

The Web and the Law

Escape room progettata dall'eLearning Lab (USI) e dal Competence Center Digital Law (USI) in collaborazione con il Laboratorio tecnologie e media in educazione (SUPSI-DFA)

Versione 9 gennaio 2020

Sommario

Età	11-14
N. di partecipanti	Minimo 2, massimo 5
Materia	Competenze digitali
Parole chiave	Internet, digitalizzazione, termini e condizioni d'uso, privacy, social network, data literacy
Tempo di gioco	40'-45' di gioco, 45' di debriefing
Autori	Giorgia Mora, Selene Gervasoni, eLearning Lab, USI Annina Picco-Schwendener, CCDigital Law, USI Luca Botturi, Masiar Babazadeh, SUPSI DFA

In breve

Due ragazzi dicono di essere stati "incastrati" da un social network chiamato Momentum. Hanno assoldato un avvocato per aiutarli, ma quest'ultimo è sparito, mentre loro rimangono chiusi in casa. L'avvocato ha lasciato degli indizi nascosti e sarà compito dei giocatori riuscire a trovarlo e a vincere il processo contro Momentum.

Obiettivi

Questa escape room è stata progettata in modo che i partecipanti

1. Prendano consapevolezza dell'esistenza dei Termini di utilizzo delle app che installiamo, e della loro rilevanza per gli utenti.
2. Imparino leggere un testo giuridico come i Termini di utilizzo di una app.
3. Identifichino alcuni elementi chiave presenti nei termini e nelle condizioni di utilizzo dei social network.
4. Siano consapevoli di alcuni potenziali rischi in relazione ai propri dati personali pubblicati sui social network.

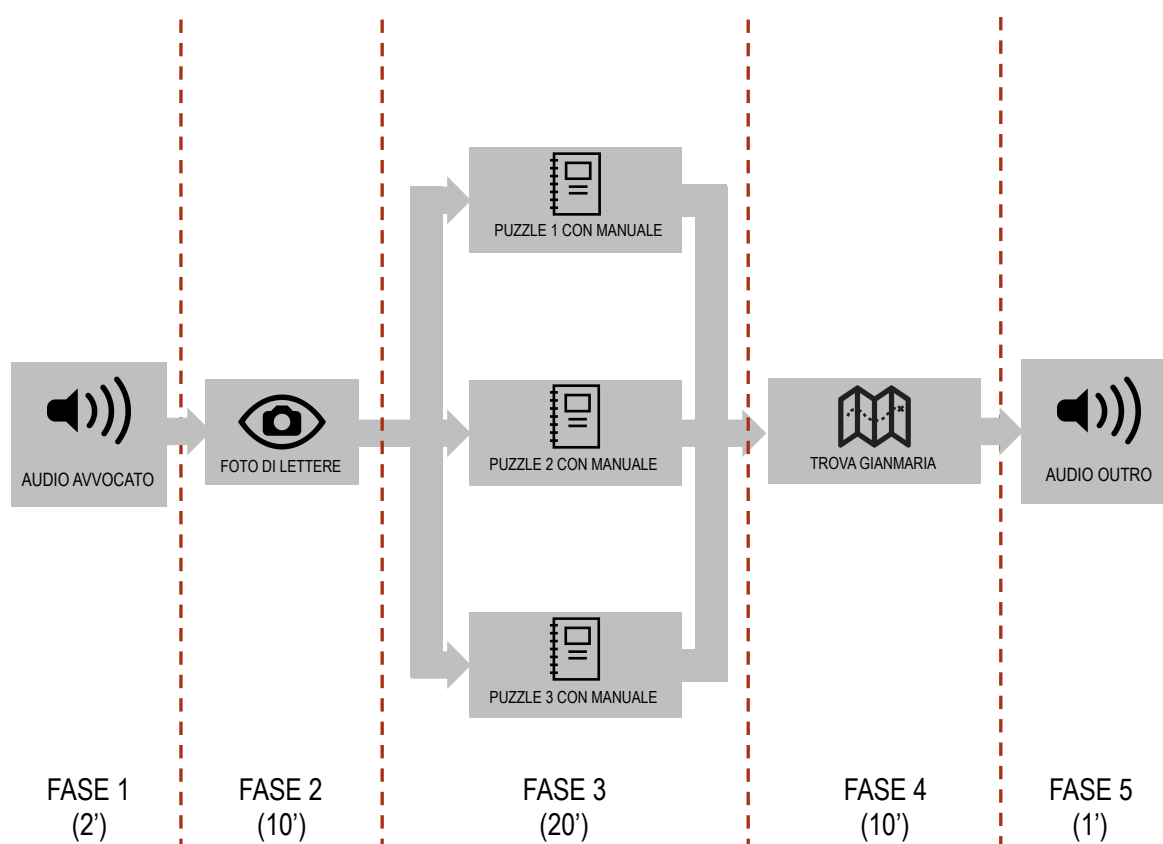
Partecipanti

Questa escape room è pensata per una classe di scuola media che sta svolgendo un programma di introduzione alla rete e ai social. Idealmente, gli allievi sono già utenti dei social network (ad es., Instagram, Facebook o TikTok), e hanno quindi – almeno in teoria – superato il limite legale di età per l'utilizzo.

La classe può essere divisa in più gruppi che possono giocare l'escape room in modo autonomo, con il solo utilizzo di un computer con accesso ad internet e i materiali stampati.

Organizzazione

Struttura e tempistica dell'escape room



FASE	DURATA	DESCRITTIVO	MATERIALI
FASE 1	2'	<i>Introduzione</i> il game master accoglie i partecipanti e li divide in gruppi. I giocatori ascoltano l'audio di introduzione direttamente dal sito. Il game master avvia il conto alla rovescia. Non è prevista un'introduzione tematica da parte del game master.	Pagina web. Eventualmente, un proiettore con il timer o un altro sistema ti countdown, valido per tutti i gruppi.
FASE 2	10'	<i>Il primo indizio</i> I partecipanti devono risolvere il primo enigma lasciato dall'avvocato Gianmaria per entrare nel sistema di Gianmaria.	10 foto ritagliate. Pagina web.
FASE 3	20'	<i>I tre casi</i> La pagina web (il sistema informatico di Gianmaria) presenta di risolvere tre casi che possono essere risolti in ordine qualsiasi usando i termini e le condizioni di utilizzo di Momentum. Ogni caso ha una soluzione legale e un rompicapo. Le soluzioni dei rompicapi possono essere inserite direttamente sulla pagina web, per sbloccare la fase successiva. Contemporaneamente, gli allievi devono anche annotarsi la soluzione legale di ogni caso.	Termini e condizioni di utilizzo di Momentum. Pagina web.
FASE 4	10'	<i>Localizzare Gianmaria</i> Quando le tre soluzioni sono inserite correttamente, compare una mappa interattiva. Le soluzioni dei tre casi precedentemente risolti suggeriscono la posizione di Gianmaria, il cui nome deve essere inserito nella pagina web.	Pagina web, con mappa interattiva.
FASE 5	1'	<i>Outro</i> Una volta trovata la posizione di Gianmaria i giocatori possono ascoltare l'audio di outro con i complimenti dell'avvocato.	File audio di outro

Organizzazione della stanza

Materiali

- Sito Web contenuto nella cartella “Materiali Web” caricato su una piattaforma online accessibile dal network della scuola oppure all’indirizzo www.mediainpiazza.ch/weblaw/it
- Puzzle_1.pdf → Rompicapo iniziale, da stampare (1 copia per ogni gruppo).
- Puzzle_1_Pictures.pdf → Foto da stampare e ritagliare per il primo rompicapo, contenute nella cartella FASE_1 (1 copia per ogni gruppo).
- Momentum_ToU.pdf → I termini e le condizioni di utilizzo di Momentum da stampare (1 o 2 copie per ogni gruppo).
- Caso_1.pdf, Caso_2.pdf, Caso_3.pdf → Testi dei casi giuridici da risolvere (1 copia di ognuno per ogni gruppo).
- Indizio_1.pdf → Indizio (1 copia per ogni gruppo)
- TheWebAndTheLaw_soluzioni.pdf → File di soluzioni che può essere stampato o visionato su computer per il game master
- Se possibile, un proiettore con un timer (o un altro sistema di conto alla rovescia) potrebbe essere d'aiuto per i partecipanti

Attrezzatura in aula

- Un accesso al Web per ogni gruppo, meglio se con uno schermo abbastanza grande da essere condiviso (computer o tablet)

Room setup (15 minuti circa)

- Preparare una postazione per ogni gruppo, ognuna con un accesso a internet
- Ogni postazione dovrà avere
 - Almeno una copia (meglio due, se sono più di tre persone per gruppo) dei **Termini di utilizzo** di Momentum.
 - Una copia dell'**indizio** *Perché gli avvocati non leggono i romanzi*. Questo testo non serve a risolvere i casi o i rompicapi, ma suggerisce come leggere un testo complesso come i Termini di utilizzo.
 - Una copia del **primo rompicapo** (indizio_1.pdf).
 - Una copia delle **dieci fotografie** utilizzate nel primo rompicapo. Le fotografie possono essere raccolte in una busta. Le immagini possono essere plastificate, per evitare che vengano rovinate.
 - Una copia di ognuno dei **testi dei tre casi**. In alternativa, questi testi possono essere nascosti in diversi luoghi della stanza. Questo allunga il tempo di gioco.

Room reboot (10 minuti circa)

- Ricaricare la pagina base dell’escape room sul Web
- Sostituire i materiali cartacei (Termini di utilizzo, indizio, casi) se sono stati scarabocchiati o rovinati.
- Eventualmente, nascondere nuovamente i testi dei casi
- Rimescolare le immagini del primo rompicapo

Escape Room in Azione

Introduzione

Ecco una possibile traccia per introdurre la narrativa di questa escape room.

"Ragazzi, due vostri coetanei sono stati incastrati da un social network! Il social si chiama Momentum e ha utilizzato alcune loro foto senza il loro permesso, e anche per scopi di lucro – o almeno così dicono loro. I due ragazzi non ci stanno! Hanno assoldato un avvocato, che si chiama Gianmaria, per scoprire la verità, ma l'avvocato è misteriosamente scomparso... Il vostro compito è di scoprire dove si trova l'avvocato e aiutarlo a vincere la causa contro il social network... sempre che i due ragazzi abbiano ragione!"

In seguito si invitano i giocatori a dividersi in gruppi e prendere posto alle postazioni dove potranno cominciare a giocare. Il game master in seguito può far partire il timer.

Durante il gioco

Il game master, dopo aver avviato l'escape room durante la FASE 1 (vedi sopra) non deve fornire supporto durante lo svolgimento delle attività.

Su richiesta può:

- Chiarire le domande dei rompicapi
- Aiutare con aspetti linguistici all'interno dei termini e delle condizioni d'uso di Momentum, o attirare l'attenzione dei giocatori sull'indizio
- Aiutare con l'utilizzo del computer

Debriefing

L'obiettivo chiave del debriefing è di far ragionare i giocatori su quello che è successo nella narrativa dell'escpa room, in particolare le problematiche affrontate da entrambi i protagonisti della vicenda.

1. Un primo passaggio sarà dunque quello di far esporre ai giocatori cosa è successo ai protagonisti. Che cosa hanno richiesto a Momentum? Perché Momentum ha usato delle fotografie che li ritraggono? Può farlo? Si ripercorrono così i tre casi. Qualcuno è a conoscenza di fatti reali simili a questi casi?
2. Nel ridiscutere i casi, si possono mettere a fuoco alcune definizioni: dati personali (le foto sono dati personali?), proprietà, privacy, diritto d'autore.
3. Un secondo passaggio sarà quello di analizzare il testo dei Termini d'uso. Come è fatto? Come lo si legge? Si potrà indagare su chi ha mai letto un testo simile, e perché di solito lo si legge o non lo si legge.
4. Discutendo delle soluzioni dei casi, si potrà provare a creare dei parallelismi con i social network che i ragazzi usano tutti i giorni: Instagram, Snapchat, TikTok, Instagram, Facebook, o anche Whatsapp (potrà essere utile fare un piccolo rilevamento sui social effettivamente in uso *prima* di giocare l'escape room). Chi li usa sa come vengono usati i suoi dati personali?
5. Per approfondire, si potrebbe provare a leggere le condizioni d'uso reali di alcuni social, e provare a vedere quale sarebbe la soluzione del caso se si fosse trattato di quella app e non di Momentum. Si potrebbe leggere alcuni passaggi ed evidenziare le parti che toccano di più i ragazzi (per esempio, la proprietà delle foto una volta che sono caricate, la vendita di dati a terzi, ecc.).
6. Le piste di approfondimento sono molteplici, ma ne segnaliamo due, che potrebbero essere trattate con gli allievi più grandi e invitando un esperto:
 - a. la prima è legale, e consiste nel presentare il GDPR, cioè il fondamento europeo alle leggi di protezione dei dati personali su Internet;
 - b. la seconda è economica, e consiste nel chiedersi come facciano i social network a generare utile offrendo servizi gratuiti. La risposta sta proprio nell'utilizzo dei nostri dati personali.

Tempo suggerito per il debriefing: 30'-45'