



*«Il Gioco cha aiuta a fuggire dalle insidie del Web»*

**#IO NON CADO NELLA RETE** è un progetto destinato all'intera classe, 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 **Dipartimento di Scienze Umane, Sociali e della Salute (L.A.P.A.SS.) dell'Università di Cassino e del Lazio meridionale** il progetto si rivolge agli studenti dell'ultimo anno della scuola secondaria di primo grado e a tutti studenti degli Istituti superiori.



## CARDINE DEL PROGETTO È UN GIOCO A SQUADRE

Si è deciso di utilizzare uno strumento come il gioco, specie di squadra, in modo da favorire, negli studenti, interesse per l'uso consapevole di tutti i servizi offerti dalla rete Internet. La scelta del lavoro di gruppo è conseguenza dell'idea che, per il raggiungimento di un obiettivo comune a tutti i membri della squadra, è possibile promuovere un'azione di contrasto agli episodi di bullismo o di cyberbullismo dei quali i minori sono spesso vittime.



## Risposta con un Collegamento

L'immagine riporta un messaggio sospetto proveniente da un mittente apparentemente conosciuto. Mettere in relazione il comportamento con l'effetto che ne consegue:



- A Mi incuriosisco e faccio clic sul link presente nel corpo del messaggio
  - B Rispondo immediatamente al messaggio inviato dal mio contatto chiedendo chiarimenti.
  - C Spengo il computer.
  - D Elimino all'istante la mail
- B Corretto
- A Inefficace
- C Dannoso
- D Pericoloso

INDIETRO

28:29:01

3 di 40

AVANTI

## Risposta con scelta multipla con immagine

Ricevo il messaggio riportato nell'immagine da uno dei miei contatti su WhatsApp come mi comporto.



- A Lo inoltro immediatamente ai miei contatti che penso siano più vulnerabili e di conseguenza in pericolo chiedendo loro di fare altrettanto
- B Lo cancello immediatamente non si sa mai questo stesso post potrebbe contenere il virus
- C Prima di fare qualsiasi azione copio una parte o tutto il testo del post e lo incollo sulla casella di ricerca di un qualsiasi motore di ricerca: Google, Bing, Yahoo... per accertarmi che non sia una Fake news (bufala)
- D Non avendo la versione "Gold" di WhatsApp non mi preoccupa

INDIETRO

42:11:48

2 di 40

AVANTI

## Risposta scelta multipla senza immagine

È vero che esistono delle truffe informatiche che sfruttano la buona fede degli utenti e la loro inesperienza per ricavare informazioni utili da utilizzare per la creazione di false identità?

- A Sì esistono e sono tecniche altamente sofisticate che vengono utilizzate per ricavare informazioni da chi acquista sul web
- B Sì è vero sono tecniche sofisticate che prendono il nome di Social engineering
- C No non esistono truffe in informatica perché è tutto virtuale
- D Sì queste truffe prendono il nome di Malware

INDIETRO

42:11:48

2 di 40

AVANTI

## Risposta Vero o Falso

Inserire una foto di un'altra persona come immagine del mio profilo: Facebook mi può far incorrere nel reato di sostituzione di persona

VERO

FALSO

INDIETRO

59:42:13

1 di 40

AVANTI



## 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 e puntare sulla motivazione per trasformare in qualcosa di piacevole una sequenza di regole e di avvertimenti. Tutto ciò risulta maggiormente necessario per rendere continuativi i mutamenti e la crescita del soggetto nelle varie età della vita.



## ACQUISIRE COMPETENZE PER IL FUTURO

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**



Progetto Ideato e coordinato da Steluted di Giuliana Notarnicola



## IL GIOCO

Il gioco è destinato all'intera classe che, in primo momento, affronterà gli argomenti oggetto della prova congiuntamente con l'aiuto dei docenti. In una fase successiva la classe si suddividerà in squadre composte da 4, 5 o 6 elementi ognuna. In questa fase, avvalendosi del materiale fornito al momento dell'iscrizione, gli studenti potranno rifinire la preparazione al gioco sia singolarmente che in gruppo con la propria squadra.

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

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.

Gli studenti gareggeranno singolarmente fornendo alla propria squadra il punteggio ottenuto durante la prova. Il punteggio della squadra sarà quindi calcolato sommando il punteggio ottenuto dai singoli studenti, e nel caso di parità di punteggio di due o più squadre, verrà sommato il tempo ottenuto. Per le squadre composte da 5 o 6 elementi, verranno sommati quattro dei sei punteggi ottenuti da ogni squadra: i tre punteggi più alti e quello più basso.



Progetto Ideato e coordinato da Steluted di Giuliana Notarnicola





## LA PREPARAZIONE AL GIOCO

Tutti gli studenti iscritti al torneo potranno prepararsi attraverso una dispensa nella quale sono presentati tutti gli argomenti oggetto della prova; avranno inoltre a disposizione circa 60 Video di riepilogo degli argomenti più importanti e un ambiente di test di prova (Sandbox), disponibile sia sul computer che sul cellulare.





# LA "SANDBOX", PER STUDIARE CON IL METODO DELLE DOMANDE



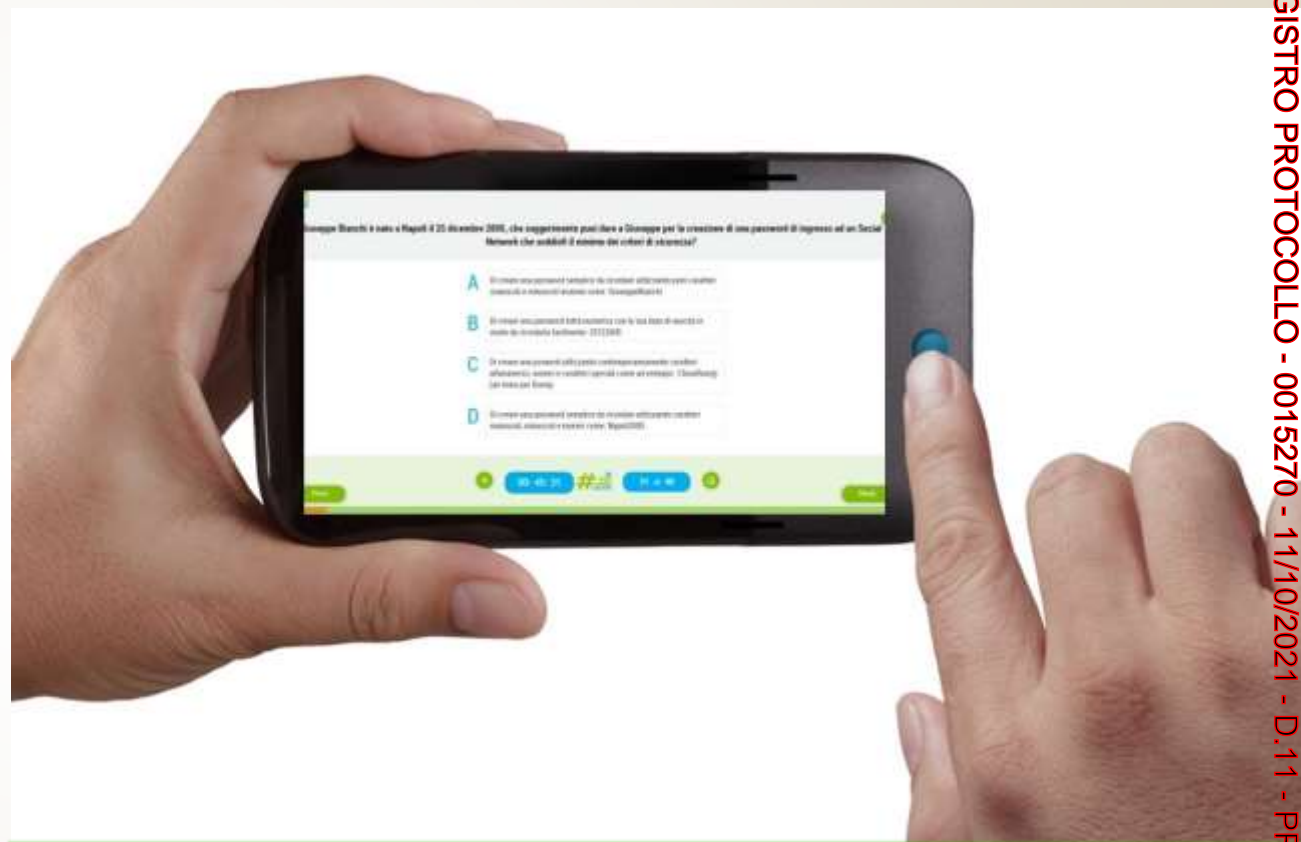
Al termine della loro prova gli studenti oltre al punteggio hanno la possibilità di esaminare il risultato vedendo tutte le risposte con esito positivo e quelle con esito negativo.

Nella Sandbox (ambiente di test) ogni argomento trattato sviluppando i concetti attraverso una serie di quesiti. Ad ogni quesito è abbinata una breve ma esauriente spiegazione dell'argomento corrispondente. I quesiti trattano dapprima le generalità dell'argomento affrontato, per poi andare progressivamente ad approfondirne e analizzarne tutti gli aspetti.



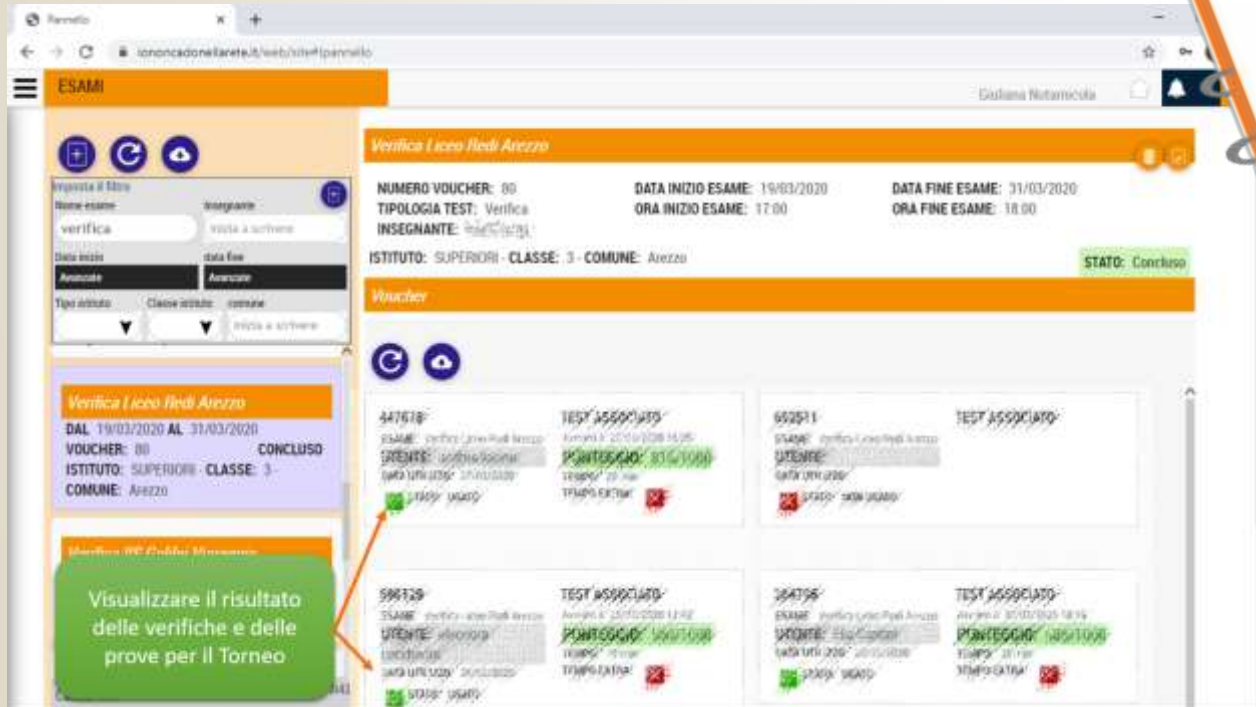
## BONUS

Per stimolare il lavoro di formazione, la piattaforma e l'app di #io non cado nella rete consentono di avviare l'esercitazione anche senza l'aiuto della spiegazione per la risposta alla domanda. Tutte le volte che si avvierà l'esercitazione in questa modalità, **se a fine prova il punteggio ottenuto dallo studente supererà i 900 punti, verrà assegnato un bonus di 1 punto**. La somma dei bonus ottenuti dallo studente, visibile in una speciale classifica nella Home dell'app, sarà un «tesoretto» che da regolamento, verrà aggiunto al risultato della squadra di appartenenza durante la fase di eliminatorie.



# PER I DOCENTI

Abbiamo preparato per i docenti una guida con i consigli per la creazione, gestione e preparazione delle squadre. Nella guida sono inoltre presentati tutti gli argomenti oggetto dell'esame e le risposte alle domande dell'esercitazioni con le spiegazioni.



I docenti potranno inoltre monitorare l'andamento della preparazione delle squadre, programmando delle verifiche che consistono in simulazioni della prova d'esame. Per ogni verifica il docente avrà disposizione nell'area privata dell'Istituto: il punteggio, il tempo impiegato dai singoli studenti e potrà esaminare il risultato ottenuto visualizzando le risposte di tutte le prove effettuate dagli studenti.

# I COSTI DEL PROGETTO E LE FASI DEL TORNEO

Per la partecipazione è richiesto un contributo economico di **€ 20,00 IVA compresa** per ogni studente iscritto: la somma comprende il materiale didattico, l'accesso in piattaforma per gli studenti e per il docente referente.

In alternativa l'Istituzione potrà versare:

**€ 240 IVA compresa** per **30 studenti** e **2 docenti** (nel caso di un numero di iscritti superiore a 30 studenti la somma da versare per ogni studente eccedente sarà di € 10,00 IVA compresa),

oppure

**€ 420 IVA compresa** per **60 studenti** e **4 docenti**. Nel caso di un numero di iscritti superiore a 60 studenti la somma da versare sarà di € 6,00 IVA compresa a studente (il numero dei docenti autorizzati all'accesso in piattaforma sarà proporzionale al numero degli studenti iscritti).

Gli Istituti superiori iscritti al progetto hanno la possibilità di inserire **#io non cado nella rete** nelle attività di orientamento.

## IL TORNEO

Il torneo si svolgerà in due fasi: **Eliminatorie e Finale**.

Le eliminatorie si svolgeranno nel periodo **fine Febbraio – Aprile** presso gli Istituti Superiori iscritti al progetto.

Accederanno alla finale (prevista nel mese di Maggio) le squadre vincitrici di ogni singola eliminatoria più le 10 squadre che durante le eliminatorie avranno conseguito il punteggio più alto in minor tempo.



## Azioni, fasi e articolazioni dell'intervento progettuale

Settembre – Dicembre  
2021

- Creazione del Net-Game  
l'accreditamento degli Istituti  
Superiori in qualità di Game-  
Spot
- Iscrizione delle classi che  
parteciperanno al progetto



Gennaio - Febbraio  
2022

- Presentazione e discussione  
degli argomenti in classe con il  
docente
- Creazione dei gruppi e  
formazione in autonomia delle  
squadre con il materiale fornito



Marzo – Aprile  
2022

- Prima fase del Torneo:  
Eliminatorie
- Le squadre iscritte sosterranno  
la prova presso i Game-Spot di  
appartenenza.



Maggio  
2022

- Accederanno alla finale le  
squadre vincitrici di ogni  
singola eliminatoria più le 10  
squadre che durante le  
eliminatorie avranno  
conseguito il punteggio più alto  
in minor tempo