Logo

Description automatically generatedImmagine che contiene testo, clipart

Descrizione generata automaticamenteA picture containing diagram

Description automatically generated

Text

Description automatically generated

**DIGITAL CITIZENSHIP MODULE**

**DEVELOPED BY ANTALYA VIZYON COLLEGE**



**DIGITAL CITIZENSHIP**

**MODULE**

**UNIT 7: DIGITAL LAW**

|  |
| --- |
| ***SUMMARY OF THE MODULE*** |
| Durante questi moduli verrà introdotta agli studenti la definizione di diritto digitale, esempi di uso illegale e legale della tecnologia. Assorbiranno l'importanza delle leggi digitali. Impareranno a evitare il plagio. Gli studenti saranno in grado di cogliere il significato del cyberbullismo all'interno di un contesto regolare basato sulla tecnologia e di far fronte alle difficoltà che potrebbero aver incontrato. |

TABELLA DEI CONTENUTI

• Definizione di diritto digitale e risultati 3,4

• Esempi di uso illegale di tecnologia 5,6

• Esempi di tecnologia legale Uso 6

• Plagio 7,8

• Cyberbullismo 9

• Questioni di diritto digitale 10

• Parole chiave del diritto digitale 10

• Domande di valutazione 11

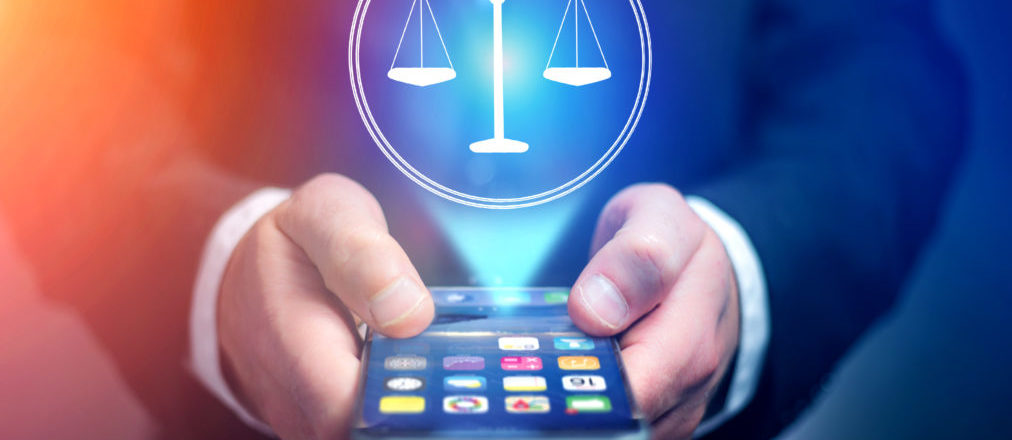
• Riferimenti 12

DEFINITION

La legge digitale è la responsabilità elettronica per azioni, atti che sono etici o non etici.

L'uso non etico si manifesta sotto forma di furto e/o reato. L'etica si manifesta sotto forma di rispetto delle leggi della società. Si tratta fondamentalmente di ciò che sei e non ti è permesso fare durante la navigazione e l'utilizzo di Internet. Tutti dovrebbero rispettare la legge e rispettarla. Non seguire la legge può comportare gravi punizioni.

Internet ha reso facile pubblicare, individuare e scaricare una vasta gamma di materiali. In effetti, questa capacità di condividere facilmente le informazioni è uno dei punti di forza di Internet. Tuttavia, gli utenti spesso non considerano ciò che è appropriato, inappropriato o addirittura illegale quando pubblicano o accedono a informazioni su Internet. Gli utenti spesso osservano: "Non pensavamo che fosse sbagliato: tutto ciò che stavamo facendo era condividere informazioni".



Le questioni dei diritti di proprietà intellettuale e della protezione del diritto d'autore sono molto reali e hanno conseguenze molto reali per le violazioni. Questi problemi sono stati portati alla ribalta quando la Recording Industry Association of America (RIAA) ha multato studenti e altri per aver scaricato musica illegalmente (Wired News, 2003). Questa azione ha indotto alcuni utenti di tecnologia a pensarci due volte su ciò che è appropriato e illegale per la condivisione di file online. Tuttavia, nel 2009 una raccolta triennale di 16 paesi da parte della Federazione internazionale dell'industria fonografica (IFPI) ha rilevato che il 95% dei file musicali veniva condiviso illegalmente (IFPI, 2009). Ironia della sorte, un sondaggio del 2003 condotto da Ipsos (un market

società di ricerca) per Business Software Alliance ha indicato che due terzi dei docenti universitari e degli amministratori hanno affermato che è sbagliato scaricare o scambiare file, mentre meno di un quarto degli studenti la pensava allo stesso modo (CyberAtlas, 2003).

Le nuove tecnologie digitali stanno portando con sé un intero nuovo regno di problemi che molto probabilmente non erano stati immaginati dai loro creatori. Spesso questi problemi derivano da usi imprevisti e non intenzionali della nuova tecnologia. Ad esempio, la questione del sexting (la presa e la condivisione di materiali sessualmente espliciti, come foto di nudo o semi-nudo) è diventata enorme per gli adolescenti. Se il partecipante ha meno di 16 anni, questo può essere considerato pornografia infantile anche se il mittente è un partecipante consenziente o ha inviato un autoritratto. Se questo materiale viene ricevuto da un telefono (o altro dispositivo), la persona che possiede il dispositivo può essere incriminata penalmente per il solo possesso del materiale (anche se quella persona non lo voleva in primo luogo). Chi invia le foto ad altri può essere arrestato per distribuzione di materiale pedopornografico (anche se i minorenni scattano e inviano foto di se stessi). La condanna per uno di questi crimini può rovinare la reputazione di qualcuno in modo permanente e richiederà che la persona si registri come molestatore sessuale. Ogni stato e paese è diverso, ma molti hanno già approvato tali leggi.

Anche se le leggi della tua zona non contemplano ancora il sexting come reato, i destinatari (o il mittente) potrebbero trovarsi in un'area in cui tali leggi si applicano.

Ci saranno sempre persone che non seguono le regole della società e che si impegnano in attività contrarie agli ideali della società nel suo complesso. A questo proposito, la società digitale non è diversa. Pertanto, vengono stabilite conseguenze per coloro che agiscono come cittadini digitali inappropriati: utenti che rubano informazioni altrui, hackerano server, creano e rilasciano virus e così via. Mentre vengono elaborate nuove leggi, è importante che i cittadini digitali aiutino a decidere come affrontare queste attività nel momento in cui si verificano. Se i membri della società digitale non forniscono informazioni per aiutare a determinare queste politiche di buona cittadinanza, le leggi approvate dai politici non rifletteranno una buona comprensione della società digitale.







Le leggi relative all'uso della tecnologia stanno diventando sempre più un problema per i distretti scolastici. Anche se i problemi possono verificarsi al di fuori delle mura scolastiche o al di fuori dei computer scolastici, gli effetti potrebbero comunque dover essere affrontati durante la giornata scolastica. Gli amministratori devono fornire a insegnanti e studenti risorse e indicazioni su ciò che è legale e illegale.

Gli aspetti legali dell'uso della tecnologia da parte degli studenti possono essere una delle maggiori preoccupazioni per gli amministratori scolastici. I leader tecnologici e gli insegnanti devono fornire risorse per aiutare gli amministratori a prendere buone decisioni. Allo stesso modo, insegnare agli studenti come fare buone scelte aiuta non solo gli studenti, ma anche gli amministratori scolastici. Gli studenti devono rendersi conto che ciò che fanno oggi potrebbe influenzarli in futuro.

Devono anche determinare se le loro regole e politiche tecnologiche sono supportate legalmente. La cittadinanza digitale aiuta tutti gli utenti della tecnologia a diventare più consapevoli delle implicazioni legali dell'uso della tecnologia.

Esempi di utilizzo illegale di tecnologia

• Gli studenti scaricano musica protetta da copyright dai social network o dai siti di condivisione file (ad es. Kazaa).

• Studenti che creano script (utilizzando il codice del computer) per aggirare i firewall o altre protezioni di rete.

• violazione dei dati personali delle persone, software pirata e creazione di virus o cavalli di Troia.

Il furto di identità sta diventando un problema crescente. Gli studi dimostrano che una famiglia su cinque ne è stata vittima negli Stati Uniti. I ladri possono rubare il numero della tua carta di credito consentendo loro di acquistare o noleggiare vari prodotti utilizzando le tue informazioni. La cosa peggiore è che non ti rendi conto di cosa sta succedendo fino a quando non ricevi fatture o ricevi chiamate su transazioni diverse. Ci vogliono mesi per ripristinare tutte le tue informazioni e metterle al sicuro. Pertanto tutti dovrebbero prendere precauzioni.

Spoofing significa generalmente convincere le persone a fornire informazioni personali o finanziarie che consentono all'hacker di commettere frodi con carte di credito/bancarie o altre forme di furto di identità. I criminali di spam usano spesso lo spoofing come tentativo di entrare nel computer di qualcun altro.





**IP Spoofing è una tecnica utilizzata per ottenere l'accesso ai computer, in cui l'intruso invia un messaggio a un computer con un indirizzo IP dicendogli che il messaggio proviene da una macchina e una persona attendibili. Per fermare l'IP Spoofing, il filtraggio dei pacchetti è un programma che blocca altri pacchetti che entrano nella tua rete. Ciò impedisce a un utente malintenzionato esterno di ottenere l'accesso a una macchina interna.**

**La pirateria del software consiste nella copia e vendita di software per computer non autorizzati, film, ecc. Ciò accade spesso in Messico, Cina, Indonesia, Russia, Brasile e Zimbabwe, ma sono coinvolti anche molti altri paesi. La maggior parte di questi paesi ha leggi sulla violazione del copyright, ma molti cittadini non le rispettano, tuttavia alcuni paesi sono più severi al riguardo rispetto ad altri.**

**Esistono 4 tipi di pirateria software:**

**• Pirateria industriale: un individuo o un gruppo tenta la duplicazione e la distribuzione su larga scala a scopo di lucro.**

**• Pirateria aziendale: i contenuti non protetti vengono condivisi tramite reti come peer-topeer, LAN e Internet.**

**• Pirateria dei rivenditori: riguarda società di hardware per computer che vendono macchine con copie illegali di software precaricate sul disco rigido.**

**• Pirateria domestica: include qualsiasi cosa, dallo scambio di dischi con gli amici alla gestione di una bacheca senza scopo di lucro allo scopo di distribuire software illegale.**

**L'hacking informatico è la pratica di modificare l'hardware e il software del computer. Le persone coinvolte in tali attività sono spesso chiamate hacker. Poiché la parola "hack" è stata a lungo utilizzata per descrivere qualcuno che non è in grado di svolgere molto bene il proprio lavoro. Alcuni hacker affermano che questo termine è offensivo, poiché sono molto abili nei loro argomenti.**



L'hacking informatico è più comune tra adolescenti e giovani adulti, sebbene ci siano anche molti hacker più anziani. Molti hacker considerano l'hacking informatico una forma "d'arte". Spesso amano programmare e hanno competenze di livello esperto in un particolare programma.

Esempi di utilizzo della tecnologia legale

• Gli studenti comprendono cosa può essere scaricato gratuitamente e cosa è considerato materiale protetto da copyright e deve essere pagato.

• Gli studenti informano un adulto che altri condividono fotografie di nudo o semi-nudo (sexting).

Plagio

Secondo il dizionario online Merriam-Webster, "plagiare" significa:

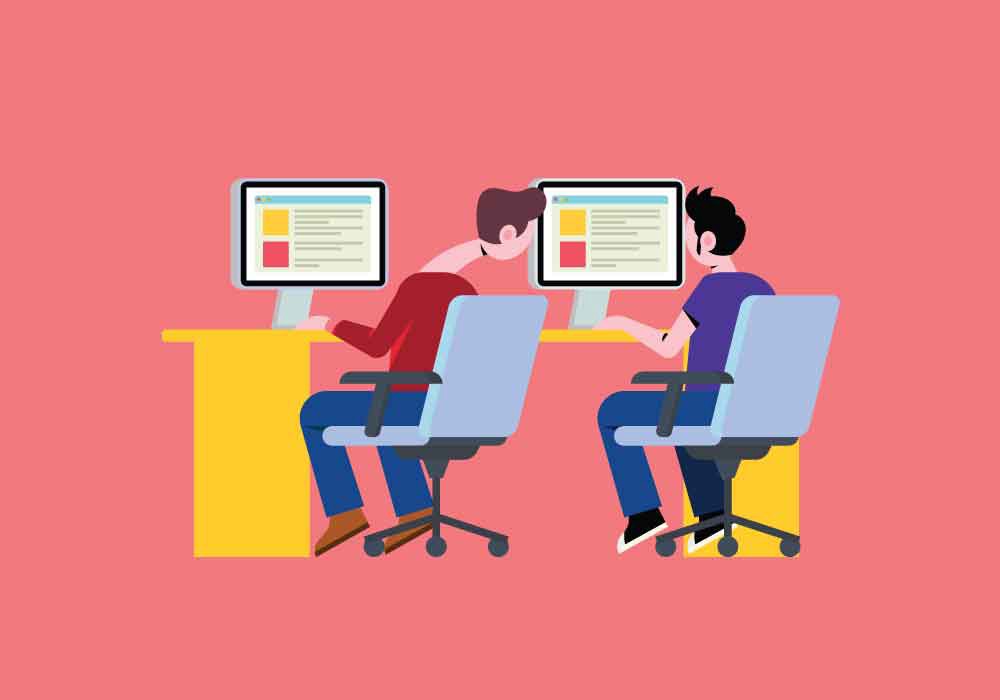
• rubare e spacciare (le idee o le parole di un altro) come proprie

• utilizzare (la produzione di un altro) senza citare la fonte

• commettere furto letterario

• presentare come nuovo e originale un'idea o un prodotto derivato da una fonte esistente.

In altre parole, il plagio è un atto di frode. Implica il furto del lavoro di qualcun altro e l'inclusione di qualsiasi idea da qualcun altro senza dare il dovuto credito citando e facendo riferimento a quella fonte nel suo lavoro. (P.org, 2017)



Tutti i seguenti sono considerati plagio:

• consegnare il lavoro di qualcun altro come proprio

• copiare parole o idee da qualcun altro senza darne credito

• riassumere o parafrasare il lavoro o le idee di un altro senza citare e fare riferimento alla fonte originale omettendo di mettere una citazione tra virgolette

• fornire informazioni errate sulla fonte di una citazione

• cambiare le parole ma copiare la struttura della frase di una fonte senza dare credito

• copiare così tante parole o idee da una fonte da costituire la maggior parte del tuo lavoro, che tu ne dia credito o meno

• utilizzando statistiche, tabelle, figure, formule, diagrammi, questionari, immagini, notazioni musicali, codici informatici ecc. creati da altri senza citare e fare riferimento alla fonte originale

• copiare il lavoro di un altro studente, con o senza il suo consenso. (P.org, 2017)

Il plagio può verificarsi per una serie di motivi:

• Semplicemente non capire cosa sia il plagio.

• Non citare o fare riferimento correttamente all'interno del proprio lavoro.

• La pressione delle scadenze e/o una cattiva gestione del tempo che portano a un approccio "taglia e incolla" alla ricerca.

• Ricerca disorganizzata e presa di appunti che portano a confusione tra i propri pensieri e le idee prese da altre fonti.

• Una mancanza di fiducia nel mettere le cose nelle tue stesse parole.



Copiare il lavoro di qualcun altro può avere gravi conseguenze. Questi possono essere personali o professionali e anche legali. Tuttavia, la maggior parte dei casi di plagio può essere evitata citando le fonti. Riconoscere semplicemente che un certo materiale è stato preso in prestito e fornire al tuo pubblico le informazioni necessarie per trovare quella fonte di solito è sufficiente per prevenire il plagio. (Università di Bristol, 2022)



**Il cyberbullismo o cyberharassment** è una forma di bullismo o molestia che utilizza mezzi elettronici. È diventato sempre più comune, soprattutto tra gli adolescenti. Il comportamento di bullismo dannoso può includere la pubblicazione di voci, minacce, commenti sessuali, informazioni personali di una vittima o etichette peggiorative (ad esempio, incitamento all'odio). Il cyberbullismo è spesso simile al bullismo tradizionale, con alcune notevoli distinzioni. Le vittime di cyberbullismo potrebbero non conoscere l'identità del loro bullo o perché il bullo le sta prendendo di mira. Le molestie possono avere effetti di vasta portata sulla vittima, poiché il contenuto utilizzato per molestare la vittima può essere diffuso e condiviso facilmente tra molte persone e spesso rimane accessibile molto tempo dopo l'incidente iniziale.



I termini "molestie informatiche" e "cyberbullismo" sono talvolta usati come sinonimi, anche se alcune persone usano quest'ultimo per riferirsi specificamente alle molestie tra minori o in ambito scolastico. La maggior parte degli stati ha leggi che includono esplicitamente forme di comunicazione elettronica all'interno delle leggi sullo stalking o sulle molestie. A partire dalla metà del 2015, i paesi dell'Unione Europea come il Regno Unito sono in procinto di creare leggi specificamente correlate al cyberbullismo.

I ricercatori suggeriscono di mettere in atto programmi per la prevenzione del cyberbullismo. Questi programmi verrebbero incorporati nei programmi scolastici e includerebbero la sicurezza online e istruzioni su come utilizzare correttamente Internet.

Problemi di diritto digitale

• Utilizzo di siti di condivisione di file

• Software di pirateria

• Sovvertimento delle tecnologie DRM (Digital Rights Management).

• Hacking nei sistemi o nelle reti

• Rubare l'identità di qualcuno

• Sexting e condivisione di foto illecite



Parole chiave del diritto digitale

• leggi sul copyright della tecnologia

• Software da persona a persona (P2P)

• pirateria informatica





DOMANDE DI VALUTAZIONE

• Cosa pensi quando senti la frase "diritto digitale"?

• Puoi fare un esempio di uso illegale di tecnologia?

• Sei a conoscenza dei risultati dell'uso illegale della tecnologia??

• Cos'è il plagio?

• Cosa significa "cyberbullismo"? Sei stato vittima di cyberbullismo prima?

**References**

Digital Law. <https://digiteen.wikispaces.com/Digital+Law>

Ribble, M. (2015). Digital Citizenship in Schools: Nine elements all students should know. 3rd ed. ISTE.

University of Bristol Library <https://www.bristol.ac.uk/library/support/findinginfo/plagiarism/>

What is Plagiarism? <http://www.plagiarism.org/article/what-is-plagiarism>