



Sillabo n. 2 - Making Money with Data

Il Valore dei Dati: Profilazione a fini commerciali e Protezione dei Dati

Gruppo target	Studenti dei primi due anni della scuola secondaria di secondo grado
Dimensione del gruppo	Minimo 15, massimo 25 studenti
Pre-requisiti e conoscenze pregresse	I prerequisiti per gli studenti sono: • Comprensione di base di come funzionano i social media, i motori di ricerca e le app più diffuse. • Capacità di riflettere sul proprio comportamento online, ad esempio quali siti visitano e con quale frequenza. • Nozioni base sulla privacy digitale e sulla condivisione di dati personali. Preparare l'accesso a dispositivi con connessione Internet (smartphone, tablet o PC portatili). Predisporre eventuali supporti didattici multimediali (dal progetto DATA PRO o esterni). Spazio adeguato per lavori in piccoli gruppi e discussione plenaria.
Obiettivi di apprendimento dal Curriculum DataPro	A.1 Guadagnare con i dati: Comprendere come le aziende tecnologiche monetizzano i dati degli utenti attraverso pubblicità mirata, profilazione e vendita di dati. Gli studenti analizzeranno esempi reali e discuteranno le implicazioni economiche. A.2 Condivisione pubblica: Esplorare in che modo il comportamento online – come clic, movimenti del mouse, preferenze di acquisto – possa diventare un identificatore unico, spesso più preciso di un nome o un indirizzo email. A.3 Analisi critica: Promuovere consapevolezza critica rispetto all'uso di tecnologie predittive che influenzano decisioni, abitudini e libertà individuali. Riflessione sull'importanza dell'autonomia digitale. A.4 Dati di trading: Introdurre il concetto di "data economy", dove i dati vengono



	scambiati come beni di valore. Gli studenti discuteranno il significato e le implicazioni del "data trading".
Ulteriori specifiche Obiettivi di apprendimento	Comprendere i meccanismi di tracciamento e profilazione online e acquisire strumenti pratici per proteggere la propria privacy digitale.
Durata complessiva, incluso compiti a casa	Massimo 60 minuti
Requisiti tecnici/ ausili	Connessione a Internet stabile Lavagna multimediale o proiettore Dispositivi individuali con browser aggiornato Accesso a strumenti di tracciamento e visualizzazione della profilazione (es. plugin tipo Lightbeam o strumenti di visualizzazione dei cookies)
Materiali e strumenti di formazione da DataPro	Gioco Interattivo su Interacty: "Drag & Drop: La Mia Impronta Digitale per la Pubblicità"
Ulteriori materiali specifici o Materiale didattico	Gioco: Caccia al Dato, un gioco da tavolo sulla privacy: (https://www.educaredigitale.it/2018/07/cosa-sono-i-dati-personali-gioco/) Video breve su YouTube: Chi è davvero proprietario dei tuoi dati personali? (RSI EDU): https://www.youtube.com/watch?v=2btHMqvm5pl
Suggerimenti per lo svolgimento di una lezione	1.Introduzione (5 minuti): "Abbiamo visto che i dati valgono oro. Ma cosa ci fanno esattamente le aziende con questi dati? Creano un 'profilo' di te, un'impronta digitale che li aiuta a capire chi sei e cosa ti interessa." Introduzione del concetto di "profilazione" Obiettivo: introdurre il concetto di profilazione. 2. "Drag & Drop: La Mia Impronta Digitale per la Pubblicità" (15 minuti) - Attività: Utilizzare l'attività "Drag & Drop: La Mia Impronta Digitale per la Pubblicità" sul sito DataPro (link sopra). Far interagire gli studenti con l'attività, trascinando le azioni online alle pubblicità corrispondenti.



- Discussione: Commentare le associazioni, chiarire come ogni azione contribuisca a costruire un profilo e come questo profilo venga usato per mostrare annunci specifici. Spiegare che anche un semplice "mi piace" o una ricerca possono avere un impatto.
- Obiettivo: Far comprendere in modo interattivo e pratico come le azioni online portano alla profilazione per fini commerciali.

3. Gioco "Caccia al Dato" (15 minuti)

- Attività: Dividere la classe in piccoli gruppi e far giocare a "Caccia al Dato" (link sopra). Questo gioco da tavolo aiuterà a consolidare la comprensione dei dati personali e delle situazioni in cui vengono condivisi o protetti.
- Discussione: Al termine del gioco, chiedere ai gruppi di condividere le loro strategie e le sfide incontrate. Discutere le decisioni prese e le loro implicazioni sulla privacy.
- Obiettivo: Applicare i concetti di privacy e dati personali in un contesto ludico e collaborativo.

4. Chi è il Proprietario dei Tuoi Dati? E Strumenti di Protezione (15 minuti)

- Attività: Mostrare il video YouTube "Chi è davvero proprietario dei tuoi dati personali? (RSI EDU)" (link sopra).
- Discussione: Dopo il video, discutere il concetto di "proprietà" dei dati. Spiegare che, anche se le aziende li raccolgono, i dati rimangono legati all'individuo.
- Dimostrazione Pratica: Se possibile, mostrare un plugin come Lightbeam o uno strumento di visualizzazione dei cookie per far vedere agli studenti quanti "tracciatori" sono attivi su un semplice sito web.
- Obiettivo: Rafforzare il concetto di controllo sui propri dati e fornire strumenti e strategie pratiche per la protezione della privacy.

5. Conclusione e Impegno (5 minuti)

- Attività: Chiedere agli studenti di pensare a una cosa che cambieranno nel loro comportamento online dopo queste lezioni.
- Impegno: Incoraggiare gli studenti a parlare di questi temi con amici e familiari, diventando "ambasciatori" della consapevolezza digitale.
- Obiettivo: Consolidare l'apprendimento, promuovere la consapevolezza e incoraggiare l'azione.



Sillabi DataPro <Italy>

Work Package 2

Punto di contatto	Sergio Pelliccioni
Istituzione	ADM
Posta elettronica	info@archiviodellamemoria.it
Telefono	

Progetto	DataPro
Livello di diffusione	pubblico
Data di presentazione	
Autori principali	



**Co-funded by
the European Union**

Esclusione di responsabilità

Finanziato dall'Unione Europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.