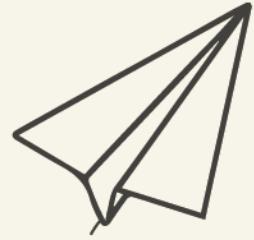
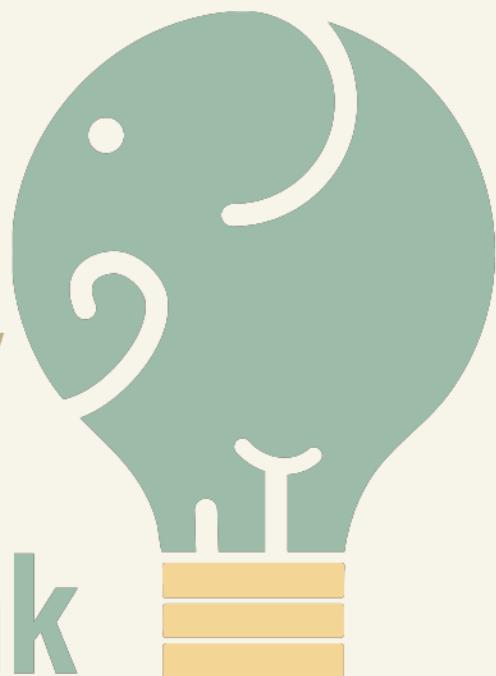




**RESPONSIBLE  
YOUTH  
THROUGH  
MEDIA LITERACY  
EDUCATION**

**YouTHink**

Project No 2024-1-LT02-KA220-YOU-000251256



## WP2: A5/CURRICULUM

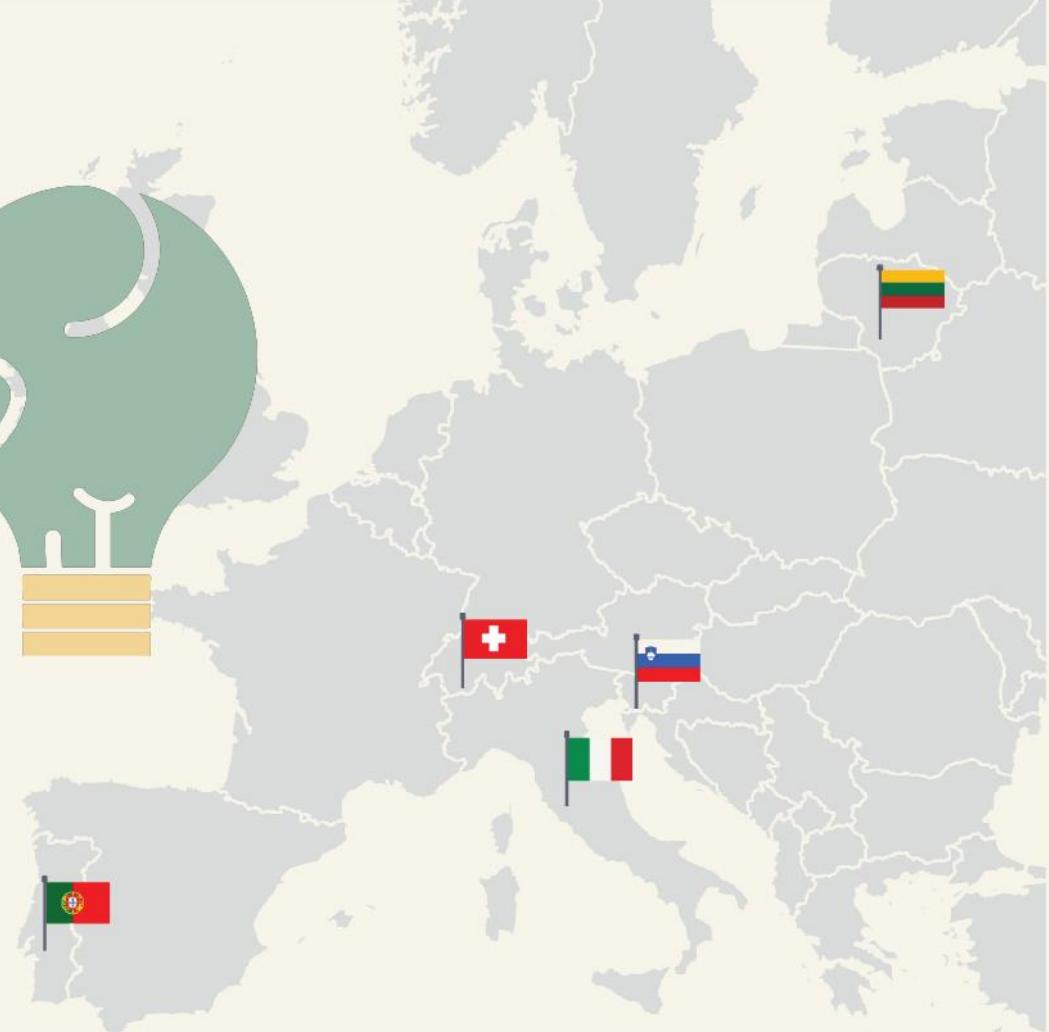
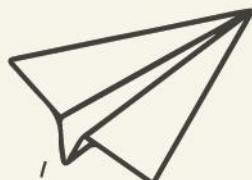
Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the Youth Affairs Agency. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.



Funded by  
the European Union

**RESPONSIBLE  
YOUTH  
THROUGH  
MEDIA LITERACY  
EDUCATION**

**YouTHink**



**Work Package 2: Training Combo**

**Deliverable A5: Curriculum**

**Leader of WP2 – Rural Internet Access Points**



**Responsible Youth through Media Literacy Education funded by Erasmus+ Project**

**Training Combo development under the Creative Commons licence CC BY-NC-SA**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the Youth Affairs Agency. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.



**Funded by  
the European Union**



## INDICE

|   |    |
|---|----|
| INDICE .....  | 3  |
| INTRODUZIONE .....  | 4  |
| 1. OBIETTIVO DEL CURRICULUM E OBIETTIVI FORMATIVI .....   | 4  |
| 2. GRUPPO TARGET .....  | 4  |
| 3. METODOLOGIA PER LA SCELTA E LA STRUTTURAZIONE DEGLI SCENARI .....  | 4  |
| 4. ELENCO DI ARGOMENTI TEORICI .....  | 5  |
| 5. ELENCO DI ATTIVITÀ PRATICHE .....  | 6  |
| 6. INTEGRAZIONE DEGLI STRUMENTI TECNOLOGICI .....   | 7  |
| 7. DESCRIZIONI DETTAGLIATE DEGLI SCENARI .....  | 8  |
| 7.1. DESCRIZIONI DETTAGLIATE DEGLI SCENARI .....  | 8  |
| 7.1.1. SCENARIO N. 1: Something's Off (ITI) .....   | 9  |
| 7.1.2. SCENARIO N. 2: Sleep Deprivation - I'm so sleepy...? (ITI) .....   | 10 |
| 7.1.3. SCENARIO N. 3: Source Safari (ITI) .....   | 11 |
| 7.1.4. SCENARIO N. 4: Echo chambers and filter bubbles (RIAP) .....   | 12 |
| 7.1.5. SCENARIO N. 5: What do drinks product have to do with AI (RIAP) .....                                      | 13 |
| 7.1.6. SCENARIO N. 6: Virtual friendship trap (RIAP) .....  | 14 |
| 7.1.7. SCENARIO N. 7: The Perfect Profile - Filter or Reality? (When AI Becomes Your Best Angle) (Simbioza) ..... | 15 |
| 7.1.8. SCENARIO N. 8: The Fake Scholarship - Dream Scholarship... or Digital Scam? (Simbioza) .....               | 16 |
| 7.1.9. SCENARIO N. 9: All Public ... all the time (Simbioza) .....  | 17 |
| 7.1.10. SCENARIO N. 10: Don't Play Yourself (IPT) .....   | 18 |
| 7.1.11. SCENARIO N. 11: Give us money (IPT) .....   | 19 |
| 7.1.12. SCENARIO N. 12: Generating Music With AI (IPT) .....  | 20 |
| 7.1.13. SCENARIO N. 13: Simulated Online Shopping Experience (Crack4LAB) .....                                    | 21 |
| 7.1.14. SCENARIO N. 14: Filter reality (Crack4LAB) .....  | 22 |
| 7.1.15. SCENARIO N. 15: Congratulations! You've Been Selected To... Give Us Money! (Crack4LAB) .....              | 23 |
| 7.1.16. SCENARIO N. 16: Create It, Don't Fake It! (Ynternet) .....  | 26 |
| 7.1.17. SCENARIO N. 17: How AI Stole My Style (Ynternet) .....  | 27 |



## INTRODUZIONE

Il seguente documento delinea un curriculum per un programma di competenze di alfabetizzazione mediatica progettato appositamente per i giovani. Il curriculum nel progetto YouTHink si basa su alcuni principi fondamentali: apprendimento attivo, gamification e alfabetizzazione all'IA. Partecipando al programma creato, i giovani avranno l'opportunità di esplorare scenari reali legati ai media digitali e sfide di problem-solving, piuttosto che limitarsi ai soli concetti teorici. Il contenuto formativo metterà in risalto gli elementi di gamification, trasformando i testi in immagini accattivanti, illustrazioni, contenuti video, quiz, puzzle e altre forme di apprendimento coinvolgenti. Un principio fondamentale prevede anche l'integrazione dell'alfabetizzazione all'IA, introducendo i concetti fondamentali dell'IA e stimolando i giovani a creare contenuti responsabili ed etici nell'emergente era dell'IA.

## 1. OBIETTIVO DEL CURRICULUM E OBIETTIVI FORMATIVI

L'obiettivo principale del curriculum è sviluppare un percorso didattico innovativo in contesti educativi non formali, promuovendo l'alfabetizzazione mediatica tra i giovani tra i 14 e i 19 anni per consentire loro di formulare valutazioni critiche nell'attuale ambiente dei media digitali.

## 2. GRUPPO TARGET

- Gruppo target primario - giovani tra i 14 e i 19 anni.
- Gruppo target secondario - giovani lavoratori presso istituzioni didattiche formali e non, come scuole, biblioteche, ONG, comunità, centri per giovani che forniscono e organizzano formazione per i giovani.

## 3. METODOLOGIA PER LA SCELTA E LA STRUTTURAZIONE DEGLI SCENARI

I partner del progetto YouTHink hanno deciso di creare un totale di 17 scenari. La creazione degli scenari è stata condotta in diverse fasi, a partire dalla presentazione da parte dei partner di brevi descrizioni di idee per gli scenari sulla base del report del WP2. Si è quindi tenuta una fase di votazione per scegliere gli scenari migliori, includendo le sfide del report del WP2, i risultati dei laboratori creativi e i questionari dei giovani.

Il curriculum è scritto sotto forma di scenari per fornire un'implementazione pratica, descrivendo situazioni di vita reale tratte dalle esperienze dei giovani sui social media e su Internet, e inserendo quelle situazioni in un contesto di problem-solving.

### Scenari:

|   | Scenari  |
|---|--|
| 1 | Something's Off (AI-generated Fake Teacher)                                |
| 2 | Sleep Deprivation - I'm so sleepy...?                                      |
| 3 | Source Safari  |
| 4 | Echo chambers and filter bubbles   |
| 5 | What do drinks product have to do with AI                                  |
| 6 | Virtual friendship trap  |
| 7 | The Perfect Profile - Filter or Reality? (When AI Becomes Your Best Angle) |



|    |  |
|----|--|
| 8  | The Fake Scholarship - Dream Scholarship... or Digital Scam? |
| 9  | All Public ... all the time                                  |
| 10 | Don't Play Yourself  |
| 11 | Give us money  |
| 12 | Generating Music With AI                                     |
| 13 | Simulated Online Shopping Experience                         |
| 17 | Filter reality   |
| 15 | Congratulations! You've Been Selected To... Give Us Money!   |
| 16 | Create It, Don't Fake It!                                    |
| 17 | How AI Stole My Style  |

#### 4. ELENCO DI ARGOMENTI TEORICI

Per rifinire gli argomenti, i 17 scenari scelti sono stati raggruppati in categorie logicamente correlate in base al tema di alfabetizzazione mediatica potenzialmente più adatto.

| Abbr. | Argomento   | Sottoargomenti  |
|-------|---|---|
| T1:   | Intelligenza Artificiale (IA) e contenuti creati con l'IA             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cos'è l'IA</li> <li>• IA generativa</li> <li>• Deepfake</li> <li>• AI slop</li> <li>• AI hallucinations <ul style="list-style-type: none"> <li>- Strumenti IA per la creazione di contenuti</li> <li>- Come viene usata l'IA per la personalizzazione e la previsione comportamentale nelle app</li> </ul> </li> <li>• Sfide nel riconoscere i contenuti generati da IA</li> </ul> |
| T2:   | Pensiero critico e alfabetizzazione informativa nello spazio digitale | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Valutazione delle fonti</li> <li>• Fact-checking</li> <li>• Riconoscimento dei bias</li> <li>• Differenza tra fatto e opinione</li> <li>• Analisi degli argomenti</li> <li>• Disinformazione e fake news</li> <li>• Analisi dell'intera catena informativa (fonte, obiettivo, impatto)</li> </ul>  |
| T3:   | Sicurezza digitale e privacy  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ingegneria sociale, compresa l'usurpazione di identità</li> </ul>  |

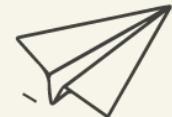


|     |  |  |
|-----|--|--|
|     |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Phishing</li> <li>• Sicurezza delle password</li> <li>• Autenticazione a due fattori, truffe online</li> <li>• Protezione dei dati personali</li> <li>• Impronta digitale</li> <li>• Reputazione online</li> <li>• Furto d'identità</li> </ul>  |
| T4: | Benessere digitale e psicologia del comportamento online | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dipendenza dalla tecnologia</li> <li>• L'impatto della gamification</li> <li>• Gestione del tempo trascorso davanti allo schermo</li> <li>• Igiene del sonno</li> <li>• Confronto sociale</li> <li>• Immagine del corpo</li> <li>• Autostima</li> <li>• Manipolazione emotiva</li> <li>• Amicizie virtuali</li> </ul> |
| T5: | Meccanismi di influenza sui social media                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Algoritmi dei social media</li> <li>• Bolle di filtraggio</li> <li>• Camere d'eco</li> <li>• Marketing di influenza</li> <li>• Pubblicità nascosta</li> <li>• IA nella personalizzazione</li> <li>• Bot IA e distribuzione automatizzata</li> </ul>   |
| T6: | Etica, legge e responsabilità nello spazio digitale      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Etica dell'IA</li> <li>• Uso responsabile dell'IA</li> <li>• Cittadinanza digitale</li> <li>• Proprietà intellettuale e copyright nell'era dell'IA</li> <li>• Diritti del consumatore online</li> </ul>   |

## 5. ELENCO DI ATTIVITÀ PRATICHE

Dopo aver analizzato i 17 scenari scelti e gli aspetti pratici previsti per ciascuno di essi, è possibile individuare le principali categorie di attività pratiche consigliate per l'implementazione degli scenari.

| N.  | Attività pratica              | Dettagli   |
|-----|-------------------------------|--|
| PA1 | Analisi e valutazione critica | ad esempio, analisi dei messaggi dei media, dei profili sui social media, dell'affidabilità delle fonti, |



|      |   |  |
|------|---|--|
|      |   | dei contenuti generati dall'IA, delle pubblicità e dei post degli influencer; identificazione di distorsioni, manipolazioni e fake.  |
| PA2: | Decision-Making e Problem-Solving (Simulazioni) | ad esempio, risposta alle minacce online, presa di decisioni in situazioni simulate (un'email di phishing, un deepfake generato dall'IA, lo shopping online, dubbi sulle amicizie virtuali)            |
| PA3: | Creazione di contenuti (Responsabile ed etica)  | ad esempio, creazione di contenuti positivi/etici, elaborazione di linee guida o suggerimenti, progettazione di messaggi informativi, uso responsabile degli strumenti di IA per la creatività         |
| PA4: | Riflessione e autoanalisi                       | ad esempio, analisi delle abitudini personali di utilizzo di internet, delle reazioni emotive ai contenuti, dell'impronta digitale, delle impostazioni sulla privacy; creazione di strategie personali |
| PA5: | Discussione, Argomentazione e Collaborazione    | ad esempio, partecipazione a discussioni sui forum di Moodle, formulazione di argomentazioni, difesa di opinioni, collaborazione su prodotti congiunti come linee guida e manifesti                    |
| PA6: | Ricerca e acquisizione di informazioni          | ad esempio, fact-checking, ricerca di informazioni sull'attendibilità delle fonti, esplorazione di prospettive diverse   |
| PA7: | Pianificazione e strategia                      | ad esempio, creazione di un piano di sicurezza personale, un piano di benessere digitale o una strategia di disseminazione dei contenuti (se applicabile)  |

## 6. INTEGRAZIONE DEGLI STRUMENTI TECNOLOGICI

Sebbene si ritenga comunemente che i giovani dispongano di conoscenze sufficienti per utilizzare la tecnologia, l'indagine condotta sui giovani nell'ambito del WP2 ha dimostrato che i giovani tendono a sopravvalutare le proprie competenze, soprattutto in un contesto pedagogico.

Il gruppo target del progetto è molto ampio: dai 14 ai 19 anni. Nonostante questa fascia d'età sia considerata "nativa digitale", le loro competenze ed esperienze con programmi o piattaforme specifici variano notevolmente. Per esempio, i giovani sanno come usare TikTok per l'intrattenimento, ma non necessariamente sanno come analizzarlo in modo critico o come utilizzare un generatore di immagini IA per una specifica attività didattica. Dopo aver analizzato i 17 scenari, è stata creata una tabella con le soluzioni tecnologiche consigliate da integrare negli scenari.

### Categorie Tecnologia / Strumento

#### 1. Online Learning Environment (OLE)

- Piattaforma Moodle

#### 2. Contenuti interattivi H5P (integrati su Moodle)

- "H5P "Interactive Video"
- H5P "Branching Scenario"
- H5P "Quiz (Question Set)", "True/False", "Drag and Drop", etc.



- H5P "Image Hotspot", "Image Juxtaposition", "Agamotto"
- H5P "Accordion", "Interactive Book", "Course Presentation"
- H5P "Dialog Cards", "Flashcards"

## 3. Strumenti IA

- Strumenti IA di creazione di contenuti (ad esempio, generatori di testo e immagini come MS Copilot, Gemini, Canva Magic Media, MS Designer, Craiyon)
- Chatbot basati su IA (ad esempio, ChatGPT, Gemini, Copilot - per dimostrazioni o accesso sicuro)
- Applicazioni IA per editing/filtri alle immagini (esempi, dimostrazione)
- Strumenti di rilevamento IA (discussione concettuale/dimostrazione)

## 4. Strumenti di collaborazione e comunicazione

- Moodle "Forum"
- Moodle "Wiki"
- Lavagne online / strumenti di votazione (ad esempio, Padlet, Mentimeter, Slido)

## 5. Creazione di contenuti (non IA) e strumenti di visualizzazione

- Canva (o altri strumenti gratuiti simili di graphic design)

## 6. Strumenti di ricerca e verifica delle informazioni

- Motori di ricerca Internet (Google, DuckDuckGo, ecc.)
- Siti web di fact-checking (menzioni, link)

## 7. Piattaforme Social Media (per l'analisi)

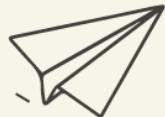
- Instagram, TikTok, YouTube, Facebook, Discord, X (Twitter) (esempi, screenshot, link sicuri per analisi)

## 7. DESCRIZIONI DETTAGLIATE DEGLI SCENARI

### 7.1. DESCRIZIONI DETTAGLIATE DEGLI SCENARI

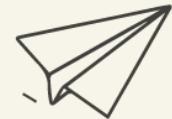
Gli scenari coprono una vasta gamma di argomenti relativi all'alfabetizzazione mediatica: da una visione critica della realtà vista sui social network ("The Perfect Profile," "Filter Reality") e le caratteristiche delle relazioni online ("Virtual friendship trap") alle competenze pratiche nel riconoscere le frodi ("The Fake Scholarship," "Don't Play Yourself") e nel gestire la propria impronta digitale ("All Public ... all the time"). Particolare attenzione è riservata alle sfide e alle opportunità poste dall'intelligenza artificiale: i deepfake ("Something's Off"), i "rifiuti" generati dall'IA ("What do drinks have to do with AI") e le problematiche relative alla paternità di un'opera ("How AI Stole My Style," "Create It, Don't Fake It!").

Di seguito sono riportate le descrizioni dettagliate dei 17 scenari.



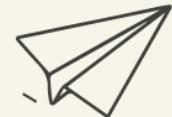
### 7.1.1. SCENARIO N. 1: SOMETHING'S OFF (ITI)

|                              |  |
|------------------------------|--|
| <b>Titolo dello scenario</b> | Something's Off  |
| <b>Idea principale</b>       | <p>Questo scenario illustra la minaccia dei deepfake e come l'intelligenza artificiale (IA) possa essere utilizzata per creare registrazioni video o audio false altamente realistiche per impersonare persone fidate (in questo caso, un docente) e manipolare o estrarre informazioni. Lo scenario viene esaminato attraverso una situazione in cui uno studente riceve un video o un messaggio vocale personale da un presunto docente che chiede di consegnare dei compiti, ma in realtà si tratta di un fake creato dall'IA.</p>  |
| <b>Obiettivo</b>             | <p>L'obiettivo principale di questo scenario è sensibilizzare i giovani sulle minacce rappresentate dai deepfake creati dall'intelligenza artificiale, soprattutto nelle situazioni che coinvolgono l'usurpazione dell'identità di persone fidate (ad esempio, docenti). Inoltre, questo scenario mira a fornire competenze pratiche per valutare in modo critico messaggi personali sospetti, verificare l'autenticità delle informazioni e proteggere i dati personali.</p>  |
| <b>Learning outcome</b>      | <p>Al termine di questo scenario, i giovani saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spiegare con parole proprie cosa è un deepfake e come le tecnologie IA ne consentano la creazione</li> <li>• Individuare almeno due segnali che possano indicare che un video o un audio ricevuto da una persona conosciuta potrebbe essere un fake</li> <li>• Descrivere almeno due potenziali rischi associati all'usurpazione dell'identità tramite i deepfake</li> <li>• Proporre almeno due azioni specifiche da adottare quando si sospetta che un messaggio personale sia un deepfake</li> <li>• Valutare in modo critico l'autenticità di un video o messaggio vocale personale ricevuto prima di eseguire le richieste in esso contenute</li> </ul> |



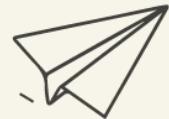
### 7.1.2. SCENARIO N. 2: SLEEP DEPRIVATION - I'M SO SLEEPY...? (ITI)

|                              |   |
|------------------------------|---|
| <b>Titolo dello scenario</b> | <b>Sleep Deprivation - I'm so sleepy...?</b>  |
| <b>Idea principale</b>       | Esaminare in che modo le applicazioni basate su IA e di gamification (ad esempio, app per la produttività, l'apprendimento o altro) possano causare dipendenza tra gli adolescenti, manipolare il comportamento degli utenti e incidere negativamente sulle abitudini di sonno e sul benessere mentale e fisico generale dei giovani. Questo scenario si basa su una situazione in cui uno studente diventa ossessionato da un'app di produttività basata sull'IA che, nel tentativo di mantenerlo coinvolto, finisce per danneggiare il suo sonno e la sua vita sociale.   |
| <b>Obiettivo</b>             | L'obiettivo principale di questo scenario è sensibilizzare i giovani sui rischi della dipendenza dalla tecnologia derivanti da metodi manipolatori di gamification e personalizzazione basata sull'IA. Inoltre, lo scenario mira a fornire competenze pratiche per riconoscere i segnali di un uso dannoso e per applicare strategie di benessere digitale per mantenere un equilibrio sano.  |
| <b>Learning outcome</b>      | <p>Al termine di questo scenario, i giovani saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Descrivere almeno due elementi di gamification utilizzati nelle app per coinvolgere gli utenti</li> <li>- Spiegare come la personalizzazione tramite IA e la previsione comportamentale possano essere utilizzate nelle app per manipolare il comportamento degli utenti</li> <li>- Riconoscere almeno alcuni potenziali segnali di dipendenza dalla tecnologia nel comportamento proprio o dei propri amici</li> <li>- Indicare almeno alcune potenziali conseguenze negative della privazione del sonno sulla salute fisica, emotiva e cognitiva</li> <li>- Aumentare la propria comprensione di come mantenere un equilibrio sano tra l'uso delle tecnologie e un riposo di qualità</li> </ul> |



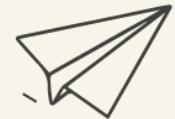
### 7.1.3. SCENARIO N. 3: SOURCE SAFARI (ITI)

| Titolo dello scenario | Source Safari  |
|-----------------------|--|
| Idea principale       | <p>Sviluppare la capacità dei giovani di valutare in modo critico le varie fonti di informazioni online (comprese quelle che potrebbero essere influenzate dall'IA o contenere le AI hallucinations), riconoscere i bias, le contraddizioni e le differenze di qualità. Questo scenario promuove la capacità di verificare le informazioni, comprendere come i messaggi vengono creati e il loro potenziale impatto, confrontando le varie fonti sullo stesso argomento.</p>   |
| Obiettivo             | <p>L'obiettivo principale di questo scenario è sviluppare le competenze critiche dei giovani in materia di alfabetizzazione informatica, fornendo loro le capacità necessarie per valutare, confrontare e verificare varie fonti online, riconoscere i bias e gli errori generati dall'intelligenza artificiale e trarre conclusioni fondate sull'affidabilità delle informazioni.</p>   |
| Learning outcome      | <p>Al termine di questo scenario, i giovani saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Descrivere almeno tre criteri per valutare l'affidabilità di una fonte di informazioni online</li> <li>- Confrontare almeno due diverse fonti di informazioni sullo stesso argomento e individuare potenziali contraddizioni o bias</li> <li>- Spiegare a parole proprie cosa si intende per AI hallucination nel contesto della produzione di informazioni</li> <li>- Applicare almeno due strategie di fact-checking o di verifica delle informazioni</li> </ul> |



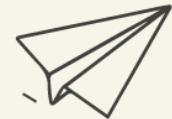
#### 7.1.4. SCENARIO N. 4: ECHO CHAMBERS AND FILTER BUBBLES (RIAP)

|                              |  |
|------------------------------|--|
| <b>Titolo dello scenario</b> | <b>Echo chambers and filter bubbles</b>  |
| <b>Idea principale</b>       | Consentire ai giovani di comprendere in modo critico il meccanismo e l'impatto delle bolle di filtraggio e delle camere d'eco negli ambienti online, fornendo loro strategie pratiche per diversificare il loro consumo di informazioni, promuovere l'apertura mentale e navigare negli spazi digitali in modo più efficace.   |
| <b>Obiettivo of scenario</b> | L'obiettivo principale di questo scenario è insegnare ai giovani come gli algoritmi dei social media e dei motori di ricerca creano dei feed personalizzati, conosciuti come bolle di filtraggio, e delle camere d'eco. Questi fenomeni digitali possono influenzare la percezione della realtà di un individuo limitando la sua esposizione a punti di vista diversi. Attraverso uno scenario concreto, ai giovani viene insegnato come funzionano gli algoritmi, le conseguenze delle bolle di filtraggio, le camere d'eco, oltre all'importanza del pensiero critico e delle prospettive diverse. |
| <b>Learning outcome</b>      | <p>Al termine di questo scenario, i giovani saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Spiegare cosa sono le bolle di filtraggio e le camere d'eco e qual è la differenza tra questi due termini</li> <li>- Comprendere come gli algoritmi dell'IA personalizzano le informazioni sui motori di ricerca e sui social media</li> <li>- Acquisire modi pratici per mitigare ed evitare le camere d'eco sugli account social dei giovani</li> <li>- Valutare in modo critico ed evitare la tendenza al bias</li> </ul>   |



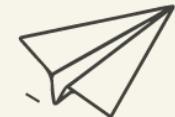
### 7.1.5. SCENARIO N. 5: WHAT DO DRINKS PRODUCT HAVE TO DO WITH AI (RIAP)

| Titolo dello scenario        | What do drinks product have to do with AI  |
|------------------------------|--|
| <b>Idea principale</b>       | L'idea principale di questo scenario è introdurre i giovani all'ambiente dei social media e spiegare loro come le tecnologie emergenti, come l'IA, lo abbiano cambiato negli ultimi anni.  |
| <b>Obiettivo of scenario</b> | L'obiettivo principale di questo scenario è spiegare come i contenuti generati dall'IA, inclusi testi, immagini e video, circolano sulle varie piattaforme social. Attraverso attività interattive, i giovani comprenderanno il potenziale e i limiti presentati da questa tecnologia, comprese questioni quali le slop, i bot, i contenuti personalizzati, gli influencer creati con l'IA, ecc.   |
| <b>Learning outcome</b>      | <p>Al termine di questo scenario, i giovani saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendere il panorama digitale in continua evoluzione, in particolare le sfide poste dai contenuti generati dall'IA</li> <li>- Spiegare le tendenze chiave sui social media, illustrando la loro applicazione a scenari reali</li> <li>- Individuare bot, influencer creati dall'IA e altri contenuti generati dall'IA</li> <li>- Comprendere gli strumenti di verifica e come distinguere la realtà dalla finzione</li> </ul> |



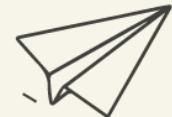
### 7.1.6. SCENARIO N. 6: VIRTUAL FRIENDSHIP TRAP (RIAP)

|                              |  |
|------------------------------|--|
| <b>Titolo dello scenario</b> | Virtual friendship trap  |
| <b>Idea principale</b>       | L'ascesa delle comunità online, dei social media e degli ambienti di gioco online nell'ultimo decennio ha modificato in modo significativo le interazioni tra giovani. Le nozioni base di relazione stanno cambiando a causa dell'avvento della tecnologia. Pertanto, questo scenario vuole rafforzare la comprensione dei confini sempre più sottili tra il mondo virtuale e quello fisico e offrire una panoramica dei vantaggi e degli svantaggi delle amicizie virtuali.                             |
| <b>Obiettivo of scenario</b> | L'obiettivo principale di questo scenario è sensibilizzare i giovani sulle amicizie online, esplorando come le interazioni digitali possono plasmare la loro identità e la loro percezione di sé. Inoltre, si vuole fornire loro le competenze necessarie per orientarsi e valutare in maniera critica i vantaggi e gli svantaggi delle amicizie online.   |
| <b>Learning outcome</b>      | <p>Al termine di questo scenario, i giovani saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendere la natura delle interazioni online</li> <li>- Imparare a usare le impostazioni dei social media e dei giochi online per controllare la propria privacy</li> <li>- Imparare a definire dei limiti nelle amicizie online, compresa la gestione del tempo trascorso davanti allo schermo e la capacità di capire quando è il momento di staccare dalle attività online</li> </ul> |



### 7.1.7. SCENARIO N. 7: THE PERFECT PROFILE - FILTER OR REALITY? (WHEN AI BECOMES YOUR BEST ANGLE) (SIMBIOZA)

|                              |   |
|------------------------------|---|
| <b>Titolo dello scenario</b> | <b>The Perfect Profile - Filter or Reality? (When AI Becomes Your Best Angle)</b>   |
| <b>Idea principale</b>       | <p>Lo scenario illustra come la disponibilità di strumenti di editing e filtri basati sull'IA influenzino l'immagine digitale che i giovani hanno di sé sui social media, consentendo loro di creare versioni digitali di se stessi altamente personalizzate e spesso irraggiungibili. Lo scenario analizza come immagini irrealistiche, create tramite filtri e l'IA, possano influire negativamente sull'autostima, sulla percezione dell'immagine corporea e sulla salute mentale (ad esempio, ansia, scarsa fiducia in se stessi). Attraverso la storia di una ragazza che diventa dipendente dai filtri e crea un secondo profilo più curato, lo scenario affronta anche la percezione di sé, i problemi di immagine corporea e le sfide di salute mentale tra i giovani. Esamina l'impatto psicologico del costante miglioramento digitale e il divario tra le personalità online e l'immagine autentica di sé.</p>   |
| <b>Obiettivo</b>             | <p>L'obiettivo principale di questo scenario è incoraggiare e sensibilizzare i giovani sull'impatto psicologico dell'intelligenza artificiale sulla rappresentazione digitale di sé e sugli ideali di bellezza fisica. Mira ad aiutarli a comprendere come gli strumenti di editing e filtri influenzano la percezione di sé e la salute mentale, e a fornire loro gli strumenti per valutare in modo critico i contenuti sui social che promuovono immagini "idealizzate". Lo scenario stimola l'accettazione del proprio aspetto, rafforza il benessere mentale e fornisce competenze pratiche per mantenere un rapporto sano con i social media, incoraggiando la valutazione critica sia dei contenuti che consumano sia di quelli che creano.</p>  |
| <b>Learning outcome</b>      | <p>Al termine di questo scenario, i giovani saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Spiegare, con parole proprie, in che modo l'intelligenza artificiale consente la manipolazione di immagini e video sui social media, come funzionano i filtri e gli strumenti di editing basati sull'IA e descrivere il loro impatto sulla percezione di sé</li> <li>- Identificare almeno due effetti negativi dell'uso dei filtri e dell'editing fotografico sull'immagine di sé e valutare quando il miglioramento digitale diventa problematico per il benessere mentale</li> <li>- Valutare in che modo le immagini irrealistiche sui social media possono influenzare l'autostima e le relazioni con gli altri</li> <li>- Valutare in che modo le immagini irrealistiche sui social media possono influenzare la fiducia in se stessi e le relazioni con gli altri</li> <li>- Proporre almeno due strategie per mantenere un'immagine di sé sana e una presenza online autentica e promuovere un ambiente digitale più genuino e rispettoso</li> <li>- Valutare in modo critico i contenuti dei social media, riconoscere le immagini migliorate dall'IA e comprendere come influenzano gli standard di bellezza</li> </ul> |



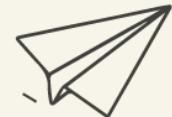
### 7.1.8. SCENARIO N. 8: THE FAKE SCHOLARSHIP - DREAM SCHOLARSHIP... OR DIGITAL SCAM? (SIMBIOZA)

|                              |   |
|------------------------------|---|
| <b>Titolo dello scenario</b> | <b>The Fake Scholarship - Dream Scholarship... or Digital Scam?</b>   |
| <b>Idea principale</b>       | Questo scenario mette in evidenza come l'intelligenza artificiale stia cambiando la natura delle truffe online creando contenuti altamente convincenti e personalizzati. L'attenzione è rivolta alla manipolazione psicologica, in cui i truffatori sfruttano le ambizioni, i desideri e la fiducia delle persone. Lo scenario evidenzia che i tradizionali segnali delle truffe (grammatica scorretta, errori evidenti) stanno scomparendo perché l'IA è in grado di generare contenuti completamente convincenti. Il messaggio è che nell'era dell'intelligenza artificiale sono necessarie ancora maggiore cautela e capacità di pensiero critico, poiché le truffe stanno diventando sempre più sofisticate e difficili da riconoscere. |
| <b>Obiettivo</b>             | Sensibilizzare l'opinione pubblica sulle truffe sempre più sofisticate che coinvolgono l'intelligenza artificiale. Insegnare ai giovani come valutare in modo critico i contenuti digitali, verificarne l'autenticità e proteggere le proprie informazioni personali.   |
| <b>Learning outcome</b>      | <p>Al termine di questo scenario, i giovani saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Spiegare cos'è il social engineering e come funziona.</li> <li>- Descrivere come l'intelligenza artificiale renda possibili truffe digitali convincenti.</li> <li>- Individuare almeno tre segnali che possono indicare una truffa.</li> <li>- Valutare i rischi associati alle truffe.</li> <li>- Indicare almeno due metodi sicuri per verificare l'autenticità di offerte o siti web.</li> <li>- Descrivere almeno tre possibili conseguenze dell'essere vittima di una truffa.</li> </ul>   |



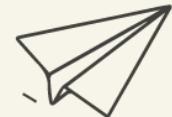
### 7.1.9. SCENARIO N. 9: ALL PUBLIC ... ALL THE TIME (SIMBIOZA)

|                              |  |
|------------------------------|--|
| <b>Titolo dello scenario</b> | All Public ... all the time  |
| <b>Idea principale</b>       | <p>L'idea principale di questo scenario è la responsabilità digitale e la sostenibilità delle impronte online. Sottolinea come l'uso spontaneo e spensierato dei social media oggi possa portare a conseguenze di vasta portata per il futuro di un individuo. L'attenzione è rivolta al divario tra l'attuale libertà di espressione e gli impatti a lungo termine che i giovani spesso non prevedono. Al centro dello scenario ci sono questioni quali la permanenza dei dati digitali, l'influenza degli algoritmi e dell'intelligenza artificiale sulla creazione dei profili personali e la necessità di essere consapevoli del proprio comportamento digitale. Lo scenario evidenzia il legame tra la presenza online e le opportunità nella vita reale, sottolineando l'importanza di un comportamento ponderato e di una riflessione prima di pubblicare qualcosa. Inoltre, dimostra che l'alfabetizzazione digitale non è solo la conoscenza dell'uso della tecnologia, ma anche la comprensione di come il nostro comportamento online influenzi il nostro futuro.</p> |
| <b>Obiettivo</b>             | Aumentare la consapevolezza della permanenza delle impronte digitali, delle conseguenze a lungo termine della condivisione di informazioni online e del ruolo dell'intelligenza artificiale nella profilazione degli individui.  |
| <b>Learning outcome</b>      | <p>Al termine di questo scenario, i giovani saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Spiegare cos'è un'impronta digitale e perché è importante</li> <li>- Valutare quali tipi di post possono essere dannosi a lungo termine</li> <li>- Descrivere come l'intelligenza artificiale può analizzare i profili online e plasmare l'immagine di un individuo</li> <li>- Individuare almeno due strategie per un comportamento online più responsabile</li> <li>- Riconoscere la differenza tra comportamento digitale privato e pubblico e le sue conseguenze</li> </ul>  |



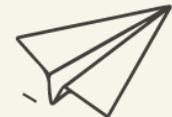
### 7.1.10. SCENARIO N. 10: DON'T PLAY YOURSELF (IPT)

|                              |  |
|------------------------------|--|
| <b>Titolo dello scenario</b> | Don't Play Yourself  |
| <b>Idea principale</b>       | <p>Questo scenario riguarda l'ottenimento di dati degli utenti attraverso schemi ingannevoli e il loro utilizzo per scopi dannosi.</p> <p>Un giovane adolescente viene a conoscenza tramite alcuni amici di un fantastico gioco online, gratuito e che promette ricompense in valuta virtuale e altri premi di valore. Per vincere, il ragazzo deve partecipare a tornei virtuali in cui vengono raccolti di nascosto i suoi dati personali, i suoi account sui social media e le sue password.</p>  |
| <b>Obiettivo</b>             | <p>Sensibilizzare i giovani sui rischi legati alla condivisione di dati personali e password in ambienti digitali, in particolare nei giochi online e nelle piattaforme di intrattenimento.</p> <p>Sviluppare la capacità di riconoscere i tentativi di phishing e le tecniche di ingegneria sociale mascherate da sfide, premi o ricompense virtuali.</p> <p>Promuovere un comportamento sicuro ed etico nell'uso di Internet, incoraggiando l'analisi critica, la protezione dell'identità digitale e la segnalazione di contenuti sospetti.</p>   |
| <b>Learning outcome</b>      | <p>Al termine di questo scenario, i giovani saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Spiegare cos'è l'ingegneria sociale e come viene utilizzata per ingannare le persone online</li> <li>- Individuare i segnali di allarme nei giochi o nelle piattaforme che potrebbero tentare di raccogliere informazioni sensibili</li> <li>- Riconoscere l'importanza di mantenere la riservatezza dei dati personali</li> <li>- Valutare criticamente le intenzioni ingannevoli delle richieste di informazioni personali nei contesti digitali.</li> <li>- Adottare comportamenti etici e preventivi/sicuri quando si interagisce con giochi e piattaforme online</li> </ul> |



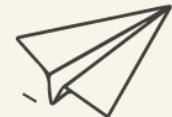
### 7.1.11. SCENARIO N. 11: GIVE US MONEY (IPT)

|                              |   |
|------------------------------|---|
| <b>Titolo dello scenario</b> | Give us money   |
| <b>Idea principale</b>       | <p>Questo scenario riguarda l'influenza dell'IA. (Argomenti: chatbot IA, sfruttamento dei giovani consumatori, manipolazione emotiva tramite IA). (Argomenti trasversali: chatbot IA, sfruttamento dei giovani consumatori, manipolazione emotiva tramite IA).</p> <p><b>"Congratulations! You've Been Selected To... Give Us Money!"</b></p> <p>Una studentessa è emozionata quando il suo marchio di moda preferito la contatta tramite un chatbot basato sull'intelligenza artificiale che imita perfettamente lo stile e la personalità del marchio, offrendole lo status di "ambasciatrice". La comunicazione basata sull'intelligenza artificiale sembra sorprendentemente personale e lusinghiera. Tutto ciò che deve fare è acquistare alcuni prodotti a un "prezzo speciale" e promuoverli sui suoi social media. Spendendo rapidamente i suoi risparmi, scopre però ben presto che il "prezzo speciale" non è poi così conveniente e che i prodotti non sono di alta qualità come si aspettava. Quando cerca di spiegare le sue preoccupazioni, si rende conto di aver interagito esclusivamente con un sistema di intelligenza artificiale programmato per reclutare giovani clienti attraverso un marketing personalizzato. Ora si chiede: il legame che sentiva con il marchio era stato completamente creato da un algoritmo?</p> |
| <b>Obiettivo</b>             | <p>Riconoscere, comprendere e resistere alle tattiche di manipolazione guidate dall'intelligenza artificiale o da influencer umani nel marketing online, nei social media e nelle interazioni con i consumatori.</p> <p>Sviluppare competenze per prendere decisioni informate sulle interazioni mediate dall'intelligenza artificiale.</p> <p>Riconoscere le tattiche di ingegneria sociale mascherate da giochi o offerte</p>   |
| <b>Learning outcome</b>      | <p>Al termine di questo scenario, i giovani saranno in grado di</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Distinguere tra interazioni umane autentiche e contenuti generati dall'IA.</li> <li>- Sviluppare capacità di pensiero critico e un sano scetticismo nei confronti di offerte apparentemente vantaggiose o benefiche.</li> <li>- Imparare ad adottare strategie che proteggono dalla manipolazione dei consumatori guidata dall'IA.</li> <li>- Stimolare i consumatori a pensare in modo critico ("Question before clicking, think before buying"). Sviluppare capacità di valutazione critica per il marketing mediato dall'IA.</li> </ul>   |



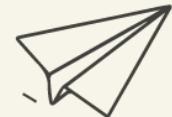
### 7.1.12. SCENARIO N. 12: GENERATING MUSIC WITH AI (IPT)

|                              |   |
|------------------------------|---|
| <b>Titolo dello scenario</b> | Generating Music With AI  |
| <b>Idea principale</b>       | <p>Questo scenario spiega come strumenti tecnologici avanzati, che utilizzano l'intelligenza artificiale, possano essere utilizzati per copiare, utilizzare in modo improprio o trasformare parti o livelli di musica protetta da copyright per scopi impropri.</p> <p>A uno studente è stata proposta la sfida creativa di scrivere il testo di una canzone su argomenti importanti, come la difesa dell'ambiente, l'uguaglianza di genere, l'inclusione, ecc.</p> <p>L'insegnante voleva che lo studente riflettesse su questo argomento e su altri ad esso correlati, ma lo studente era più entusiasta della possibilità di produrre una canzone con un suono professionale, che avrebbe potuto condividere sui social network e ottenere popolarità.</p> <p>Non avendo accesso a strumenti e a uno studio professionale, né alle conoscenze musicali necessarie per creare la propria musica originale, ha deciso di adattare una canzone famosa e attuale e di sostituire il testo con uno scritto da lui.</p> <p>Per farlo, ha deciso di avvalersi delle sue conoscenze sugli strumenti di IA generativa, come Moises AI, Suno o Mureka, ChatGPT, Audacity, ecc. per accelerare il processo.</p> |
| <b>Obiettivo</b>             | Sensibilizzare i giovani a riflettere sulle questioni e sui rischi relativi al diritto d'autore, all'etica e all'originalità, tenendo conto degli strumenti disponibili, nonché a comprendere come le tecnologie assistive possano essere utilizzate per la creazione di contenuti multimediali.  |
| <b>Learning outcome</b>      | <p>Al termine di questo scenario, i giovani saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendere come funzionano gli strumenti per la creazione assistita di musica</li> <li>- Individuare i concetti di paternità dell'opera, diritto d'autore, consenso.</li> <li>- Riconoscere e descrivere i rischi etici e legali associati all'uso improprio di materiali di terzi</li> <li>- Sviluppare la capacità critica di identificare e convalidare l'originalità di una parte, attraverso il reverse reengineering.</li> <li>- Quali sono i cambiamenti nel processo creativo</li> <li>- Saper utilizzare gli strumenti per la verifica</li> </ul>   |



### 7.1.13. SCENARIO N. 13: SIMULATED ONLINE SHOPPING EXPERIENCE (CRACK4LAB)

| Titolo dello scenario   | Simulated Online Shopping Experience   |
|-------------------------|--|
| <b>Idea principale</b>  | <p>Questo scenario guida gli studenti attraverso un'esperienza di shopping online simulata per esplorare l'alfabetizzazione digitale e la sicurezza online. Si eserciteranno a individuare i siti web truffaldini, valutare le recensioni e le immagini dei prodotti, analizzare le autorizzazioni delle app, gestire i pagamenti digitali e comprendere la privacy. Lo scenario porta gli studenti su siti web di shopping falsi e reali, per insegnare loro come riconoscere le pubblicità manipolatorie ed evitare le truffe online.</p>  |
| <b>Obiettivo</b>        | <p>Sviluppare il pensiero critico e la consapevolezza dei consumatori aiutandoli a riconoscere i rischi dell'e-commerce, proteggere i propri dati, valutare i contenuti online e prendere decisioni informate quando navigano nei negozi online e nei mercati digitali.</p>  |
| <b>Learning outcome</b> | <p>Al termine di questo scenario, i giovani saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Individuare i segnali di allarme che indicano un potenziale sito web o app di shopping online fraudolento.</li> <li>- Valutare in modo critico le recensioni degli utenti e i consigli degli influencer per individuare input falsi/bot, manipolazioni o disinformazione.</li> <li>- Riconoscere i tentativi di phishing e le tattiche pubblicitarie ingannevoli.</li> <li>- Comprendere le pratiche di base di igiene digitale, come la protezione della privacy e i metodi di pagamento sicuri.</li> <li>- Comprendere l'importanza delle autorizzazioni delle app e a quali dati personali un'app di e-commerce può avere accesso.</li> </ul> <p>Effettuare un acquisto online simulato utilizzando pratiche digitali sicure.</p> |



### 7.1.14. SCENARIO N. 14: FILTER REALITY (CRACK4LAB)

| Titolo dello scenario | Filter reality   |
|-----------------------|--|
| Idea principale       | <p>Questo scenario analizza la crescente presenza dell'intelligenza artificiale nel mondo delle arti visive e del design. Attraverso una serie di attività interattive, agli studenti viene presentata una serie di immagini: alcune create da artisti umani, che hanno dedicato anni della loro vita a migliorare la loro abilità, e altre generate dall'intelligenza artificiale, che ha imparato dalle immagini create dall'uomo e non ha uno stile originale. La sfida consiste nel saper distinguere le due tipologie. Questo esercizio non solo evidenzia quanto possano essere realistiche le immagini generate dall'intelligenza artificiale, ma solleva anche interrogativi sull'autenticità, la creatività e il ruolo dell'immaginazione umana nell'era digitale. Lo scenario stimola il pensiero critico e l'alfabetizzazione visiva nella valutazione dei contenuti digitali.</p>  |
| Obiettivo             | <p>L'obiettivo principale di questo scenario è quello di sensibilizzare i giovani sulle capacità e i limiti dell'IA nel campo della creatività visiva. Attraverso l'analisi di immagini reali e generate dall'intelligenza artificiale, acquisiranno le competenze necessarie per riconoscere i contenuti generati digitalmente, riflettere sulle loro implicazioni per il mondo dell'arte e comprendere come rapportarsi in modo critico alle immagini negli ambienti online. Al tempo stesso, è altrettanto importante sviluppare un apprezzamento per la vera arte digitale. Comprendere come viene creata, il processo creativo che sta dietro di essa e il tempo, l'abilità e l'apprendimento significativi che gli artisti investono nella produzione di una singola opera aiuta gli studenti non solo a distinguere tra il lavoro umano e quello realizzato dall'intelligenza artificiale, ma anche a rispettare il valore dell'artigianato artistico nell'era digitale.</p>                  |
| Learning outcome      | <p>Al termine di questo scenario, i giovani saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Spiegare con parole proprie come gli strumenti di IA vengono utilizzati per generare arte e progetti visivi.</li> <li>- Individuare almeno due indicatori visivi o stilistici che suggeriscono che un'immagine potrebbe essere stata generata dall'IA.</li> <li>- Confrontare opere d'arte create dall'uomo e generate dall'IA e descrivere le differenze in termini di tecnica, dettagli o emozioni.</li> <li>- Riflettere su come l'ascesa dell'arte generata dall'IA influisca sulle nozioni tradizionali di creatività, paternità artistica e valore artistico.</li> <li>- Applicare tecniche di analisi visiva per mettere in discussione l'origine e l'autenticità delle opere d'arte digitali incontrate online.</li> <li>- Comprendere qual è il processo alla base della vera arte digitale, quanto tempo occorre per impararlo e creare un'opera d'arte digitale.</li> </ul> |

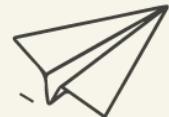


### 7.1.15. SCENARIO N. 15: CONGRATULATIONS! YOU'VE BEEN SELECTED TO... GIVE US MONEY! (CRACK4LAB)

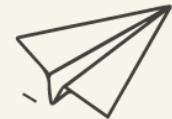
|                              |  |
|------------------------------|--|
| <b>Titolo dello scenario</b> | <b>Congratulations! You've Been Selected To... Give Us Money!</b>  |
| <b>Idea principale</b>       | <p>Questo scenario esplora come programmi di scambio culturale, opportunità di viaggio e partnership con influencer fake vengano utilizzati per manipolare e truffare i giovani. Attraverso un'interazione digitale simulata, gli studenti entrano in contatto con un chatbot o un'e-mail basati sull'intelligenza artificiale che offrono un'entusiasmante opportunità all'estero, solo per scoprire poi alcuni campanelli d'allarme: documenti falsi, richieste di denaro e raccolta di dati non etica. Lo scenario evidenzia come gli strumenti digitali, compresa l'intelligenza artificiale, vengano sempre più utilizzati per creare truffe sofisticate ed emotivamente manipolative che prendono di mira i giovani culturalmente curiosi.</p> |
| <b>Obiettivo</b>             | <p>Insegnare ai giovani come valutare in modo critico le offerte digitali, in particolare quelle relative a viaggi, borse di studio o partnership sui social media. Lo scenario sviluppa la loro alfabetizzazione digitale, la consapevolezza delle tattiche di ingegneria sociale e le competenze pratiche in materia di sicurezza online, protezione dei dati e uso responsabile dell'IA nel contesto dell'esplorazione culturale.</p>   |
| <b>Learning outcome</b>      | <p>Al termine di questo scenario, i giovani saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Individuare le tattiche tecniche ed emotive utilizzate nei messaggi di truffa (ad esempio, urgenza, linguaggio incentrato sulla ricompensa, autorità fittizia).</li> <li>- Valutare la credibilità delle offerte online, in particolare quelle relative agli scambi culturali o alle partnership con influencer.</li> <li>- Riconoscere i segni distintivi dei chatbot basati sull'intelligenza artificiale o delle campagne di truffa generate automaticamente.</li> <li>- Applicare strategie di privacy e protezione dei dati quando si interagisce con contenuti digitali sconosciuti.</li> </ul>                                  |



|  |   |
|--|---|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Riflettere su come la fiducia, la curiosità culturale e l'identità vengono sfruttate nelle truffe digitali.</li> </ul>   |
| <b>Argomenti e concetti teorici (compresi i sottoargomenti pertinenti allo scenario)</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>T1: Pensiero critico e alfabetizzazione informatica nello spazio digitale</b></li> <li>- Credibilità delle fonti</li> <li>- Disinformazione e manipolazione</li> <li>- Individuazione delle truffe</li> <li>- <b>T2: Sicurezza digitale e privacy</b></li> <li>- Phishing</li> <li>- Ingegneria sociale</li> <li>- Protezione dei dati personali</li> <li>- Sicurezza dei pagamenti online</li> <li>- <b>T3: Etica, diritto e responsabilità nello spazio digitale</b></li> <li>- Consenso digitale</li> <li>- Uso responsabile dell'IA</li> <li>- Diritti dei consumatori</li> <li>- <b>T4: Meccanismi di influenza sui social media</b></li> <li>- IA nella personalizzazione</li> <li>- Manipolazione emotiva</li> <li>- Pubblicità nascosta camuffata sotto forma di opportunità</li> </ul> |
| <b>Elementi di gamification</b>  | <p><b>Simulazione ramificata con chatbot (H5P):</b> gli studenti interagiscono con un chatbot fittizio che simula un "coordinatore di scambi culturali". Le loro scelte portano a risultati diversi (ad esempio, riconoscimento della truffa, condivisione dei dati, segnalazione della truffa).</p> <p><b>Quiz:</b> Truffa o verità? Analizza estratti di e-mail, offerte e immagini e determina la loro autenticità.</p> <p><b>Punti/riconoscimenti:</b> Per aver identificato tutti gli indicatori di truffa, completato le liste di controllo di sicurezza o condiviso strategie personali nei forum.</p>   |
| <b>Uso e integrazione della tecnologia</b>   | <p>Scenario ramificato H5P per simulare una conversazione truffaldina.</p> <p>Strumenti H5P Quiz e Hotspot per individuare i segnali di allarme nelle offerte, nei siti web o nei messaggi.</p>   |

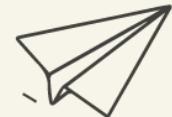


|   |   |
|---|---|
|   | <p>Forum Moodle per condividere riflessioni e strategie anti-truffa.</p> <p>Strumenti opzionali: Padlet o Mentimeter per il brainstorming di gruppo sulla prevenzione delle truffe (offline o online sincronizzato); Google Search per verificare le offerte false.</p>   |
| <b>Metodi di insegnamento/apprendimento consigliati (adattati all'apprendimento online/misto)</b> | <p><b>Esercizio simulato con chatbot:</b> gli studenti partecipano a una conversazione simulata con un chatbot falso che propone un'offerta di viaggio.</p> <p><b>Analisi di casi di studio:</b> studio di un esempio reale di truffa da parte di un influencer o di un'offerta di viaggio fasulla.</p> <p><b>Esercizio pratico:</b> analisi di un sito web o di un messaggio fasullo e identificazione di tutti i segnali di allarme.</p> <p><b>Compito di riflessione:</b> gli studenti descrivono come verificherebbero la legittimità di un'offerta prima di candidarsi.</p> <p><b>Attività collaborativa</b> (offline o online sincronizzata): piccoli gruppi progettano la propria "lista di controllo anti-truffa" per giovani viaggiatori o candidati online.</p> |
| <b>Durata consigliata</b>   | 2 ore (apprendimento guidato) + 2 ore (lavoro indipendente o di gruppo)   |



### 7.1.16. SCENARIO N. 16: CREATE IT, DON'T FAKE IT! (YNTERNET)

|                              |  |
|------------------------------|--|
| <b>Titolo dello scenario</b> | Create It, Don't Fake It!  |
| <b>Idea principale</b>       | I MIEI compiti, il MIO lavoro, i MIEI risultati. Imparare è un atto che mi permette di approfondire la mia comprensione di un argomento. Un'opportunità per fare cose che contano. Imparare è un atto che mi permette di approfondire la mia comprensione di un argomento, non solo per superare un esame, ma per crescere. È un'opportunità per esplorare ciò che è importante per me, porre domande, sperimentare ed esprimere la mia opinione. Che io utilizzi l'IA, i video o gli strumenti digitali, non mi limito a consumare informazioni, ma creo qualcosa che mostra ciò che penso, ciò che mi sta a cuore e ciò che ho imparato. <b>Perché quando si tratta del mio lavoro, ha un significato.</b>   |
| <b>Obiettivo</b>             | Rafforzare la responsabilità del mio lavoro/dei miei risultati, comprendere l'uso dei dati personali e la loro protezione, interrogarsi su cosa sia un uso etico dell'IA. Comprendere l'uso dei dati personali e la loro protezione imparando come vengono raccolti, utilizzati e condivisi online, e sviluppare abitudini e strategie per proteggere la mia identità digitale. Esplorare come gli strumenti di IA influenzano la creatività e l'equità e riflettere criticamente su quando e come utilizzarli in modo responsabile.   |
| <b>Learning outcome</b>      | <p>Dimostrare la titolarità del proprio processo di apprendimento e dei relativi risultati, mostrando responsabilità nel modo in cui si completa, si presenta e si riflette sul proprio lavoro.</p> <p>Individuare come i dati personali vengono raccolti e utilizzati dalle piattaforme digitali e applicare strategie per proteggere la propria privacy e identità digitale.</p> <p>Valutare in modo critico gli strumenti e le piattaforme digitali, comprendendone lo scopo, i limiti e i potenziali impatti sull'apprendimento e sulla società.</p> <p>Utilizzare le tecnologie digitali in modo creativo e significativo per esprimere le proprie prospettive personali e confrontarsi con argomenti del mondo reale che sono importanti per loro.</p> |

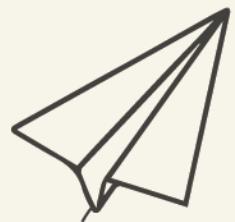
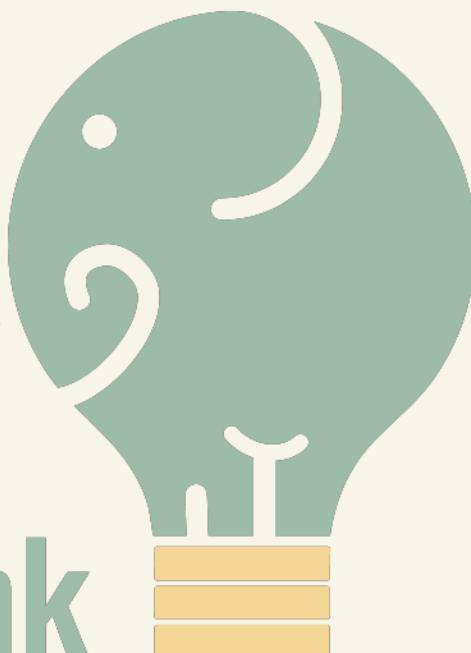


### 7.1.17. SCENARIO N. 17: HOW AI STOLE MY STYLE (YNTERNET)

|                              |  |
|------------------------------|--|
| <b>Titolo dello scenario</b> | How AI Stole My Style  |
| <b>Idea principale</b>       | <p>Questo scenario analizza come l'IA generativa possa replicare, modificare e talvolta sfruttare stili artistici distinti, in questo caso l'universo visivo dello Studio Ghibli. Sebbene gli strumenti di IA siano in grado di produrre immagini meravigliose simili a quelle dello Studio Ghibli, ciò solleva alcune domande importanti: chi possiede uno stile? Qualcosa di profondamente emotivo, culturale e artigianale può essere copiato da una macchina? Cosa succede quando le identità uniche degli artisti vengono ridotte a dati per la riproduzione di massa? Uno scenario per indagare come l'IA utilizza le opere d'arte esistenti per generare nuovi contenuti, riflettendo sulla proprietà intellettuale e creativa.</p> |
| <b>Obiettivo</b>             | <p>Riflettere su come condividiamo la nostra esistenza online, compreso il nostro volto e le nostre esperienze personali, e comprendere le conseguenze del riutilizzo o delle modifiche delle opere creative di altre persone. Cosa significa utilizzare l'arte di qualcun altro? Dove si colloca il confine tra ispirazione e appropriazione? Cosa pensano i veri artisti del fatto che l'IA copi il loro stile e come desiderano che le loro opere vengano trattate?</p>   |
| <b>Learning outcome</b>      | <p>Descrivere come la condivisione di immagini personali (ad esempio, selfie) online possa influire sulla privacy, sulla proprietà e sull'addestramento dell'IA.</p> <p>Spiegare come l'IA utilizzi le opere d'arte esistenti (come lo stile Ghibli) e discutere la differenza tra ispirazione, imitazione e furto.</p> <p>Sintetizzare le diverse prospettive degli artisti sull'uso dei loro stili da parte dell'IA e sviluppare un proprio punto di vista.</p> <p>Utilizzare un generatore di immagini IA o uno strumento di modifiche con consapevolezza etica e adeguata attribuzione dei crediti.</p>  |

RESPONSIBLE  
YOUTH  
THROUGH  
MEDIA LITERACY  
EDUCATION

YouTHink



## Project Partners

Public institution  
**Information Technologies Institute**



Associated Partner



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the Youth Affairs Agency. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.



Funded by  
the European Union