



**#** **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 **Dipartimento di Sociologia e Politiche Sociali dell’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.**

## 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, 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.

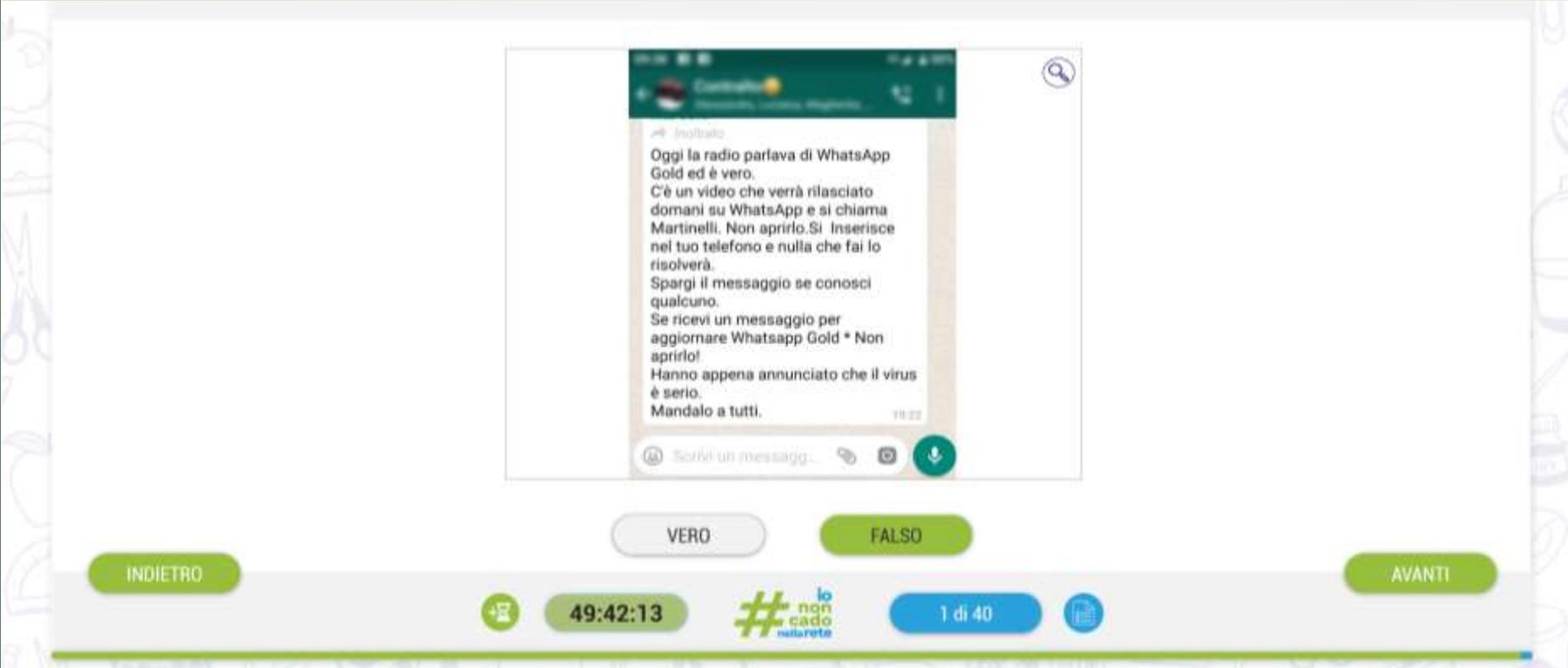
Il torneo si svolgerà in due fasi: **Eliminatorie e Finale**. Le eliminatorie si svolgeranno presso gli Istituti Superiori di tutta Italia che faranno richiesta di entrare nel **Net-Game** nel periodo Gennaio – Aprile.

**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

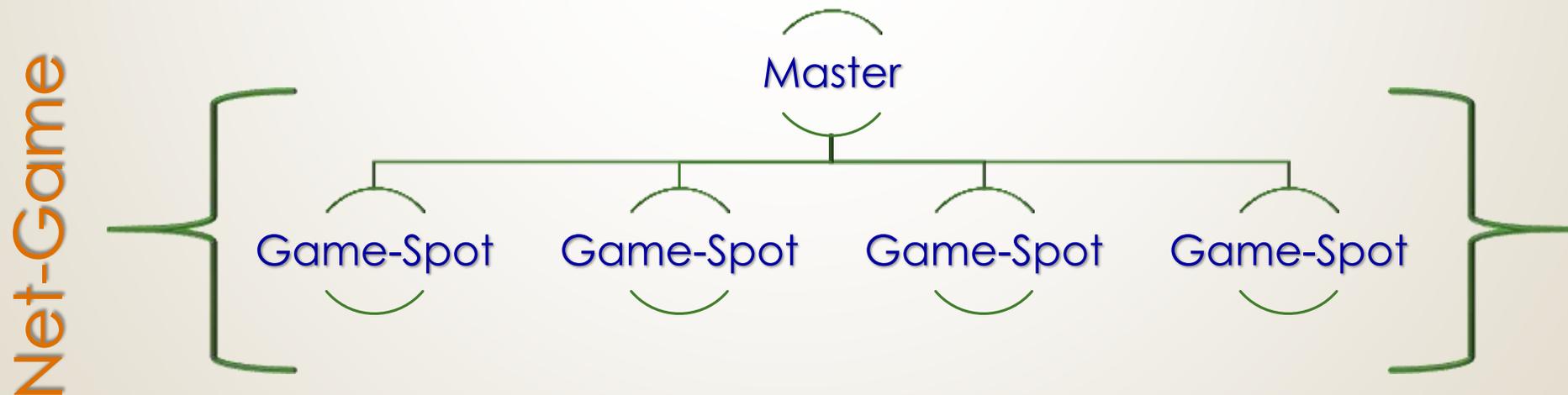
Tutti gli studenti iscritti al torneo potranno prepararsi attraverso un ambiente di test di prova, nel quale sarà possibile verificare la risposta e nel caso visualizzare una spiegazione dell'argomento.

## 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

