



**#** io  
non  
cado  
nellarete

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

**#IO NON CADO NELLA RETE** è un gioco a squadre 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 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 vittime.







## PERCHÉ UN GIOCO?

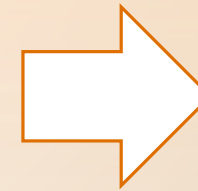
Uno dei vantaggi principali dell'imparare giocando è sicuramente la motivazione. Il gioco giusto piace e sprona qualsiasi persona ad apprendere. Abbiamo quindi pensato al gioco, in particolare ad un gioco in squadra, come strumento di insegnamento, che potesse dare la possibilità di acquisire in modo 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 le  
regole e gli  
avvertimenti



**#** io  
non  
cado  
nella rete

## 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**



## 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**.





Sandbox



Dispensa

Video

## LA PREPARAZIONE AL GIOCO

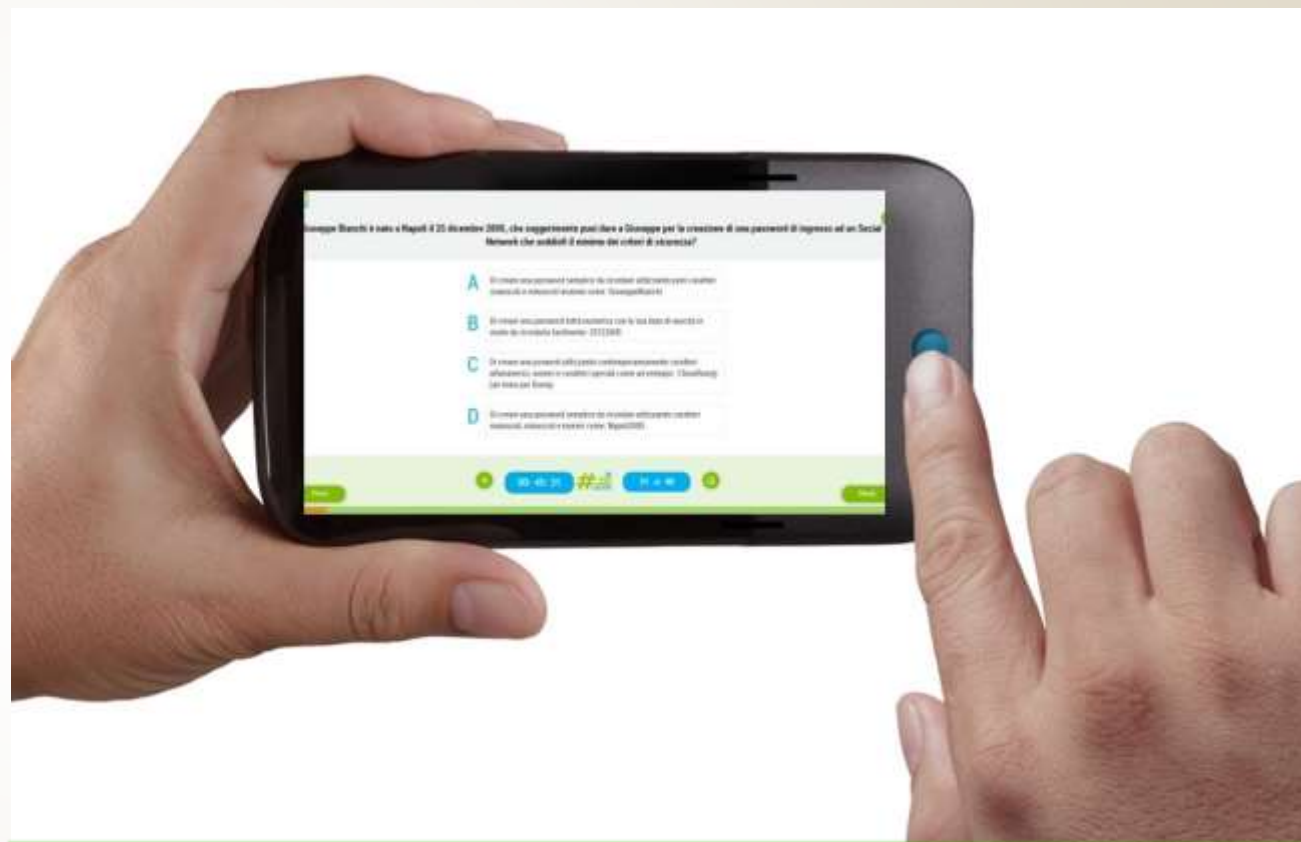
Tutti gli studenti iscritti al torneo potranno prepararsi attraverso una dispensa nella quale sono presentati tutti gli argomenti oggetto della prova; avranno inoltre a disposizione circa 60 Video di riepilogo degli argomenti più importanti e un ambiente di test di prova (Sandbox), disponibile sia sul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





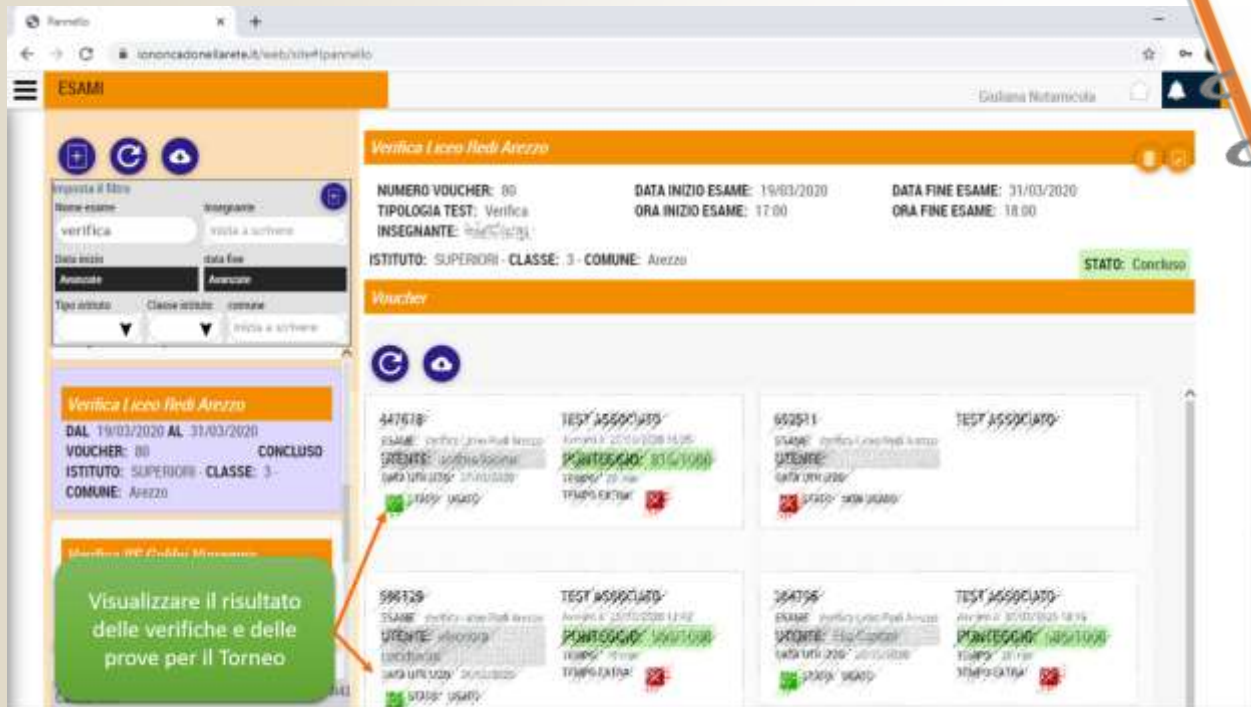
## BONUS

Nella Sandbox (ambiente di test) sul cellulare, sarà possibile avviare l'esercitazione 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 del portale, 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 a disposizione nell'area privata dell'Istituto, il punteggio e il tempo impiegato dai singoli studenti di tutte le prove di verifica effettuate e di quelle relative agli esami.

## DOVE SI POTRÀ GIOCARE E I COSTI

Negli Istituti di tutta Italia che faranno richiesta di entrare nel **Net-Game**. Gli Istituti che entreranno nella rete verranno identificati con il nome di **Game-Spot**.

Per la partecipazione è richiesto un contributo economico di **12 euro IVA compresa** a partecipante che potrà essere a carico degli studenti o della scuola. Per gli Istituti **Game-spot** che ospiteranno le fasi del Gioco, il contributo previsto **10 euro IVA compresa** a partecipante.

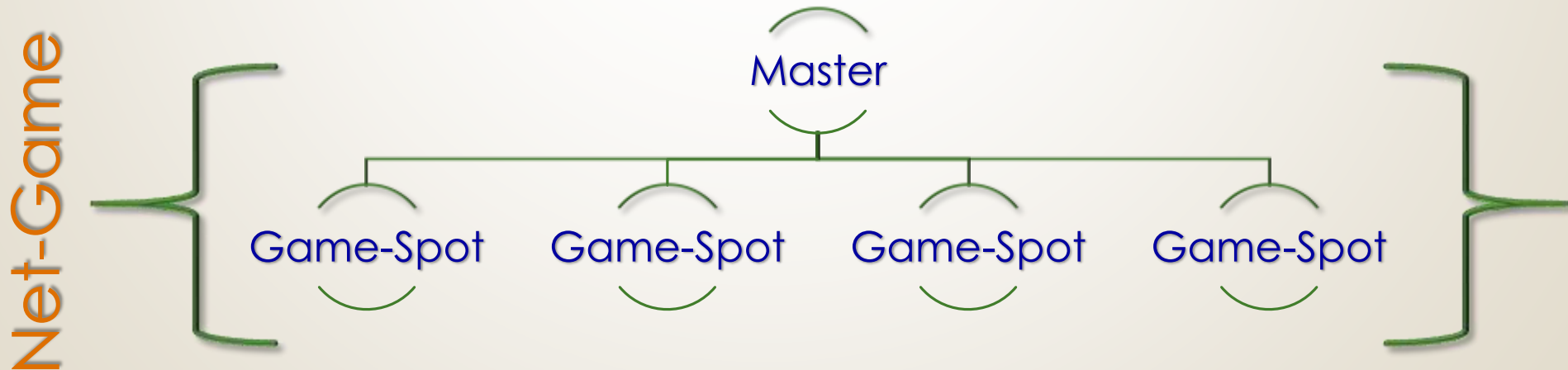
### I GAME- SPOT

Gli Istituti superiori che entrano nel **Net-Game** hanno la possibilità di inserire il progetto **#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 **Marzo – Aprile** presso gli Istituti Superiori di tutta Italia che faranno richiesta di entrare nel **Net-Game**.

Accederanno alla finale (prevista nel mese di Maggio) le squadra 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  
2020

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



Gennaio - Febbraio  
2021

- 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  
2021

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



Maggio  
2021

- 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