

Discussion starters:

- Pensi che in Rete sia possibile imbattersi in truffe?
- Come vi sentite, sapendo che in Rete è possibile essere derubati come in strada?
- Quante sono le *password* che usate? E' importante che venga usata una *password* per ogni sito e per ogni applicazione!
- Hai appena letto sul sito www.sonounalieno.it che il sole entro due mesi si spegnerà per sempre. Ci credi? Come fai a verificare se questa notizia è vera?
- Il tuo *pc* è protetto da un *antivirus*?
- Hai mai cliccato su una pubblicità *pop-up*? Pensate che quello che vi promette sarà mantenuto?
- Comunici mai le tue *password* a qualcuno?
- Cosa provi all'idea che qualcuno rubi tutte le tue *password*?
- Che cosa potrebbe accadere se le tue *password* finissero in mano a persone intenzionate a farti del male?
- Perché una delle principali modalità di truffare online si chiama "phishing"?
- Cos'è una bufala?
- E' vero Internet, ai nostri giorni, è la principale fonte di notizie e che quasi tutte quelle che si leggono sono vere?
- Cosa fate se vi accorgete che si è verificato un accesso indesiderato nel vostro *pc*? E quale sarà lo stato d'animo che accompagnerà la vostra scoperta?
- Cosa fate se vi accorgete che mentre eravate connessi, è accaduto qualcosa che vi ha fatto star male?

Esercizi in classe

1) Trova la *password*

Target:	Bambini di V elementare
Numero minimo di partecipanti:	da 1 a tutta la classe
Tempo di svolgimento:	15 minuti
Difficoltà:	Media
Occorrente:	1 adulto, fogli di carta, penne biro.
Prerequisiti:	Conoscenza del concetto di “ <i>password forte</i> ”
Obiettivo:	Familiarizzare con la creazione di <i>password</i> sicure

SVOLGIMENTO

Uno dei metodi più semplici per creare “*password forti*” è quello di prendere il ritornello o una strofa di un brano a proprio piacimento, scrivere le iniziali delle parole che compongono il ritornello, ed aggiungere all’inizio o alla fine della serie di lettere un numero a piacere (giorno, mese o anno di nascita).

Invitare i bimbi a pensare ad un brano di loro gradimento, chiedere di scrivere la prima frase su un foglio, poi cerchiare le iniziali ed aggiungere il proprio giorno di nascita ed un simbolo.

(i.e. Volare oh oh, cantare oh oh, nel blu, dipinto di blu: VOOCOONBDDDB)

2) Scrittura creativa

Target:	Bambini di IV e V elementare
Numero minimo di partecipanti:	tutta la classe
Tempo di svolgimento:	30 minuti
Difficoltà:	Facile
Occorrente:	1 adulto, 3 fogli di carta A4, penne biro.
Prerequisiti:	Conoscenza dei principali concetti di sicurezza
Obiettivo:	Ripassare i concetti affrontati nei paragrafi precedenti

SVOLGIMENTO

Il primo foglio verrà titolato “*privacy*”, il secondo “identità”, ed il terzo “sicurezza”. I tre fogli verranno poi consegnati a tre bambini della classe, con la prescrizione di iniziare a scrivere una storia che verrà elaborata da tutti. Il bimbo scriverà due righe sull’argomento, lascerà il racconto “aperto”, e lo passerà al compagno alla sua destra, il quale riprenderà il racconto e lo lascerà a sua volta aperto, e così via, finché tutti non avranno dato il loro contributo.

I racconti verranno poi letti ad alta voce, saranno stimulate discussioni ed esplorati i vissuti emotivi del gruppo-classe.

3) Inventare la bufala

Target:	Bambini di IV e V elementare
Numero minimo di partecipanti:	tutta la classe
Tempo di svolgimento:	60 minuti
Difficoltà:	Facile
Occorrente:	1 adulto, 4 fogli di carta A4, penne biro.
Prerequisiti:	Conoscenza del concetto di “bufala” e di fonte attendibile
Obiettivo:	Fare riflettere i ragazzi su cosa è una “bufala”, sulla diffusione delle notizie e sulla attendibilità delle fonti.

SVOLGIMENTO

Dividere la classe in 4 gruppi, chiedere ad ognuno di essi di inventare una notizia “bufala” e di renderla il più possibile credibile. Al termine dell’esposizione di ogni gruppo, la classe discuterà sulla veridicità della informazione e su quali fonti potrebbero essere interpellate per accertarne la validità.

Videosercizi

Per comprendere a fondo i concetti trattati finora, si possono utilizzare i “videosercizi”, ossia dei video interattivi che prevedono la partecipazione attiva dei ragazzi. In Rete esistono molti siti “sicuri”, spesso appartenenti alle Forze dell’Ordine o ad organismi preposti alla tutela dell’infanzia, in cui è possibile trovare veri e propri giochi *online* rivolti ai più piccoli. Per utilizzarli è necessario collegare un pc al video-proiettore di classe e, attraverso il gioco coinvolgere gli alunni nella scelta delle risposte o delle strade migliori da intraprendere, sottolineando che l’importante non è tanto capire la risposta giusta, quanto più evidenziare i pensieri e le emozioni che orientano verso una scelta o un’altra.

1) Videosercizio 1

Link: <http://www.disney.it/CyberNetiquette/netiquette1/index.html>

Keywords: Disney netiquette

Breve descrizione: Sito Disney. Video: “La mela avvelenata” e “Chi ha paura di una dolce pecorella”, due videogame a risposte multiple. Sarà la maggioranza del gruppo-classe a decidere quale risposta scegliere, ma verranno evidenziate le scelte della minoranza, in modo da stimolare una discussione tra i bambini.

2) Videosercizio in inglese

Link: <http://www.disney.co.uk/DisneyOnline/Safesurfing/child-home.html>

Keywords: *disneyonline* safe surfing games childhome

Breve descrizione: Sito Disney inglese. Giochi in lingua originale sia per genitori, sia per bambini, under 10 e over 10. Un buon metodo per studiare inglese e tenere a mente le regole della sicurezza informatica.

3) Videosercizio

Link: <http://www.netcity.org/>

Keywords: Action Innocence e la Fondazione Svizzera per la Protezione dell'Infanzia netcity pericoli

Breve descrizione: Portale di giochi realizzati dalla Fondazione Svizzera per la Protezione dell'Infanzia, per bambini dai 9 ai 12 anni.

4) Videoesercizio

Link: <http://www.wildwebwoods.org/popup.php?lang=it>

Keywords: Action Innocence e la Fondazione Svizzera per la Protezione dell'Infanzia netcity pericoli

Breve descrizione: Sito realizzato per conto del Consiglio d'Europa. Aiuta i nostri personaggi ad uscire dalla insidiosa web-foresta.

5) Videoesercizio

<http://www.poliziadistato.it/pds/giovanissimi/main.htm>

Keywords: polizia stato giovanissimi

Breve descrizione: Una città virtuale attraverso la quale puoi testare le tue competenze informatiche nella sezione "Casa", sul sito sviluppato dalla Polizia di Stato per i giovanissimi.