenza dei nuovi mezzi di comunicazione, finché...

Commento in classe. Spunti di riflessione:

- Ti è mai capitato di vivere in classe una situazione simile?
- Quali sono i pro ed i contro del possedere uno *smartphone* e del portarlo in classe?
- Tu possiedi uno *smartphone* collegato ad *Internet*? come ti senti nel portarlo sempre con te e nel sapere di essere sempre rintracciabile?

3) L'indovino belga

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=mq6malFa0W4>

Keywords: Amazing mind reader reveals his 'gift' ita / *privacy* indovino / brussels experiment *privacy* / i veggenti del terzo millennio

Breve descrizione: Un presentatore televisivo belga finge di preparare un nuovo programma sulla lettura della mente, a tal fine recluta delle “cavie” nelle strade di Bruxelles e dimostra loro quanto sia semplice “leggere” nella mente delle persone durante l’ “era” di *Internet*.

Commento in classe. Spunti di riflessione:

- Cosa provi nel pensare che tante informazioni personali tue e delle persone a cui vuoi bene potrebbero essere rintracciabili in Rete?
- Considerando che informazioni personali importanti si trovano *online*, secondo te è una cosa positiva o negativa? Perché?
- Hai mai cercato di rintracciare informazioni personali di qualcuno (un personaggio del cinema, dello sport, un cantante) in Rete?
- Se un giorno potessero trovare in Rete delle informazioni importanti riguardanti la tua persona, come la vivresti? Perché?

Esercizi in classe

1) Role Play: La conferenza stampa

Target:	Bambini di V elementare
Numero minimo di partecipanti:	Tutta la classe
Tempo di svolgimento:	120 minuti
Difficoltà:	Media
Occorrente:	2 Adulti, banchi scolastici, fogli A4, penne biro
Prerequisiti:	Conoscenza degli argomenti riguardanti la <i>privacy</i>
Obiettivo:	Consolidare le conoscenze apprese durante le lezioni svolte

SVOLGIMENTO

La classe diverrà una sala stampa, all'interno della quale si svolgerà una conferenza riguardante la *privacy*.
Alcuni dei banchi verranno spostati, al fine di assomigliare ad una sala conferenze.
Scopo del gioco sarà quello di organizzare una vera e propria rappresentazione "teatrale" di una conferenza stampa dal titolo "La privacy al giorno d'oggi".

Attraverso votazione, i bambini dovranno scegliere 5 "esperti" di *privacy*.
I restanti bambini saranno i redattori di testate giornalistiche, il loro compito sarà quello di riassumere i concetti espressi dagli esperti e formulare eventuali domande sul tema.

Durante la rappresentazione, gli insegnanti avranno il compito di "coordinare" la conferenza stampa e stabilire i turni degli interventi.

Alla fine dell'esercizio i bimbi "redattori" saranno invitati dagli insegnanti a realizzare un riassunto sugli argomenti trattati.

Tutti i giochi presentati raggiungono meglio i loro obiettivi se seguiti da una discussione tra i partecipanti. Gli adulti che coadiuveranno i bambini potranno elaborare una serie di domande mirate, senza trascurare i seguenti passaggi:

- I bambini dovranno brevemente riassumere quanto accaduto durante il gioco;
- I bambini dovranno esprimere le emozioni, le sensazioni, i pensieri emersi nel corso del gioco;
- I bambini dovranno esprimere quali sono stati, a loro giudizio, i momenti più "emozionanti" del gioco ed il perché.

L'esplorare gli stati emotivi dei bambini permette di mettere a fuoco con maggiore accuratezza quanto accaduto, stempera eventuali frizioni nate durante la rappresentazione e permette di acquisire una maggiore consapevolezza di fenomeni simili, quando essi si verificano nel mondo reale.

Homework

Tutti i bambini scrivono un resoconto/tema su quanto accaduto durante la giornata, in base al ruolo svolto durante il *role playing*.

Lezione 2:

La seconda lezione sulla *privacy* riprenderà brevemente quanto appreso finora e riassumerà gli esercizi svolti in classe durante la prima lezione. Verranno scelti due volontari che leggeranno i propri elaborati, svolti come compiti a casa.

La nuova lezione inizierà poi con alcune domande formulate dagli insegnanti.

Discussion Starters

- Quali sono le cose che vi piace di più fare quando siete *online*?
- Usate il vostro vero nome e la vostra vera età quando comunicate con qualcuno *online*?
- Chi di voi usa *Facebook*?
- In base a cosa decidete di aggiungere qualcuno tra i vostri amici su *Facebook*?
- Quante persone avete tra gli amici di *Facebook* e quanti di loro conoscete personalmente?
- Quali sono le cose che “postate” su *Facebook*?
- Vi siete mai pentiti di aver “postato” qualcosa su *Facebook*?
- Qualcuno di voi frequenta siti di *chat*?
- Di cosa parlate quando siete in *chat*?
- Avete mai “chattato” con qualcuno che non conoscete dal vivo? E di cosa parlate?
- Vi fidate delle persone che conoscete *online*? Perché sì o perché no?
- Avete mai parlato con qualche sconosciuto che vi ha chiesto di incontrarvi di persona?
- Cosa fareste se vi capitasse?
- Vi rivolgereste ad un adulto se qualcosa *online* vi facesse sentire a disagio?
- Cosa potrebbe accadere se incontraste qualcuno che avete conosciuto *online*?
- Parlate mai con i vostri amici utilizzando una *webcam*?
- Pensate sia possibile registrare le vostre *chat* in *webcam* e salvarle?
- Le vostre foto o i vostri video potrebbero in qualche modo essere usati contro di voi?
- Cosa potreste fare per navigare in maniera più sicura?

1) Al di là dello schermo

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=cWRtz9nY2-8>

Keywords: al di là schermo vodafoneit

Breve descrizione: Una bimba da sola in casa ed un sito di *chat* aperto.

Commento in classe. Spunti di riflessione:

- Che emozioni vi trasmette questo video? Perché?
- Secondo voi cosa prova la bambina mentre *chatta*? A voi è mai capitato di provare le stesse sue emozioni? Se sì con chi?
- Alla fine del video la bambina non è più davanti al pc, cosa potrebbe essere successo?

Esercizi in classe

1) **Role play: “Brevi momenti di *privacy*”**

Target:	Bambini di IV e V elementare
Numero minimo di partecipanti:	da 3 a tutta la classe
Tempo di svolgimento:	120 minuti
Difficoltà:	Semplice
Occorrente:	2 Adulti
Prerequisiti:	Conoscenza degli argomenti riguardanti la <i>privacy</i>
Obiettivo:	Consolidare le conoscenze apprese durante le lezioni svolte, provare e condividere i vissuti emergenti durante la messa in scena dei giochi di ruolo.
SVOLGIMENTO	
<p>Dopo aver diviso in piccoli gruppi la classe, coadiuvati dagli adulti, i bimbi dovranno inventare delle rappresentazioni, partendo da alcune situazioni problematiche inerenti la <i>privacy</i>. Nella veste di “registi” e “sceneggiatori” i bimbi potranno inventare i personaggi e sviluppare una trama narrativa a loro piacere.</p> <p>Al termine di ognuna di queste rappresentazioni, la classe verrà sollecitata a condividere i vissuti emotivi provati durante la messa in scena, ad empatizzare con i diversi personaggi del gioco di ruolo e ad immaginare un finale alternativo rispetto a quello proposto.</p>	

Anche per questo esercizio, al fine di permettere una migliore acquisizione delle informazioni trattate, è opportuno che i ragazzi, in classe:

- Riassumano brevemente quanto accaduto durante il gioco
- Esprimano le emozioni, le sensazioni, i pensieri emersi nel corso del gioco.
- Esprimano anche quali siano stati i momenti più “emozionanti” del gioco e ne spieghino il perché.

2) Microspia

Target:	Bambini di V elementare
Numero minimo di partecipanti:	2
Tempo di svolgimento:	30 minuti
Difficoltà:	Media
Occorrente:	1 Adulto, 1 <i>Smartphone</i> .
Prerequisiti:	Adulto: Conoscenza delle applicazioni di registrazione/videoregistrazione disponibili per <i>smartphone</i> ; Bambini: Conoscenza degli argomenti riguardanti la <i>privacy</i>
Obiettivo:	Dimostrare ai bambini quanto sia semplice registrare e/o videoregistrare, a loro insaputa. Metafora delle registrazioni “rubate” che possono essere compiute da appositi <i>software</i> quando si effettuano chiamate e videochiamate dai propri <i>personal computer</i> .

SVOLGIMENTO

1. Prima dell’inizio dell’esperimento l’adulto attiverà lo *smartphone* in modalità registrazione audio o video e lo terrà in tasca oppure appoggiato in un luogo dal quale, non visto, potrà registrare quanto avverrà durante l’esperimento.
 2. Si cercherà un volontario tra i bambini.
 3. L’adulto ed il piccolo volontario usciranno dalla classe.
 4. L’adulto coinvolgerà il bimbo in una conversazione, riguardante temi non personali, mentre lo *smartphone* continuerà a registrare ciò che avviene.
 5. Dopo alcuni minuti la coppia tornerà in classe, l’adulto rivelerà alla classe ed al volontario che la registrazione “privata” è stata segretamente registrata ed ora è sul suo *smartphone*.
 6. Parte della conversazione verrà allora riprodotta in classe e verrà spiegato ai bambini che questo può avvenire anche quando si effettuano delle videochiamate in Rete.
- Chiedere che “effetto” ha fatto sapere che qualcosa di personale è stato registrato a propria insaputa, e che emozioni ciò ha suscitato.
 - Chiedere come si sarebbero sentiti se i temi affrontati fossero stati molto più privati e la registrazione fosse stata poi messa in Rete, liberamente scaricabile.
 - Stimolare una discussione su quanto accaduto durante l’esperimento.

3) Carta-carbone

Target:	Bambini di V elementare
Numero minimo di partecipanti:	1
Tempo di svolgimento:	30 minuti
Difficoltà:	Bassa
Occorrente:	Un block notes Un foglio di carta carbone
Prerequisiti:	Adulto: Conoscenza base del funzionamento di un <i>software</i> di <i>keylogging</i> ; Bambini: Conoscenza degli argomenti riguardanti la <i>privacy</i> .
Obiettivo:	Attraverso la metafora della carta carbone, spiegare il funzionamento di programmi in grado di “catturare” quanto digitato sulla tastiera, allo stesso modo di come, attraverso la carta carbone sia possibile “catturare” parole scritte su un foglio di carta.

SVOLGIMENTO

Un *keylogger* è un *software* che registra tutto ciò che viene digitato, ed è quindi in grado di intercettare tutto ciò che un utente digita sulla propria tastiera.

Si tratta di un programma semplice, che spesso resta “nascosto” ed invisibile agli utenti, ma al contempo risulta esser particolarmente insidioso, perché permette ad eventuali malintenzionati, di “rubare” tutto ciò che viene digitato sulla tastiera del *computer*.

Il presente esercizio permette di simulare il funzionamento di un *software* simile, senza la necessità di un *personal computer*.

1. Posizionare un foglio di carta carbone all’interno di un *block-notes*, senza che esso sia visibile.
2. Chiedere ad uno dei bambini di scrivere il proprio indirizzo di residenza sul blocco, invitando poi il suo compagno di banco a fare lo stesso.
3. A questo punto ritirare il blocco e staccare il foglio su cui i bambini hanno scritto il proprio indirizzo, specificando che NON verrà letto quanto scritto.
4. Consegnare il foglio piegato ad uno dei bimbi e chiedere di distruggerlo.
5. Ad operazione conclusa mostrate il foglio sottostante, su cui la carta carbone ha copiato gli indirizzi, e leggerli ad alta voce.
6. Spiegate loro che alcuni programmi funzionano nella stessa modalità della carta carbone: registrano, senza che si possa esserne consapevoli, quanto “scritto” sulla tastiera, con la possibilità che qualche malintenzionato poi possa leggere tutto: *password*, conversazioni, dati personali.
7. Chiedete che effetto fa, e che emozioni si provano, pensando a questa evenienza.

4) Ti rubo le parole

Target:	Bambini di V elementare
Numero minimo di partecipanti:	1
Tempo di svolgimento:	120 minuti
Difficoltà:	Elevata
Occorrente:	1 Adulto, con un elevato livello di competenza informatica, 1 <i>personal computer</i> collegato ad <i>Internet</i>
Prerequisiti:	Adulto: Elevate competenze informatiche; Bambini: conoscenza degli argomenti riguardanti la <i>privacy</i>
Obiettivo:	Far osservare ai bambini quanto sia semplice venire in possesso di <i>password</i> , e informazioni personali sensibili.

SVOLGIMENTO

Come precedentemente illustrato, un *keylogger* è un *software* che registra tutto ciò che viene digitato su una tastiera, il presente esercizio permette di osservare il suo funzionamento, direttamente su un *personal computer*.

1. Installare un *keylogger* su un *personal computer* (ne esistono diversi, gratuiti ed impiegabili a fini “sperimentali”: Refog Free Keylogger; Home KeyLogger; Hooker)
2. Allontanarsi dalla postazione e far utilizzare il *pc* ad alcuni dei bambini, chiedendo loro di visitare siti ed effettuare ricerche.
3. Tornare al *pc* dopo alcuni minuti, dicendo ai bimbi che attraverso un *software* “ladro”, sarete in grado di vedere i siti che visitati durante l’assenza e ciò che sulla tastiera hanno digitato.
4. Mostrare ai ragazzi tutto ciò che il *keylogger* ha registrato.
5. Chiedere loro quali potrebbero essere le conseguenze di un “furto” informatico di questo tipo e che tipo di emozioni si provano di fronte a questa possibilità.

Homework

La comunicazione tra le persone è profondamente mutata negli ultimi 30 anni.

Tutti i bambini descrivano brevemente:

- Attraverso quale mezzo invitate un tuo amico/amica a mangiare un gelato?
- Come venite a sapere del suo compleanno?
- Come comunicate con un amico/un parente che vive all'estero? (se non ne avete, provate ad immaginare come potreste farlo)
- Come venite a sapere che la vostra squadra del cuore ha vinto la partita disputata all'estero ieri sera?
-

Ed ora chiedete ai vostri genitori di rispondere alle stesse domande, ma tornando agli anni della loro giovinezza.

- Secondo voi, i cambiamenti che sono avvenuti sono positivi o negativi? e perché?