



IO NON CADO NELLA RETE



Relazione finale sul Progetto 2022

Giuliana Notarnicola

Relazione conclusiva sul progetto #io non cado nella rete 2022

Nei giorni 24 e 25 maggio 2022 si è svolta la fase finale della terza edizione del Torneo #io non cado nella rete. Cuore del progetto un Torneo a squadre destinato agli studenti di una fascia d'età compresa tra 12 e i 18 anni, che utilizza un Test on-line per incuriosire gli studenti sui pericoli nascosti e su di un corretto utilizzo di Internet, dei Social Network e del Web.

Vincitori del Torneo sono stati gli studenti dell'IIS Euclide di Bova Marina RC che con 3990 punti su di un totale di 4000 si sono aggiudicati il primo posto in classifica. Al secondo posto si sono classificati i ragazzi dell'IIS Galilei Artiglio di Viareggio al terzo posto la quadra del Liceo Bonaventura Rescigno di Roccapiemonte Sa

LA CLASSIFICA NAZIONALE

Classifica	Istituto	Squadra	Punteggio
1	IIS EUCLIDE BOVA MARINA	Euclide	3.990
2	IIS GALILEI - ARTIGLIO VIAREGGIO	GalileiArtiglio	3.722
3	LICEO BONAVENTURA RESCIGNO ROCCA PIEMONTE (SA)	BonaventuraRescigno	3.673
4	IIS DE ROGATIS FIORITTO SAN NICANDRO GARGANICO	DeRogatisFioritto	3.581
5	IIS EINAUDI SCARPA MONTEBELLUNA	EinaudiScarpa	3.567
6	IIS GALILEI - ARTIGLIO VIAREGGIO	GALILEI_2BT	3.556
7	IIS M. GIUA CAGLIARI	SQUADRA 3G_A	3.541
8	IIS M. GIUA CAGLIARI	GiuaCagliari	3.470
9	LICEO A. GATTO AGROPOLI SA	NetDefenders	3.466
10	IS CARLO ANTI VILLAFRANCA DI VERONA	CarloAnti	3.459
11	IIS GALILEI - ARTIGLIO VIAREGGIO	GALILEI_1BS	3.457
12	LICEO ANTONIO ROSMINI ROVERETO	Rosmini	3.432
13	IIS STEFANINI MESTRE	StefaniniMestre	3.425
14	LICEO DAL PIAZ FELTRE	DalPiazFeltre	3.419
15	LICEO MANCINI AVELLINO	ManciniAvellino	3.417
16	LICEO SIANI AVERSA	SianiAversa	3.385
17	LICEO STATALE GALILEO GALILEI VERONA	GalileiVerona	3.379
18	IIS LEONARDO DA VINCI ROMA	DaVinciRoma	3.370
19	IIS EMANUELA LOI NETTUNO	LoiNettuno	3.367
20	ISI DA VINCI CERA	DaVinciCera	3.355
21	LC. SC. C. D'ASCANIO MONTESILVANO	D'Ascanio	3.355
22	LICEO A. GATTO AGROPOLI SA	LiceoGatto	3.342
23	LICEO SCIENTIFICO MARCONI PARMA	Marconi	3.322
24	IIS LOTTO TRESORE BALNEARIO	LottoTrescore	3.319
25	LC. SC. G. PELLECCIA CASSINO	PellecciaCassino	3.315
26	IIS M. GIUA CAGLIARI	SQUADRA H_A	3.295
27	IIS MORETTI ROSETO DEGLI ABRUZZI	Moretti	3.259
28	IISS CESARE BATTISTI BOLZANO	BattisciBolzano	3.255
29	IIS NICOLUCCI REGGIO ISOLA DEL LIRI	NicolucciReggio	3.237
30	LICEO GRAMSCI IVREA	Gramscilvrea	3.220
	IIS PERTINI GENZANO DI ROMA	PertiniGenzano	3.209
	LICEO FILETICO FERENTINO	FileticoFerentino	3.185
	IIS VOLTA FROSINONE	Volta Frosinone	3.172

Classifica	Istituto	Squadra	Punteggio
	LICEO ARIOSTO SPALLANZANI REGGIO EMILIA	LE MARMOTTE	3.136
	LICEO REDI AREZZO	RediArezzo	3.135
	IIS A. VOLTA LODI	VoltaLodi	3.125
	LC. CL. P. GIANNONE BENEVENTO	Giannone	3.116
	IIS PARMENIDE VALLO DELLA LUCANIA	Parmenide	3.110
	LICEO A. GATTO AGROPOLI SA	ELDEN SPRING	3.060
	IIS M. GIUA CAGLIARI	SQUADRA 5C	3.055
	IIS BASSO MONTI TORINO	BossoMonti	3.015
	LC. ARIOSTO SPALLANZANI REGGIO EMILIA	AriostoSpallanzani	2.996
	IIS CARDARELLI TARQUINIA	Cardarelli	2.990
	SC. MEDIA DON S. VITALE GIULIANO IN CAMPANIA	DonSalvatoreVitale	2.975
	ISTITUTO SANTA CATERINA PISA	SantaCaterina	2.960
	IIS DE NICOLA SAN GIOVANNI LA PUNTA	DeNicola	2.910
	IISS KEYNES GAZZADA SCHIANNO VA	Keynes	2.885
	IIS M. GIUA CAGLIARI	SQUADRA H_C	2.860
	IPS VELSO MUCCI BRA	Velsomucci	2.855
	IPSEOA VIRTUOSO SALERNO	VirtruosoSalerno	2.815
	IISS L. EINAUDI-G. BRUNO Muravera	EinaudiBruno	2.810
	ISIS CECILIA DEGANUTTI UDINE	Deganutti	2.800
	IIS PILLA CAMPOBASSO	PillaCampobasso	2.710
	ISTITUTO OMNICOMPRESIVO GUGLIONESI	Omnicomprendivo	2.600
	IIS M. GIUA CAGLIARI	SQUADRA 3N-X	

IL PROGETTO

L'utilizzo della rete e delle nuove tecnologie fa ormai parte della vita di tutti noi, al giorno d'oggi siamo tutti iper-connessi, sempre, per i ragazzi la rete e in modo particolare il mondo dei Social, sono strumenti in grado di far nascere e curare le loro relazioni sociali; un ambiente virtuale in cui si presentano e si raccontano, ricevendo in cambio il feedback dei loro amici virtuali, che a volte, ma non sempre, sono anche amici reali.

Il cellulare e la rete fanno ormai parte della vita quotidiana dei ragazzi che li utilizzano senza criteri e senza precauzioni per tenersi costantemente in contatto con gli amici, condividere emozioni ed affermare sé stessi; che Internet è anche un mondo "parallelo" nel quale come nella vita reale, ci sono criminali e persone pronte ad approfittare della buona fede per ingannare la gente.

Continuano a nascere nuovi modi di comunicare, che consentono di non lasciare tracce, di non esporsi fisicamente, di non assumersi la responsabilità delle proprie parole. Una divulgazione ambigua, discutibile, vigliacca e pericolosa, lontana dal controllo degli adulti che faticano a mantenersi aggiornati e che quindi faticano a proteggerli, dai rischi della rete. Con l'emergenza dovuta al COVID 19 durata 3 anni anche la didattica si è dovuta spostare in rete perdendo il contatto umano, quello vero e profondo, inoltre con l'aumento del numero di ore trascorse in rete è aumentato notevolmente il rischio di disturbi comportamentali legati ad un uso improprio del web, mettendo in pericolo la salute psico-fisica e le relazioni sociali, dei più indifesi.

È quindi importante che tutti, ma in modo particolare i ragazzi che sono più esposti, vengano educati all'uso delle nuove tecnologie per la comunicazione; devono prestare attenzione quando si inseriscono dati personali (nome, cognome, indirizzo, numeri di telefono) in internet; lo stesso vale per i video e le foto che

ritraggono i ragazzi o i loro amici. Sapere che tutto questo insieme di informazioni una volta messo online, è molto difficile, se non impossibile, da controllare o eliminare.

#IO NON CADO NELLA RETE è un progetto che utilizza una piattaforma online e il gioco, in modo particolare il gioco di squadra, per stimolare la curiosità degli adolescenti sui pericoli nascosti di un web, in grado di mutare senza preavviso in una trappola nella quale si può cadere senza riuscire a venirne fuori.

Le attività formative legate al progetto a rete sono organizzate in quattro macro aree:

- Conoscere Internet e il Web
- Sapersi difendersi dal Furto di Identità e dalle False Identità
- Saper utilizzare in modo consapevole i Social Network
- Riconoscere le Fake news, gli episodi di Cyber Bullismo sapere come comportarsi

Il progetto utilizza una piattaforma didattica on-line orientata ad una didattica digitale integrata, dove gli argomenti sono stati proposti attraverso Video lezioni e un ambiente di esercitazione/studio strutturato in: domande a risposta singola, multipla, vero/falso e collegamento, nel quale è possibile verificare la risposta e visualizzare la spiegazione dell'argomento.

Gli studenti e loro docenti hanno potuto affrontare le tematiche proposte dal progetto attraverso:

- ✓ Una dispensa organizzata in domanda e risposta
- ✓ Video di presentazione degli argomenti
- ✓ Un'area di Test/Studio nella oltre alle domande viene spiegato il perché della risposta
- ✓ Un'app per il cellulare
- ✓ Un'area di Test/Verifica

LA DISPENSA

Per la preparazione degli studenti al Torneo e per il lavoro interdisciplinare dei docenti, è stata consegnata una dispensa con la spiegazione di tutti gli argomenti trattati. Sono state fornite inoltre le linee guida per lavorare con i ragazzi in DAD utilizzando la piattaforma www.iononcadonellarete.it per metodologie didattiche come la Cooperative learning, la Flipped Classroom e il Debate. I docenti hanno avuto inoltre la possibilità di effettuare tutte le volte che lo ritenevano necessario, verifiche attraverso la piattaforma utilizzando l'area di TEST/VERIFICA, sia sulle singole macro aree in cui sono strutturati gli argomenti del progetto, che su tutti gli argomenti insieme.

I VIDEO DI PRESENTAZIONI DEGLI ARGOMENTI

La piattaforma mette a disposizione degli studenti e dei docenti iscritti al momento Video di riepilogo degli argomenti più importanti (al momento ce ne sono 43 ma ne sono previsti 60). Sono stati realizzati con una prospettiva metodologica metacognitiva e multisensoriale, mediata dalle nuove tecnologie, per essere fruibili da tutti gli stili d'apprendimento presenti all'interno di un gruppo classe; per porsi come strumento integrativo alla didattica tradizionale. Molto apprezzati da docenti e studenti hanno permesso in questa edizione del progetto, di aprire discussioni degli argomenti trattati e far emergere particolari problematiche preesistenti.

L'AREA DI TEST, LA "SANDBOX", per studiare con il METODO DELLE DOMANDE

Ogni argomento è stato trattato sviluppando i concetti con una serie di quesiti: a risposta multipla; vero/falso; con collegamento. Ad ogni quesito poi è stata 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. 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.

L'AREA DI TEST/VERIFICA per step di controllo: iniziali intermedi e finali

Nell'area di Test/verifica la tipologia di domande è identica a quella presente nella Sandbox, ovvero: a risposta multipla; vero/falso; con collegamento. A differenza dell'area di studio nell'area di Test non è possibile richiedere la risposta giusta e una spiegazione dell'argomento corrispondente. Le domande sono formulate per verificare in itinere, l'andamento dell'acquisizione di competenze per un uso consapevole della "rete": simulando situazioni reali, viene chiesto di individuare pericoli e risolvere questioni pratiche che si possono verificare quotidianamente utilizzando Internet.

L'APP PER LO SMARTPHONE

Questa seconda edizione del progetto ha visto la possibilità di utilizzare lo Smartphone per affrontare gli argomenti trattati nel progetto. Sull'app sono state riportate la Sandbox e l'area di Test/Verifica. Quest'ultima consente di avviare l'esercitazione senza l'aiuto della spiegazione per la risposta alla domanda.

Un gioco in particolare un Torneo nazionale, che diventa uno strumento stuzzicante per acquisire specifiche competenze di Informatica assieme a competenze comunicative e relazionali.

#io non cado nella rete Peer to Peer e #iononcadonellareteperché..... nell'edizione 2022 il Torneo è stato affiancato da due iniziative che hanno avuto che hanno avuto un riscontro tale da far pensare di riproporle anche nelle prossime edizioni:

#Io non cado nella rete Peer to Peer, una iniziativa incentrata sulla realizzazione di piccoli video della durata massima di 3 minuti nei quali i ragazzi hanno spiegato ai loro coetanei come riconoscere e come difendersi dalle insidie del Web. Tema della prima edizione è stato l'adescamento in rete, in particolare quali sono le tecniche di adescamento nel Grooming come riconoscerle e come difendersi. Oltre al Grooming i ragazzi hanno approfondito e realizzato video sul Catfishing, ovvero sul tentativo di truffare o ingannare qualcuno online utilizzando un'identità falsa oppure rubata. I ragazzi che hanno partecipato al progetto in aggiunta al materiale presente in piattaforma hanno avuto la possibilità di seguire tre webinar sul tema preparati per loro da tre psicologi dell'Università di Cassino e del Lazio meridionale e sono state riconosciute loro le ore di PCTO. Alcuni video presentati veramente belli e molto esplicativi, sono stati pubblicati e resi disponibili per tutti in una apposita sezione sulla piattaforma www.iononcadonellarete.it

#iononcadonellareteperché..... un contest nel quale abbiamo chiesto ai ragazzi di inviare un piccolissimo video o un disegno/fumetto che rispondesse alla domanda "io non cado nella rete perché.." Le creatività sono state poi pubblicate su Instagram e Facebook, abbiamo poi premiato con delle cuffie WI-FI le migliori tre creatività. La classifica è stata determinata in un primo momento dal numero di condivisioni, dal numero di mi piace e in un secondo momento dal voto della giuria composta dai docenti dei 10 ragazzi "finalisti" che per regolamento hanno potuto dare il loro voto solo ad uno degli altri nove.

Lo scopo di questa iniziativa è stato ancora una volta quello di incuriosire gli studenti, abbiamo voluto dare un ulteriore stimolo per farli interessare a queste tematiche. Con il loro contributo attraverso i social questi piccoli messaggi lanciati dai loro coetanei si dovrebbero diffondere a macchia d'olio.....e arrivare lontano.

I primi tre classificati ai quali sono stati inviate la maglietta del contest e le cuffiette WI-FI

Scuola	Elaborato
1 GG. - 3N - SSM Don Salvatore Vitale - Giugliano (NA)	https://www.instagram.com/p/Cb7zlunsEdL/?utm_source=ig_web_copy_link
2 S.C. - 4BS - Liceo scienze applicate IIS Galilei Artiglio - Viareggio	https://www.instagram.com/p/Cb7oXm3su6l/?utm_source=ig_web_copy_link
3 A.O. - 3A ITLC - IIS Euclide - Bova Marina (RC)	https://www.instagram.com/p/Cb7d-ZgMUpK/?utm_source=ig_web_copy_link

I NUMERI DELL'EDIZIONE 2022

Questa edizione del progetto #io non cado nella rete ha visto l'iscrizione **di 3.967** studenti provenienti da 48 Istituti Italiani dislocati su tutto il territorio nazionale.

Gli Istituti Iscritti al progetto

- 1 IIS PARMENIDE VALLO DELLA LUCANIA
- 2 IIS A. VOLTA LODI
- 3 IIS BASSO MONTI TORINO
- 4 IIS CARDARELLI TARQUINIA
- 5 IIS DE NICOLA SAN GIOVANNI LA PUNTA
- 6 IIS DE ROGATIS FIORITTO SAN NICANDRO GARGANICO
- 7 IIS EINAUDI SCARPA MONTEBELLUNA
- 8 IIS EMANUELA LOI NETTUNO
- 9 IIS EUCLIDE BOVA MARINA
- 10 IIS GALILEI - ARTIGLIO VIAREGGIO
- 11 IIS LEONARDO DA VINCI ROMA
- 12 IIS LOTTO TRESORE BALNEARIO
- 13 IIS M. GIUA CAGLIARI
- 14 IIS MORETTI ROSETO DEGLI ABRUZZI
- 15 IIS NICOLUCCI REGGIO ISOLA DEL LIRI
- 16 IIS PERTINI GENZANO DI ROMA
- 17 IIS PILLA CAMPOBASSO
- 18 IIS STEFANINI MESTRE
- 19 IIS VOLTA FROSINONE
- 20 IISS CESARE BATTISTI BOLZANO
- 21 IISS KEYNES GAZZADA SCHIANNO VA
- 22 IISS L. EINAUDI-G. BRUNO Muravera
- 23 IPS VELSO MUCCI BRA
- 24 IPSEOA VIRTUOSO SALERNO
- 25 IS CARLO ANTI VILLAFRANCA DI VERONA
- 26 ISI DA VINCI CERIA
- 27 ISIS CECILIA DEGANUTTI UDINE
- 28 ISTITUTO OMNICOMPENSIVO GUGLIONESI
- 29 ISTITUTO SANTA CATERINA PISA
- 30 LC. ARIOSTO SPALLANZANI REGGIO EMILIA
- 31 LC. CL. P. GIANNONE BENEVENTO
- 32 LC. SC. C. D'ASCANIO MONTESILVANO
- 33 LC. SC. G. PELLECCIA CASSINO
- 34 LICEO A. GATTO AGROPOLI SA
- 35 LICEO ANTONIO ROSMINI ROVERETO
- 36 LICEO ARIOSTO SPALLANZANI REGGIO EMILIA
- 37 LICEO BONAVENTURA RESCIGNO ROCCA PIEMONTE (SA)
- 38 LICEO DAL PIAZ FELTRE
- 39 LICEO FILETICO FERENTINO
- 40 LICEO GRAMSCI IVREA
- 41 LICEO MANCINI AVELLINO
- 42 LICEO REDI AREZZO
- 43 LICEO SCIENTIFICO MARCONI PARMA

- 44 LICEO SIANI AVERSA
- 45 LICEO STATALE GALILEO GALILEI VERONA
- 46 SC. MEDIA DON S. VITALE GIULIANO IN CAMPANIA
- 47 LICEO FOSCOLO TEANO
- 48 LICEO PIETROBONO ALATRI
- 49 IISS SAN BENEDETTO CASSINO
- 50 LICEO VARRONE CASSINO
- 51 IISS MARCONI SIDERNO (RC)
- 52 IIS ALBERTI ROMA

Giuliano Foscolo