

Like



la tua guida agli strumenti
del Safer Internet Centre





Introduzione	2
Indicazioni alla compilazione	3
- 1.Scopri che scuola sei	3-5
- 2.Scegli le azioni che vuoi intraprendere	5
-3.Individua le tue priorità e compila il tuo piano d'azione	6-7
-4.Svolgi le tue attività	7-8
-5.Concludi il processo valutando le tue attività	8
Sintesi del processo	9
Glossario	

Introduzione

Il Progetto Generazioni Connesse - SIC III intende offrire al sistema scolastico un percorso guidato che consenta, ad ogni Scuola partecipante al processo, di:

- riflettere sul proprio approccio alle tematiche legate alla sicurezza online e all'integrazione delle tecnologie digitali nella didattica, identificando, sulla base dei punti di forza e degli ambiti di miglioramento emersi nel percorso suggerito, le misure da adottare per raggiungere tale miglioramento;
- usufruire di strumenti, materiali e incontri di formazione, a seconda del livello di bisogno rilevato nel percorso suggerito, per la realizzazione di progetti personalizzati che ogni Scuola arriverà ad elaborare tramite un percorso guidato (Piano di Azione), da svolgersi nel corso dell'a.s. 2016/2017.
- dotarsi di una Policy di e-safety, costruita in modo partecipato coinvolgendo l'intera Comunità Scolastica, basata sulla propria realtà e sui Piani di Azione.
L'insieme degli strumenti proposti per la realizzazione del percorso vanno intesi, dunque, come una cassetta degli attrezzi, utili all'individuazione e alla soddisfazione dei bisogni che verranno messi a fuoco.

Il percorso è rivolto alle classi quarta e quinta della Scuola Primaria di Primo Grado e a tutte le classi della Scuola Secondaria di Primo Grado.

La tua guida personale



Like(y) è il tutor virtuale delle Scuole. Vi aiuterà durante tutto il percorso di autovalutazione dandovi consigli e suggerimenti.

Ovunque vedrai **Like(y)** ci sarà un consiglio utile per voi.

Indicazioni alla compilazione

L'obiettivo finale del percorso è di assicurare l'adozione, da parte di ogni scuola partecipante al processo, di una Policy di e-safety, auto prodotta, intesa come insieme di norme comportamentali, procedure e prassi che includa: la visione del fenomeno, le norme comportamentali e le procedure per l'utilizzo delle TIC in ambiente scolastico e la prevenzione e la gestione delle problematiche connesse.

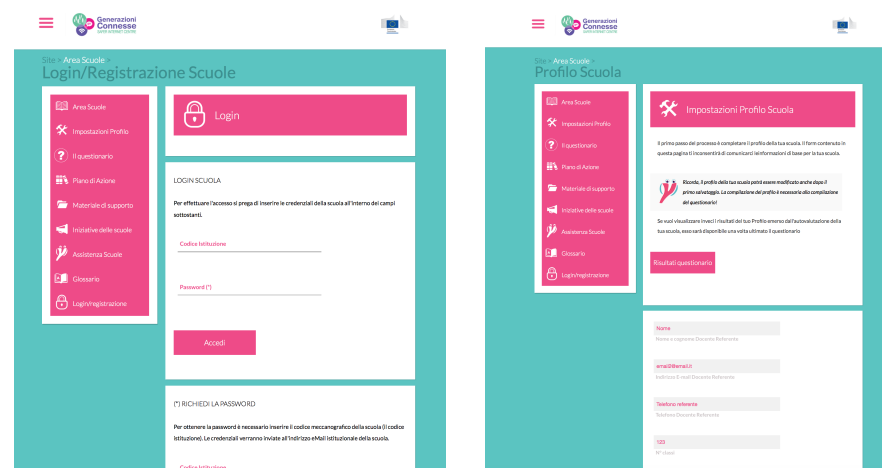
Il processo prevede diverse fasi guidate e supportate.

PRIMA FASE 26 settembre - 07 novembre 2016

Compilazione del questionario, identificazione del Profilo della Scuola e individuazione del Piano di Azione personalizzato.

La prima fase del percorso ha l'obiettivo di far emergere i punti di forza e di debolezza della scuola attraverso la compilazione, da parte dei docenti e del dirigente scolastico, del questionario online e degli strumenti di seguito descritti. Attraverso tali strumenti la scuola viene guidata nell'identificare i propri bisogni, le aree di miglioramento e le azioni da intraprendere, elaborando un progetto personalizzato denominato "Piano di Azione", che sarà implementato nel corso dell'a.s. 2016/2017.

1 Scopri che scuola sei



1 - Registrazione e Login

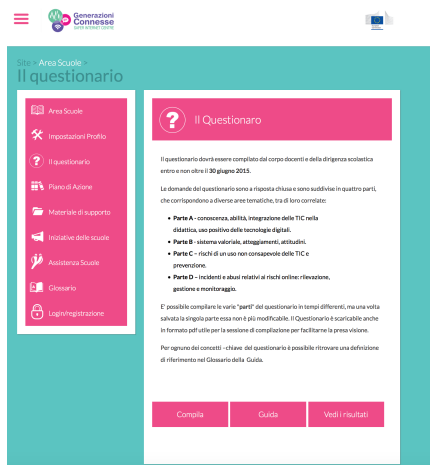
Scegliere **Area Scuole > Login** giunti nella pagina di login, nel caso in cui non si possedessero le credenziali, è possibile recuperarle inserendo il codice Istituzione della propria scuola.

2 - Compilazione del Profilo

Primo passo è completare il profilo scuola. Dal menu scegliere **Area Scuole > impostazioni Profilo**.



Ricorda, il profilo della tua scuola potrà essere modificato anche dopo il primo salvataggio. La compilazione del profilo è necessaria alla compilazione del questionario!



3 - Questionario

Dal menu scegliere **Area Scuole > Questionario**. Dopo aver letto i consigli di Like(y) cliccare sul tasto **Compila** posto sotto al testo. Ultimato il questionario i risultati saranno visualizzati in una pagina di riepilogo, nella stessa via sarà comunicata la fascia di appartenenza della vostra scuola e alcune osservazioni sulle risposte date.



I risultati del questionario sono sempre consultabili in Area Scuole > Questionario tasto Vedi Risultati dopo i consigli di Like(y)

Le domande del questionario sono a risposta chiusa e sono suddivise in quattro parti, che corrispondono a diverse aree tematiche, tra di loro correlate:

ParteA - conoscenza, abilità, integrazione delle TIC nella didattica, uso positivo delle tecnologie digitali.

ParteB - sistema valoriale, atteggiamenti, attitudini.

ParteC - rischi di un uso non consapevole delle TIC e prevenzione.

ParteD - incidenti e abusi relativi ai rischi online: rilevazione, gestione e monitoraggio.

Per ognuno dei concetti chiave del questionario è possibile ritrovare una definizione di riferimento nel Glossario della presente Guida.

In generale chiariamo qui in via preliminare, per rimandare poi a successivi approfondimenti, che:

- Per **misure di prevenzione** intendiamo una serie di misure finalizzate alla prevenzione nella scuola di fenomeni legati ai rischi delle tecnologie digitali che includano iniziative volte a promuovere una cultura dell'inclusione, del rispetto dell'altro/a e delle differenze, dell'utilizzo positivo e responsabile delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC), ecc..

- Per **misure per la rilevazione, gestione e monitoraggio** delle problematiche derivanti da un uso non consapevole e responsabile di internet e delle tecnologie digitali intendiamo: disposizioni su come rilevare e segnalare i casi di incidenti o abusi online, comprese informazioni su chi sono le figure di riferimento, sugli strumenti a disposizione, sull'iter successivo alla segnalazione; le misure che la scuola attiva a supporto delle vittime, degli aggressori, delle famiglie e di tutti coloro che sono stati spettatori attivi o passivi di quanto avvenuto; le misure che disciplinano anche il coinvolgimento di attori esterni quali le forze dell'ordine e i servizi sociali; il monitoraggio nel tempo.



Gruppo di compilazione

In considerazione della struttura della formazione scolastica, che include, tra le altre realtà, gli Istituti Comprensivi, che comprendono scuole a cui possono afferire più Plessi, suggeriamo al Dirigente Scolastico di coordinare un gruppo di lavoro che includa docenti afferenti ai diversi plessi.

Ogni docente rappresenta il proprio plesso. Tuttavia le risposte al questionario rappresenteranno una media di tutte le realtà facenti riferimento allo stesso Istituto.

Perché è importante la media? Perché quello che conta è la realtà nel suo complesso; se esistono forti differenze tra i plessi, otterrete un'indicazione di lavoro, durante la riflessione. Ad esempio, se una scuola è composta da cinque plessi, ma solo uno risponde a determinati criteri, di fatto, la scuola non risponde (in base al valore medio), nel suo insieme, a quei criteri.

Al termine del questionario vi invitiamo ad indicare i nominati di coloro che hanno partecipato alla sessione di compilazione del questionario.



Domande senza risposte

Se una domanda non riceve risposta, il sistema automaticamente la considera nulla. Sugeriamo per tanto di verificare che ogni sezione sia completa e salvata prima di salvare le risposte.

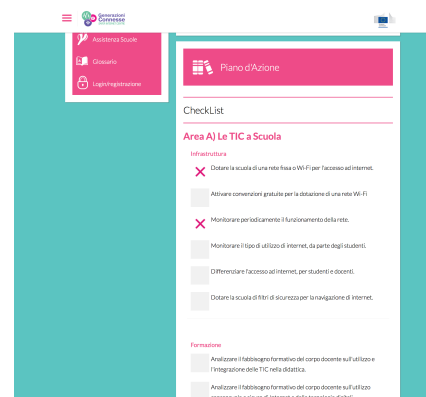


Sezioni del questionario e tempi di compilazione.

Il questionario, come già descritto, è suddiviso in quattro parti. Non è necessario compilare il questionario online in una sola volta: è possibile compilare le diverse sezioni una alla volta, riprendendo la compilazione da quella successiva. Ogni singola parte (A, B, C,, D) deve però essere completata prima di interrompere la compilazione e uscire dalla piattaforma.

2 Scegli le azioni che vuoi intraprendere

Una volta completato il questionario e ricevuto il profilo della propria scuola, e' necessario selezionare dalla Check List le azioni da intraprendere e sulle quali la scuola vuole costruire il proprio Piano d' Azione.



LE TIC A SCUOLA
Infrastruttura
Formazione
Utilizzo Strumenti

PREVENZIONE RISCHI
Scuola inclusiva
Ascolto
Partecipazione, coinvolgimento e consultazione degli studenti
Partecipazione comunità scolastica
Prevenzione rischi online
Regolamenti o Policy

RILEVAZIONI e GESTIONE dei CASI PROBLEMATICI
Rilevazione e monitoraggio dei rischi online (ad es, Cyberbullismo, Sexting, Violazione della Privacy, Adescamento Online, ecc.)
Gestione dei casi problematici
Policy di sicurezza online

4 - Check List

Dal menu selezionare: **Area Scuole > Piano d'Azione**. Questa pagina è resa accessibile alla fine del processo di compilazione del questionario.

Le azioni individuate saranno poi quelle da intraprendere e completare.



Attenzione

Una volta salvata la Check List non è più possibile modificare le azioni selezionate. Le azioni dovrebbero essere selezionate considerando l'impegno che la loro realizzazione comporta.

3 Individua le tue priorità e compila il tuo Piano d'Azione

Una volta selezionate le azioni elencate nella check list vi chiediamo di compilare il Piano di Azione riportando, come indicato nel documento, la vostra analisi sui punti di forza e di debolezza (i macro-ambiti su cui intendete lavorare) e di dare una priorità alle azioni da intraprendere.

5 - I tuoi punti di forza e di debolezza

Dal menu selezionare: **Area Scuole > Piano d'Azione**. In questa pagina è possibile indicare i vostri punti di forza e i vostri punti di debolezza inserendoli nei campi di testo presenti.



Devi essere sintetico nella tua descrizione. Ognuno dei campi di testo accetta al massimo max 3000 caratteri. Quello che scriverai in questi campi sarà poi riportato in automatico all'interno del progetto che stamperai.

6 - Individua le tue priorità

Dal menu selezionare: **Area Scuole > Piano d'Azione**. In questa pagina è possibile dare l'ordine di priorità delle azioni selezionate nella pagina delle Check List.

7 - Salva e Stampa

Dal menu selezionare: **Area Scuole > Piano d'Azione**. Una volta ordinate le priorità e inserito il testo è possibile stampare un modello precompilato in PDF del Progetto Personalizzato (piano d'azione).



Per ordinare le priorità, è stato utilizzato uno script Drag and Drop. Quindi è sufficiente posizionare il puntatore del mouse sopra l'azione che si vuole spostare, tener premuto il tasto sinistro e trascinarla nella posizione desiderata. Una volta scelta la posizione rilasciare il tasto.

Otterrete, in questo modo, il vostro Progetto personalizzato che sottoporrete ad una fase di consultazione e approvazione alla comunità scolastica, per l'avvio del Piano di Azione nella vostra scuola. Tale documento, una volta approvato, dovrà essere firmato dalla dirigenza e inviato nella sua versione definitiva attraverso form online presente nella pagina **Piano d'Azione**, attestando così l'impegno formale della scuola nel portare avanti il processo.

SECONDA FASE novembre 2016 - marzo 2017

Il Piano di Azione individuato dal gruppo di compilazione, dovrà essere presentato alla scuola, agli studenti e ai genitori durante specifici momenti di consultazione che verranno individuati, ad inizio anno scolastico, per facilitare la condivisione del processo.

Il documento "Piano di Azione", una volta approvato, dovrà essere firmato dalla Dirigenza Scolastica e ricaricato in piattaforma attraverso form online presente nella pagina Piano d'Azione. A questo punto si potrà procedere alla realizzazione del Piano.

Vi ricordiamo che l'indirizzo email supportoscuole@generazioniconnesse.it è a vostra disposizione per seguirvi nell'avvio dei progetti e nell'utilizzo dei materiali presenti in piattaforma.

4 Svolgi le tue attività

Le azioni del Progetto sono propedeutiche alla compilazione di un documento di Policy per la sicurezza online (Policy di e-safety), per la scrittura del quale vi suggeriamo un indice ragionato. Si tratta di uno strumento che guida il processo di elaborazione della Policy e consentirà di prendere in considerazione gli aspetti più utili e rilevanti da includere, in stretta relazione con i Piani di Azione.

Le procedure saranno declinate, nel loro aspetto più operativo, in documenti separati, allegati alla Policy stessa.



8 - Realizzazione del Progetto

Dal menu selezionare: **Area Scuole > Materiali di supporto.**

Se sei una scuola S1 - S2 avvia la realizzazione del tuo Piano d'Azione con il supporto online dei nostri esperti e dei materiali messi a disposizione nella sezione.

Sei una scuola S3 avvia le tue attività considerando che il Progetto ti mette a disposizione la possibilità di realizzare - senza oneri di spesa - nella tua scuola, uno o più incontri con i suoi operatori rivolti ai docenti, agli studenti/studentesse e ai genitori.



La pagina "Materiali di supporto" è in continuo aggiornamento. A partire dal mese di dicembre verrà messa a disposizione una nuova versione della piattaforma online dedicata, arricchita di moduli didattici e altre funzionalità.

TERZA FASE
marzo 2017 - giugno 2017

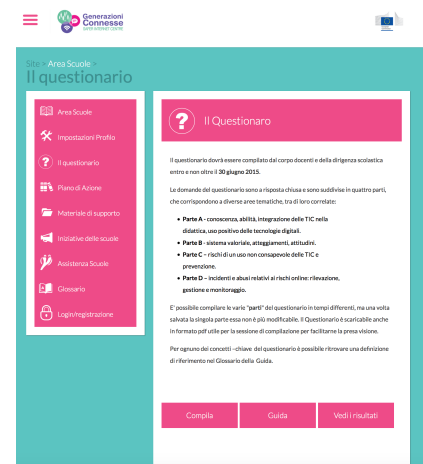
Il processo si chiude con la condivisione dei risultati e del documento di Policy di e-Safety finale, l'autovalutazione del percorso e il riconoscimento dei risultati raggiunti, in particolare tramite un questionario finale:

Compilazione e condivisione del Documento di Policy e-Safety.

Compilazione di un questionario finale.

Comunicazione e riconoscimento del percorso delle scuole (attestato partecipazione, certificazione del progetto, creazione di una rete di scuole "virtuose", curriculum, ...)

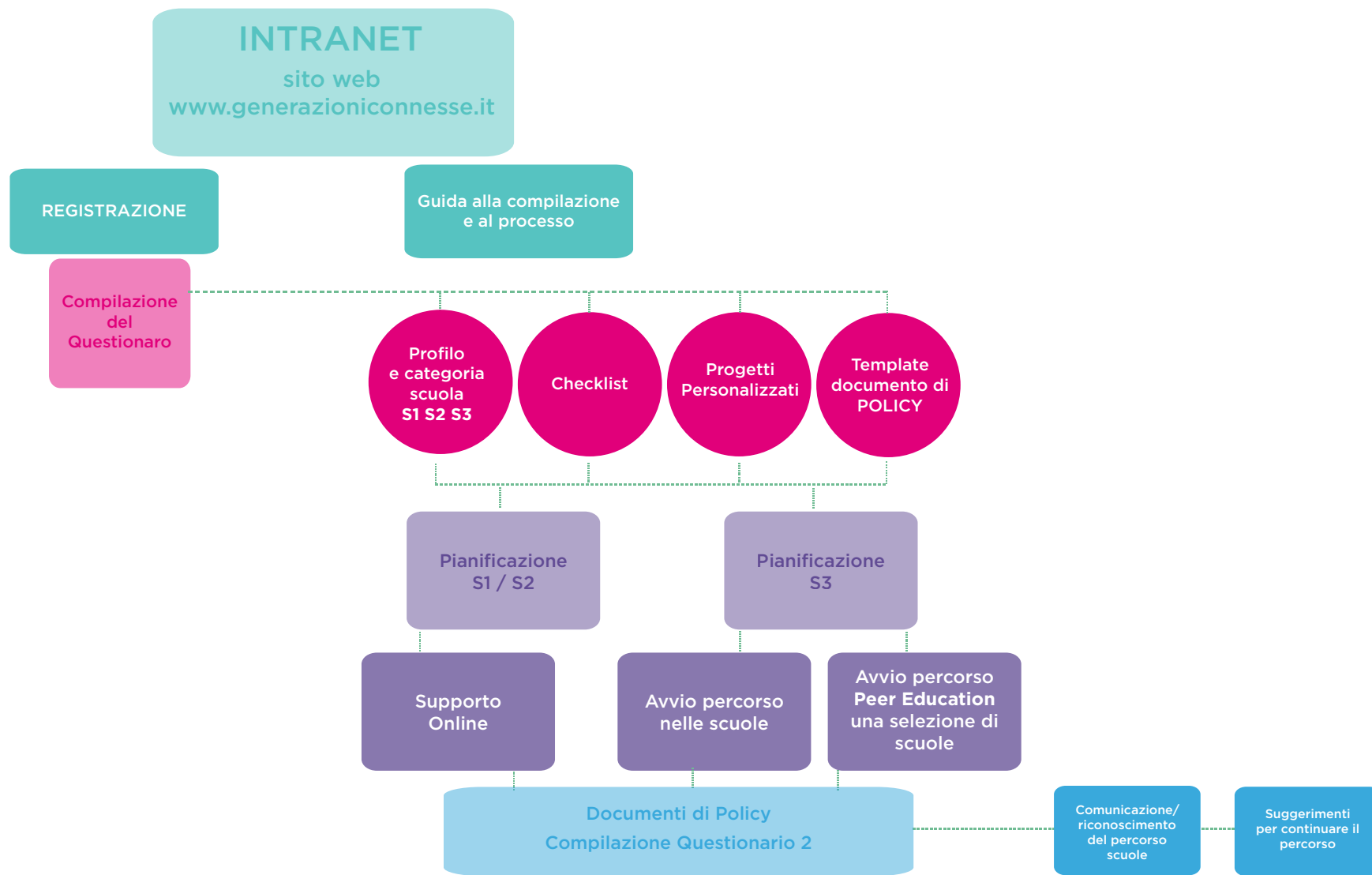
5 Concludi il processo valutando le tue attività



9 - Questionario finale delle attività svolte

Dal menu scegliere **Area Scuole > Questionario**. Il processo si chiude con la condivisione dei risultati e del documento di Policy finale, l'autovalutazione del percorso e il riconoscimento dei risultati raggiunti tramite un questionario finale. In questa pagina è possibile autovalutare i risultati delle tue attività.

Sintesi del processo





Glossario





ADESCAMENTO ONLINE o GROOMING

Il grooming (dall'inglese "groom" - curare, prendersi cura) rappresenta una tecnica di manipolazione psicologica, che gli adulti potenziali abusanti utilizzano online, per indurre i bambini/e o adolescenti a superare le resistenze emotive e instaurare una relazione intima e/o sessualizzata. Gli adulti interessati sessualmente a bambini/e e adolescenti utilizzano gli strumenti (chat, SMS, social network, ecc) messi a disposizione dalla Rete (ma anche dai cellulari) per entrare in contatto con loro. Il grooming definisce il percorso attraverso il quale gradualmente l'adulto instaura una relazione - che deve connotarsi come sessualizzata - con il/la bambino/a o adolescente.

BLOG

Il termine blog è la contrazione di web-log, ovvero "diario in rete".

Nel gergo di Internet, un blog è un particolare tipo di sito web in cui i contenuti vengono visualizzati in forma cronologica. In genere, un blog è gestito da uno o più blogger che pubblicano, più o meno periodicamente, contenuti multimediali, in forma testuale o in forma di post, concetto assimilabile o avvicinabile ad un articolo di giornale.

CITTADINANZA DIGITALE

La Cittadinanza Digitale si può declinare, secondo i suoi aspetti principali:

come insieme di diritti: che oggettivano il ruolo dei bambini e degli adolescenti come attori sociali a pieno titolo, portatori di interessi, istanze e bisogni propri che devono essere soddisfatti e promossi quando usano i Nuovi Media. Parlare di un uso sicuro e positivo dei Nuovi Media è, in questo

senso, affermare un insieme di diritti che ogni utente ha quando accede o utilizza determinati strumenti e la cui affermazione rende l'utilizzo di questi ultimi un'esperienza positiva e sicura;

come insieme di responsabilità: l'utilizzo dei Nuovi Media e l'appartenenza ad una comunità, seppur virtuale di utenti, chiama costantemente in causa il rispetto e la promozione dei propri e altrui diritti, dove è tuttavia importante ribadire la possibilità che il ragazzo o la ragazza ha di "ritirarsi" da certe responsabilità, quando queste vengano percepite come troppo complesse o poco gestibili;

come identità: per i ragazzi e le ragazze, in particolar modo preadolescenti, questo desiderio di appartenenza è particolarmente sviluppato e non è limitato soltanto al proprio gruppo di pari. I bambini e gli adolescenti hanno l'abilità di legarsi e di identificarsi con gruppi e comunità sempre più ampie. Simboli, valori e norme sono un elemento importante di questa appartenenza e costruzione di identità e non vi è dubbio che i Nuovi Media offrano canali, spazi e linguaggi in grado di facilitare e realizzare questo processo;

come partecipazione: in questo senso i Nuovi Media si connotano come strumenti in grado di facilitare una sempre maggiore forma di partecipazione dei ragazzi dal locale al globale. La possibilità di una reale partecipazione passa attraverso una valorizzazione del modo in cui i ragazzi e le ragazze sono in grado di influire sull'ambiente esterno e allo stesso tempo da un'attenta considerazione di come l'ambiente circostante li/le influenza.



COMPETENZA DIGITALE

La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.

Conoscenze, abilità e attitudini essenziali legate a tale competenza: La competenza digitale presuppone una solida consapevolezza e conoscenza della natura, del ruolo e delle opportunità delle TSI nel quotidiano: nella vita privata e sociale come anche al lavoro. In ciò rientrano le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni oltre a una consapevolezza delle opportunità e dei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite i supporti elettronici (e-mail, strumenti della rete) per il lavoro, il tempo libero, la condivisione di informazioni e le reti collaborative, l'apprendimento e la ricerca. Le persone dovrebbero anche essere consapevoli di come le TSI possono coadiuvare la creatività e l'innovazione e rendersi conto delle problematiche legate alla validità e all'affidabilità delle informazioni disponibili e dei principi giuridici ed etici che si pongono nell'uso interattivo delle TSI.

Le abilità necessarie comprendono: la capacità di cercare, raccogliere e trattare le informazioni e di usarle in modo critico e sistematico, accertandone la pertinenza e distinguendo il reale dal virtuale pur riconoscendone le correlazio-

ni. Le persone dovrebbero anche essere capaci di usare strumenti per produrre, presentare e comprendere informazioni complesse ed essere in grado di accedere ai servizi basati su Internet, farvi ricerche e usarli. Le persone dovrebbero anche essere capaci di usare le TSI a sostegno del pensiero critico, della creatività e dell'innovazione.

L'uso delle TSI comporta un'attitudine critica e riflessiva nei confronti delle informazioni disponibili e un uso responsabile dei mezzi di comunicazione interattivi. Anche un interesse a impegnarsi in comunità e reti a fini culturali, sociali e/o professionali serve a rafforzare tale competenza.

(Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006)

CURRICOLO

Ogni singola istituzione scolastica, per effetto e in conformità dell'autonomia prevista dal DPR 275/1999, elabora un proprio curriculum assumendo le conseguenti decisioni di tipo didattico ed organizzativo, compiendo specifiche scelte in relazione a contenuti, metodi, organizzazione e valutazione, con particolare attenzione alla continuità del percorso educativo attraverso i tre ordini di scuola che accolgono il bambino dai tre ai quattordici anni. In questo percorso il curriculum è il filo rosso del Piano dell'Offerta Formativa.

Un curriculum centrato sullo sviluppo delle competenze digitali permette di aiutare bambini/e, ragazzi/e a maturare le conoscenze, le abilità e le attitudini necessarie ad utilizzare Internet e le tecnologie digitali con dimestichezza, creatività e spirito critico. (Competenze chiave europee per l'apprendimento permanente - Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006)



CYBERBULLISMO

Il cyberbullismo (detto anche “bullismo elettronico”) è una forma di prepotenza virtuale attuata attraverso l’uso di internet e delle tecnologie digitali. Come il bullismo tradizionale è una forma di prevaricazione e di oppressione reiterata nel tempo, perpetrata da una persona o da un gruppo di persone più potenti nei confronti di un’altra percepita come più debole.

DEVICE

Dispositivi ed apparecchi ad alta tecnologia e di piccole dimensioni (smartphone, e-book reader, tablet PC, ecc.)

E - LEARNING

L’e-learning (letteralmente apprendimento elettronico) è una metodologia di insegnamento e apprendimento che coinvolge sia il prodotto sia il processo formativo. Per prodotto formativo si intende ogni tipologia di materiale o contenuto messo a disposizione in formato digitale attraverso supporti informatici o di rete. Per processo formativo si intende invece la gestione dell’intero iter didattico che coinvolge gli aspetti di erogazione, fruizione, interazione, valutazione.

In questa dimensione il vero valore aggiunto dell’e-learning emerge nei servizi di assistenza e tutorship, nelle modalità di interazione sincrona e asincrona, di condivisione e collaborazione a livello di community. Peculiarità dell’e-learning è l’alta flessibilità garantita al discente dalla reperibilità sempre e ovunque dei contenuti formativi, che gli permette l’autogestione e l’autodeterminazione del proprio apprendimento. (Liscia R., E-learning. Stato dell’arte e prospettive di sviluppo, Apogeo, 2004)

LIM

La Lavagna Interattiva Multimediale, detta anche LIM o lavagna elettronica, è una superficie interattiva su cui è possibile scrivere, disegnare, allegare immagini, visualizzare testi, riprodurre video o animazioni. I contenuti visualizzati ed elaborati sulla lavagna potranno essere quindi digitalizzati grazie a un software di presentazione appositamente dedicato (Giovanni Bonaiuti, Didattica attiva con la LIM. Metodologie, strumenti e materiali per la Lavagna Interattiva Multimediale, Trento, Erickson, 2009).

La LIM è uno strumento di integrazione con la didattica d’aula poiché coniuga la forza della visualizzazione e della presentazione tipiche della lavagna tradizionale con le opportunità del digitale e della multimedialità.

MOTORE DI RICERCA

Un motore di ricerca è un programma che, in base a determinate parole chiave inserite da chi effettua la ricerca, analizza un insieme di dati e restituisce un indice dei contenuti disponibili, classificandoli in modo automatico in base a formule statistico-matematiche che ne indichino il grado di rilevanza, data una determinata chiave di ricerca.

OFFLINE

Indica lo stato in cui un computer o qualsiasi altro dispositivo informatico non è connesso ad Internet (o più in generale ad un sistema telematico).

ONLINE

Indica lo stato in cui un computer o qualsiasi altro dispositivo informatico è effettivamente collegato ad Internet e può navigare il www o scaricare messaggi.



POLICY DI E-SAFETY

La Policy di e-safety è un documento che verrà autoprodotta dalla scuola, sulla base dell'indice ragionato messo a disposizione nella piattaforma online, volto a descrivere: la visione del fenomeno, le norme comportamentali e le procedure per l'utilizzo delle TIC in ambiente scolastico, le misure per la prevenzione e quelle per la rilevazione e gestione delle problematiche connesse ad un uso non consapevole delle tecnologie digitali.

PRIVACY

La privacy è il diritto alla riservatezza della propria vita privata e al controllo dei propri dati personali. A dichiararlo è il codice privacy (Decreto Legislativo n. 196/2003, codice in materia di protezione dei dati personali) la cui finalità è garantire che il trattamento dei dati personali si svolga nel rispetto dei diritti e delle libertà fondamentali, della dignità dell'interessato (con riferimento alla riservatezza), dell'identità personale e del diritto di protezione dei dati personali. Il concetto di privacy è dunque correlato a quello di dato personale, che rappresenta ogni informazione che sia relativa all'identità della persona, attraverso la quale è identificata o identificabile.

RISCHI ONLINE

I rischi online rappresentano tutte quelle situazioni di pericolo (problematiche) derivanti da un uso non consapevole e responsabile delle tecnologie digitali da parte di bambini/e, ragazzi e ragazze.

Di seguito un elenco:

- Adescamento Online
- Cyberbullismo

- Sexting
 - Violazione della Privacy
 - Pornografia (recenti ricerche hanno sottolineato come la maggior parte degli adolescenti reperisca in Rete informazioni inerenti la sessualità, col rischio, spesso effettivo, di diffondersi di informazioni scorrette e/o avvalorarsi di falsi miti).
 - Pedopornografia (con questo termine si intende qualsiasi foto o video di natura sessuale che ritrae persone minorenni).
 - Gioco d'azzardo o Gambling (giocare d'azzardo significa "puntare o scommettere una data somma di denaro, o oggetto di valore, sull'esito di un gioco che può implicare la dimostrazione di determinate abilità o basarsi sul caso").
 - Dipendenza da Internet (Internet Addiction - i/le ragazzi/e che ne soffrono sono spesso inconsapevoli ma, lontani dalla Rete, manifestano presto insofferenza, irascibilità e altri sintomi di disagio).
 - Videogiochi Online (alcuni rischi associati possono essere ad esempio: contatti impropri con adulti, contenuti violenti e/o inadeguati; acquisti incontrollati, ecc.).
 - Esposizione a contenuti dannosi o inadeguati (es. contenuti razzisti, che inneggiano al suicidio, che promuovono comportamenti alimentari scorretti, ecc.).
 - Dipendenza da shopping online (es. acquisti incontrollati, uso della carta di credito dei genitori a loro insaputa, ecc.).
- ## **RISORSE (didattiche) DIGITALI**
- Per risorsa didattica digitale si intende qualsiasi fonte di natura digitale a supporto della didattica. Si va dall'uso dell'immagine digitalizzata ad un percorso didattico



completo. In particolar modo, facciamo qui riferimento a strumenti per la progettazione, sviluppo, utilizzazione, gestione e valutazione di processi e risorse per l'insegnamento e l'apprendimento.

DIVERSITA' (rispetto della)

Il rispetto delle differenze intrinseche di ogni persona, le caratteristiche che rendono gli studenti diversi gli uni dagli altri (come ad esempio le differenze di genere; di orientamento e identità sessuale; di cultura e provenienza, di religione, ecc., ma anche l'aspetto fisico o altre caratteristiche personali o socio-culturali). Tali differenze, solo in quanto tali, possono essere oggetto di denigrazione e derisione, e portare a situazioni di bullismo e cyberbullismo.

SETTORE EDUCATIONAL

Settore che lavora nell'ambito dell'educazione con finalità didattiche, di istruzione o formazione.

SEXTING

Il sexting (parola sincretica che unisce i termini inglesi sex e texting) rappresenta la pratica di inviare o postare messaggi di testo (SMS, ma anche tramite whatsapp e chat) e immagini a sfondo sessuale, come foto di nudo o semi-nudo, via cellulare o tramite Internet (Levick & Moon 2010).

SOCIAL NETWORK

I Social Network sono siti internet che rendono possibile la creazione di una rete sociale virtuale e consentono agli utenti di condividere contenuti testuali, immagini, video e audio e di interagire tra loro.

Per entrare a far parte di un social network è necessario creare un proprio profilo personale, inserendo informazioni

di contatto, ma anche interessi personali, amicizie ed esperienze di lavoro passate. È possibile poi allargare la propria rete sociale invitando gli amici e i collaboratori a farne parte, e cercare nella rete persone con interessi affini o con le competenze necessarie per risolvere un certo problema, e condividere con queste persone qualsiasi tipo di informazione. Diventa quindi possibile costituire delle community tematiche in base alle proprie passioni e aree di business, aggregando ad esse altri utenti e stringendo contatti di amicizia ed affari.

Esistono numerosi Social Network, tra i più popolari Facebook (con oltre 1 miliardo di profili attivi è il social network più grande al mondo), seguito da Twitter, Google+ e LinkedIn (SN che si occupa della rete di contatti professionali), ecc.

SOFTWARE LIBERO

Il software libero è un software pubblicato sotto i termini di una licenza libera, ovvero che ne incoraggia l'utilizzo, lo studio, la modifica e la redistribuzione.

SOFTWARE PROPRIETARIO

Il software proprietario, chiamato anche privato, non libero, o closed source, è un software la cui licenza consente al beneficiario il suo utilizzo sotto particolari condizioni ed impedendone altre come la modifica, la condivisione, lo studio e la redistribuzione.

TABLET

Il tablet è un computer portatile di dimensioni ridotte, sul cui schermo è possibile scrivere o impartire comandi col tocco delle dita o mediante un apposito stilo.

TECNOLOGIE DIGITALI O TIC

TIC è l'acronimo di Tecnologie dell'Informazione e della



Comunicazione.

Con uso delle TIC nella didattica intendiamo l'utilizzo delle tecnologie informatiche e della comunicazione a supporto dei processi di apprendimento, indipendentemente dal fatto che le stesse siano state pensate e progettate per usi dichiaratamente didattici. Ad esempio: il blog non nasce come strumento didattico, ma oggi se ne fa uso nelle attività educative.

WI FI

Sistema di comunicazione ad onde di frequenza radio che consente di collegare computer e relative periferiche in una rete locale senza utilizzare cavi; tale rete a sua volta può essere allacciata ad Internet tramite un router, permettendo di usufruire di tutti i servizi offerti dalla connettività.