


ESTRATTO PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO	
ENTI PROPONENTI	Steluted – di Notarnicola Giuliana Progettazione e Coordinamento organizzativo
ENTI PARTECIPANTI	Dipartimento di Psicologia Dinamica e Chimica dell’Università «Sapienza» di Roma e Dipartimento di Sociologia e Politiche Sociali dell’Università di Cassino e del Lazio meridionale Consulenza e coordinamento scientifico
DESTINATARI	Studenti di età compresa tra gli 11 e i 18 anni
SCOPO GENERALE	#IO NON CADO NELLA RETE è un gioco a squadre che utilizza un Test on-line, 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.
OBIETTIVI SPECIFICI	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Acquisire specifiche competenze di informatica; ✓ Acquisire competenze comunicative e relazionali; ✓ Imparare a lavorare in gruppo; ✓ Prevenire episodi di Bullismo indiretto; ✓ Riconoscere e difendersi dagli episodi di Cyber bullismo; ✓ Concorrere ad un comune successo attraverso il lavoro di squadra; ✓ Condividere obiettivi comuni; ✓ Imparare a prendere decisioni condivise; <p>Questo “gioco” inoltre vuole essere uno strumento per aiutare gli studenti a sperimentare un sano confronto con i coetanei; una collaborazione leale e rispettosa in grado di aiutare i processi di socializzazione, uno strumento valido per “vivere l’altro” come risorsa per raggiungere un obiettivo comune, per rinforzare l’autostima e acquisire fiducia in sé stessi.</p>
FASI DEL PROGETTO	Il progetto si divide in tre fasi: Creazione del gruppo ad ogni squadra verranno proposti dei giochi cooperativi basati su sullo stile del “tutti per uno e uno per tutti”. Verranno

	<p>selezionati e consegnate agli iscritti, giochi di squadra in cui i partecipanti dovranno necessariamente collaborare tra loro per ottemperare ai compiti di gioco. I giochi saranno condotti e coordinati dagli studenti del triennio degli Istituti superiori, due per ogni gruppo, che avranno il compito di presentare la loro squadra alla gara.</p> <p>Formazione Il compito di preparare le squadre alla gara è affidato agli Istituti superiori che programmeranno incontri con i componenti dei gruppi iscritti alla gara. In questi incontri si affronteranno gli argomenti che saranno oggetto del Test a risposta multipla</p> <p>La gara Le squadre composte da sei studenti ognuna: quattro di scuola media o quattro del biennio più due capisquadra del triennio, si cimenteranno ognuno in una prova al computer volta a verificare le competenze acquisite sulla conoscenza di Internet e dei “pericoli” nascosti nell’utilizzo del Web e dei Social Network. 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</p>
<p>METODOLOGIA D’INTERVENTO</p>	<p>Il Gioco è un valido strumento di apprendimento. Uno dei vantaggi principali dell’imparare giocando è sicuramente la motivazione.</p> <p>#Io non cado nella rete utilizza il gioco in squadra finalizzato al raggiungimento di un obiettivo comune come strumento di insegnamento, per acquisire in modo naturale informazioni importanti per un uso sicuro e consapevole della Rete.</p>
<p>ARGOMENTI DEL TEST</p>	<p>Sono organizzati in quattro macro aree:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere Internet e il Web 2. Sapersi difendere dal Furto di Identità e dalle False Identità 3. Saper utilizzare in modo consapevole i Social Network 4. Riconoscere le Fake news, gli episodi di Cyber Bullismo sapere come comportarsi