



**io**
non
cado
nella rete

Il Gioco cha aiuta a fuggire dalle insidie del Web

Conoscere ed imparare a difendersi giocando

Internet e
Il Web

Il Furto di Identità e
le Identità nascoste

Insidie dei
Social Network

Cyberbullismo e
Le Fake News



#IO NON CADO NELLA RETE è un gioco a squadre sulla conoscenza di Internet e dei “pericoli” nascosti nell’utilizzo del Web e dei Social Network.

Realizzato in collaborazione con il **Dipartimento di Psicologia Dinamica e Clinica dell’Università «Sapienza» di Roma** e con il **l’Università di Cassino e del Lazio meridionale** è destinato agli studenti delle scuole secondarie di II° grado e a quelli del terzo anno delle scuole secondarie di I° grado.

[CHI SIAMO](#)[REGOLE DEL GIOCO](#)[REGOLAMENTO](#)[LOGIN](#)[REGISTRATI](#)

IO NON CADDO NELLA RETE

Cardine del gioco è un Test On-line

Si è pensato di utilizzare uno strumento efficace come, il gioco di squadra finalizzato al superamento di un Test con scelta multipla, vero o falso e collegamento, per far avvicinare gli studenti ad un utilizzo consapevole di tutti i servizi offerti dalla rete Internet. Allo stesso tempo, la scelta del lavoro di gruppo rivolto al raggiungimento di un obiettivo comune, per effettuare una forte azione di contrasto agli episodi di Bullismo indiretto dei quali gli adolescenti sono spesso vittime.



Perché un gioco?

Uno dei vantaggi principali dell'imparare giocando è sicuramente la motivazione. Il gioco giusto piace e sprona qualsiasi persona ad apprendere. Abbiamo quindi pensato al gioco, in particolare ad un gioco in squadra come strumento di insegnamento, che potesse dare la possibilità di acquisire in modo naturale informazioni importanti per un uso sicuro e consapevole della Rete, puntare sulla motivazione per trasformare in qualcosa di piacevole una sequenza di regole e di avvertimenti.

Le tecnologie digitali e la convergenza tra queste, connettività e comunicazione, sono agente attivo di profondi cambiamenti sociali, culturali, politici ed economici. L'utilizzo del gioco come strumento di didattica e gli argomenti trattati mirano quindi a sviluppare lo spirito critico, la consapevolezza e la responsabilità negli studenti, rientrando a pieno titolo nelle competenze di **"Cittadinanza digitale"** indicate nel **Piano Nazionale Scuola Digitale**



Argomenti trattati

Internet e Web

- Comprendere cosa è internet
- Capire il world wide web
- Che differenza c'è tra internet e il WEB
- Come funziona Internet, cos'è la fibra ottica, quali sono le applicazioni più diffuse
- Comprendere e definire i termini URL, ISP e HYPERLINK
- Sapere cosa è e come utilizzare al meglio il Cloud
- Conoscere i compiti di un browser e i nomi dei browser più utilizzati
- Sapere cosa è e come utilizzare al meglio un motore di ricerca
- Sapere cosa sono i cookie e a cosa servono
- Sapere come identificare un sito protetto
- Sapere cosa è un certificato digitale associato ad un sito web
- Conoscere le minacce alla sicurezza di sé stessi e dei dispositivi provenienti da siti come: Virus, Worms, Trojan, Spyware e Malware
- Conoscere la funzione dei software antivirus e dei firewall
- Creare e gestire password che rispettano criteri di sicurezza
- Navigazione in incognito e navigazione nascosta differenze e utilizzo

Identità digitale, Furto di identità e Fake News

- Cosa è lo SPID e cosa si può fare con le identità digitali
- Cos'è l'Identità digitale
- Cosa sono i furti di identità, come riconoscerli, come proteggersi, conseguenze e come denunciare
- Cos'è il Phishing e come proteggersi
- Che cos'è la Social Engineering, come funziona e come proteggersi
- Catfishing: cos'è, come funziona e come proteggersi
- Cos'è il Revenge porn come funziona, conseguenze, come proteggersi e come denunciare
- Conoscere il Sexting e le conseguenze penali e non
- Conoscere il Grooming per imparare a difendersi
- Acquistare in sicurezza utilizzando internet
- Le Fake news cosa sono, come individuarle e imparare cosa è opportuno condividere
- Cos'è il Clickbait e come possiamo difenderci
- Pubblicità mirata e pubblicità comportamentale

Argomenti trattati

Conoscere i Social Network per un uso consapevole

- Utilizzo consapevole dei Social network e applicazioni di messaggistica istantanea: Twitter, Facebook, Instagram, WhatsApp, Telegram, Snapchat, Messenger
- Cosa accade quando condividiamo un post
- Pericoli e vantaggi dei social network
- Galateo delle amicizie on-line
- Come proteggere il proprio profilo Twitter, Instagram, Facebook, WhatsApp, Telegram utilizzando le impostazioni
- Cos'è la verifica in due passaggi e l'Autenticazione a due fattori
- Conoscere i rischi di WhatsApp e degli instant messaging per un uso consapevole
- Conoscere i vantaggi di WhatsApp e degli instant messaging
- Snapchat cos'è e come funziona
- Wechat cos'è e come funziona
- Twitter cos'è e come funziona
- Telegram cos'è e come funziona
- WhatsApp cos'è e come funziona

Bullismo, Cyber bullismo

- Riconoscere e difendersi dagli episodi di bullismo e Cyber bullismo
- Caratteristiche psicologiche del bullo
- Tipologie di Cyber bullismo: Impersonation, Harassment, Exclusion, Happy slapping, Trichery, Denigration. Saperle riconoscere come difendersi ed eventualmente denunciare
- Cos'è l'Empatia
- Cosa sono i Neuroni a specchio
- Concetto di responsabilità diffusa
- Conoscere il significato di Disimpegno morale e di Competenza sociale
- Conoscere il Pregiudizio di conferma
- Che cosa è lo sviluppo della "competenza sociale"

IL GIOCO

Il gioco è a squadre formate da sei concorrenti l'una: cinque componenti più un caposquadra.

La gara consiste nel cimentarsi in una prova al computer volta a verificare le competenze acquisite sulla conoscenza di Internet e dei “pericoli” nascosti nell'utilizzo del Web, dei Social Network e sulle problematiche relative al Bullismo e Cyber bullismo.

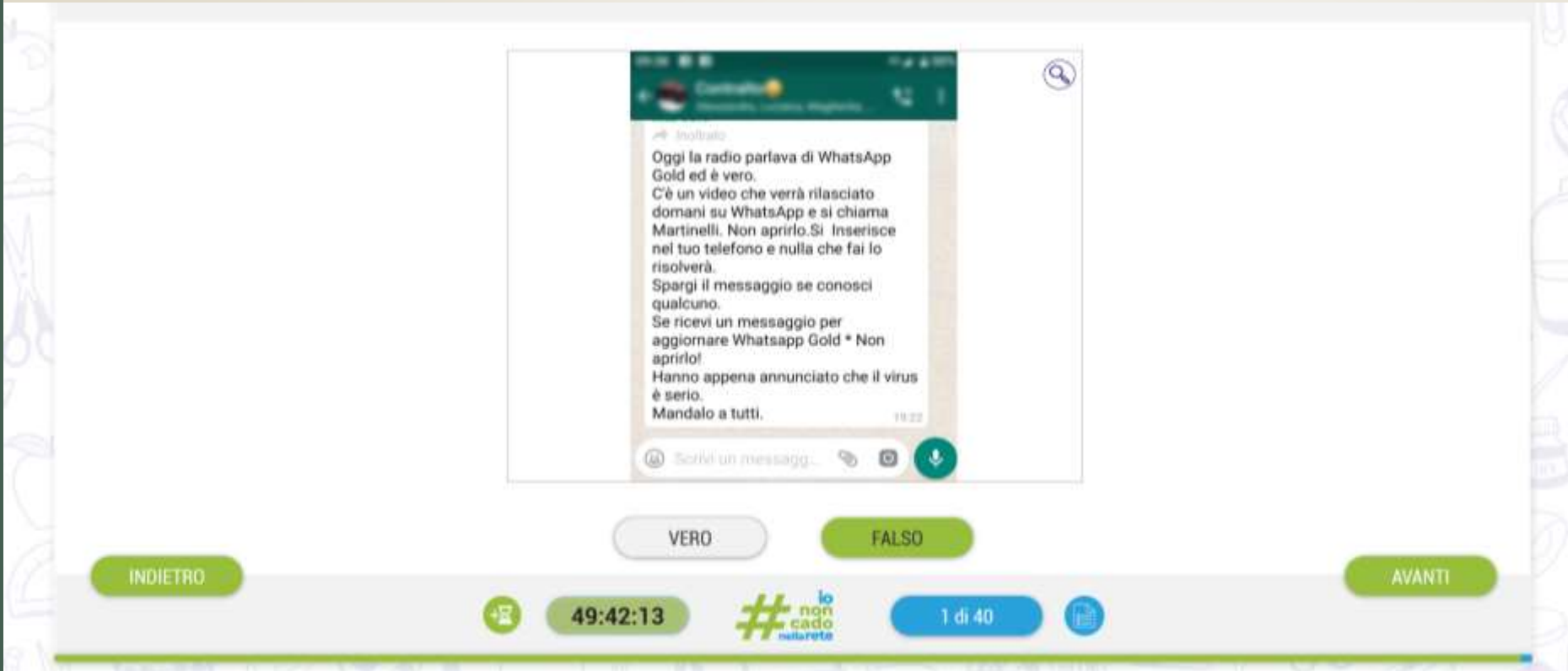
Il torneo si svolgerà in due fasi: **Eliminatorie e Finale**. Le eliminatorie si svolgeranno presso gli Istituti Superiori di tutta Italia che faranno richiesta di entrare nel **Net-Game** nel periodo Gennaio – Aprile.

Accederanno alla finale (prevista nel mese di Maggio) 16 squadre che durante le eliminatorie avranno conseguito il punteggio più alto in minor tempo.

Il punteggio sarà calcolato sommando quattro dei sei punteggi ottenuti da ogni squadra: i tre punteggi più alti e quello più basso. **Ogni squadra iscritta al torneo avrà in dotazione un Bonus di 20 punti da sommare al risultato di un solo componente**. Il nome del componente che usufruirà del Bonus sarà indicato dal caposquadra prima dell'inizio del Torneo.

Durante la prova ai candidati verranno poste, per verificarne le conoscenze acquisite, diverse tipologie di domanda: domande con risposta multipla, domande con più risposte ammissibili, domande Vero/Falso e con Collegamento. Il software oggetto del test rilascerà alla fine della prova, per ogni candidato, un punteggio complessivo che andrà da un minimo di 0 ad un massimo di 1000 punti; visualizzerà contestualmente il tempo impiegato.





io
non
cado
nella rete

Sandbox

La preparazione al gioco

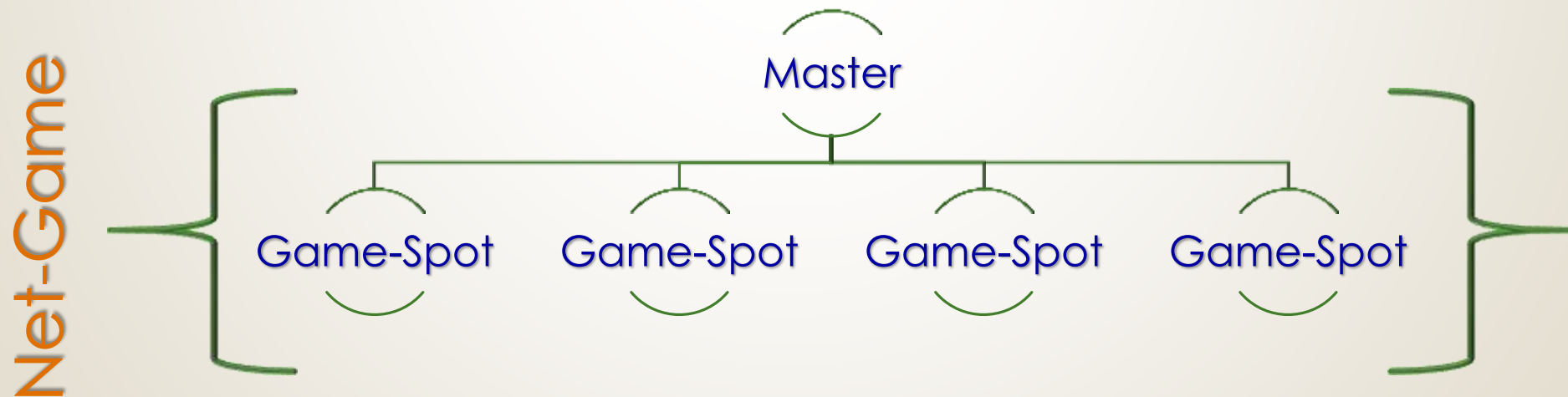
Tutti gli studenti iscritti al torneo potranno prepararsi attraverso un ambiente di test di prova, nel quale sarà possibile verificare la risposta e nel caso visualizzare una spiegazione dell'argomento.

DOVE SI POTRÀ GIOCARE

Negli Istituti Superiori di tutta Italia che faranno richiesta di entrare nel **Net-Game**. Gli Istituti superiori che entreranno nella rete verranno identificati con il nome di **Game-Spot**. Solo gli Istituti **Game-spot** hanno la possibilità di presentare squadre formate anche da elementi provenienti da una scuola secondaria di 1° grado

I GAME- SPOT

Solo gli Istituti superiori che entreranno nel **Net-Game** potranno inserire il progetto **#io non cado nella rete** nelle attività di orientamento.



Azioni, fasi e articolazioni dell'intervento progettuale



Partner del progetto



DIPARTIMENTO
DI PSICOLOGIA
DINAMICA E CLINICA

SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA



 *I.I.S. Galilei - Artiglio*



BANCA POPOLARE
del CASSINATE

