

Trento, 18 marzo 2015

Contenuti digitali - Divertimento e sicurezza!

Concorso interscolastico di *Consumer Classroom* per scuole secondarie (12 - 18 anni) di tutta l'Unione Europea

Crea una lezione interattiva, un video o un gioco di ruolo sul tema dell'UTILIZZO DEI CONTENUTI DIGITALI DA PARTE DEI GIOVANI. Il concorso è aperto fino al 24 aprile 2015 a mezzanotte.

Il sito Consumer Classroom, supportato dalla Commissione europea, presenta il suo terzo Concorso interscolastico e invita tutti gli studenti delle scuole di secondo grado di tutta l'Unione Europea a prendere parte al concorso e ad usare la loro creatività e il lavoro di squadra sul tema:

Gli studenti del 2015 sono circondati da contenuti digitali: possono accedervi in modo semplice e gratuito o pagare per l'acquisto di prodotti online, in particolare musica, film, e-book e giochi. Ed è proprio per questo che occorre tutelarli mentre consultano o acquistano tali contenuti. **Il tema offre diversi spunti da analizzare, quali la protezione dei dati personali, le conseguenze dell'utilizzo di contenuti digitali legali o illegali, la vulnerabilità dei giovani consumatori, le differenze di accesso nei diversi paesi europei e così via.**

In linea con l' agenda digitale europea (un'iniziativa Europa 2020), il nuovo presidente della Commissione europea Jean-Claude Juncker, eletto a ottobre 2014, ha fatto dei contenuti digitali una delle sue priorità al fine di creare un mercato unico del digitale . La proposta di direttiva della Commissione europea COM/2012/010 rientra in questa sfera e dimostra un forte desiderio di proseguire le negoziazioni sulle disposizioni comuni in materia di protezione dei dati nell'UE.

Spetta a ciascuna classe partner decidere quale aspetto o aspetti dei contenuti digitali desideri approfondire. Basta sottoporre una lezione interattiva, una pagina Web, un video o un gioco di ruolo, creato insieme alla tua classe partner e dedicato al tema "utilizzo di contenuti digitali da parte dei giovani".

Questo progetto porterà gli studenti oltre i confini della propria classe dovendo collaborare con altre scuole europee! Usando gli strumenti del sito *Consumer Classroom* ci si potrà connettere con una scuola partner in Europa per creare e condividere un'esperienza didattica interculturale.

Ogni informazione necessaria qui:

<http://www.consumerclassroom.eu/it/content/concorso-interscolastico-2015>