

io
non
cado
nella rete



«Facciamo squadra per difenderci dalle insidie del web»

Mettersi alla prova per toccare con mano il limite delle le proprie conoscenze



#IO NON CADO NELLA RETE è un Torneo nazionale a squadre che vuole incuriosire e coinvolgere in modo attivo i ragazzi sulla conoscenza e sulle problematiche che possono derivare, da un uso poco consapevole della Rete. I ragazzi sono particolarmente vulnerabili a questi pericoli, considerano giustamente internet un «mondo» positivo, attraverso il quale possono appagare la loro sete di protagonismo, di soddisfare la loro ricerca di affermazione e di autostima. Pensano di conoscere bene questo mondo anche perché quando si confrontano con gli adulti spesso sono vincenti..... purtroppo non è così

Realizzato in collaborazione con il **Dipartimento di Scienze Umane, Sociali e della Salute (L.A.P.A.SS.) dell'Università di Cassino e del Lazio meridionale** è rivolto a tutti studenti degli Istituti superiori italiani.

Acquisire competenze digitali partecipando ad un **Torneo nazionale a squadre**



Uno dei vantaggi principali dell'imparare «giocando» è sicuramente la motivazione. La competizione giusta piace e riesce a spronare qualsiasi persona ad apprendere. Abbiamo quindi pensato ad una competizione, da svolgere in squadra, come strumento di insegnamento che potesse dare la possibilità ai ragazzi, di acquisire in modo naturale informazioni importanti per la loro sicurezza in Rete e puntare sulla motivazione per trasformare in qualcosa di piacevole una sequenza di regole e di avvertimenti.

Quella del 2023 sarà la quarta edizione del Torneo **#io non cado nella rete**. Ad oggi, nonostante le difficoltà dovute a quasi tre anni di pandemia, hanno partecipato al nostro progetto più di 10.000 studenti provenienti da Istituti superiori di tutta Italia.

E' un gioco di squadra in cui quattro «esperti» si cimenteranno insieme in una prova al computer volta a verificare le competenze acquisite sui seguenti macro argomenti: **Furto di identità e identità nascoste – Conoscere i Social Network – Conoscere Internet e il Web – Cyberbullismo e Fake news**. 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 squadra il tempo impiegato per terminare il percorso o eventualmente il punteggio raggiunto che andrà da un minimo di 0 ad un massimo di 1000 punti.

Il regolamento è sulla pagina <https://iononcadonellarete.it/web/site#!regolamento-iononcadonellarete>

Il Torneo è strutturato in tre fasi:



Formazione delle
squadre

Eliminatorie
presso gli Istituti
di appartenenza
degli studenti

Finale presso
l'Università di
Cassino e del
Lazio meridionale



Acquisire competenze utili per il loro 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**



Percorsi Trasversali per l'Orientamento



IO NON CADO NELLA RETE PEER TO PEER

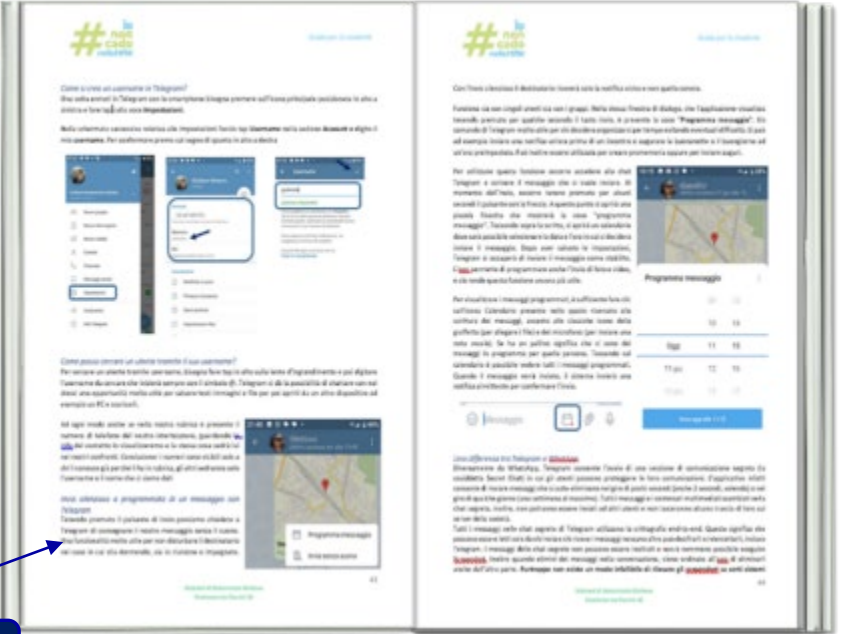
Consente ai ragazzi iscritti al Torneo che volessero collaborare a #io non cado nella rete Peer to Peer, di ottenere 40 ore di PCTO.

Una proposta a tema, incentrata sulla realizzazione di piccoli video della durata massima di 3 minuti nei quali i ragazzi spiegano ai loro coetanei come riconoscere e come difendersi dalle insidie del Web. Tema della quarta edizione sarà: **Le Fake news cosa sono, come individuarle e imparare perché non opportuno condividerle.**

Gli studenti che partecipano in aggiunta al materiale fornito, hanno la possibilità di seguire webinar sul tema scelto, preparati per loro da esperti dell'Università di Cassino e del Lazio meridionale. I video più esplicativi verranno pubblicati e resi disponibili per tutti in una apposita sezione nella home della piattaforma www.iononcadonellarete.it



Sandbox



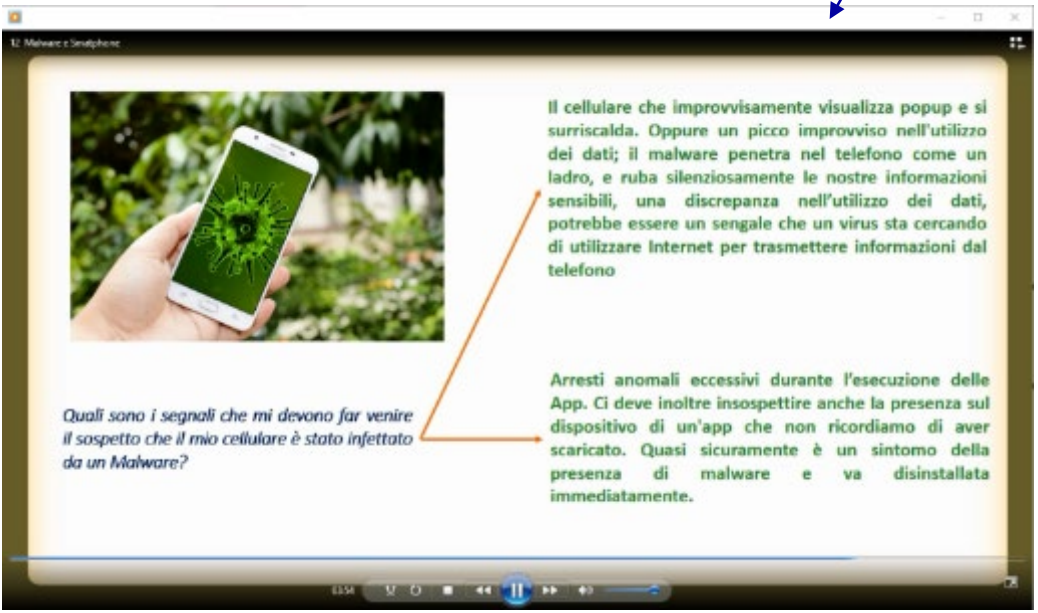
Dispensa studente

Video

La preparazione al Torneo

Il progetto utilizza una piattaforma didattica on-line orientata ad una didattica digitale integrata, attraverso la quale gli studenti potranno prepararsi, effettuare verifiche e partecipare al Torneo.

Tutti gli studenti iscritti al torneo potranno prepararsi attraverso una dispensa nella quale sono presentati tutti gli argomenti oggetto della prova; Sulla piattaforma on-line 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. Al termine delle prove ad ogni studente sarà rilasciato un certificato che attesta le competenze raggiunte.

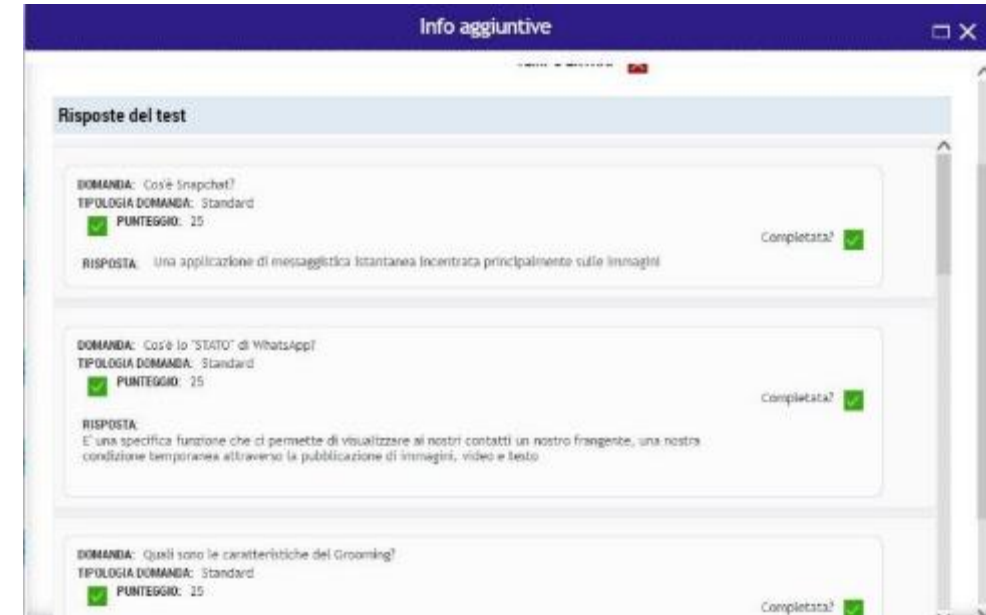


LA "SANDBOX", per studiare con il METODO DELLE DOMANDE



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.

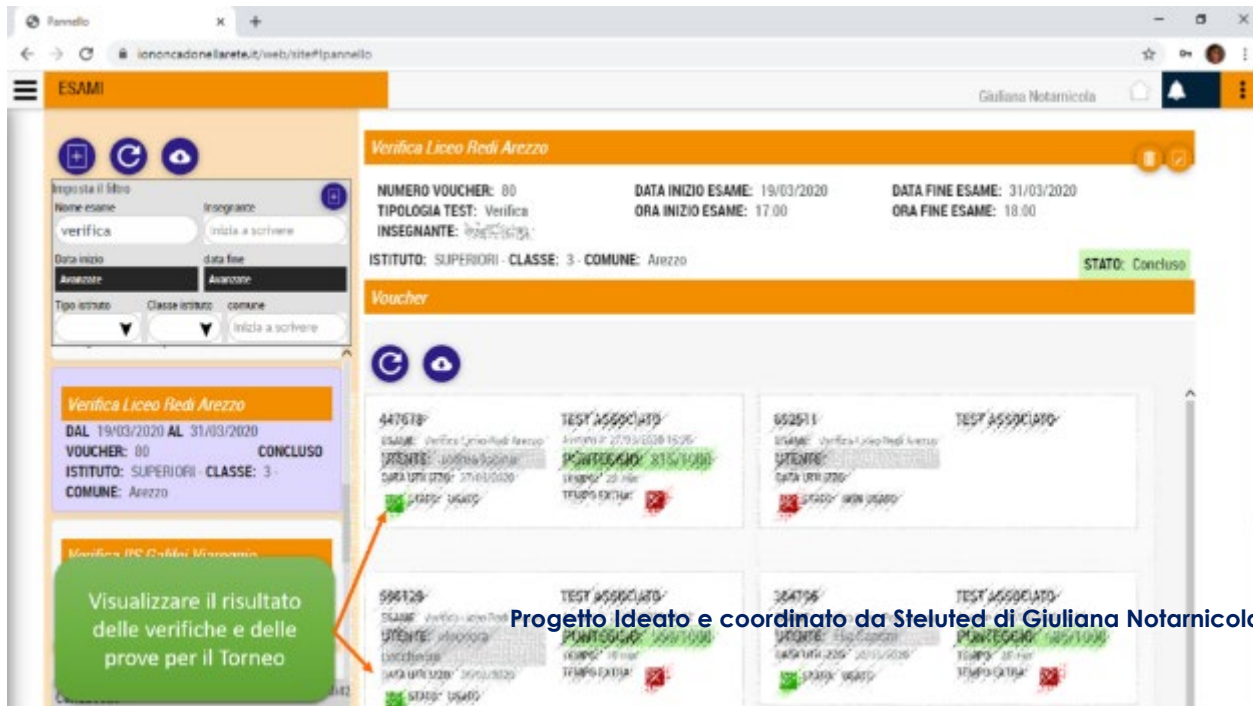
Nella Sandbox (ambiente di test) ogni argomento è trattato sviluppando i concetti attraverso una serie di quesiti. Ad ogni quesito è abbinata una breve ma esauriente spiegazione dell'argomento corrispondente. I quesiti trattano dapprima le generalità dell'argomento affrontato, per poi andare progressivamente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



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 a 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. Alla fine del progetto ai docenti impegnati verrà rilasciato un certificato che attesta il lavoro svolto con i ragazzi.

Gioco di Birbo il «Pesciolino furbo»

doti

A Posso denunciare l'accaduto

B Non vado più a scuola

C Lo picchio facendomi aiutare dai miei amici

Efficace

Dannoso

Inefficace



ABBANDONA

7 di 40

01: 25: 17

CONFERMA



Gioco a squadre cuore del Torneo nazionale. Un gioco in cui l'intera squadra di composta da 4 elementi (un «esperto» per ogni macro area) si cimenta in un percorso di 40 domande avendo 50 minuti a disposizione, dove contano la velocità di esecuzione e della coesione di squadra. Basta una risposta sbagliata per azzerare tutto il lavoro svolto e ripartire dalla casella numero 1

I costi del progetto

Per la partecipazione è richiesto un contributo economico di **€ 240 IVA compresa** per una classe di **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**).

In alternativa l'Istituzione potrà versare:

€ 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 **€ 6,10 IVA compresa** a studente (il numero dei docenti autorizzati all'accesso in piattaforma sarà proporzionale al numero degli studenti iscritti).

oppure per un numero di studenti inferiore

€ 12,00 IVA compresa per ogni studente iscritto: la somma comprende il materiale didattico, l'accesso in piattaforma per gli studenti e per il docente referente.

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

Azioni, fasi e articolazioni dell'intervento progettuale

Settembre – Novembre 2022

- Iscrizione delle classi che parteciperanno al progetto

Gennaio - Febbraio 2023

- Presentazione e discussione degli argomenti in classe con il docente
Creazione delle squadre
preparazione con il materiale fornito

Marzo – Aprile 2023

- Prima fase del Torneo: Eliminatorie Le squadre iscritte sosterranno la prova presso gli Istituti di appartenenza.

Maggio 2023

Finale presso l'Università di Cassino e del Lazio meridionale.





**io**
non
cado
nella rete

Progetto Ideato e coordinato da Steluted di Giuliana Notarnicola