io non cado nella rete

Il Gioco cha aiuta a fuggire dalle insidie del Web

Conoscere

Internet e Il Web

Il Furto di Identità e le Identità nascoste

Le insidie dei Social Network

Il 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 Dipartimento di Sociologia e Politiche Sociali dell'Università di Cassino e del Lazio meridionale è destinato agli studenti dell'ultimo anno della scuola secondaria di primo grado e del biennio di quella secondaria di secondo grado tutti coadiuvati dai "colleghi" del triennio.

Gioco Ideato e coordinato da Steluted di Giuliana Notarnicola

Cardine del gioco è un Test On-line

Si è pensato 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 finalizzato al raggiungimento di un obiettivo comune, per effettuare una forte azione di contrasto agli episodi di Bullismo indiretto dei quali gli adolescenti sono spesso vittima.

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
- _ Dannoso
- _ 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 preoccupo

INDIETRO 42:11:48 2 di 40 AVANTI

Risposta scelta multipla senza immagine

E' 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 Si esistono e sono tecniche altamente sofisticate che vengono utilizzate per ricavare informazioni da chi acquista sul web
- B Si è vero sono tecniche sofisticate che prendono il nome di Social engineering
- C No non esistono truffe in informatica perché è tutto virtuale
- D Si 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, puntare sulla motivazione per trasformare in qualcosa di piacevole una sequenza regole e di avvertimenti.

Imparare Giocando

Motivazione

Acquisire in modo naturale informazioni importanti

Trasformare in qualcosa di piacevole regole e avvertimenti

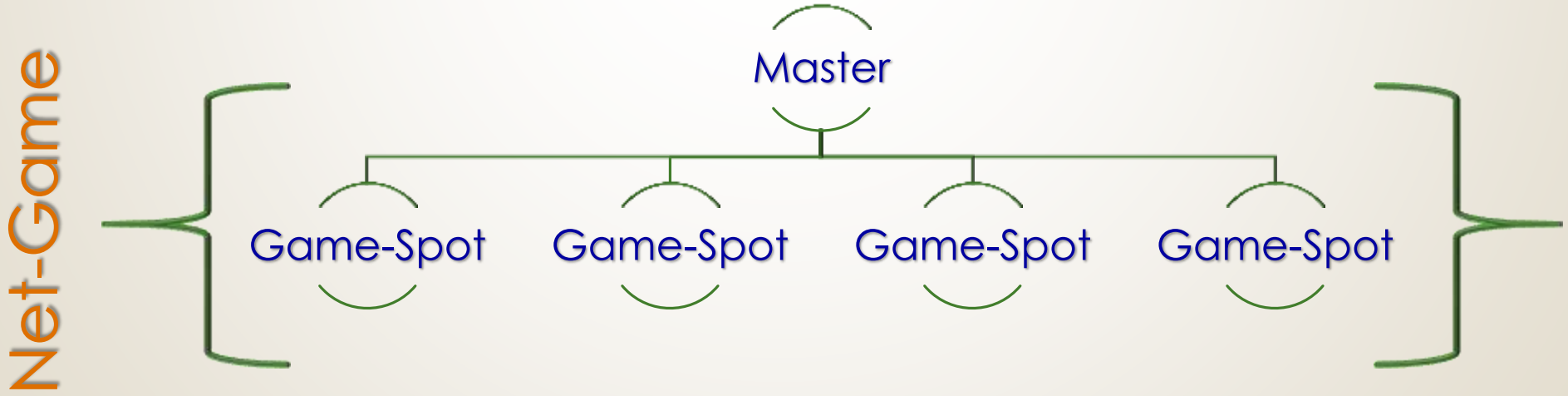
#io non cado nella rete

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

I GAME- SPOT

Gli Istituti superiori che entrano nel Net-Game hanno l'esclusiva per l'inserimento del progetto #io non cado nella rete nelle attività di orientamento, nei Game-Spot le squadre giocheranno sostenendo il Test on-line, e si prepareranno al gioco con l'aiuto degli studenti più grandi (quelli del triennio), due per ogni squadra che avranno ruolo di Capisquadra.



IL GIOCO - Il gioco si articola in tre fasi:

1 La creazione del gruppo

ad ogni squadra verranno proposti dei giochi cooperativi basati su sullo stile del “tutti per uno e uno per tutti”. Verranno selezionati e consegnate agli iscritti, giochi di squadra in cui i partecipanti dovranno necessariamente collaborare tra loro per ottemperare ai compiti di gioco. I giochi saranno condotti e coordinati dagli studenti del triennio degli Istituti superiori, due per ogni gruppo, che avranno il compito di presentare la loro squadra alla gara.

2 La formazione

Il compito di preparare le squadre alla gara è affidato agli Istituti superiori che programmeranno incontri con i componenti dei gruppi iscritti alla gara. In questi incontri si affronteranno gli argomenti che saranno oggetto del Test a risposta multipla

3 La gara

Le squadre composte da sei studenti ognuna: quattro di scuola media o quattro del biennio più due capisquadra del triennio, si cimenteranno ognuno in una prova al computer volta a verificare le competenze acquisite sulla conoscenza di Internet e dei “pericoli” nascosti nell’utilizzo del Web e dei Social Network.

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

Azioni, fasi e articolazioni dell'intervento progettuale

Marzo - Settembre 2019

- Creazione del Net-Game l'accreditamento degli Istituti Superiori in qualità di Game-Spot

Ottobre - Dicembre 2019

- Adesione degli studenti e composizione delle squadre
- Creazione dei gruppi e formazione degli studenti

Gennaio – Marzo 2020

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

Aprile - Maggio 2020

- Fase Finale e premiazione Sono previste tre finali di zona: **Nord** – **Centro** – **Sud e Isole**
- Le Squadre vincitrici della fase eliminatoria si sfideranno nel Game-Spot di zona più agevolmente raggiungibile con mezzi pubblici.

Giuliana Notarnicola

Ideatrice e coordinatrice del progetto **#io non cado nella rete**

Trainer for ANIA Safe

Ha ideato e curato l'organizzazione di **W&E Championship di informatica**, competizione a squadre per studenti degli istituti superiori di tutta Italia finalizzata al superamento di uno o più esami di certificazione Microsoft Office Specialist. Ha creato le risorse di formazione con le quali gli studenti si sono preparati alla competizione strutturate in 814 video lezioni ed esercizi. Patrocinato nelle 16 edizioni dal 2005 al 2019: **Comune di Frosinone, Camera di Commercio di Frosinone, Università degli studi di Cassino e del Lazio meridionale, Università "Federico II" di Napoli, Stato Maggiore dell'Aereonautica, Associazione Nazionale Presidi, Microsoft Corporation.**

Ha ideato e coordinato l'organizzazione e la realizzazione di **PC & DSA**. Il progetto ha consentito la realizzazione di moduli didattici per facilitare l'apprendimento di Word ed Excel 2010 agli studenti con Disturbo Specifico dell'Apprendimento. I moduli sono stati messi a disposizione dei docenti di tutte le scuole italiane attraverso il portale Apprendere in rete di Microsoft. In collaborazione con la **ASL di Frosinone, Presidenza del consiglio regionale del Lazio, Provincia di Frosinone, Microsoft corporation**

Ha ideato e coordinato l'organizzazione e la realizzazione del progetto "**Didattica…mente interattivi**" nato per definire un protocollo formativo, realizzato con una prospettiva metodologica interattiva e multisensoriale, che guarda alla didattica nella sua globalità e che consenta l'integrazione nel gruppo classe di studenti con DSA e con Bisogni educativi specifici. Partner del progetto: **l'Associazione Nazionale Presidi**, la **ASL di Frosinone**, **l'Università Sapienza di Roma dipartimento delle Scienze della comunicazione, Microsoft corporation Italia**

L'intero iter progettuale è stato presentato **il 5 maggio 2014**, ai docenti del Friuli Venezia Giulia nell'ambito di Go-on-Italia, In questa occasione ha curato l'organizzazione e coordinato la contemporanea formazione di 200 docenti dislocati nelle quattro città capoluogo di provincia.

Ha ideato e coordinato il progetto "**La Storia e la cultura dell'Appennino centrale raccontata in tante piccole storie**" Un concorso letterario destinato alle classi degli Istituti superiori del Centro Italia, finalizzato alla realizzazione di un libro di racconti inediti a Tema, su storie realmente accadute rielaborate in prosa.