



Safer
Internet
Day 2020



Ministero
dell'Istruzione

Martedì
11 Febbraio

Together for a better internet



SCHOOLKIT

Esempi di attività per le scuole

1. PERCHÉ PARTECIPARE?

Il *Safer Internet Day* è la giornata internazionale di sensibilizzazione sui rischi che comporta l'utilizzo di Internet; è un'occasione preziosa per chiamare a raccolta l'intera comunità scolastica, studentesse e studenti, docenti, personale della scuola, famiglie e soggetti del territorio, sul tema dell'utilizzo consapevole della rete, attraverso la creazione di spazi ed eventi di riflessione.

La sfida da cogliere è quella di educare all'utilizzo di Internet come spazio virtuale, dove stare bene, crescere, imparare e sviluppare competenze che durino per tutta la vita. Per raggiungere l'obiettivo è necessario fare squadra e mettersi in gioco facendo rete, con l'intento di rendere il web uno spazio migliore, cominciando proprio all'interno delle nostre scuole.

Il Ministero dell'Istruzione e il *Safer Internet Centre* Italiano accompagnano gli Istituti scolastici lungo il percorso necessario a far riflettere studenti e studentesse sull'uso consapevole degli strumenti tecnologici e sul ruolo attivo e costruttivo che possono avere nell'utilizzo del web. Attraverso l'iniziativa "**Il mese della sicurezza in rete**", sarà possibile registrare e condividere on-line tutte le iniziative messe in atto nelle scuole in occasione del SID2020.

Gli istituti che intendano aderire all'organizzazione di attività nella scuola o sul proprio territorio potranno trovare ispirazione in questo *SchoolKit*, dove sono inseriti esempi, proposte, suggerimenti pratici e idee da cui prendere spunto.



2. QUANDO?

Quest'anno le scuole avranno un mese di tempo per realizzare iniziative formative o di sensibilizzazione, dall'**11 febbraio all'11 marzo 2020**.

3. DOVE REPERIRE MATERIALI E RISORSE?

Di seguito un elenco di link utili a reperire le informazioni sull'iniziativa e le risorse didattiche dedicate:

- www.saferinternetday.org_

il sito ufficiale della giornata per la sicurezza in rete istituita e promossa dalla Commissione Europea;

- www.generazioniconnesse.it/site/it/sid-2020/

la sezione dedicata dove condividere le attività organizzate dalla scuola: tra le altre risorse presenti sul sito, si segnala la miniserie web "I SuperErrori del Web", 6 episodi animati per scoprire i rischi e le opportunità della rete;

- www.betterinternetforkids.eu/web/portal/home

il portale europeo per condividere risorse, servizi e pratiche dei SIC, centri europei per la sicurezza;

- www.saferinternet.org.uk/safer-internet-day/safer-internet-day-2020/i-am-educator

una ricca offerta di risorse didattiche gratuite, in lingua inglese, suddivise per fasce d'età, utilissime per progettare le attività: video, *lesson plan*, slide, etc.



4. QUALI CONTENUTI PROPORRE?

Per orientarsi al meglio tra le tante possibili tematiche da affrontare nelle attività di formazione, informazione e sensibilizzazione si può fare riferimento al **DigComp2.1**, il quadro europeo per le competenze digitali dei cittadini, in particolare alla quarta area dedicata alla sicurezza e così articolata:

4.1 Proteggere i dispositivi

Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy.

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Capire come utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stessi e gli altri dai danni. Comprendere che i servizi digitali hanno un "regolamento sulla privacy" per informare gli utenti sull'utilizzo dei dati personali raccolti.

4.3 Proteggere la salute e il benessere

Essere in grado di evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. Essere in grado di proteggere se stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo). Essere a conoscenza delle tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale.

Un ulteriore elemento di ispirazione per la progettazione delle attività potrebbe essere quello di contestualizzare le competenze, inserendole in uno scenario di apprendimento reale, così come declinato nel quadro DigComp 2.1. Ad esempio: *"Sono in grado di creare un blog sul cyberbullismo e l'esclusione sociale per la piattaforma di apprendimento digitale della mia scuola che aiuti i miei compagni di classe a riconoscere e contrastare la violenza negli ambienti digitali".*



5. QUALI ATTIVITÀ ORGANIZZARE?

A supporto di questa fase ideativa, si propone una serie di suggerimenti operativi all'interno dei quali si potrà spaziare, investendo nella **progettazione partecipata** e valorizzando il contributo creativo di tutta la comunità educante.

METTIAMOCI A CONFRONTO

La scuola può organizzare diverse tipologie di incontro:

- tavole rotonde tematiche;
- seminari con esperti nel settore;
- conferenze con il contributo di più *speaker*;
- *debate* sui temi del SID;
- *hackathon* per studenti, anche di diverse scuole, per lo sviluppo di progetti creativi a supporto dell'uso consapevole della rete;
- letture animate di libri tematici, anche in formato digitale;
- collegamenti live con scuole all'estero (ad es. E-Twinning, Erasmus+).

INFORMIAMO ED INFORMIAMOCI

È possibile proporre alcune attività centrate sulla comunicazione:

- creare uno slogan;
- proporre attività musicali, come ideare una canzone che riporti lo slogan nel ritornello, anche da condividere in rete attraverso un podcast dedicato o una clip musicale;
- creare una serie di infografiche sulle tematiche del SID o creazione di *tag cloud*;
- progettare un logo dedicato da affiancare a quello ufficiale;
- realizzare attività di ricerca ragionata in rete per la creazione e condivisione di *playlist* o di sitografie tematiche;
- elaborare e somministrare sondaggi tramite form *on-line* analizzando e condividendo i risultati;
- realizzare una serie di videoclip dedicati all'uso responsabile e creativo della rete.



METTIAMOCI IN GIOCO CREATIVAMENTE

La scuola può organizzare laboratori, anche in modalità *peer tutoring* e con il coinvolgimento delle famiglie, proponendo attività di riflessione esperienziale sulle tematiche del SID:

- creare gadget, anche wearable, con logo del SID, utilizzando stampanti 3D, laser cut o altri strumenti per l'artigianato digitale;
- realizzare semplici simulazioni di topologie di rete (LAN, MAN, WAN) utilizzando materiali come mattoncini, cannucce, fili, etc;
- realizzare brevi animazioni video, anche con la tecnica della *stop motion* ad esempio sulla distorsione delle notizie in rete;
- proporre o partecipare ad un'esperienza di *social reading* e/o *social writing*, per educare all'uso consapevole delle parole nei social;
- progettare *avatar* digitali per riflettere sull'espressione di sé in rete;
- creare un'installazione artistica collettiva sul tema della sicurezza;
- sviluppare una App per la gestione consapevole dello *screen time* sui dispositivi digitali;
- sviluppare un semplice videogioco, sul contrasto al cyberbullismo, utilizzando la programmazione visuale a blocchi;
- ideare un'*escape room* dove risolvere enigmi decifrando chiavi di sicurezza.

6. CHI FA COSA?

Le iniziative all'interno della scuola e sul territorio possono essere progettate e realizzate dall'animatore digitale, dal team per l'innovazione digitale, dal referente del bullismo e cyberbullismo, insieme ai docenti disponibili e sotto il coordinamento del dirigente scolastico.

E' possibile chiedere la collaborazione anche alle **Équipe Formative Territoriali**, una *task force* di docenti al lavoro per promuovere l'innovazione digitale. Per le modalità di contatto e di accompagnamento all'ideazione e alla realizzazione di attività per il *Safer Internet Day*, è possibile consultare i siti dei rispettivi USR.

Non rimane che augurare a tutti:

Buon Safer Internet Day 2020!