



MODULO PKM EDU



PKM EDU: l'uso consapevole di internet appreso grazie alla tecnica di immersive learning

IMMERSIVE LEARNING

Il Game Ernie costituisce un **modulo unico (orizzontale) che completa i contenuti teorici (verticali - a tema) dei programmi sia di Ambasciatori di Privacy e Sicurezza informatica che dell'RPD dello studente**, quindi mentre ogni **modulo ha il proprio tema, il modulo ErnieApp (grazie al Game) abbraccia tutti i temi del digitale e lo fa con una metodologia di apprendimento immersivo**. Più lo studente gioca più impara ma lo fa senza fatica e imparando diventa consapevole del perché esistono le configurazioni di privacy sulle app e come gestirle, apprende come funzionano i cookies banner del consenso e cosa sono i dark patterns, apprende come si cancellano i propri dati personali con un click anche quando non si vuole cancellare l'app, apprende come si evita di condividerli con app poco sicure, ma anche come si può verificare la conformità della privacy policy di un sito web 'dubbio', oppure come gestire i privacy setting di alcune app che spesso sono difficilissime da comprendere ecc.

GIOCANDO SI IMPARA

L'app offre un gioco a quiz (a tempo) strutturato su 5 playground (e ogni playground ha diversi livelli). Ogni playground corrisponde agli ambienti in cui le persone consumano servizi digitali, qualsiasi sia la modalità di connessione e la modalità di autenticazione, esempio: ambiente indoor privato (=casa); ambiente pubblico outdoor (=stadio, supermercato o altro); ambiente puramente digitale (=metaverso ecc); ambiente rete fissa, mobile, IoT o persino smart TV ecc.

Il percorso di gioco è una sfida a rispondere, a tempo, sui complessi temi della economia dei dati, delle tecnologie web e mobile, delle piattaforme AI e blockchain, finalizzato a far comprendere come i modelli di business digitali di oggi dipendano così fortemente dalla raccolta ed il processamento dei nostri dati personali (e non) di cui è bene esserne consapevoli e saperne controllare con dei semplici click sul browser e sulle app.

MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

Gli incontri sono realizzati **online**, con piattaforma dedicata (Go To Meeting), tutti i partecipanti riceveranno una credenziale con accesso al portale dove saranno disponibili le registrazioni degli incontri. La partecipazione è **gratuita**.



ARGOMENTI TRATTATI

- Storia di internet;
- Applicativi software web e mobili;
- Le novità e i trend attuali in tema di Intelligenza Artificiale;
- Competenze digitali;
- Professioni digitali;
- Identità digitale, autenticazione, password;
- Privacy (RGPD e norme europee collegate) e sicurezza;
- Interazioni online (web diverso da mobile diverso da metaverso);
- Sviluppo del senso critico;
- Utilizzo responsabile dei social media;
- Rischi collegati alle interazioni online;
- Il valore dell'espressione delle proprie volontà (consenso);
- Imparare a cancellare la propria scia digitale.

MATERIALI DIDATTICI

Il PKM EDU è la versione della mobile app destinata alle scuole ed è identificata come tale sull' interfaccia di utente e **attivabile solo tramite codice univoco (PAC)**, che viene consegnato alle scuole e solo le scuole sapranno quali studenti sono abilitati.

L'app viene fornita in **modalità gratuita agli studenti e docenti** per un solo anno nell'ambito del protocollo di intesa che ErnieApp ha siglato con APS. Alla fine del programma gli studenti possono cancellarla, o tenerla ma per continuare ad usarla gratuitamente dovranno aver maturato abbastanza Ernie's (punti) e convertirli. ErnieApp non profila e non serve pubblicità. È disegnata sul principio RGPD della data minimization.

Il piano offerto è il Black- consente di gestire un numero illimitato di account di servizi di terze parti (es. Facebook, Google, Instagram, LinkedIn, Spotify, Netflix ecc.) ad oggi supporta oltre 20 servizi e consente la modifica in tempo reale su +180 preferenze di privacy e consensi. Più l'accesso ai 5 ambienti di gioco.

VALUTAZIONE

Ernie Analytics (statistiche aggregate sugli studenti/docenti che avranno fatto il corso) verranno consegnati alla Scuola **un mese calendario dopo la conferma dell'avvenuto completamento del Game** da parte del docente referente.

Affinché si possano consegnare gli Analytics è necessario che:

- Il docente referente abbia dato i PAC agli studenti/docenti;
- Gli studenti/docenti abbiano attivato il PKM EDU tramite i PAC (entro 30 giorni dalla consegna);
- Gli studenti/docenti abbiano completato ErnieGame **fino al primo lucchetto di ogni Playground di gioco (5) entro 90 giorni dall'attivazione del PAC;**
- Il docente referente abbia notificato a ErnieApp il completamento del Game da parte di tutti gli studenti/docenti partecipanti.

Docenti referenti per studenti dai 13 ai 19 anni

1 ora - 1 incontro



Scegli tra le due opzioni

Giovedì 23 Ottobre 2025

Ore 9:00 - 10:00

Martedì 28 Ottobre 2025

Ore 9:00 - 10:00

Studenti dai 13 ai 19 anni

1 ora - 1 incontro

Scegli tra le due opzioni

Martedì 4 Novembre 2025

Ore 10:00 - 11:00

Giovedì 6 Novembre 2025

Ore 10:00 - 11:00

Docenti referenti per studenti dai 11 ai 12 anni

1 ora - 1 incontro

Scegli tra le due opzioni

Mercoledì 5 Novembre 2025

Ore 9:00 - 10:00

Lunedì 10 Novembre 2025

Ore 9:00 - 10:00

Studenti dai 11 ai 12 anni

1 ora - 1 incontro

Scegli tra le due opzioni

Mercoledì 12 Novembre 2025

Ore 10:00 - 11:00

Giovedì 13 Novembre 2025

Ore 10:00 - 11:00

Dirigenti | Docenti | Altre categorie

1 ora - 1 incontro

Lunedì 27 Ottobre 2025

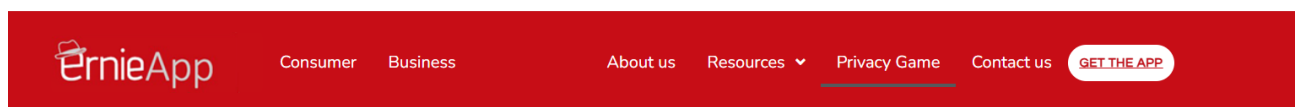
Ore 9:00 - 10:00



COMUNICAZIONE DI RILIEVO

- Durante il **Modulo PKM EDU** verrà spiegato il funzionamento del PKM EDU, il Game, i PAC. Essendo un modulo formativo di cittadinanza digitale può essere inserito all'interno del curriculum di educazione civica e del relativo monte orario annuale previsto dalla Legge n. 92/2019.
- **Lo svolgimento del Game e il suo completamento:** sono attività extra scolastiche, ma se volute dal docente referente, per interagire con gli studenti, possono essere svolte anche in classe.
- **Uso dello smartphone in classe:** consapevoli della Circolare n. 3392 del 16/06/2025 e dei casi di eccezione, nel caso specifico: il divieto non si applica se l'uso dello smartphone è strettamente funzionale all'efficace svolgimento dell'attività didattica. Lasciamo all'Istituto il compito di scegliere se svolgere il Game in classe o a casa.
- Tenendo conto dei possibili impegni dei **docenti e studenti**, abbiamo organizzato **due opzioni di incontri** per il Modulo PKM EDU;
- Verrete contattati per **confermare l'incontro preferito**;
- Per l'incontro con gli studenti dagli 11 ai 15 anni è raccomandata la partecipazione di un genitore.

CLICCA QUI PER PROVARLA



Play now the Ernie Game

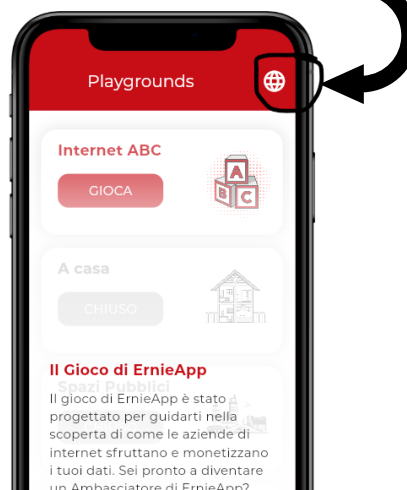
We use Internet every day,
but we hardly know how it functions.
We are told privacy is a fundamental right.
But what does it mean exactly?
We hear and read in the news that data is the 'new oil',
but why is it said so?

Play Ernie Game to upgrade your skills.
Discover how the digital economy functions,
and what your role is in this 'big game'.

Your data are valuable. Your privacy is valuable.
Start discovering why.*

* Only Playground 1 and 2 available on web. To play Playgrounds 3 to 5 please download ErnieApp

Scegli la lingua



Incoraggiamo tutti coloro che fossero interessati a **provare il gioco, anche prima di scaricare l'app.**

Visitate il nostro [sito web](https://ErnieApp.com/game/) per testare le vostre conoscenze <https://ErnieApp.com/game/>

Se avete delle domande basta interrogare il nostro **ErnieBot** o consultare le FAQ <https://ErnieApp.com/test-faq/> sul sito o in app.

CONTATTI

Luana Nicosia

Head, Education Channel

luana@ernieapp.com

www.Ernieapp.com

Tel. + 39 335 772 4975

