

iBuddy - L'indovino automatico



Tecnologie e media

III ciclo

Tiffany Fioroni, Luca Botturi, Anna Picco Schwendener, Silvia Giordano, Suzanna Marazza

L'Indovino automatico è un'attività che mira a sensibilizzare i ragazzi al delicato tema della privacy dei dati attraverso un'esperienza diretta (simulazione). Quest'attività promuove l'educazione alla cittadinanza, con lo scopo di coinvolgere sempre di più i giovani nel dibattito sulla privacy dei dati in maniera consapevole e informata.

Articolazione operativa

L'attività dell'Indovino automatico si articola in tre fasi distinte.

Fase 1 - Simulazione individuale: gli allievi installano l'applicazione *iBuddy* sui loro cellulari, che serve a configurare un "compagno sintetico" e rispondono ad alcune domande individuali.

Fase 2 - Simulazione collettiva: nella seconda fase, gli allievi rispondono insieme ad alcune domande generate dal sistema *iBuddy*. Si rendono conto dei dati che lasciano inconsapevolmente a disposizione quando scaricano un'applicazione.

Fase 3 - Debriefing: attraverso una discussione in plenaria e grazie all'uso di video riassuntivi e di esempi concreti, gli studenti capiscono il valore dei loro dati, come vengono catturati, gestiti e utilizzati e i diritti di cui dispongono per proteggersi. Si rendono inoltre conto di come gli algoritmi di intelligenza artificiale siano in grado di arricchire i loro profili. Dopo l'attività sono a disposizione diversi materiali di approfondimento.

Traguardi di apprendimento

Tecnologie e media: conoscenza e rispetto dei diritti e delle responsabilità di fronte ai media (*PdS*, p. 44).

Contesto economico e consumi: conoscenza degli aspetti sociali, economici ed etici legati alle modalità di funzionamento della società dei consumi (*PdS*, p. 53).

Pensiero riflessivo e critico: rivede i propri comportamenti e le proprie opinioni in funzione dell'analisi critica (*PdS*, p. 37).

Situazione problema

La protezione dei dati ha un'importanza capitale. Nonostante gli episodi di cronaca, la privacy resta un problema aperto e oscuro per molti. In classe si propone un approccio pratico: gli studenti installano una app (sicura) che simula un furto di dati: ne vedranno le conseguenze e questo sarà l'inizio del processo di apprendimento e riflessione.

Quadro organizzativo

Durata: 2 unità didattiche + eventuali approfondimenti.

Spazi e materiali: per svolgere l'attività, serve un'aula attrezzata di *beamer* e un impianto audio. Gli allievi devono portare i loro cellulari personali con i quali scaricheranno un'applicazione (*iBuddy*), che funziona su una rete protetta per svolgere un'esperienza diretta.

Valutazione

Questa attività combina finalità di sensibilizzazione a veri e propri momenti di apprendimento o di alfabetizzazione tecnologica. La valutazione può quindi concentrarsi su ambedue questi aspetti.

In prima battuta può considerare gli apprendimenti puntuali, in particolare in relazione ad alcuni concetti chiave (dati personali, profilo utente, cookies, protezione dei dati personali, ecc.), ad alcuni processi (generazione di valore economico dai dati, accettazione di una licenza, ecc.) e ad alcuni comportamenti a rischio o sicuri. Questo genere di valutazione può essere inserito in un test o in un lavoro personale.

In seconda battuta si possono considerare gli aspetti di sensibilizzazione, volti quindi ad un cambiamento di percezione e di comportamento. In questo caso si può portare la riflessione su temi personali (come mi comporto, che precauzioni prendo) o su temi aperti (chi ha diritto di usare i nostri dati? È giusto "dare" i nostri dati come "pagamento" per i servizi gratuiti che riceviamo sul web?).



Narrazione dell'esperienza

Durante la prima parte di una sessione dell'Indovino automatico, i partecipanti vengono immersi in una simulazione: il docente/facilitatore assume il ruolo di rappresentante dell'impresa *iBuddy*, che produce compagni sintetici, cioè androidi intelligenti. Uno di questi compagni sintetici sarà inserito nella classe (o scuola) dei partecipanti come esperimento sociale. Tramite la *iBuddy app*, i partecipanti alla sessione potranno configurare il compagno sintetico. Gli allievi si collegano a una rete controllata e quindi scaricano e installano la app. La sessione prosegue poi con l'inserimento di alcuni dati personali (identificativo, gusti, preferenze, ecc.). La discussione continua attorno ad alcune domande poste alla classe intera dal sistema. Alcune di queste domande sono "strane", perché includono dati personali degli allievi (foto, contatti, dati di uso delle varie app). Dopo una dozzina di domande, il facilitatore presenta il nuovo compagno sintetico, e chiude la simulazione.

In realtà, durante la simulazione, la *iBuddy app* accede ai contatti, alla gallery fotografica e ai dati di uso delle app dei partecipanti. La app invia questi dati al server. I dati vengono utilizzati per formulare alcune domande durante la fase di discussione (la generazione delle domande non è automatica, ma filtrata da operatori umani, che ne controllano l'adeguatezza e l'eticità). I partecipanti si trovano confrontati con domande che mostrano al pubblico alcune informazioni che ritenevano "nascoste" nei propri telefoni. Questo genera un effetto sorpresa che stimola molte domande e mette in moto il processo di consapevolezza e apprendimento, che è il vero obiettivo della sessione.

La fase di *debriefing* parte dalle esperienze degli allievi durante la simulazione e si allarga poi a temi più generali, in particolare:

1. Quali sono i nostri dati personali e perché vengono raccolti?
2. Che valore economico hanno?
3. Come vengono raccolti e dove vanno a finire?
4. Quali leggi li proteggono e quali diritti abbiamo?

Il *debriefing* viene sostenuto da alcune diapositive e siti web, e da dei brevi video di animazione realizzati ad hoc.

È importante sottolineare che, al termine della sessione, tutti i dati vengono cancellati dal server, in modo che nessun dato personale resti salvato nel sistema o altrove.

Diversi eventi dell'Indovino automatico sono già stati realizzati con successo nelle scuole medie del Cantone. Gli atelier permetteranno di mostrare il progetto e di condividere i risultati.

Verrà inoltre presentata la piattaforma <https://www.protectyour-data.ch> che raccoglie tutti i materiali didattici. Forniremo diversi spunti e materiali ai docenti sul tema della *privacy* dei dati da usare durante le ore di classe o nelle giornate progetto di sede.

