

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 CADDO NELLA RETE è un Torneo nazionale a squadre che ha come obiettivo quello di incuriosire e coinvolgere in modo attivo i ragazzi, sulla conoscenza delle problematiche che possono derivare da un uso poco consapevole della Rete.

I ragazzi considerano giustamente internet un «mondo» positivo, utilizzano la Rete per appagare la loro sete di protagonismo, per soddisfare la loro ricerca di affermazione e di autostima. Pensano di conoscere bene questo mondo perché quando si confrontano con gli adulti il più delle volte sono vincenti, purtroppo però non è così e questa loro sicurezza li espone maggiormente.

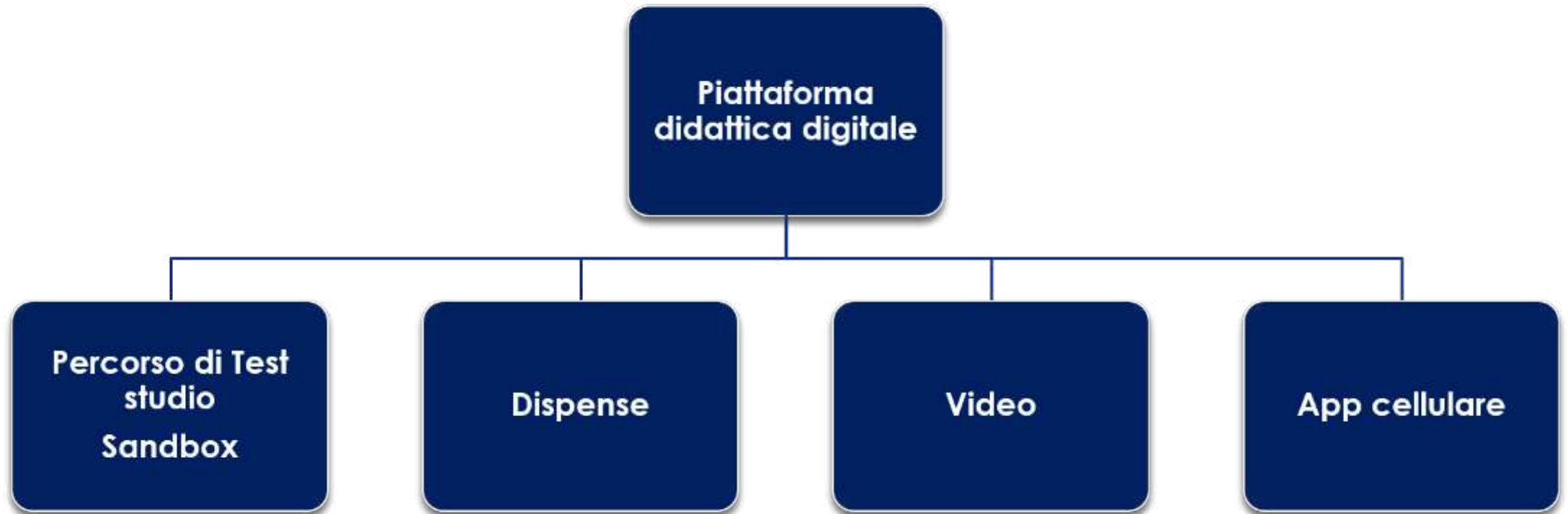
Realizzato in collaborazione con il **Dipartimento di Scienze Umane, Sociali e della Salute (L.A.P.A.SS.) dell'Università di Cassino e del Lazio meridionale** il progetto è rivolto a tutti studenti degli Istituti superiori italiani.



Diventare « Cyber Expert» con: lo studio in piattaforma

Il progetto utilizza una piattaforma on-line orientata ad una didattica digitale integrata, attraverso la piattaforma gli studenti avranno modo di studiare gli argomenti che rientrano nel percorso formativo.

Troveranno nella loro area privata quattro dispense da scaricare nelle quali sono presentati gli argomenti; avranno inoltre a disposizione circa 60 Video di riepilogo degli argomenti più importanti e **un ambiente di test/studio (Sandbox)**, disponibile sia sul computer che sull'App per lavorare con il cellulare.



L'ambiente di Test/Studio per apprendere con il METODO DELLE DOMANDE

Nella Sandbox (ambiente di studio in piattaforma) 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.

Il lavoro di studio nella Sandbox, è organizzato in una successione di 5 livelli:



Per passare al livello successivo agli studenti sono richiesti un minimo di 10 Test/studio con un punteggio finale maggiore o uguale ad 800.

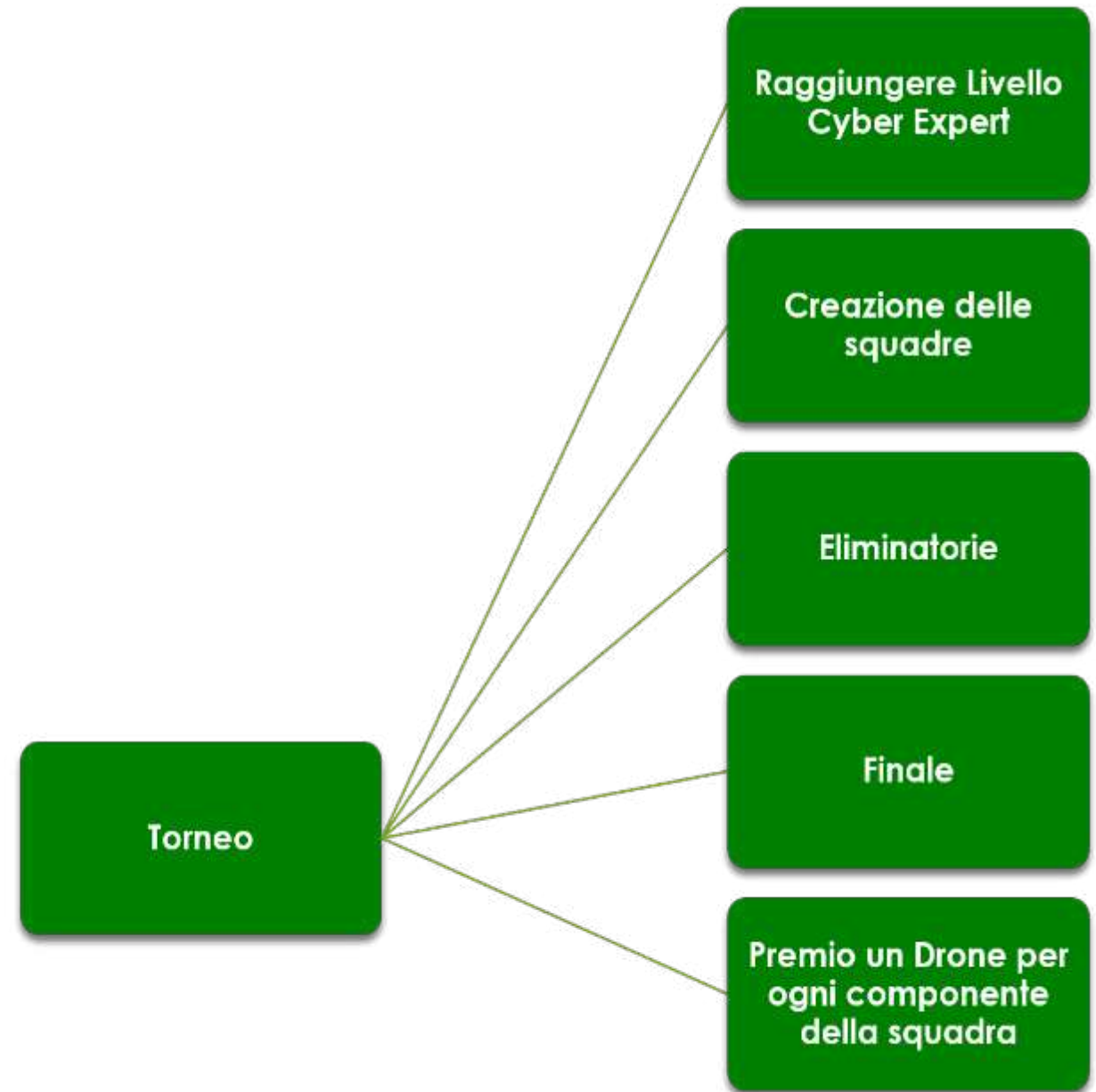
Al termine della loro prova gli studenti oltre al punteggio possono esaminare il risultato visualizzando tutte le risposte con esito positivo e quelle con esito negativo.

La competizione

Un gioco di squadra in cui tre studenti che hanno raggiunto il livello di «Cyber Expert», si cimenteranno insieme in una prova al computer, volta a verificare le competenze acquisite sui seguenti macro argomenti:

Internet e il Web; l'identità digitale e le misure di Cybersecurity; le insidie dei Social Network; Il Cyberbullismo; le 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 allo scadere della prova. Il punteggio sarà calcolato in base numero di risposte corrette che alle quali la squadra ha risposto prima della chiusura del Test.

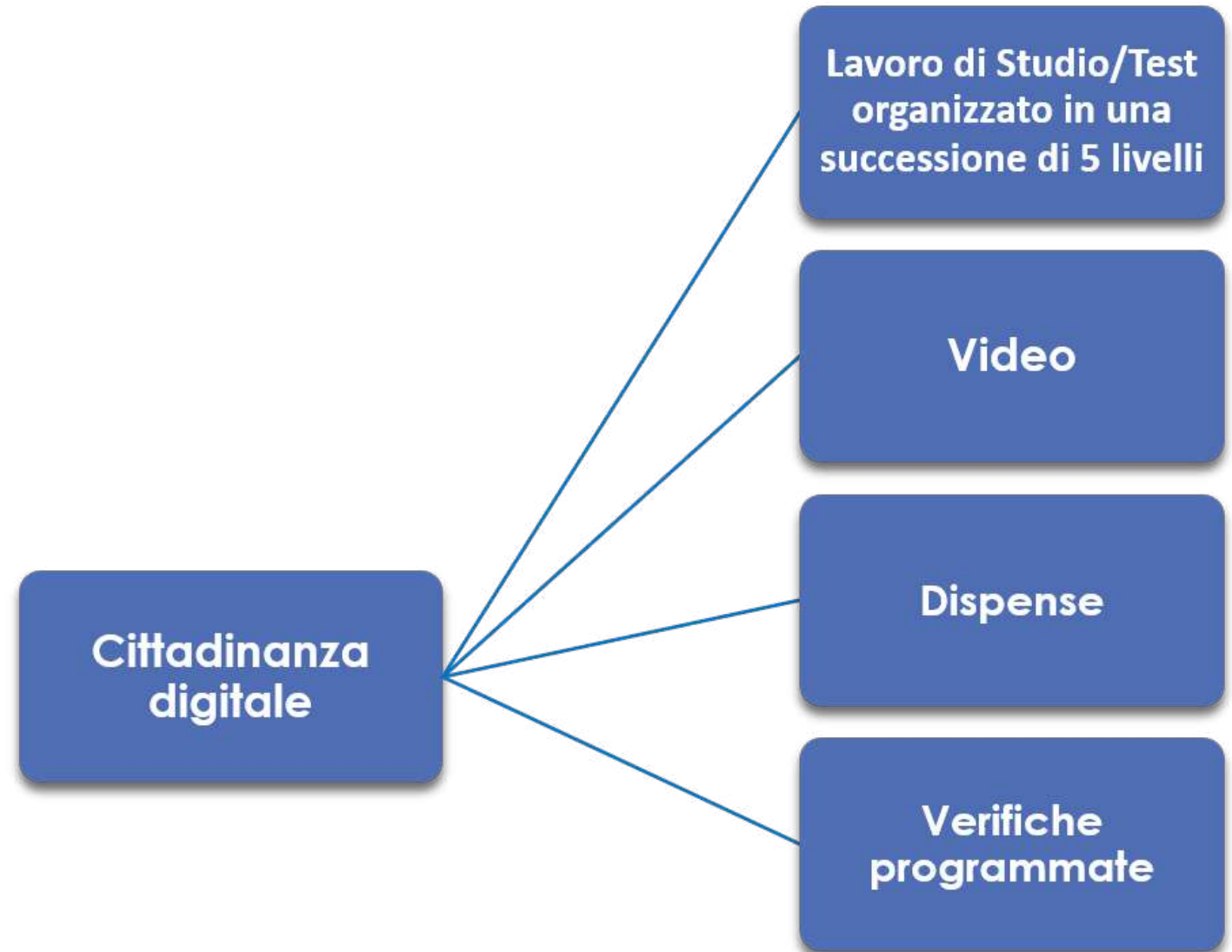


Il regolamento è pubblicato sulla pagina <https://iononcadonellarete.it/web/site#!regolamento-iononcadonellarete>

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**.

Al termine del percorso verrà rilasciato un certificato delle competenze raggiunte da inserire **nell'e-portfolio personale** dello studente.



Percorsi Trasversali per l'Orientamento



I ragazzi iscritti al Progetto possono ottenere fino 40 ore di PCTO così suddivise:

20 ore per il lavoro di formazione e acquisizione delle competenze relative ad un uso consapevole delle risorse di Internet e del Web. Il lavoro dei ragazzi si svolge interamente in piattaforma ed è funzionale al superamento di 4 livelli associati alle 4 macro aree in cui si articola il progetto.

10 ore per la partecipazione in squadra al Torneo Nazionale. Obiettivo l'acquisizione di competenze comunicative e relazionali ed imparare a lavorare in gruppo.

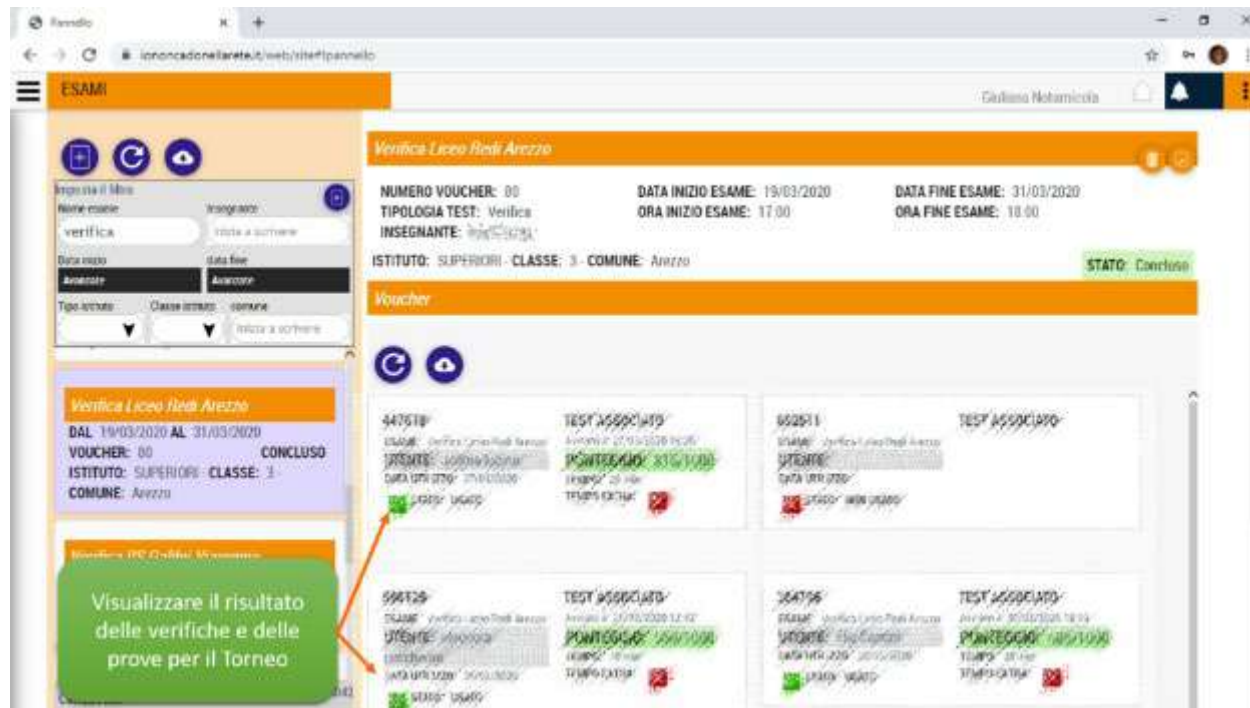
Ulteriori 10 ore per chi volesse collaborare al progetto #io non cado nella rete. Si chiede di realizzare materiali multimediali quali: POST, STORYTELLING, piccoli VIDEO della durata massima di 2 minuti, per sensibilizzare i loro coetanei sui pericoli e le insidie del Web.

Il Materiale multimediale selezionato sarà pubblicato sui canali Social legati al progetto, i video più esplicativi verranno inoltre pubblicati e resi disponibili nella sezione "Peer Learning" nella home della piattaforma sulla pagina:

www.iononcadonellarete.it

Per i docenti

I docenti potranno monitorare nell'area a loro dedicata in piattaforma, la progressione del percorso di studi di ogni studente iscritto, attraverso la visualizzazione del livello raggiunto in quel momento dal ragazzo. Potranno inoltre controllare l'andamento della preparazione dei ragazzi, programmando delle verifiche e 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 che decideranno di sostenere un test di valutazione finale verrà rilasciato un certificato di aggiornamento sugli argomenti trattati dal progetto.

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, Troian, 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
- Saper scrivere una mail; Campi A: CC: CCN; l'importanza del campo oggetto
- Client mail e Webmail
- Cos'è la PEC e differenze con una mail tradizionale
- Cos'è il QRCode struttura utilizzo e origini

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
- Cos'è la Carta di Identità digitale CEI
- Cos'è e come utilizzare la posta elettronica certificata
- Cosa sono i furti di identità, come riconoscerli, come proteggersi, conseguenze del furto 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
- Cos'è il Deep Fake come riconoscerlo e come difendersi

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, TikTok, Signal
- Cosa accade quando condividiamo un post
- Pericoli e vantaggi dei social network
- Il fenomeno del Sexting linee guida per la sicurezza online
- Conoscere e sapersi difendere dai tentativi di estorsione del Sextortion
- Galateo delle amicizie on-line
- TikTok cos'è e come funziona
- Wechat cos'è e come funziona
- Twitter cos'è e come funziona
- Telegram cos'è e come funziona
- Signal cos'è e come funziona
- WhatsApp cos'è e come funziona
- I vantaggi della crittografia End to End
- Fenomeno Influencer e Influser
- 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 e differenze
- Conoscere i rischi e i vantaggi di WhatsApp e degli instant messaging per un uso consapevole
- Conoscere i rischi delle Challenge estreme

Bullismo, Cyber bullismo

- Riconoscere e difendersi dagli episodi di bullismo e Cyber bullismo
- Caratteristiche psicologiche del bullo
- Le responsabilità
- Tipologie di Cyber bullismo: Impersonation, Harassment, Exclusion, Happy slapping, Trichery, Denigration. Saperle riconoscere come difendersi ed eventualmente denunciare
- Cos'è il Body shaming come difendersi come 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
- Cyber bullismo, cyber mobbing, cyber stalking e nonnismo, facce della stessa medaglia
- Conoscere il Pregiudizio di conferma
- Che cosa è lo sviluppo della "competenza sociale"
- Caratteristiche dei fenomeni legati agli Hater, Troll e Leoni della tastiera
- lo Shitstorm

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 la somma da versare per ogni studente superiore a 60 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 in ingresso.

Azioni, fasi e articolazioni dell'intervento progettuale

Settembre – Novembre 2023

- Iscrizione delle classi che parteciperanno al progetto

Dicembre - Marzo 2024

- Avvio del percorso formativo in piattaforma
- Presentazione e discussione degli argomenti in classe con il docente Creazione delle squadre

Marzo – Aprile 2024

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

Maggio 2024

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

