#iononcadonellarete

Facciamo squadra per difenderci dalle insidie del WEB

Il cellulare e la Rete fanno ormai parte del nostro quotidiano li utilizziamo entrambi senza criteri e senza precauzioni, non conosciamo o sottovalutiamo l'importanza della nostra identità digitale e spesso dimentichiamo 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.

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

#IO NON CADO NELLA RETE è un progetto che utilizza un Torneo nazionale per incuriosire e coinvolgere in modo attivo i ragazzi, sulla conoscenza di 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.

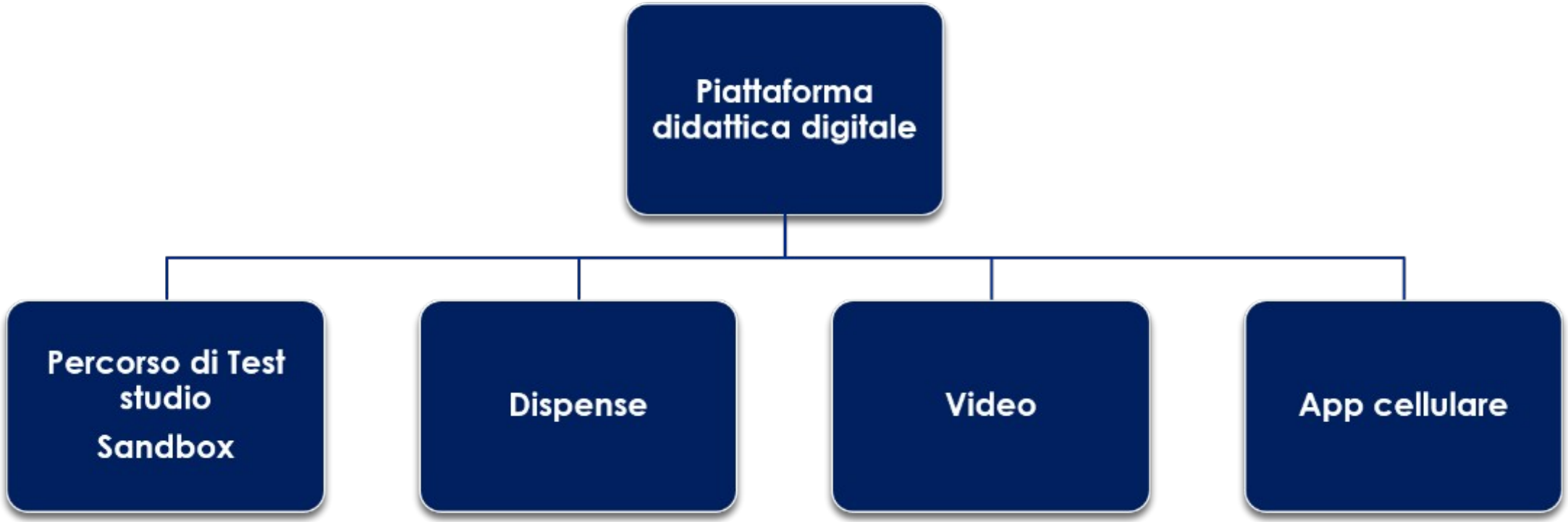
Diventare «Cyber Expert» e partecipare ad un Torneo nazionale a squadre

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.

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.

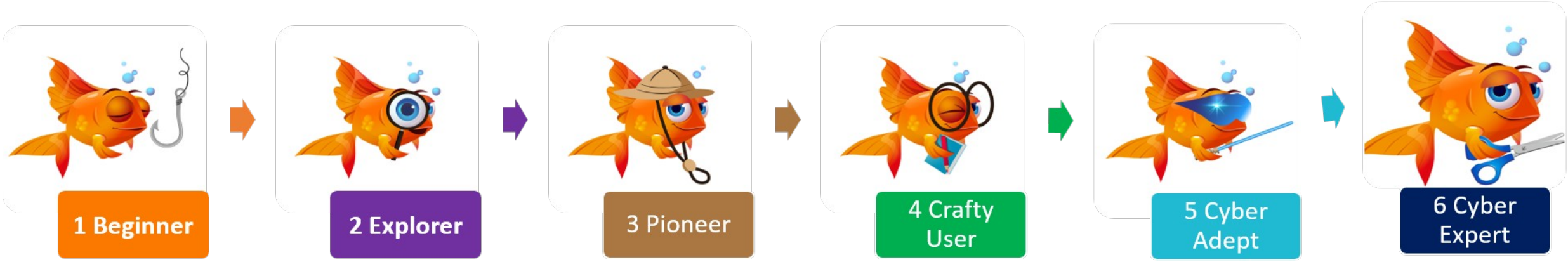
Troveranno nella loro area privata quattro dispense da scaricare nelle quali sono presentati gli argomenti; avranno inoltre a disposizione circa 60 Video di riepilogo degli argomenti più importanti e un ambiente di test/studio (Sandbox), disponibile sia sul computer che sull'App per lavorare con il cellulare.



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 6 livelli:



Per passare al livello successivo agli studenti sono richiesti un minimo di 8 Test/studio con un punteggio finale uguale a 500.
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.

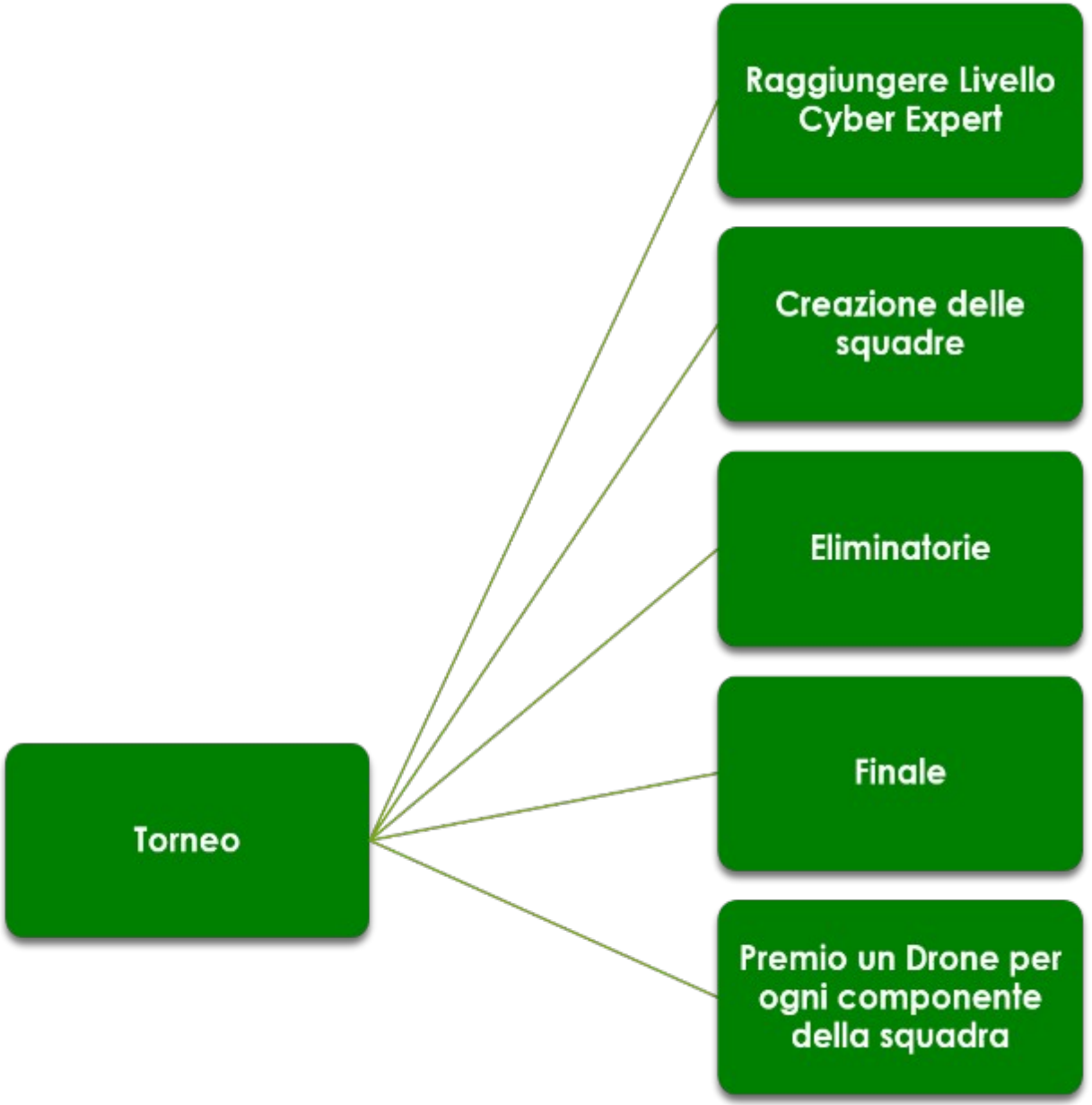
La competizione

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



Pannello

iononcadonellarete.it/web/site#!area-riservata

CIAO GIULIANA NOTARNICOLA

Come viene definito il tentativo di phishing che utilizza SMS per convincere la vittima a chiamare un numero di telefono oppure a collegarsi ad un sito Web per rubargli le informazioni personali o aziendali

A Clickbait

B Grooming

C Smishing

D Social Engineering

ABBANDONA

12 di 40

00: 46: 41

CONFERMA

Il percorso del «Pesciolino furbo»

Cuore del Torneo nazionale, è il gioco in cui l'intera squadra di composta da 3 elementi, si cimenta in un percorso di 40 domande avendo 40 minuti a disposizione. Per raggiungere l'obiettivo sono importanti la velocità di esecuzione e la coesione della squadra: è sufficiente una sola risposta errata per azzerare tutto il lavoro svolto e ripartire dalla casella numero 1

Link al video tutorial per l'installazione e la gestione dell'App Io non cado nella rete

numero 1.

Acquisire competenze utili per il loro futuro

Le tecnologie digitali e la convergenza tra queste, connettività e comunicazione, sono agente attivo di cambiamenti sociali, profondi
L'utilizzo culturali, politici edomeconomici. didattica strumento di e
quindi a sviluppare lo spirito critico, la consapevolezza e la responsabilità negli studenti, orientrando a competenze piena di titolo "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:

30 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 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. Oppure la partecipazione alla finale nazionale a Cassino.

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

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 bullisno

- 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 morare e di Competenza sociale
- Cyber bullismo, cyber mobbing, cyber stolking e nonnismo, facce della stessa medaglia
- Conoscere il Pregiudizio di conferma
- Che cosa è lo sviluppo della "competenza sociale"
- Le emozioni primarie
- Caratteristiche dei fenomeni legati agli Hater, Troll e Leoni della tastiera
- Io Shitstorm