



A - Comprendere i modelli di business digitali attraverso la Smart Home Challenge

Programma didattico per le materie: Economia, Educazione ai media, Educazione civica/Studi sociali/Politica

Argomenti	<i>Secondo il Cluster A del Curriculum : La Monetizzazione dei Dati</i> • Autorizzazioni relative ai dati e alla raccolta dei dati da parte delle piattaforme digitali • Profili personalizzati basati sui dati • Modelli di business delle piattaforme digitali e dei fornitori: come vengono monetizzati i dati? Il concetto di IoT (Internet of Things – Internet delle Cose) • Sensibilizzazione alle strategie di minimizzazione dei dati
Gruppo target	Studenti dai 13 ai 16 anni (Dalla terza media ai primi due anni delle scuole superiori)
Materie	Economia, Educazione Civica, Studi Sociali, Politica Economica, ICT ed Educazione ai Media
Dimensioni gruppo	Una classe standard, circa 25 studenti
Conoscenze pregresse utili	• Conoscenza delle modalità di raccolta dei dati sulle piattaforme digitali • Esperienza nell'uso dei dispositivi smart • Comprensione della connettività dei dispositivi smart (app, Bluetooth, Wi-Fi)
Obiettivi di apprendimento dal Curriculum DataPro	• A1 – Comprendere la monetizzazione dei dati • A2 – Comprendere i rischi per la sicurezza, in particolare la minimizzazione dei dati: valutare in modo critico la necessità di conservare e condividere i dati personali • A3 – Riconoscere gli interessi aziendali e comprendere l'economia dei dati
Durata lezione	90 minuti
Requisiti tecnici	• Proiettore • schede / post-it in due colori diversi • Computer portatili o tablet per gli studenti (controllare la compatibilità con il gioco Smart Home Challenge prima della lezione)



Materiale DataPro	Di seguito è possibile trovare il materiale nella rispettiva sezione del nostro sito web: https://www.datapro.education/datapro-webgames/ • Diapositive PowerPoint “A – Comprendere i modelli di business digitali” (personalizzabili) + Foglio di lavoro correlato “DataPro Webgames” (modificabile) • ChatBot DataPro per la ricerca sicura degli studenti: https://datapro.cyber-geiger.com/ • Gioco web Smart Home Challenge: https://dataprogames.ph-freiburg.de/
Piano di lezione	Introduzione: Brainstorming su un fumetto dedicato all'IoT; gli studenti riflettono sui dispositivi intelligenti interconnessi e sul proprio utilizzo delle piattaforme “gratuite”, in particolare dei social media. Attività di gruppo: Completare l'esercizio 1 del foglio di lavoro sulle autorizzazioni relative ai dati delle piattaforme digitali; integrare l'attività con la creazione di un quiz utilizzando DataPro Agent. Discussione tra insegnante e studenti: Creare un diagramma di flusso basato sull'esercizio 1. Approfondimento facoltativo: Varianti 2 o 3 dell'esercizio del foglio di lavoro. Discussione: Quali tipi di dati sono particolarmente sensibili? Utilizzate dispositivi intelligenti? Cosa fareste se aveste una casa intelligente? Attività individuale: Giocate al gioco online di DataPro “Smart Home Challenge”. Si consiglia agli insegnanti di consultare in anticipo la guida al gioco (disponibile sul sito web). Conclusione: Feedback e riflessione in plenaria; gli studenti riferiscono quali misure di protezione hanno appreso e intendono mettere in pratica.



Sillabo DataPro

Daten as Capital

Work Package 2

Organizzazione | University of Education Freiburg

Progetto | DataPro
Livello di disseminazione | pubblico
Data di emissione | Marzo 2026
Autore | Deborah Krzyzowski



**Co-funded by
the European Union**

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