**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 correlazioni. 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 (per lo sviluppo di COMPETENZE DIGITALI)

Ogni singola istituzione scolastica, per effetto e in conformità dell’autonomia prevista dal DPR 275/1999, elabora un proprio curricolo 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 curricolo è il filo rosso del Piano dell’Offerta Formativa.

Un curricolo 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 autoprodotto 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, del diffondersi di informazioni scorrette e/o l’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 sincratica 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 passione 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 reti 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 ridistribuzione.

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.

**Fonti:**

* NET educ@tion, Approfondimenti didattici e proposte laboratoriali, [e-book per docenti](http://www.generazioniconnesse.it/kitdidattico), progetto Generazioni Connesse, 2014.
* Sito web: [www.generazioniconnesse.it](http://www.generazioniconnesse.it/)



Un sito dedicato ai ragazzi per la partecipazione attiva alla redazione dei loro diritti digitali: è questo l’obiettivo di RErights.org.

Il portale si rivolge ai giovani di tutto il mondo incoraggiandoli a esplorare, definire e interagire per influenzare le decisioni dei vertici politici che li vedono protagonisti della vita online, in un clima che vede le nuove tecnologie digitali incidere sempre più sui comportamenti giovanili e sul rispetto dei loro diritti anche sul web.

L’iniziativa rientra nel progetto 'Children's Rights in the Digital Age', condotto da un gruppo di ricercatori della Western Sydney University e della Young and Well Cooperative Research Centre (CRC), in collaborazione con Digitally Connected, UNICEF's Voices of Youth e altre importanti organizzazioni a livello nazionale e internazionale.

La Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti del fanciullo (CRC), ormai pubblicata più di 25 anni fa, si riferiva a un contesto diverso da quello attuale, per questo motivo è necessario che i giovani stessi siano attori consapevoli dei loro diritti digitali. Una volta iscritti alla piattaforma Re-rights, i ragazzi potranno lavorare su una serie di attività o missioni che richiedono la loro esperienza nell’esercizio dei loro diritti sul web: note, foto, video o disegni possono essere usati come strumento per completare le attività, risultato che permette l’assegnazione di un punto. I temi sono diversi e i contenuti pubblicati saranno promossi all’interno della sezione news del sito.

Per maggiori informazioni sull’iniziativa e su come partecipare è possibile collegarsi al sito [www.rerights.org](http://www.rerights.org/).

Un’iniziativa simile a questa ha avuto l’obiettivo di raccogliere idee e punti di vista dei giovani europei per la costruzione di un internet migliore, permettendo loro di votare e scegliere democraticamente i 10 principi fondanti dei loro diritti digitali: i risultati sono stati pubblicati all’interno dello Youth Manifesto.

Autore: Safer Internet Centre Italy