

TEMA

# Safer Internet Day 2016: una buona occasione per educare alla sicurezza informatica

**Maria Stella Perrone**

docente di Matematica, IIS "A. Castigliano" – ASTI

*stella.perrone@ipsiacastigliano.it*

L'educazione all'uso consapevole della rete dovrebbe rappresentare la sfida quotidiana di ogni docente, una tematica trasversale di importanza basilare spesso sottovalutata o risolta solo con l'organizzazione di convegni con esperti che siano di stimolo alla riflessione, al dibattito e alla sensibilizzazione.

Lo studente del nostro Istituto, così come di molte altre scuole, spesso non vede nella scuola qualcosa di piacevole o utile, ma solo un luogo in cui non si riconosce e prova disagio, soprattutto se proporre lo studio delle discipline significa fornire sterili parole e teoremi incomprensibili, staccati dalla realtà; una realtà nella quale ha difficoltà, un mondo che lo emargina, facendolo sentire solo e inutile. I nostri ragazzi vanno motivati, lo studio e l'amore per l'attività didattica non è scontato, ma va alimentato poco a poco.

I media sono il loro mondo: cellulari, smartphone, rete, sono appendici dalle quali dipendono in modo ossessivo e inconsapevole, considerandoli giocattoli. A noi adulti spetta il compito di educarli all'uso consapevole di strumenti che possono diventare pericolosi, a leggerne le istruzioni spesso nascoste, a sviluppare lo spirito critico che li renderà forti.

Lezioni frontali e convegni non sono sufficienti per una reale educazione, così come è per tutte le lezioni curricolari; se lo studente non è posto al centro del proprio apprendimento, difficilmente potrà sviluppare competenze adeguate e convincersi che il problema della sicurezza informatica lo riguarda in prima persona.

Microsoft e [Fondazione Mondo Digitale](#), in collaborazione con Polizia Postale, hanno organizzato per il 2016 un [Safer Internet Day](#) (SID) partecipato, condiviso e diffuso in tutte le regioni italiane, con i giovani delle scuole come i veri protagonisti. Da nord a sud, gli studenti hanno elaborato coralmemente il *Youth Manifesto for a Safer Internet*, un documento di riferimento per l'uso sicuro e positivo della rete da parte di tutti.

Il Safer Internet Day, istituito dalla Commissione Europea per la promozione di un utilizzo sicuro di Internet tra i più giovani, è diventato nel corso degli anni un evento annuale a livello mondiale, ed è ora celebrato in oltre 70 paesi in tutto il mondo.

Nell'edizione italiana 2016, celebrata al 9 febbraio, Microsoft e Fondazione Mondo Digitale, in collaborazione con Polizia Postale, hanno invitato una scuola per ognuna delle 21 regioni italiane a partecipare. L'IIS "A. Castigliano" di Asti ha partecipato in rappresentanza del Piemonte, contribuendo alla redazione di un *Youth Manifesto for a Safer Internet*: la parola ai giovani, nativi digitali, per individuare delle linee guida a favore di un uso sicuro e positivo della rete da parte di tutti.

L'iniziativa ha avuto come obiettivo quello di creare un'occasione di riflessione e confronto tra i giovani sui temi cardini della sicurezza online, per promuovere una maggior consapevolezza dei rischi e poter usufruire in sicurezza delle opportunità offerte dalla Rete.

## **Organizzazione e metodologia didattica**

Fondazione Mondo Digitale ha coordinato le attività ma ha consentito che le scuole operassero scelte metodologiche didattiche in totale autonomia. Nella nostra istituzione scolastica, all'interno della quale ho supervisionato le attività, i docenti sono stati liberi di scegliere se partecipare e con quali classi, in modo che la reale motivazione di docenti e studenti potesse essere funzionale al raggiungimento degli obiettivi.

Hanno partecipato nove classi, con rappresentanza dalla prima alla quinta, per un totale di 160 studenti. Ogni classe ha scelto di trattare una o più tematiche tra quelle proposte: Hacking, Phishing, Spamming, Truffe on-line, Pedofilia online, Diritto d'autore, Cyberstalking, Cyberbullismo, Social Network.

Ogni insegnante ha organizzato momenti di presentazione dell'attività e momenti di dibattito collettivo, tali da suscitare interesse e curiosità.

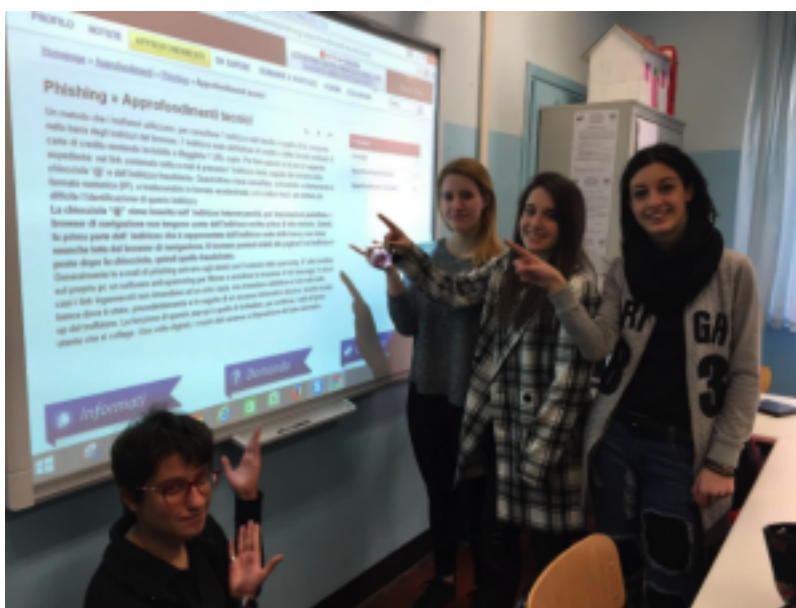


Figura 1 – Classe 3S, indirizzo socio-sanitario. Momento di discussione in aula.

I ragazzi sono stati liberi di lavorare in autonomia, organizzandosi in gruppi di lavoro, sino ad arrivare alla realizzazione dell'oggetto didattico digitale di sensibilizzazione alla problematica trattata (video, immagine, fumetto). Ogni studente aveva inoltre il compito di pensare ad una raccomandazione, uno slogan particolarmente efficace da proporre per il Youth Manifesto del SID 2016. Un'area drive condivisa tra docenti e studenti ha consentito di raccogliere il materiale, condividere idee, risultati parziali e tutti gli oggetti didattici digitali realizzati.

### **[Classe 3S, un video realizzato dalla classe.](#)**

## **Obiettivi ed elementi di innovazione**

L'esperienza didattica ha consentito di promuovere principi di cittadinanza consapevole, sviluppando attività di ricerca e studio attraverso l'impiego delle nuove tecnologie e mediante la trattazione di casi concreti e reali, proposti dagli stessi studenti.

L'attività ha permesso di sviluppare competenze di cittadinanza, digitali, statistiche, di *data journalism* e di *storytelling*, nonché competenze trasversali quali sviluppo di senso critico, *problem-solving*, lavoro di gruppo e abilità interpersonali e comunicative.

Obiettivo irrinunciabile per noi docenti è stato che l'attività venisse integrata nelle lezioni curricolari e non venisse percepita come elemento a se stante staccato dal contesto.

Fasi progettuali:

- momenti di formazione con la Polizia postale ed esperti;

- organizzazione degli spazi condivisi per la raccolta della documentazione (Drive);
- momenti di discussione comune per condividere idee, stimolare la riflessione collettiva;
- organizzazione di gruppi di lavoro tra gli studenti: definizione di ruoli, in base alle attitudini di ognuno: gli studenti sono stati coinvolti nelle fasi di progettazione e stimolati a scegliere impegni e azioni da portare a termine in autonomia;
- realizzazione del prodotto finale, filmato, vignetta o cartellone digitale;
- scelta in ogni classe della raccomandazione / slogan da inviare per la realizzazione del manifesto nazionale.

Obiettivi specifici di progetto:

- trasmettere entusiasmo e suscitare emozioni attraverso un apprendimento da protagonisti;
- valorizzare la scoperta;
- acquisire la consapevolezza delle proprie attitudini naturali;
- promuovere l'insegnamento creativo;
- creare una comunità di apprendimento di saperi condivisi;
- abituare al lavoro di gruppo e all'attività laboratoriale;
- abituare a: rispetto dei tempi, autonomia nel lavoro, documentazione dello stesso;
- saper analizzare dati/informazioni in modo critico;
- promuovere il raccordo di contenuti, competenze essenziali e saperi;
- educare adulti e ragazzi all'uso consapevole delle ICT e della rete e ad un utilizzo corretto dei media.

Gli studenti coinvolti nel percorso didattico appartengono a indirizzi di studio differenti e ogni classe ha avuto la possibilità di esprimere al meglio e mettere in pratica le competenze specifiche già acquisite. Le studentesse del corso moda, predisposte al disegno e alla creatività, hanno realizzato una vignetta.

Gli studenti del corso elettronico, nell'affrontare il tema della pedofilia on-line, hanno ben utilizzato le competenze nell'utilizzo delle tecnologie per realizzare un video di notevole impatto emotivo.



Figura 3 – Vignetta realizzata dalla classe 3N indirizzo moda – Tema: Cyberstalking

### **Video realizzato dalla classe 3F, indirizzo elettronico.**

Alcuni studenti del corso socio-sanitario, attenti agli aspetti relazionali e al benessere della persona, hanno affrontato con particolare cura il tema del cyberbullismo (realizzato).

### **Video sul cyberbullismo realizzato dagli studenti della 2s, indirizzo sociosanitario.**

## **Risultati raggiunti**

Tutte le classi coinvolte hanno lavorato con impegno e alto grado motivazionale. Sei classi hanno realizzato oggetti didattici digitali, sette classi hanno inviato il [proprio contributo](#) alla realizzazione del *Youth Manifesto*.



Figura 6 – Youth Manifesto.

Tutto quanto creato è stato documentato su una pagina web specifica di [progetto SID 2016](#) in modo che quanto realizzato possa essere utile per la diffusione a tutti gli studenti dell'istituto: la prima tappa di un cammino verso l'educazione alla sicurezza informatica in continua evoluzione grazie al contributo di tutti.

Per documentare e valorizzare ancora di più il lavoro dei ragazzi, Fondazione Mondo Digitale ha chiesto di individuare uno studente portavoce che è stato intervistato, raccontando l'esperienza a nome di tutto l'Istituto, e uno studente giornalista di classe che è stato incaricato di scattare qualche foto e di intervistare i compagni nel corso delle attività in modo che fosse meglio documentato il processo.



Figura 7 – Momento gruppo di lavoro 2S indirizzo socio-sanitario – Tema: Cyberbullismo

Il manifesto, diffuso sul web sui canali FMD e Microsoft, citando tutte le scuole partecipanti, realizzato con i contributi di tutti gli studenti italiani coinvolti, è un documento importante, il punto di partenza per continuare a "tenere in rete sempre la testa collegata", come invita lo slogan posto al centro di tutte le raccomandazioni. Può essere lo stimolo a porre in atto altre esperienze didattiche di sensibilizzazione.

Tutti gli oggetti didattici digitali realizzati dagli studenti sono stati pubblicati da Microsoft, Polizia Postale e Fondazione Mondo Digitale in una [pagina web pubblica](#) che può essere utile all'educazione sulla sicurezza in rete.

## **Punti di forza e trasferibilità dell'esperienza**

Lavorare tutti insieme per una finalità comune è stata sicuramente un'esperienza positiva in quanto ha motivato gli studenti e ha messo in luce realtà spesso a loro sconosciute.

I nostri studenti troppo frequentemente usano le tecnologie in modo inconsapevole. La rete è espressione del loro mondo nel quale si comportano allo stesso modo nel quale si presentano in un incontro fra loro al bar o in discoteca. I pericoli sono sottovalutati, le possibilità di incorrere in comportamenti illeciti sono ignorate, con il rischio di cadere in trappole da parte di personaggi senza scrupoli oppure di compiere loro stessi azioni illegali.

Le cause sono da ricercare nella disinformazione degli adulti; famiglie e docenti non conoscono in modo adeguato le potenzialità e i pericoli della rete e degli strumenti. Lo smartphone per i genitori è un giocattolo che propongono ai ragazzi sin dalla tenera età, dimenticandosi di informare riguardo alle istruzioni per l'uso. La scuola, i docenti, sino ad oggi hanno considerato il cellulare un oggetto da vietare in aula, suscitando ancor più l'interesse del proibito nei ragazzi. Le tecnologie a scuola sono utilizzate didatticamente in modo parziale da docenti non sufficientemente formati che scambiano la dimestichezza nell'utilizzo degli studenti per competenza tecnologica e hanno quindi il timore di essere meno preparati di loro. Anche tra i docenti più favorevoli all'utilizzo delle tecnologie spesso vengono ignorati problemi quali diritto d'autore, copyright, licenze Creative commons. Gli studenti, lasciati liberi di cercare in rete, senza un'adeguata informazione, fanno un uso inconsapevole di copia-incolla di testi e immagini senza mai preoccuparsi se sia lecito, sottovalutando l'importanza di valutare le fonti, citandole se attendibili.

L'esperienza del SID 2016 è un esempio di costruzione collaborativa della conoscenza a partire dalla comprensione del potenziale della rete e delle nuove tecnologie.

Tablet e smartphone sono strumenti didattici che dovranno essere via via inseriti nella pratica quotidiana, avendo chiari obiettivi e finalità di utilizzo, con studente al centro del proprio apprendimento e docente regista e supervisore.

Con l'esperienza progettuale di SID 2016 siamo riusciti ad aumentare i casi di studenti che denunciano, che "non stanno a guardare" quando nelle loro chat di whatsapp o nei social network assistono a situazioni di potenziale pericolo, di scredito di un compagno di classe più debole, di scambio di foto o video imbarazzanti. Abbiamo assistito ad un decremento dello "scatto selvaggio" di immagini e video in ogni dove e della relativa pubblicazione in rete senza autorizzazione. I ragazzi nel confronto tra pari hanno avuto il desiderio di raccontare, hanno manifestato disagi che non avevano il coraggio di svelare.

La pagina web realizzata potrà essere il punto di partenza per altre esperienze simili ed è ora utilizzata dagli stessi studenti per continuare l'opera di sensibilizzazione: l'educazione tra pari ha sempre una maggiore efficacia.

I ragazzi possono vedere quanto realizzato dai compagni delle altre regione d'Italia, riflettere maggiormente e organizzare incontri finalizzati al confronto e al dibattito per esempio in occasione delle lezioni curricolari, in alcuni momenti di attività di cogestione, durante le assemblee degli studenti.

I docenti che non hanno partecipato all'esperienza possono utilizzare la documentazione dell'attività svolta per formarsi ed approfondire o cogliere nuovi spunti didattici.

Gli studenti coinvolti hanno sviluppato nuove competenze, imparato ad usare nuovi *tools* in autonomia, utilizzandoli anche per altre attività in classe.

L'esperienza da protagonisti ha permesso di accrescere negli studenti la convinzione che ognuno di loro ha la responsabilità di costruire il proprio portfolio digitale che concorrerà a possibilità di futura occupazione, se saranno in grado di curare la propria immagine e la propria reputazione on-line.

## **Ostacoli e criticità**

La criticità principale come sempre è il fattore tempo; gli studenti, anche se l'opera di sensibilizzazione si è svolta in un arco temporale maggiore, hanno avuto solo un mese effettivo (gennaio 2016) per realizzare gli oggetti didattici digitali, in un periodo dell'anno didatticamente sfavorevole per la sovrapposizione di impegni.

L'esperienza ha richiesto grande tenacia: la raccolta del materiale, l'organizzazione dello stesso in oggetti digitali, i video da montare hanno richiesto ore e ore di lavoro, ma i ragazzi non si sono mai arresi di fronte alle difficoltà, sviluppando notevoli capacità di conduzione autonoma delle attività. Rispettare le scadenze non è stato facile; per superare la criticità temporale è stato molto efficace il lavoro collaborativo di condivisione di tutte le risorse e della pianificazione di progetto.