

Navigare in rete tra fake news e cittadinanza digitale



**Generazioni
Connesse**
SAFER INTERNET CENTRE

IC Montalcini – Pascoli
18 febbraio 2025 - Torino

Daniele Catozzella – esperto tematico educazione e didattica digitale Save the Children



MIM
Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Co-funded by
the European Union

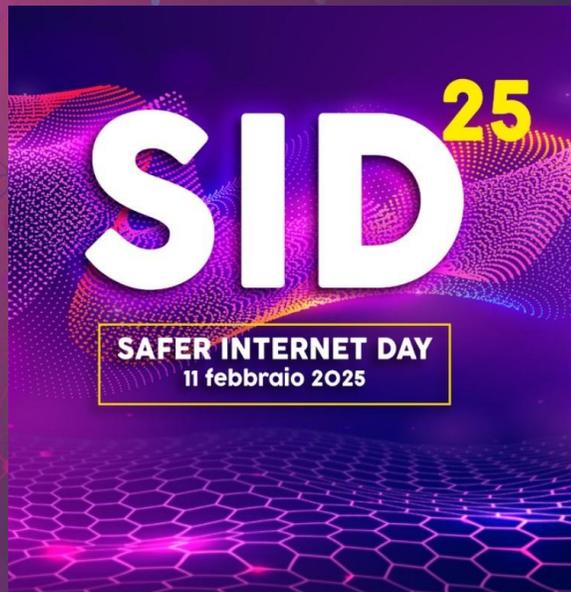
www.generazioniconnesse.it

Safer Internet Centre – Generazioni Connesse

ins@fe & **INHOPE**
INTERNATIONAL ASSOCIATION OF INTERNET HOTLINES
TOGETHER FOR A BETTER INTERNET – BIK



Co-funded by
the European Union



Teachers Panel

Il Consorzio Generazioni Connesse



Co-funded by
the European Union



MIM
Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Save the Children
Italia ONLUS



**Dipartimento
per le politiche della famiglia**
Presidenza del Consiglio dei Ministri



**Telefono
Azzurro**

GIFFONI
experience



SKUOLA.net
il paradiso dello studente



*Autorità Garante
per l'Infanzia e l'Adolescenza*



GDPR
GARANTE PER LA PROTEZIONE DEI DATI PERSONALI



**UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE**

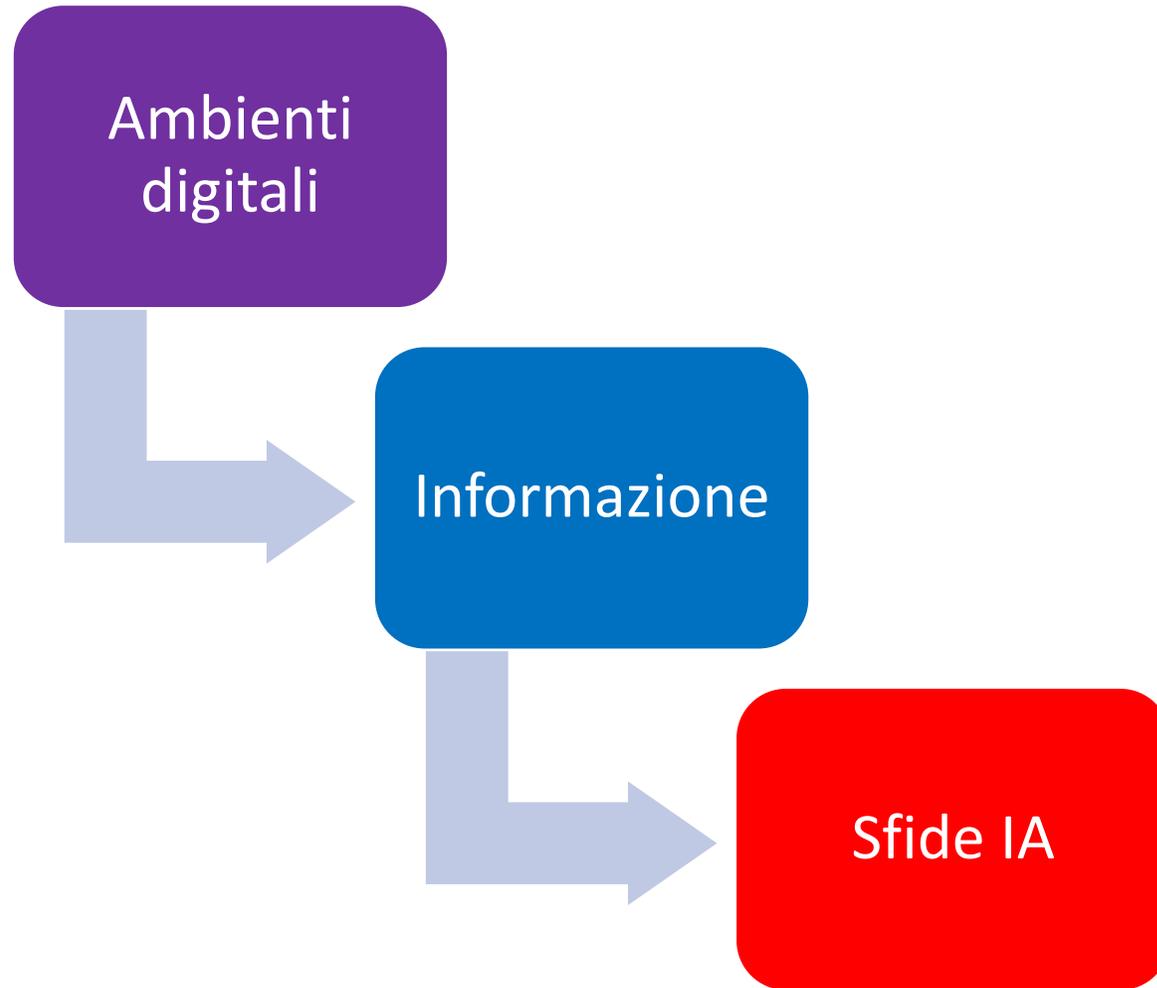


Polizia di Stato

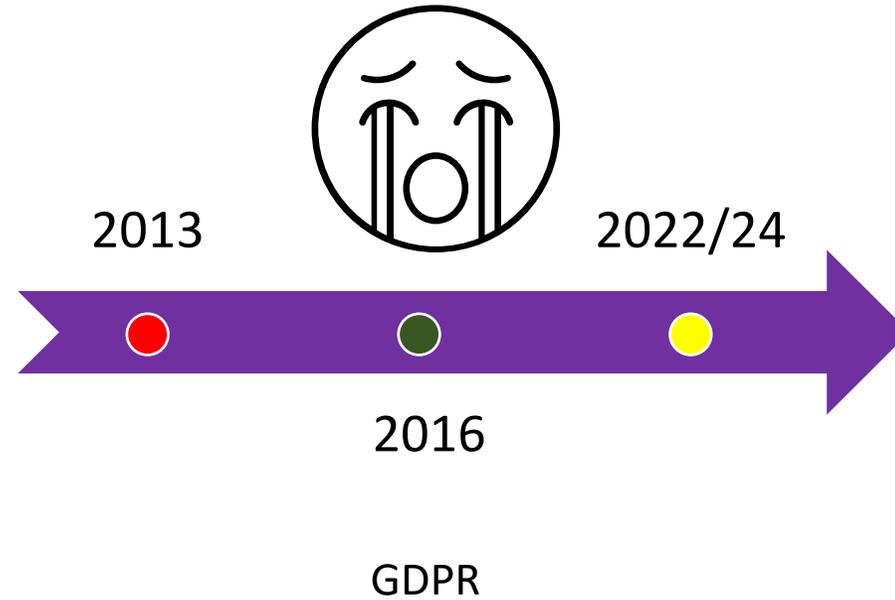
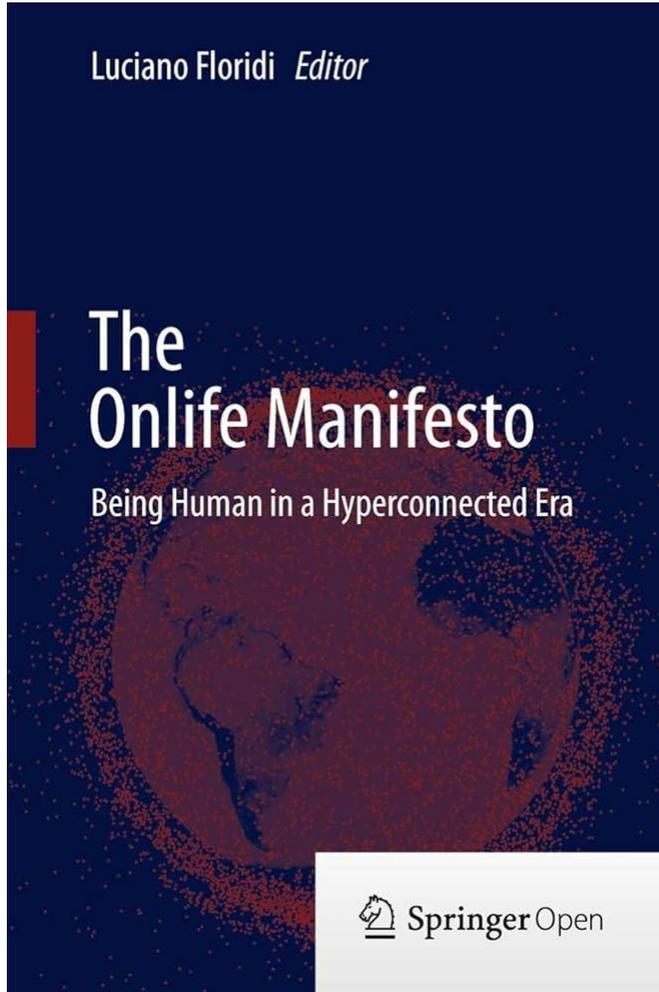


SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA

Cittadinanza digitale



Cosa significa essere umani nell'era digitale?



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

Design, meccaniche, ambienti online

Ti ricompensa per tutto

Tutti hanno provato quella sensazione di appagamento e confusione non appena si riceve qualche "Mi piace" su un post. Semplici tattiche di progettazione possono alimentare questo bisogno di approvazione, come ad esempio sapere che qualcuno sta scrivendo una risposta.

Il Fumetto con i Punti Sospesi
Un fumetto animato che indica che qualcuno sta digitando una risposta, creando così un'aspettativa.

La Conferma di Lettura
Inviato/Consegnato/Letto. Riferimenti visivi che mostrano lo stato del messaggio.

Il Forgiere (The Lost Box)
Valute o monete di gioco che possono essere cadute in cambio di casuali, possibilmente rari, ricompense.

Il "Mi piace"
Che sia un pollice in su o un cuore, queste funzioni sono la spinta perfetta per la dipendenza.

Ti viene in mente qualche app che usa uno di questi trucchi?

Ti dà una scossa emotiva

I contenuti che ti fanno provare paura, disgusto, stupore, rabbia o ansia tendono a ricevere tanti clic e hanno un'alta possibilità di diventare virali, a prescindere dalla loro genuinità. Che siano recensioni, gossip o trucchi utili per la vita di tutti i giorni, internet è il luogo perfetto per far circolare questi piccoli blocchi di informazione.

Il Clickbait
L'uso di titoli gonfiati, sensazionalistici o falsi, creati appositamente per attirare clic e condivisioni.

Il Test A/B
Contenuti diversi possono avere effetti diversi sui lettori. Il test A/B tiene traccia delle interazioni e ricerca modifiche a titoli, strutture e contenuti in base a ciò che ha ricevuto più attenzione.

Il Meme Visuale
Una combinazione di immagini e testi, ideati per ricevere rapide ricondivisioni. Che siano azzurri, divertenti, offensivi o carini, riescono sempre a catturare la tua attenzione.

Ricordi l'ultima volta che hai condiviso qualcosa perché ti ha fatto dire "Wow!"?

Ti fa sentire sempre un passo avanti rispetto agli altri

Vuoi essere più popolare? Quantificare gli amici e le interazioni significa spingerti a passare più tempo online provando a espandere la tua cerchia sui social.

Il Contatore dei Follower
Un modo semplice per mostrare la propria popolarità all'interno di quella piattaforma. Poco importa se conosci realmente quelle persone o se sono nomi che non ricorderai più il giorno seguente.

La Barra dell'Esperienza
Un contatore su app social e giochi di ruolo che mostra la tua dedizione a quella determinata piattaforma.

Il post famoso o Boost Post
Virali o meno, il reblog, il retweet, o la condivisione dei tuoi contenuti in altro modo sono tutti indicatori potenti di accettazione sociale.

Ricordi l'ultima volta che hai condiviso qualcosa che è diventato virale?

Ti fa sempre FOMO (fear of missing out: temere di perdersi qualcosa)

Che tu sia fuori con amici, online, o in un gioco, vuoi sempre sentirti parte del gruppo. Progettare app simili alle tue reti sociali, con tendenze e sfide proprio come quelle di tutti i giorni, garantirà la tua partecipazione.

La Nuova Tendenzia
Creare nuove tendenze con un'app, come ad esempio adesivi, filtri o ricompense, farà sì che aumentino gli iscritti e, di conseguenza, la popolarità.

L'Indicatore dello Stato
Un riferimento visivo che mostra quando gli altri sono disponibili, pronti e online, anche se sappiamo che alla fine non è proprio così.

La Serie di Successi
Uno strumento che misura le tue interazioni e like. Chi sarà più costante verrà premiato con maggiore visibilità, aumentando la competizione con gli altri. Se perderai la tua serie di successi, dovrai ricominciare tutto da capo.

Hai mai usato il cellulare per troppo tempo solo perché non volevi perdere la tua serie di successi?

Ti fa credere che tutto sia urgente

Suoni e movimenti creano un forte senso di urgenza. Sapevi di essere particolarmente sensibile ai segnali sonori, visivi e alle vibrazioni?

L'Allarme Sonoro
Uno squillo, un cinguettio o una forte vibrazione; un richiamo sonoro reclama sempre la tua attenzione.

Le Notifiche Smart
Un avviso che si adatta direttamente ai tuoi bisogni e ai tuoi orari. L'apprendimento automatico e l'intelligenza artificiale massimizzano le probabilità che tu possa rispondere all'avviso.

Lo Smartwatch
Notifiche che appaiono su tutti i tuoi dispositivi, come per esempio sullo smartwatch che indossi; non potrai mai allontanarti da loro e saranno sempre un tuo pensiero fisso.

Quando è stata l'ultima volta che hai controllato il tuo cellulare perché lo hai sentito vibrare?

Ti spinge a continuare

Su internet, non c'è mai una fine. Il design impeccabile e i contenuti illimitati fanno sì che tu possa restare online per ore senza neanche accorgertene.

L'AutoPlay
Un generatore di contenuti automatico e personalizzato, che offre sempre qualcosa di nuovo, prima che tu possa andare via.

Il Checkpoint
Tappe del gioco e dell'app (come ad esempio raggiungere un certo livello) che creano il desiderio di voler avanzare sempre di più.

La Pergamena Infinita
Metodo popolare sulle app dei social, ovvero contenuti infiniti che assicurano un coinvolgimento quasi infinito.

Scorri per Aggiornare
Una tecnica utilizzata per i giochi di slot machine, perfetta per gli schermi degli smartphone.

Quando è stata l'ultima volta che hai continuato a scorrere lo schermo del telefono senza neanche pensare?

Quante di queste strategie persuasive hai già incontrato oggi?

MISINFORMATION

The Glass Room Community Edition di Tactical Tech – Save the Children

Tecniche di marketing in-game



Pay-to-win



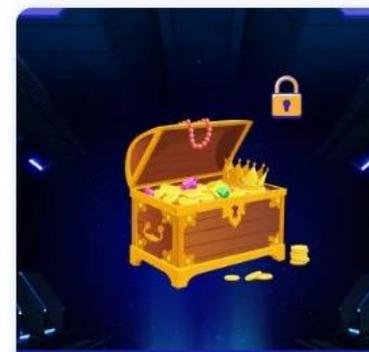
Battle pass



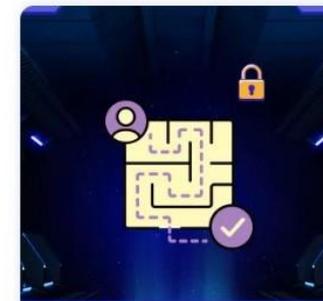
Currency



FOMO



Loot box



Dark pattern



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

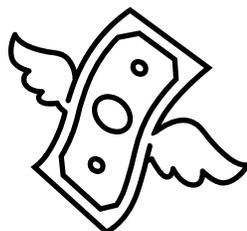
AdWiseOnline campaign is running in a partnership between the EC's DG CONNECT and DG JUST policy frameworks, as well as the public-facing networks of [European Safer Internet Centres \(SICs\)](#) and [European Consumer Centres \(ECC-Net\)](#) within the framework of the [Better Internet for Kids \(BIK\)](#)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

I DARK PATTERN NEI VIDEOGIOCHI SONO MECCANISMI CHE VENGONO AGGIUNTI AD UN GIOCO PER CAUSARE UN'ESPERIENZA NEGATIVA AL GIOCATORE ED UN GUADAGNO ALLO SVILUPPATORE



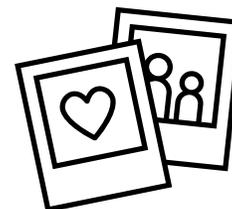
TEMPORALI

**DAILY REWARD:
TORNA DOMANI
PER RICEVERE UN
PREMIO -DOPO 7
GIORNI
CONTINUATIVI
RICEVI UN PREMIO
ANCORA PIU'
GRANDE**



MONETARI

**PAGA PER SALTARE IL
LIVELLO
PAGA PER OTTENERE UN
PREMIO MAGGIORE
PAGA PER UN'OFFERTA
OGGETTO RARO**



RELAZIONALI

**OBBLIGO SOCIALE: GIOCA IN
GRUPPO E NON DELUDERE I
TUOI AMICI (USCENDO DAL
GIOCO)
COMPORTAMENTO
ANTISOCIALE
INCORAGGIATO (SFIDA GLI
AMICI, GUADAGNA DALLE
LORO SCONFITTE**



PSICOLOGICI

**VALORE INVESTITO NEL
GIOCO, BADGE,
VITTORIE RENDONO
DIFFICILE
ABBANDONARLO
CASUALITA' DEI PREMI**

Diritti e tutele online

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

Misure per proteggere i bambini e i giovani online

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

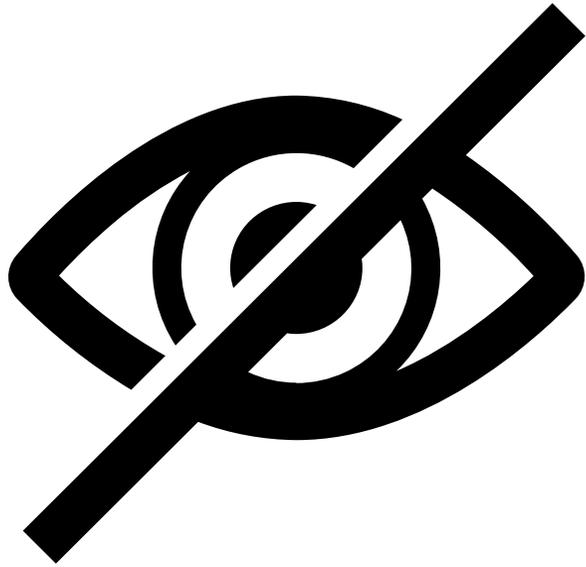
Ridurre la diffusione di contenuti illegali o dannosi

Promuovere un'ambiente online più trasparente e aperto

Assicurare la sicurezza online

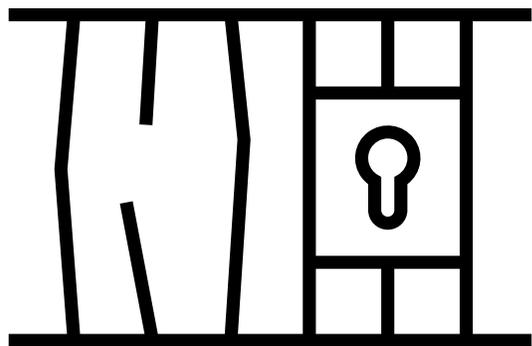
Salvaguardare la libertà di parola

Aumentare la protezione dei minori



Divieto di profilazione nelle pubblicità

Se hanno la ragionevole
certezza che l'utente è un
minore le piattaforme non
possono mostrare alcuna
pubblicità basata sulla
profilazione.



Divieto “dark patterns”

Sono vietati i percorsi progettati per persuaderci e indurci a fare cose che non necessariamente potremmo voler fare, ad esempio acquisti, influenzando le decisioni o rendendo difficile la cancellazione di servizi a cui ci siamo abbonati.

Cittadinanza e informazione



Co-funded by
the European Union

Commissione europea

- ✓ Pensiero critico
- ✓ Cittadinanza digitale
- ✓ Verifica dei fatti
- ✓ Responsabilizzazione
- ✓ Valutazione
- ✓ Impronta digitale

Orientamenti per gli insegnanti e gli educatori volti a contrastare la disinformazione e promuovere l'alfabetizzazione digitale attraverso l'istruzione e la formazione

Cattiva informazione

Un'informazione rivela falsa, diffusa senza alcun intento ingannevole e spesso condivisa perché l'utente la ritiene vera.



Disinformazione

Un'informazione rivela falsa o fuorviante concepita, presentata e diffusa a scopo di lucro o per ingannare intenzionalmente il pubblico. La disinformazione può arrecare un pregiudizio pubblico.



Malinformazione

Informazioni corrette sotto il profilo fattuale ma utilizzate con l'intento di arrecare un danno

Dimensioni della disinformazione



Etica



Tecnica

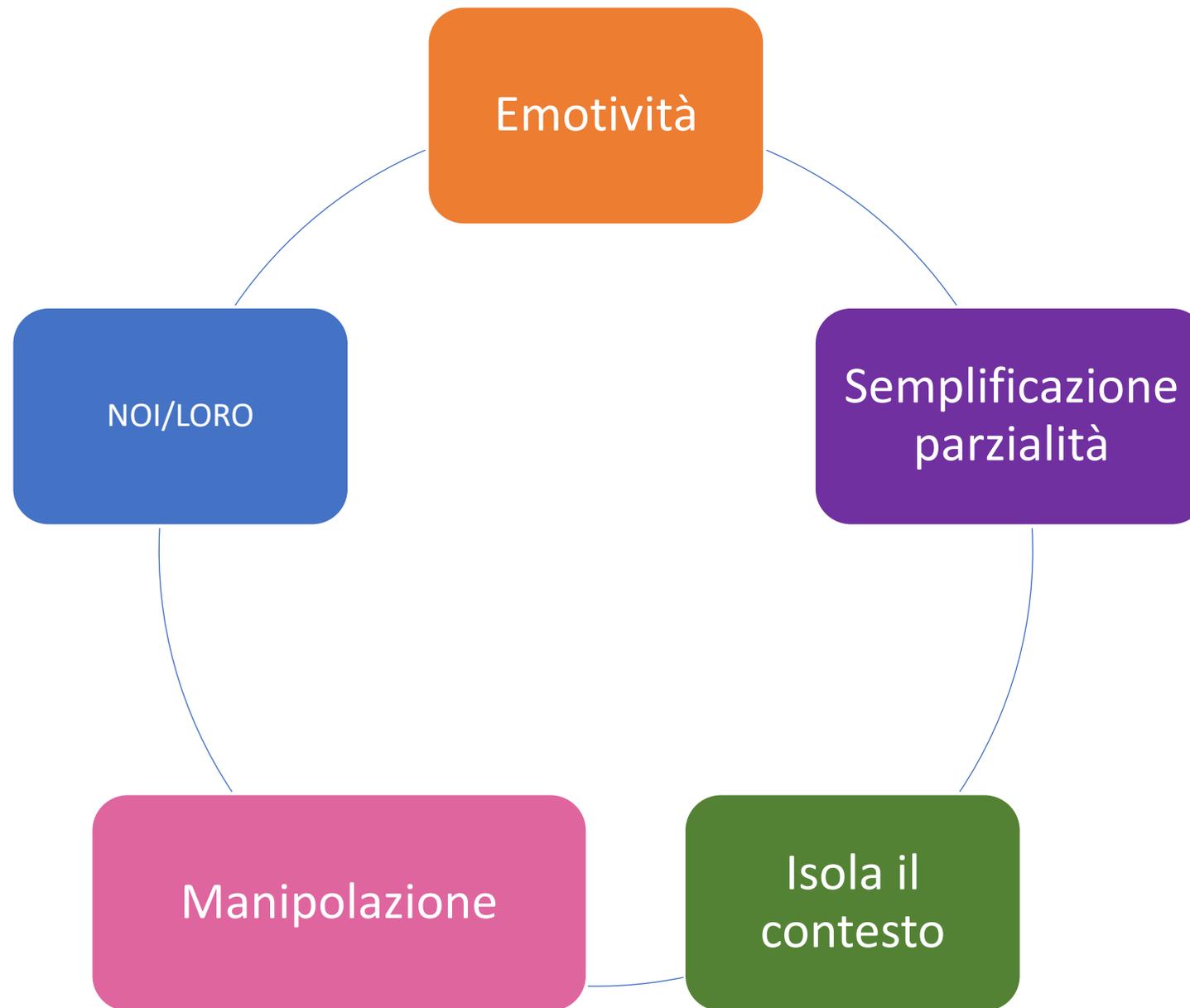


Economica

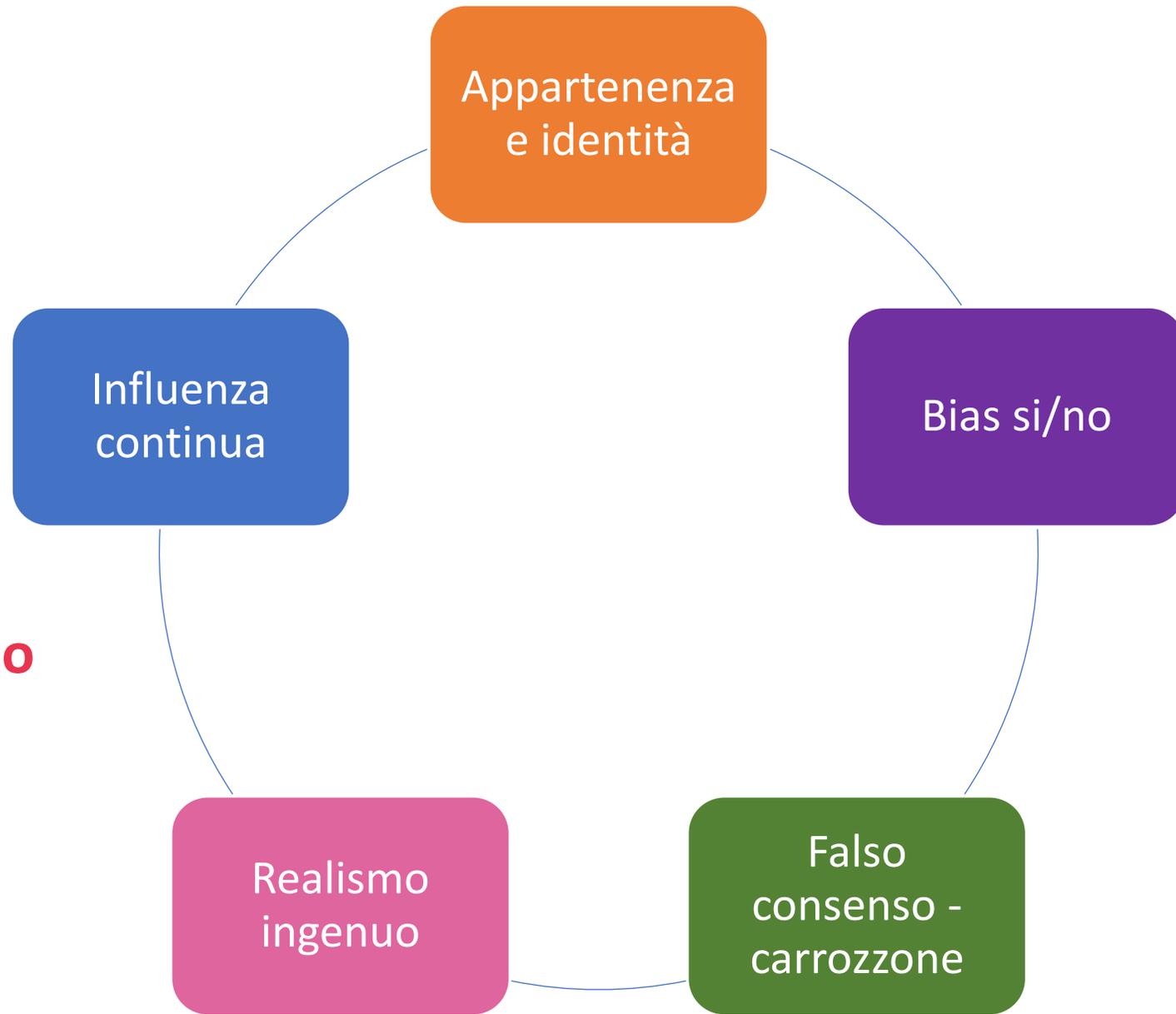


Tipologia e dimensioni della disinformazione

Caratteristiche



Il punto di vista umano



Cittadinanza e Intelligenza artificiale



Co-funded by
the European Union

Genera
fake news

Riconosce
fake news

PROPOSTA DI UN PROGETTO DI RICERCA ESTIVO SULL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE PRESSO IL DARTMOUTH COLLEGE*

J. McCarthy, Dartmouth College
M. L. Minsky, Università di Harvard
N. Rochester, I.B.M. Corporation
C.E. Shannon, Bell Telephone Laboratories

31 agosto 1955

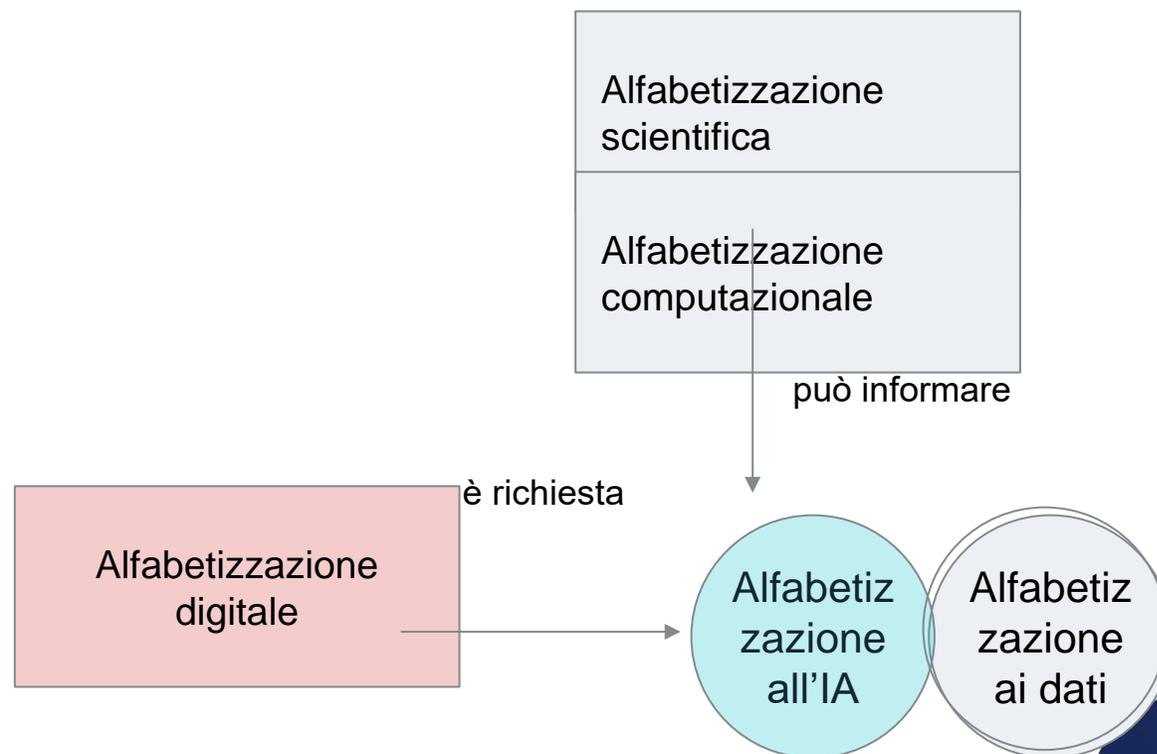
Proponiamo che 10 persone per 2 mesi svolgano una ricerca sull'intelligenza artificiale durante l'estate del 1956 presso il Dartmouth college di Hanover, New Hampshire. Lo studio procederà sulla base della congettura per cui, in linea di principio, ogni aspetto dell'apprendimento o una qualsiasi altra caratteristica dell'intelligenza possano essere descritte così precisamente da poter costruire una macchina che le simuli. Si tenterà di capire come le macchine possano utilizzare il linguaggio, formare astrazioni e concetti, risolvere tipi di problemi riservati per ora solo agli esseri umani e migliorare se stesse. Riteniamo che si possano fare passi avanti significativi in uno o più problemi del genere se un gruppo accuratamente selezionato di scienziati potrà occuparsi di queste tematiche per un'estate.

Quelli che seguono sono alcuni degli aspetti problematici dell'intelligenza artificiale.

«un sistema basato su **una macchina** che, per obiettivi espliciti o impliciti, deduce dagli input ricevuti come **generare output** quali previsioni, contenuti, raccomandazioni o decisioni che possono influenzare ambienti fisici o virtuali. I diversi sistemi di AI variano nei loro livelli di **autonomia e adattabilità** dopo l'implementazione”

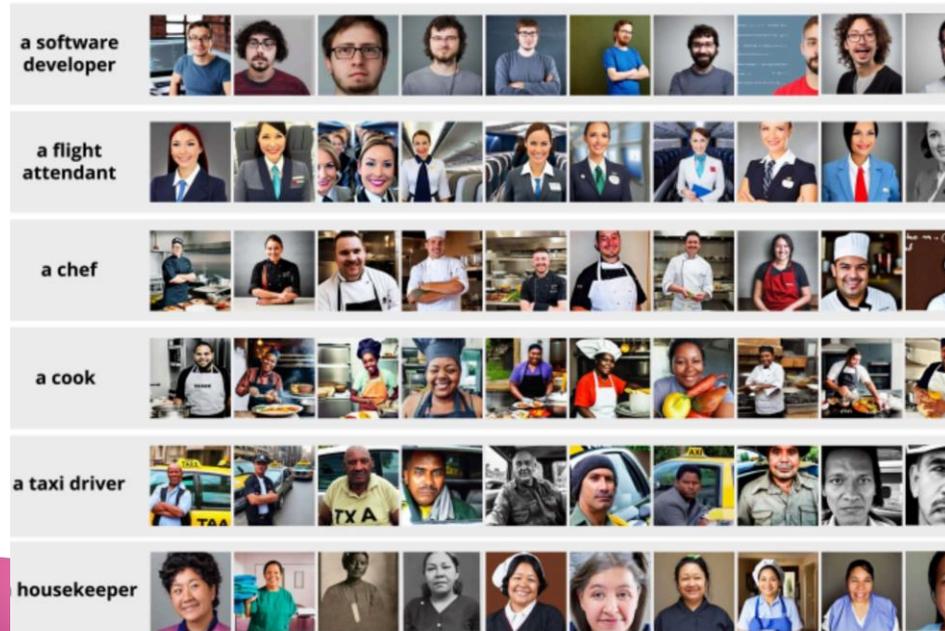
Alfabetizzazione all'IA

Un insieme di competenze che consente alle persone di **valutare criticamente** le tecnologie basate su IA, **comunicare e collaborare** in modo efficace con l'IA e **utilizzare** l'IA come strumento nella vita quotidiana, online e sul posto di lavoro



Dati e pregiudizi

Un bias algoritmico è **un errore sistematico e ripetibile in un sistema informatico** che crea risultati "ingiusti", come "privilegiare" una categoria rispetto a un'altra con modalità diverse rispetto alla funzione prevista dell'algoritmo. Nei sistemi di intelligenza artificiale i bias producono risultati o adottano decisioni **sistematicamente ingiuste** nei confronti di determinati gruppi di persone e **dipendono dal modo in cui vengono raccolti ed elaborati i dati di training.**



Disinformazione....bisogni educativi

- Integrare Media literacy e educazione alla cittadinanza, etica, interculturale etc.
- Sovraesposizione, ripetizione, dimensione implicita dell'informazione
- Fiducia nei media nel funzionamento dei social algoritmi
- Resistenze cognitive, bias, condizionamenti culturali e di gruppo
- Tendenze divisive e polarizzanti
- Dall'evitamento delle informazioni all'interesse a all'impegno
- Riconsiderazione dei media e degli algoritmi come spazi e strumenti non neutrali
- Dalla conferma delle credenze al dubbio e all'argomentazione
- Superare la contrapposizione 'real vs fake' per un approccio più complesso alla fonte informativa

European Commission (2022), Final report of the Commission expert group on tackling disinformation and promoting digital literacy through education and training <https://op.europa.eu/s/xe60>

Cittadinanza digitale



Risorse

- Portale [Generazioni Connesse](#) e [canale YouTube](#)
- [Portale Better Internet for kids \(BIK+\)](#) dei Safer Internet europei
- [Versione friendly](#) del Digital Services Act
- Adwise [Online 2025](#) – campagna sul marketing in-game della rete dei Safer Internet Centre
- [Educare al digitale](#) tra i 5 e gli 8 anni: tracce educative per docenti e genitori. Guida a cura di Save the Children con Generazioni Connesse
- [Orientamenti per gli insegnanti](#) e gli educatori volti a contrastare la disinformazione e a promuovere l'alfabetizzazione digitale attraverso l'istruzione e la formazione
- [Progetto DIG4FUTURE](#) Save the Children e Fondazione Bruno Kessler –alfabetizzazione all'IA
- [Arcipelago educativo](#) Save the Children – risorse per la cittadinanza digitale
- Newsletter Scuola di Save the Children, [link per l'iscrizione](#)

GRAZIE

daniele.catozzella@savethechildren.org



**Generazioni
Connesse**
SAFER INTERNET CENTRE



MIM
Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Co-funded by
the European Union

www.generazioniconnesse.it