

Strumenti e pratiche di eSafety: ePolicy e Kit Didattico



**Generazioni
Connesse**
SAFER INTERNET CENTRE

Daniele Catozzella – Save the Children
Mauro Cristoforetti – coop. EDI onlus



MIM

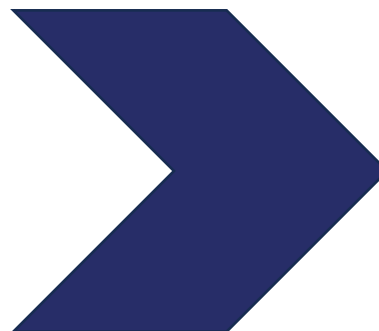
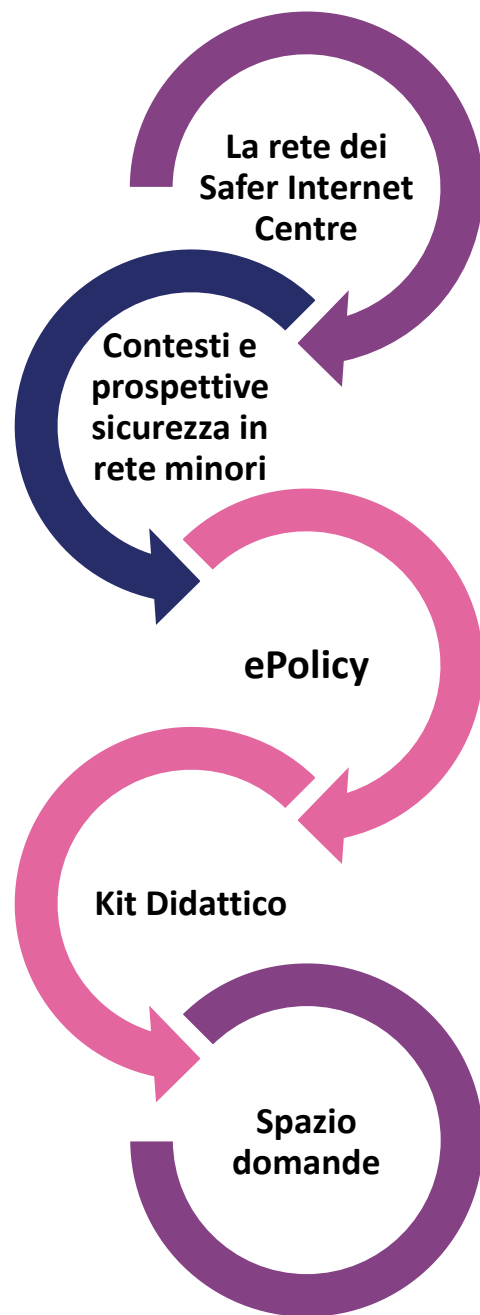
Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Co-funded by
the European Union

www.generazioniconnesse.it

Indice webinar



Safer Internet Centre in Europa e in Italia

Il progetto Safer Internet Centre – Generazioni Connesse, è coordinato dal MIM e co-finanziato dalla Commissione Europea nell'ambito del programma Digital Europe.

È membro di una rete promossa dalla Commissione Europea che si concretizza nella piattaforma online "Better Internet for Kids" gestita da European Schoolnet, in stretta collaborazione con INSAFE (network che raccoglie tutti e 30 i SIC europei) e INHOPE (network che raccoglie tutte le hotlines europee).



Co-funded by
the European Union

IL CONSORZIO DEL SIC



Better Internet for Kids

LA STRATEGIA EUROPEA BIK+

1. **Esperienze digitali sicure:** proteggere i più giovani da contenuti, comportamenti e rischi online dannosi e illegali. L'obiettivo è migliorare il benessere dei più giovani online attraverso un ambiente digitale sicuro e adeguato all'età, creato in modo da rispettare l'interesse superiore dei minori.
2. **Emancipazione digitale:** consentire a tutti i bambini/e ragazzi/e (compresi quelli in situazioni di vulnerabilità) di acquisire le abilità e le competenze necessarie per compiere scelte sane ed esprimersi online in modo sicuro e responsabile
3. **Partecipazione attiva:** rispettare bambini/e ragazzi/e dando loro voce in capitolo negli ambienti digitali, con per promuovere esperienze digitali sicure innovative e creative.



Co-funded by
the European Union

COMPONENTI DI GENERAZIONI CONNESSE - SIC

Awareness Center

Programmi di educazione e sensibilizzazione rivolti a comunità educante e bambini/ragazzi

Helpline

Fornisce supporto in particolare a bambini/e, adolescenti e genitori in merito ad esperienze negative e/o problematiche inerenti l'utilizzo delle tecnologie digitali

Hotline

Servizio riservato agli utenti della Rete che offre la possibilità di segnalare la presenza di materiale pedopornografico online

Teachers Panel

Supporta il progetto Generazioni Connesse nella definizione di nuovi temi e contenuti nell'ambito dell'Educazione Civica Digitale.

Youth Panel

Composto da 40 ragazzi e ragazze dai 14 ai 18 anni provenienti dal nord centro e sud Italia con il compito di supportare le iniziative del centro italiano per la sicurezza in rete, offrendo il punto di vista dei ragazzi riguardo l'uso positivo delle tecnologie.



Co-funded by
the European Union

Cicli seminariali per professionisti dell'infanzia

Stimolare una riflessione critica sul ruolo delle tecnologie digitali nelle esistenze di bambini e ragazzi/e, conducendo i partecipanti (assistenti sociali, pediatri, psicologi, educatori, docenti e dirigenti scolastici) ad una ricognizione degli attuali elementi che compongono il complesso mondo dei nuovi media sia dal punto di vista tecnico che culturale.



Approfondire il complesso rapporto tra ambienti digitali, libertà personale/responsabilità/protezione di bambini/e e ragazzi/e combinando l'approccio preventivo a quello riparatorio, così da affrontare il fenomeno nella molteplicità dei suoi aspetti e offrendo le competenze utili ad operare in modo adeguato nella rilevazione precoce del rischio e per fornire un supporto nella fase di intervento.



Migliorare la relazione educativa professionista–ragazzo/a nella misura in cui l'educazione al mezzo è una chiave d'accesso per l'adulto alla vita, emotiva e relazionale, dei più giovani

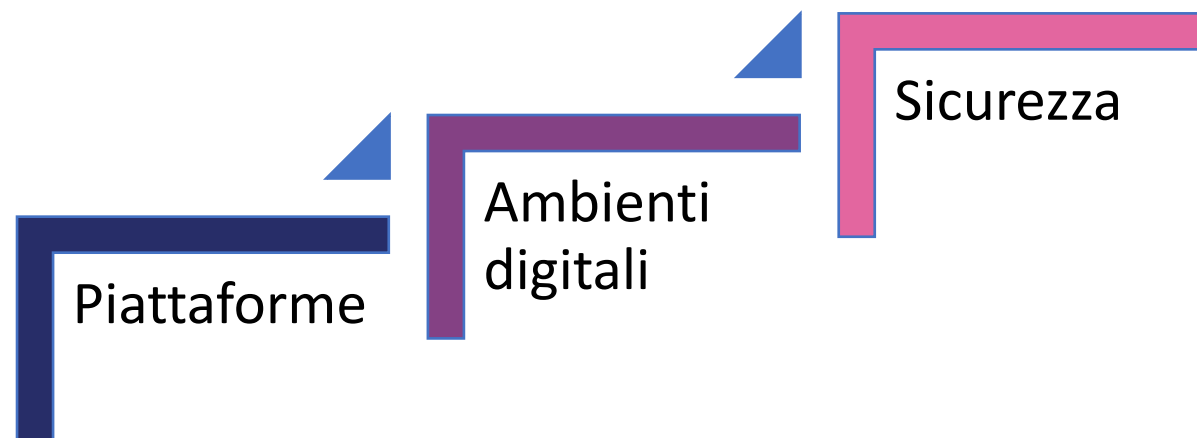


Co-funded by
the European Union



Teachers Panel

Contesto europeo: sicurezza in rete per i minori



Co-funded by
the European Union

Diritti e tutele online

Il regolamento sui servizi digitali (Digital Services Act - DSA) in breve

Misure per proteggere i bambini e i giovani online

LINK

VLOP (Very large online platform)

Vlops (Very large online search engine)

▶ *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.*

DIGITAL SERVICES ACT: OBIETTIVI

"Ciò che è illecito offline deve essere
illecito anche online"

Assicurare la
sicurezza online

Ridurre la diffusione
di contenuti illegali o
dannosi

Promuovere
un'ambiente online
più trasparente e
aperto

Salvaguardare la
libertà di parola

Aumentare la
protezione dei minori

Divieti e obblighi specifici



«DARK PATTERNS»

Meccanismi inseriti nella progettazione che, in alcuni casi anche con l'utilizzo di sistemi di IA, sono in grado di influenzare in modo inconsapevole l'utente per fini diversi principalmente di natura commerciale



«PROFILAZIONE PER SCOPI PUBBLICITARI DI MINORI»

In caso di ragionevole certezza di un utente minore vige il divieto di profilazione per scopi pubblicitari



«TRUSTED FLAGGERS»

I segnalatori attendibili hanno il compito di individuare e segnalare contenuti illegali presenti sulle piattaforme quali incitamento all'odio, terroristici o di altra natura.

In Italia sono stati individuati dall'AGCOM da gennaio 2025 tra cui Telefono Azzurro

TikTok Lite «*Task and Reward Program*»

Nel corso del 2024 TikTok introduce alcune nuove funzionalità sperimentali in Francia e Spagna che consentono agli utenti di guadagnare punti (trasformabili in crediti) attraverso diverse attività quali ad esempio la visione di video, inserire «mi piace» a creators.

Data l'assenza di una valutazione dei rischi e di strumenti di mitigazione del rischio per i minori è stata avviata un'inchiesta preliminare. TikTok ha chiuso il programma prima dell'avanzamento dell'inchiesta.



Co-funded by
the European Union

EU: Campagna DSA for Youth



The Digital Services Act (DSA) explained

What online platforms should do to keep kids and teens safe online



Co-funded by
the European Union

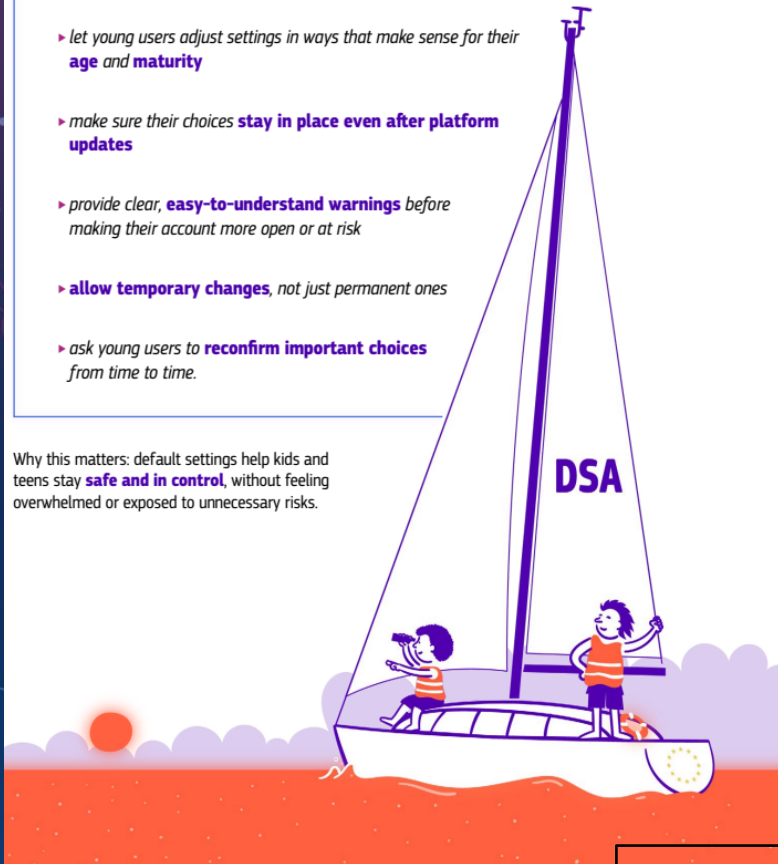
Giving kids and teens control – with guidance

Kids and teens should never be encouraged to lower their privacy, safety and security settings. But if they want to **customise their experience**, they should be able to do so in a way that's safe and age appropriate.

Platforms need to do:

- ▶ let young users adjust settings in ways that make sense for their **age and maturity**
- ▶ make sure their choices **stay in place even after platform updates**
- ▶ provide clear, **easy-to-understand warnings** before making their account more open or at risk
- ▶ allow **temporary changes**, not just permanent ones
- ▶ ask young users to **reconfirm important choices** from time to time.

Why this matters: default settings help kids and teens stay **safe and in control**, without feeling overwhelmed or exposed to unnecessary risks.



e. Interfaces: designing platforms to be easy and safe to use

An **interface** is how an online platform looks and works – what you see on your screen and how you interact with it. A well-designed interface can help kids and teens **stay safe, feel confident** and **enjoy their time online**.

To prevent excessive use and addictive behaviours, and make it easier to log off, platforms should avoid features like:

- ▶ infinite scrolling – when the page has scrolled all the way to the bottom, it automatically refreshes with new content
- ▶ pull to refresh
- ▶ constant notifications
- ▶ video autoplay
- ▶ virtual daily rewards, streaks or points that require children to open the app or game every day.



Platforms need to include:

- ▶ tools that help kids and teens **manage their time online**, like friendly reminders to take breaks
- ▶ safety settings, and reporting and feedback tools that are **easy to find, understand and use**
- ▶ **accessibility** for everyone, including children and teenagers with disabilities or additional needs
- ▶ clear **warnings** when children and teenagers are interacting with **artificial intelligence (AI)** features.



LINK



European
Union



[Translate this page](#)

[Log in](#)

[Search](#)

Better Internet for Kids

[Home](#)

[News](#)

[Knowledge hub](#)

[Learning corners](#)

[Resources](#)

[Events and campaigns](#)

[About](#)

[Safer Internet Day](#)

Online abuse – get help, report it! [Contact a helpline](#)

Better Internet for Kids

The EU strategy for a Better Internet for Kids (BIK+) aims to improve age-appropriate digital services and ensure every child is protected, empowered, and respected online.

[Read more about Better Internet for Kids](#)

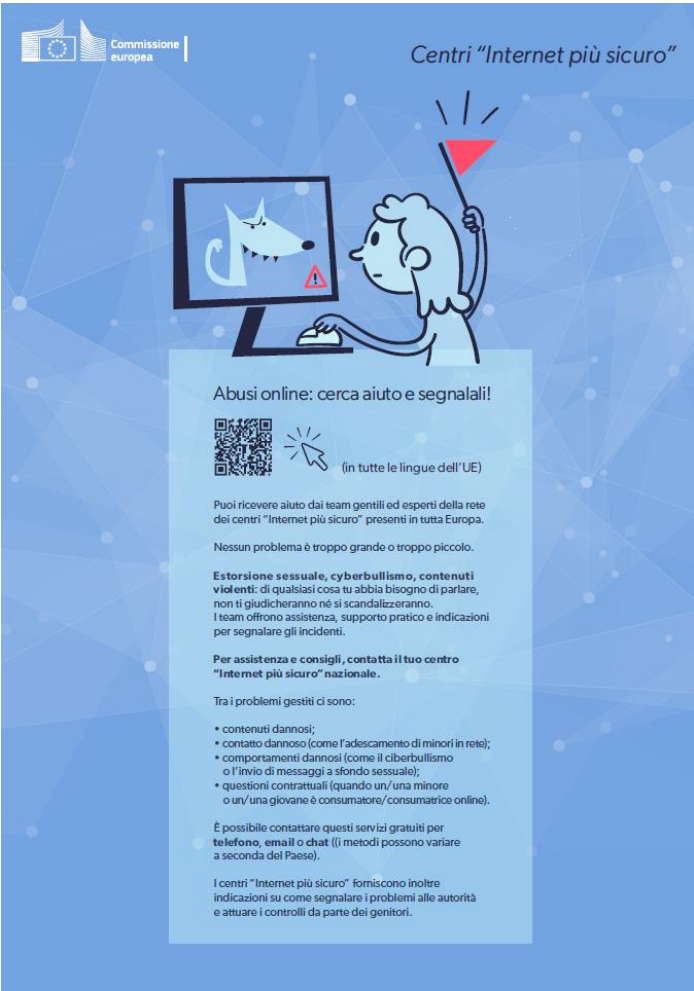


Co-funded by
the European Union

Commissione Europea: calendario sulla sicurezza in rete per le scuole 2025



LINK



Tecniche di marketing in-game



Pay-to-win



Battle pass



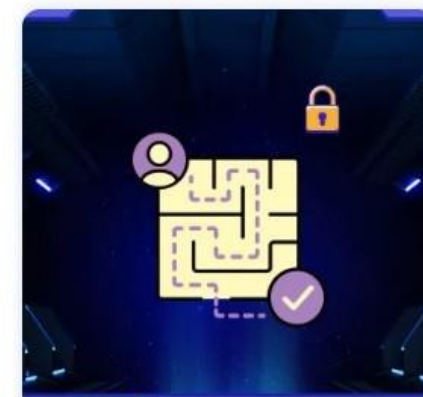
Currency



FOMO



Loot box



Dark pattern



AdWiseOnline campagna sui diritti di bambini, bambine e adolescent per la protezione, come consumatori, negli ambienti digitali

AdWiseOnline campaign is running in a partnership between the EC's DG CONNECT and DG JUST policy frameworks, as well as the public-facing networks of [European Safer Internet Centres \(SICs\)](#) and [European Consumer Centres \(ECC-Net\)](#) within the framework of the [Better Internet for Kids \(BIK\)](#) project.

WP3 - Educational, Awareness Raising, and Communication activities - **Digital Education Toolkit (Kit 5-8)**

La guida "**Educare al digitale tra i 5 e gli 8 anni - Tracce educative per docenti e genitori**" è realizzata da Save the Children all'interno del **progetto Safer Internet Centre (SIC) – Generazioni Connesse**.

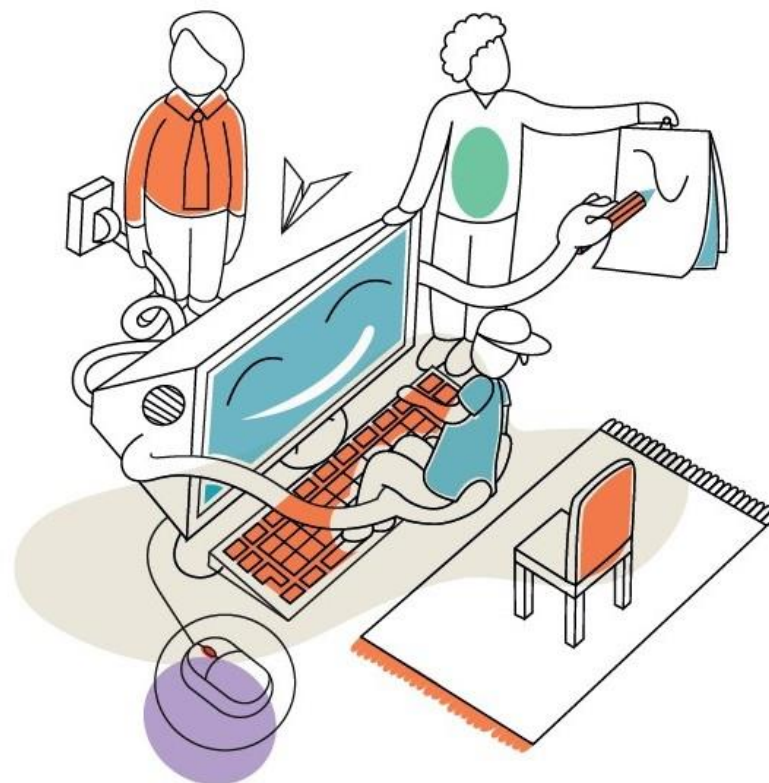
La guida propone **idee, suggerimenti e risorse per supportare i docenti e i genitori nell'educare al digitale** e nell'accompagnare i primi approcci di bambini e bambine alla rete, ai suoi servizi e dispositivi.

Per i docenti della **scuola dell'Infanzia** e dei **primi anni della scuola Primaria**, la guida approfondisce le metodologie e propone percorsi didattici per la **promozione delle competenze digitali in classe**.

Per i genitori, la guida propone suggerimenti e opportunità per **accompagnare bambini e bambine alla scoperta della rete**, definire regole efficaci e affrontare i primi temi per la sicurezza in rete.

[LINK](#)

EDUCARE AL DIGITALE TRA I 5 E GLI 8 ANNI TRACCE EDUCATIVE PER DOCENTI E GENITORI



IN COLLABORAZIONE CON



Cosa fanno Hotline e Helpline?



Ascolto attivo - riservato - non giudicante

Supporto professionale

Consulenza e risoluzione dei problemi



Co-funded by
the European Union

Cosa fanno Hotline e Helpline?



[Il progetto](#) [FAQ e risorse](#) [Sei un minore?](#) [IT](#) ▼

[SEGNALA ORA](#)

SEGNALA CONTENUTI ONLINE DI ABUSO SESSUALE SU MINORI

Ogni giorno, migliaia di immagini di violenza sessuale su minori circolano in Rete. Anche una sola segnalazione può contribuire a rendere gli ambienti online più sicuri e a proteggere bambini, bambine e adolescenti. La protezione da ogni forma di sfruttamento e abuso sessuale è al centro del nostro impegno, in linea con [l'Art. 34 della Convenzione ONU sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza](#). Dal 2002 Stop- it è il servizio di Save the Children Italia che permette di segnalare contenuti online relativi ad abusi sessuali sui minori (cosiddetto "materiale pedopornografico").



Co-funded by
the European Union



**CLICCA e
SEGNALA**

L'ePolicy e il kit didattico



Co-funded by
the European Union

L'ePolicy

è un documento programmatico autoprodotta dalla scuola volto a descrivere:

L'approccio alle tematiche legate alle competenze digitali, alla sicurezza online e ad un uso positivo delle tecnologie digitali nella didattica;

le norme comportamentali e le procedure per l'utilizzo delle *Tecnologie dell'informazione e della comunicazione* (TIC) in ambiente scolastico;

le misure per la prevenzione;

le misure per la rilevazione e gestione delle problematiche connesse ad un uso non consapevole delle tecnologie digitali.



Co-funded by
the European Union

Un percorso guidato

FASE 1:

- Registrazione

FASE 2:

- Autovalutazione

FASE 3:

- Formazione

FASE 4:

- Scrittura

FASE 5:

- Autovalutazione

 **ANIES**

ARCHIVIO NAZIONALE ITALIANO
DELLE EPOLICY SCOLASTICHE
SAFER INTERNET CENTRE - ITALIA



Co-funded by
the European Union

La piattaforma di Generazioni Connesse



Supporta gli istituti scolastici nel
redigere o aggiornare l'ePolicy

Forma i docenti per accrescere le loro
competenze relative all'Educazione
Civica Digitale



Informa genitori e studenti attraverso
programmi ad hoc



Co-funded by
the European Union

Generazioni Connesse – scrivere l'ePolicy

Ruoli

Dirigente

Docente
referente

Docenti del
gruppo di
lavoro

Iscrizione e formazione

- Sempre aperto

Scrittura documento

- Sempre aperto

Caricamento ePolicy

- Prima scadenza:
- Safer Internet Day 2025 (10 febbraio)



Co-funded by
the European Union

Generazioni Connesse – formazione docenti

Diritti digitali

Cittadinanza
digitale

I regolamenti
europei

L'ePolicy

Il kit didattico

Il benessere
digitale

Le relazioni
online

Le segnalazioni

Cyberbullismo

Sexting

Deepfake

Sextortion

Diffusione non
consensuale di
immagini intime

Disinformazione

Consenso
online

Hate speech

grooming –
adescamento

Web reputation

L'importanza
dei dati
personali

L'intelligenza
artificiale

Mondi virtuali

App, software e
licenze di
utilizzo



Co-funded by
the European Union

Generazioni Connesse – formazione studenti/esse

**l'importanza dei
dati personali**

**Cyberbullismo e
Hate Speech**

**Sexting e
sextortion**

Diritti digitali

**Questioni
giuridiche**

**Il mondo del
gaming**

**intelligenza
artificiale**

**Benessere
digitale**

relazioni digitali

Disinformazione

SSSG →

**Cittadinanza
Digitale e
Attivismo**

**Relazioni online
e consenso**

**Relazioni onlife
e benessere**



Co-funded by
the European Union

Generazioni Connesse – formazione genitori

Perché educare al digitale?

Come affrontare il digitale a casa?

Come scegliere applicazioni e piattaforme?

Il gaming online: le caratteristiche

Opportunità del Digital Services Act per i genitori

Aspetti legali della rete

Le relazioni onlife

I rischi della rete

Strumenti: parental control e non solo

Benessere digitale



Co-funded by
the European Union

Generazioni Connesse – il KIT didattico

Il KIT didattico

Nota metodologica

Aree tematiche

Schede didattiche

Pillole teoriche

Schede didattiche

Metodologia

Procedimento

DigComp 2.2

Adattabilità ICF-CY

Pillole teoriche

Approfondimenti tematici

Riferimenti teorici



Co-funded by
the European Union



**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



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

Slide per la classe

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.

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.

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	- 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>).



Co-funded by
the European Union



**Generazioni
Connesse**
SAFER INTERNET CENTRE



Co-funded by
the European Union

Strumenti e pratiche di eSafety: ePolicy e Kit Didattico



**Generazioni
Connesse**
SAFER INTERNET CENTRE

Spazio domande

Daniele Catozzella – Save the Children
Mauro Cristoforetti – coop. EDI onlus



MIM
Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Co-funded by
the European Union

www.generazioniconnesse.it