

# INFANZIA E ADOLESCENZA

## WORKSHOP 2.

“Il mio ruolo in una situazione di cyber-violencia”

### LE AVVENTURE RESCCUE GIOCO PRINT-AND-PLAY

- Materiali per i professori
  - Guida perdagogica (include guida con video-istruzioni)
  - Guida per la dinamizzazione
  - Scheda generale della classe
  
- Materiale per gli alunni
  - Scheda Avventure (6)
  - Carte Avventura (6)
  - Sfida cyber-sicurezza (4 livelli)

THIS GAME PROMOTES PREVENTION, DETECTION  
AND ACTION AGAINST ONLINE VIOLENCE

# THE rescue

Recover Spaces for traumatized children in community settings

# ADVENTURES

"THREATENING MESSAGES"



"TOXIC CAMPAIGN"

"DANGEROUS GAME"



"VIRAL VIDEO"

"IT'S NOT WHAT IT SEEMS"



"ONLINE FRIENDSHIP"

## ITALIAN

### RESOURCES FOR TEACHERS

GAME INSTRUCTIONS (VIDEO)  
GUIDE FOR FACILITATORS  
PEDAGOGICAL GUIDE  
CLASS GAME BOARD

### RESOURCES FOR STUDENTS

ADVENTURE BOARD  
ADVENTURE CARDS  
CYBERSECURITY CHALLENGE CARD



In collaboration with:



# **MATERIALI PROFESSORI**

# GUIDA PER L'INSEGNANTE

## INDICE DEI CONTENUTI

### Contenuto

1. PRESENTAZIONE .....	2
2. OBIETTIVI .....	2
3. METODOLOGIA UTILIZZATA NELLE ATTIVITÀ .....	2
4. COMPETENZE .....	3
5. CONTENUTI .....	3
6. STRUTTURA E TEMPISTICA DELLA SESSIONE .....	4
7. SESSIONE PRE-PARTITA.....	4
7.1. Obiettivo della sessione pre-partita: .....	4
7.2. Struttura della sessione:.....	4
8. SESSIONE 2: DURANTE IL GIOCO .....	5
8.1. Obiettivo della sessione .....	5
8.2. Struttura della sessione .....	5
9. SESSIONE 3: POST-PARTITA .....	6
9.1. Obiettivo della sessione .....	6
9.2. Struttura della sessione .....	6
10. RUOLO DELL'INSEGNANTE .....	7
11. ALLEGATI .....	7
11.1. ROUTINE DI PENSIERO PRE-PARTITA: PERCEPISCO, PENSO E MI CHIEDO. .....	7
11.3. DINAMICA DELLA RIFLESSIONE IN CLASSE: SCALA DI METACOGNIZIONE .	9
ALLEGATO: SCENEGGIATURA DEL VIDEO.....	10

## 1. PRESENTAZIONE

Con la diffusione della SARS-2-CoV in tutto il mondo, sono state messe in atto diverse misure per limitare i contatti sociali e la diffusione del virus. I bambini e gli adolescenti sono diventati uno dei gruppi nella popolazione che maggiormente ha risentito di queste misure, poiché sono stati limitati i loro spazi di integrazione sociale. La combinazione di stress economico, incertezza del futuro e famiglie confinate in casa ha inevitabilmente portato a un aumento di disturbi d'ansia e altri problemi di salute mentale. Tutto ciò, unitamente all'uso eccessivo di Internet, ha provocato l'aumento di diversi tipi di violenza.

Alla luce di quanto esposto, l'Hospital Sant Joan de Déu e la Fundació Sant Joan de Déu di Barcellona, il Comune di Cornellà de Llobregat, la Universitat Oberta de Catalunya e l'Ospedale Pediatrico Bambino Gesù di Roma hanno rilevato la necessità di **sensibilizzare gli studenti sulla cyber-violenza**. Per questo motivo, nell'ambito del progetto europeo REcover Spaces for traumatized Children in CommUnity sEttings post COVID19 (RESCCUE) è stato ideato un gioco che consente alla comunità educativa di intervenire positivamente nell'ambito della salute mentale e della cyber-violenza. Allo stesso tempo, va alla ricerca di spazi sicuri per parlare di autostima, riconnessione e comportamenti da adottare di fronte a situazioni potenziali o vissute attraverso lo schermo.

## 2. OBIETTIVI

- Stimolare la **riflessione, la conversazione e la riflessione personale** delle azioni quotidiane sulla cyber-violenza.
- Facilitare la **comprensione** da parte dei giovani delle conseguenze delle azioni intraprese.
- Sviluppare **competenze per prevenire la** cyber-violenza.

## 3. METODOLOGIA UTILIZZATA NELLE ATTIVITÀ

Il progetto prevede che si lavori in classe attraverso il gioco secondo la metodologia ludica ALART, un modello caratterizzato da una componente essenziale, l'**esperienza**, intesa come somma di azione (**gioco**) e riflessione (**personale e/o collettiva**) su ciò che è stato messo in pratica durante il gioco e sulla sua connessione (**transfert**) con le esperienze precedenti, le emozioni e gli insegnamenti.

## 4. COMPETENZE

Il gioco e le attività proposte sono state ideate per essere applicate nell'ambito dell'**educazione ai valori civici ed etici**.

Di seguito viene riportata una descrizione delle competenze specifiche contemplate nella proposta:

- Approfondire e analizzare gli aspetti legati alla formazione della propria identità e le questioni etiche legate al progetto di vita, in un determinato contesto sociale, analizzando in modo riflessivo e critico le informazioni ottenute, al fine di stimolare la conoscenza di sé stessi e la risoluzione di dilemmi morali in modo autonomo e ragionato.
- Integrare con spirito critico norme e valori civici ed etici, agire e interagire sulla base del riconoscimento della loro importanza nella gestione della vita individuale e comunitaria, per applicarli in modo appropriato e ragionevole in contesti diversi, al fine di costruire una convivenza pacifica, rispettosa e democratica, improntata sul bene comune e su una società inclusiva.
- Sviluppare e mostrare una buona considerazione di sé e dell'ambiente circostante, riconoscendo e valorizzando le emozioni e i sentimenti propri e altrui, al fine di sviluppare un'attitudine all'empatia, al rispetto e alla cura di sé, degli altri e della natura.

## 5. CONTENUTI

Durante il gioco, i giovani sperimenteranno conseguenze diverse derivanti dalle azioni scelte che permetteranno loro di riflettere sui seguenti contenuti:

- AVVENTURA 1 Il video virale
- AVVENTURA 2 L'amicizia online
- AVVENTURA 3 Un gioco pericoloso
- AVVENTURA 4 La campagna tossica
- AVVENTURA 5 Messaggi intimidatori
- AVVENTURA 6 Non è quel che sembra



## 6. STRUTTURA E TEMPISTICA DELLA SESSIONE

Sessioni	Descrizione	Tempistica
N.1: Sessione pre-partita	Introdurre il gioco, fare gruppi e informare sui concetti precedenti.	50 minuti
N. 2: Durante il gioco	Svolgere il gioco in modo dinamico.	2 ore
N. 3: Sessione post-partita	Riflessione sul gioco e sui valori acquisiti durante il gioco.	50 minuti

## 7. SESSIONE PRE-PARTITA

### 7.1. Obiettivo della sessione pre-partita:

L'obiettivo di questa prima sessione è quello di illustrare l'esperienza, creare i gruppi di lavoro e iniziare una prima riflessione comune.

### 7.2. Struttura della sessione:

Struttura della sessione	Tempistica	Descrizione
Presentazione dell'esperienza	15 min	L'insegnante introduce l'argomento ricordando che fa parte delle dinamiche portate avanti dal progetto RESCCUE e della necessità di creare uno spazio sicuro in classe a proposito della cyber-violenza.
Riflessione preliminare sulla cyber-violenza	15 min	Agli studenti viene consegnata la <i>Thinking Routine</i> <sup>1</sup> da completare riflettendo su ciò che sanno sulla cyber-violenza e sulle domande che si pongono.
Riflessione condivisa	20 min	Offriamo agli adolescenti uno spazio per condividere il loro modo di pensare e trarre riflessioni comuni sulla cyber-violenza. Approfittiamo della riflessione per vedere le affinità tra gli studenti che ci aiuteranno a creare i gruppi per la sessione di gioco. Per creare questi gruppi, vi proponiamo di prendere in considerazione i seguenti aspetti: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Formare gruppi di 4-5 persone.</li> <li>● Persone con caratteristiche affini, cioè che</li> </ul>

<sup>1</sup> **Thinking routine:** attività di riflessione pre-partita (vedi Allegato 11.1.).

		<p>si sentono a proprio agio nel parlare e nel dare la propria opinione.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Persone con opinioni diverse per creare un dibattito, ma in grado di rispettarsi.</li> </ul>
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## 8. SESSIONE 2: DURANTE IL GIOCO

Questa sessione sarà condotta da un membro del team del programma e si svolgerà in classe.

### 8.1. Obiettivo della sessione

Questa sessione dinamica mira a mettere gli studenti in diverse situazioni di vita reale affinché comprendano le conseguenze delle proprie azioni nel campo della cyber-violenza. Allo stesso tempo si osservano e apprendono abitudini di prevenzione.

### 8.2. Struttura della sessione

Struttura della sessione	Tempistica	Descrizione
Presentazione del gioco	10 min	<p>Il facilitatore si presenterà, mostrerà il video esplicativo e presenterà la narrazione.</p> <p><b>Narrazione:</b> "Wow, avete visto? A causa di una violazione della sicurezza, alcuni Gatti sono fuggiti da Internet e sono un po' in ansia. Vogliamo aiutarli a calmarsi?"</p>
Creazione di gruppi e consegna del materiale	5 min	<p>Gli insegnanti indicheranno i gruppi che hanno formato per la sessione.</p> <p>In seguito, verrà distribuito tutto il materiale necessario per realizzare il gioco illustrato di seguito.</p>
Sfida alla cybersicurezza	10 min	<p>Si realizza una prima sfida tutti insieme, ciò significa che verrà presentata nello stesso modo a tutti i gruppi una situazione di cybersicurezza. Ogni gruppo si mette al lavoro, mettendo in pratica le dinamiche di dibattito interno e il processo decisionale.</p> <p>Sfide collettive da risolvere in base all'anno scolastico:</p> <p>12-13 anni: Connessione sicura  13-14 anni: Sicurezza cosciente  14-15 anni: Dispositivi sicuri  15-16 anni: Le copie di backup</p>

Avventure da intraprendere	30 min	<p>Gli studenti intraprenderanno delle avventure nel corso delle quali, in gruppo, dovranno pianificare le azioni da mettere in atto in ciascuna delle situazioni proposte.</p> <p>Avventure da affrontare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Video virale</li> <li>● L'amicizia online</li> <li>● Un gioco pericoloso</li> <li>● La campagna tossica</li> <li>● Messaggi intimidatori</li> <li>● Non è quel che sembra</li> </ul> <p>Gli insegnanti avranno a disposizione un modello di osservazione<sup>2</sup> per annotare le curiosità e ciò che gli studenti apprendono e che potrà essere sfruttato nella sessione di gioco successiva.</p>
Riflessione condivisa	20 min	<p>Ogni gruppo spiega qual è il punto più importante che ha riscontrato e quali azioni intendono proporre per affrontare questa situazione come gruppo classe.</p> <p>Il facilitatore modererà la riflessione.</p> <p>Condividiamo i meme.</p>
Fine della sessione	5 min	Fine della sessione e della narrazione.

## 9. SESSIONE 3: POST-PARTITA

### 9.1. Obiettivo della sessione

Questa sessione mira a concludere il lavoro svolto durante il gioco con l'obiettivo di riflettere su ciò che si è appreso.

### 9.2. Struttura della sessione

Struttura della sessione	Tempistica	Descrizione
Presentazione della sessione	10 min	L'obiettivo di questa sessione è riflettere sull'apprendimento, sui valori e sulle preoccupazioni trattati nel corso della sessione precedente. Per questo motivo, presenteremo la scala di metacognizione.
Dinamica di riflessione	20 min	Gli studenti lavorano individualmente sulla scala di metacognizione <sup>3</sup> dove potremo

<sup>2</sup> **Modello di osservazione:** Si veda l'Allegato 11.2. Si trova nella sezione degli allegati.

<sup>3</sup> **Scala di metacognizione:** risorsa per la riflessione congiunta del gruppo classe. Si trova in allegato (Allegato 11.3).

		individuare gli insegnamenti conclusivi di questa esperienza.
Conclusione	20 min	Condivideremo ciò che abbiamo appreso e creeremo insieme un piccolo elenco di 10 azioni che ci permetteranno di prevenire la cyber-violenza in classe.

## 10. RUOLO DELL'INSEGNANTE

Il ruolo dell'insegnante è quello di **guidare e accompagnare** il processo di riflessione. È molto importante che durante il gioco l'insegnante assuma un ruolo di **osservatore** e lasci che gli studenti giochino liberamente, perché in questo modo l'immersione e l'apprendimento saranno più significativi.

Al momento della riflessione vi proponiamo di assumere un ruolo in cui potete **generare domande aperte** che aiutino gli studenti a continuare a riflettere su ciò che hanno appreso.

## 11. ALLEGATI

### 11.1. ROUTINE DI PENSIERO PRE-PARTITA: PERCEPISCO, PENSO E MI CHIEDO.

Le domande per la riflessione potrebbero essere:

- Cosa sapete sulla cyber-violenza?
- Che domande vi ponete sulla cyber-violenza?

Percepisco..

Penso..

Mi chiedo..

## 11.2. LINEE GUIDA DI OSSERVAZIONE PER GLI INSEGNANTI DURANTE IL GIOCO

Includiamo uno spazio per annotare osservazioni su eventuali considerazioni e dubbi che emergono durante il gioco.

Lasciamo degli spazi vuoti in modo che possiate aggiungere eventuali osservazione che si rendano necessarie e possano contribuire alla riflessione finale.

Osservazione	Annotazioni
Che commenti fanno durante la partita?	
C'è qualche azione o comportamento che attira la nostra attenzione?	
Capiscono la finalità del gioco?	
Tutti i membri del team la pensano allo stesso modo?	

### 11.3. DINAMICA DELLA RIFLESSIONE IN CLASSE: SCALA DI METACOGNIZIONE

La dinamica consiste nel rispondere alle domande individualmente.

#### ***Scala di metacognizione:***

1. Cosa ho imparato? Sono consapevole del modello di ragionamento utilizzato in tutte le dinamiche del gioco.
2. Come l'ho appreso? Descrivo la strategia utilizzata.
3. Cosa mi è sembrato più facile, più difficile o più originale? Valuto l'utilità del lavoro durante l'attività e una volta conclusa.
4. A cosa mi è servito? Sono cambiato? Sono consapevole della mia trasformazione. In quali altre situazioni posso utilizzarlo?

## **ALLEGATO: SCENEGGIATURA DEL VIDEO**

### **LE AVVENTURE RESCCUE**

Come giocare

### **IN COSA CONSISTONO?**

6 avventure diverse per riflettere su come rendere la classe più sicura dal fenomeno della cyber-violenza

Dovrete pensare, discutere e decidere, mettendovi d'accordo con gli altri!

### **DA DOVE COMINCIAMO?**

Prima di tutto, faremo dei gruppi e ogni gruppo si cimenterà in un'avventura diversa!

### **E DA LÌ...**

Vi proporremo una prima sfida comune e poi potrete sperimentare le vostre avventure!

Create gruppi

Date il benvenuto ai Gatti

Sfida alla cyber-sicurezza

Opzioni

Decisioni

Avventura

Punti

Condivisione

### **COME SI VIVONO LE AVVENTURE?**

Leggendo le carte e scegliendo le opzioni

Icona dell'avventura

Situazione che si presenta

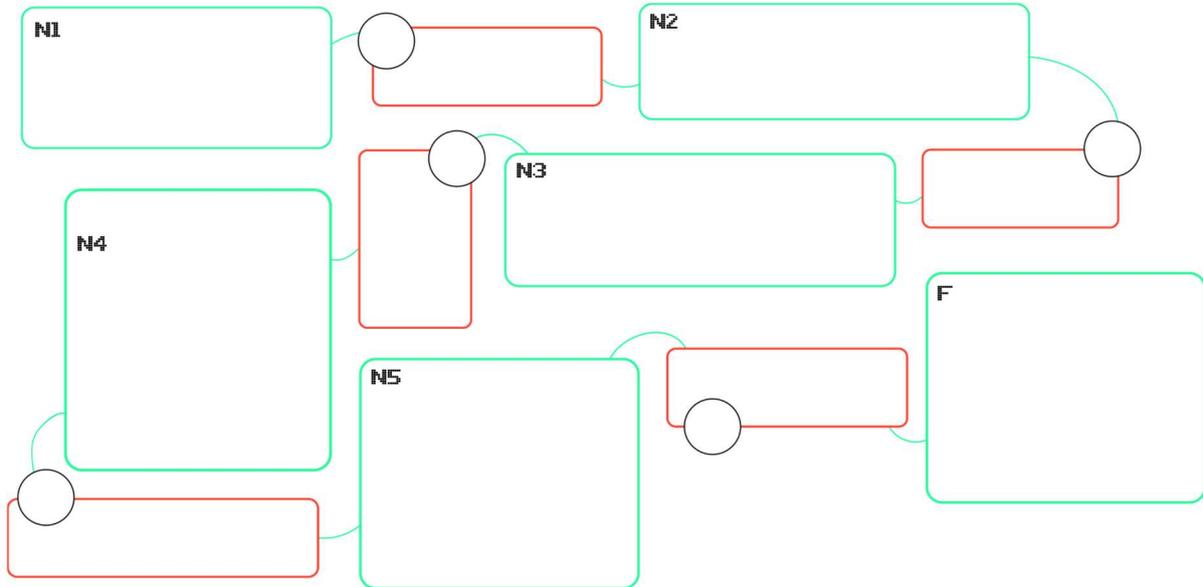
Opzioni da scegliere

Punteggio raggiunto

Codice della carta che prevede questa opzione

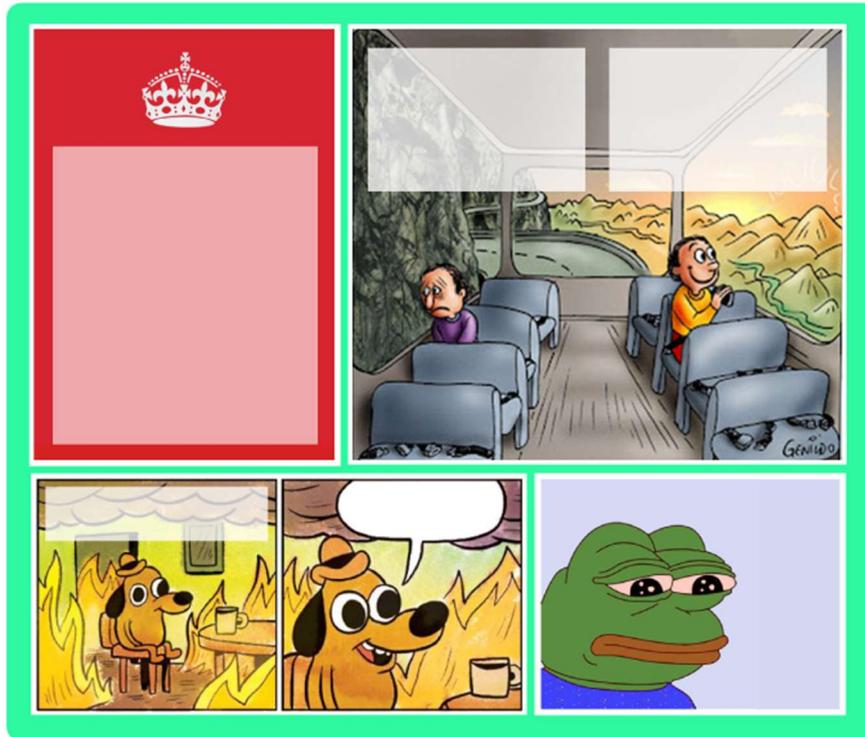
Codice della carta

Scrivere sul foglio le discussioni emerse e l'opzione scelta



### AL TERMINE DELL'AVVENTURA...

Con il vostro meme preferito, cercate di riassumere la vostra esperienza e ciò che avete imparato



### E RICEVERETE PUNTI!!!

A seconda delle vostre decisioni in ogni fase, accumulerete punti su diversi aspetti!  
Trascriveteli sul vostro foglio!

Rilevare

Fermare la violenza

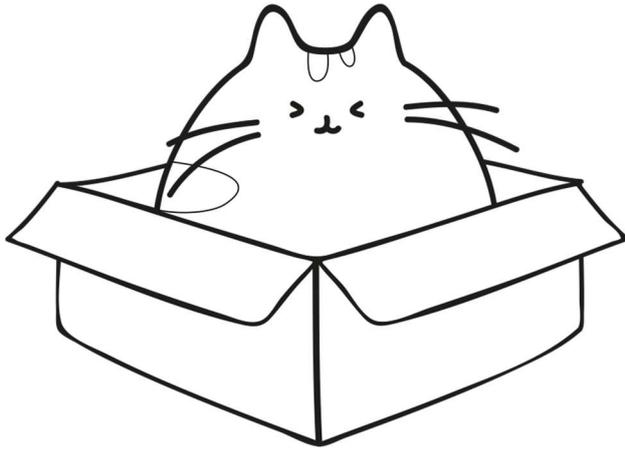
Coinvolgere

Riparare

### CREDETE DI AVER VISTO UN GATTO?

I Gatti sono fuggiti da Internet e sono un po' in ansia. Dobbiamo calmarli in modo che restino con noi per tutta l'avventura!

Dovrete contare fino a 5, 8 volte, in silenzio.... Sarete in grado di farlo?



### COME FINIREMO?

Condividendo tutto ciò che abbiamo vissuto, quali sono state le decisioni più difficili o più facili...

PRONTI? VIA!

<b>Sfida cybersicurezza</b>	<b>10'</b>	<p>"Questa prima sfida sarà condivisa da tutti i gruppi, così potrete vedere come funziona il gioco. In questo momento abbiamo una priorità: Niente più violazioni della sicurezza! Decidete in gruppo quale opzione adottare e scrivete le vostre idee, i pro e i contro di ciò che decidete, o di tutte le opzioni... o se decidereste qualcos'altro che non è stato scritto!"</p> <p><b>&gt; Distribuzione delle carte sulla cybersicurezza. Inizio della discussione in ciascun gruppo.</b> "Vi incoraggiamo a prendere decisioni, ad affrontare situazioni e sfide e a discutere in modo sano per raggiungere una buona soluzione e un buon punteggio"</p>
<b>Realizzazione avventure</b>	<b>30'</b>	<p>"Bene, ora ognuno dei gruppi dovrà concentrarsi sulla propria avventura. Potete dare inizio alle vostre avventure. Avete 30 minuti per discutere, condividere, commentare e vivere l'intera avventura. Siamo a vedere quando il Gatto viene a trovarvi!" "Ricordatevi che dovete decidere i PRO e i CONTRO di ogni azione che decidete di intraprendere con le situazioni prospettate durante l'avventura"</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Ogni gruppo inizia le avventure al proprio ritmo.</li> <li>&gt; Di tanto in tanto dovrete ricordare il tempo rimasto a loro disposizione.</li> <li>&gt; Se necessario, chiarire i dubbi su come annotare le idee, se non sono chiare.</li> <li>&gt; Controllare che tutti i gruppi stiano prendendo nota dei punti.</li> <li>&gt; Tenere sotto controllo le dinamiche dei Gatti, fare in modo che le eseguano bene senza barare.</li> <li>&gt; Essere consapevoli degli atteggiamenti dei membri del gruppo, del fatto che nessuno soffra, che non si finisca con il parlare di altre problematiche.</li> </ul> <p>Le avventure proposte sono le seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Il video virale</li> <li>&gt; L'amicizia online</li> <li>&gt; Un gioco pericoloso</li> <li>&gt; La campagna tossica</li> <li>&gt; Messaggi intimidatori</li> <li>&gt; Non è quel che sembra</li> </ul> <p>Gli insegnanti avranno accesso a un modello di osservazione per annotare le curiosità, ciò che gli studenti apprendono e che potrà essere sfruttato durante la sessione successiva al gioco.</p>
<b>Riflessione comune</b>	<b>20'</b>	<p>"Bene, ora vediamo com'è andata l'avventura. Ogni gruppo spiegherà qual è il punto più importante che ha trovato e quale soluzione proporrebbe per affrontare questa situazione come classe"</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Qualcuno prende nota nel documento generale, nella casella dell'avventura in questione.</li> <li>&gt; Incoraggiarli a concretizzare le azioni o proposte per rendere il gruppo classe uno spazio sicuro.</li> </ul> <p>"Quali meme avete scelto? Perché avete scelto questo?" &gt; I meme creati vengono condivisi.</p> <p>"Esaminiamo l'andamento dei punti, in modo da sapere, come classe, in quali aspetti siamo più forti" &gt; I punteggi vengono annotati sul pannello generale e si esamina il punteggio ottenuto come gruppo.</p> <p>"Ora focalizziamoci sulla sfida della cybersicurezza. Dal momento che tutti noi abbiamo fatto la stessa cosa... chi ha scelto l'opzione A?" &gt; Per alzata di mano &gt; commenti su pro e contro, da annotare nello spazio apposito della scheda generale &gt; ripetere per ogni opzione possibile.</p> <p>"Avete pensato a opzioni che non erano descritte?" (Prendiamo nota) "E i Gatti, come stanno?" &gt; Vengono mostrati i Gatti, se sono stati personalizzati o colorati, se vogliono farlo e se c'è tempo. "Appenderemo tutti i fogli sulla bacheca."</p>
<b>Fine della sessione</b>	<b>5'</b>	<p>Fine della sessione e della narrazione. "Mi congratulo con tutti voi per la vostra partecipazione e vi incoraggio a riflettere e a mettere in pratica ogni giorno le lezioni apprese durante questo gioco".</p>

## GUIDA ALLA DINAMIZZAZIONE

Svolgimento dell'attività:

- Introduzione e presentazione.
- Creazione dei gruppi (se non già creati dal tutor).
- Visualizzazione del video che illustra la dinamica del gioco (comprende le regole, gli obiettivi e la narrazione dei Gatti per iniziare).
- Dinamica di gruppo dei Gatti (i Gatti se ne vanno).
- Distribuzione del materiale di avventura ad ogni gruppo.
- Sfida di cyber-sicurezza (a seconda del livello).
- Inizio delle avventure in gruppo.
- Condivisione delle avventure e riflessioni finali. Conteggio dei punti tramite termometri di classe. Affissione di poster (e gatti) in classe.

<b>Presentazione del gioco</b>	<b>10'</b>	<p>"Oggi vivremo in gruppo diverse avventure! Guarderemo un video che ci aiuterà a capire cosa dobbiamo fare e qual è il proposito di queste avventure". Si tratta di un gioco collaborativo in cui nessuno vince o perde, ma tutti imparano!!</p> <p><b>&gt; visualizzazione del video (3 minuti)</b> Dopo aver visto il video, "ricordiamoci qual è il proposito di questo gioco, bene, iniziamo l'avventura": Wow, avete visto? A causa di una violazione della sicurezza, alcuni Gatti sono fuggiti da Internet e sono un po' in ansia. Li aiutiamo a calmarsi? Contiamo fino a 5, facciamo dei respiri profondi con gli occhi chiusi, e li facciamo per 3 volte di seguito. Quando terminiamo, intoniamo un "Om" tutti insieme"</p> <p><b>&gt; dinamica di gruppo dei Gatti</b> A ogni gruppo viene consegnato un Gatto ed i partecipanti sono esortati a personalizzarli a loro piacimento durante l'avventura. "Avete visto i Gatti? Si sono addormentati... Si sveglieranno e probabilmente riappariranno a metà dell'avventura, e dovremo ripetere la sfida dei Gattida capo..." I Gatti appaiono all'inizio della sessione e dopo aver visto il video, e servono per fare 3 respiri di 5 secondi ciascuno. Terminiamo con un "Om" che intoneremo tutti insieme e questo farà sì che i gatti se ne vadano (oppure no, in base alla scelta iniziale). Torneranno a visitare ogni gruppo quando lo incontreranno nelle carte. Il testo che i partecipanti hanno è il seguente: "Quando arriva il momento in cui il gatto vi parla, stabilite chi di voi assumerà il controllo delle respirazioni di gruppo. Spostando il dito sul telecomando del Gatto, contando fino a 5 su ciascun pulsante, mentre il resto del gruppo è in silenzio e respira. Indicate fin dove riuscite ad arrivare prima che qualcuno di voi parli, disturbi o faccia rumore. Se non siete riusciti ad arrivare a 4 posizioni, dovere ricominciare tutto da capo!"</p>
<b>Creazione dei gruppi e consegna del materiale</b>	<b>5'</b>	<p>Proponiamo di formare gruppi di 4-5 persone con caratteristiche affini in maniera da favorire la collaborazione e l'intesa durante il gioco. In seguito, verrà distribuito il materiale necessario per realizzare il gioco.</p> <p><b>&gt; distribuzione di DINA3 + carte dell'avventura</b> "Vedete i Gattida pié di pagina? Dovrete fare la stessa cosa che abbiamo fatto insieme, però per 8 volte. Una persona del gruppo terrà il conto, e dovrete farlo almeno 4 volte, se non ci riuscirete dovrete ricominciare a contare i Gatti!"</p> <p>"Individuate le aree in cui scrivere o disegnare ciò che ritenete più importante in ogni livello dell'avventura che state vivendo. Cogliete l'occasione per annotare se avete preso una decisione che non era contemplata nelle carte per affrontare le situazioni. Non dimenticate di annotare i punti ottenuti da ogni contatore man mano che prendete le decisioni!"</p>

### SFIDE DI CYBERSICUREZZA



**Connessione sicura:** Assicuratevi di collegarvi a reti Wi-Fi sicure e affidabili, soprattutto quando accedete a informazioni sensibili o effettuate transazioni online. Evita di collegarti a reti pubbliche non protette e utilizzate una connessione VPN (virtual private network) per criptare i vostri dati e proteggere la vostra privacy online.



**Sensibilizzazione alla sicurezza online:** Informati sulle minacce online come il phishing, l'ingegneria sociale e gli attacchi malware. Diffida di link e allegati provenienti da mittenti sconosciuti in e-mail, messaggi o siti web. Non rivelare informazioni personali o riservate a fonti inaffidabili e mantenete la privacy dei dati privati online.



**Protezione dei dispositivi mobili:** Non dimenticare la sicurezza dei tuoi dispositivi mobili, come smartphone e tablet. Utilizza password o autenticazione biometrica per sbloccare i tuoi dispositivi e crittografare le informazioni sensibili in essi contenute. Inoltre, installa applicazioni affidabili da fonti ufficiali e mantieni il software aggiornato.



**Backup:** Realizza copie di backup delle tue informazioni importanti e salvale in un luogo sicuro al di fuori del tuo dispositivo. Farlo ti aiuterà a proteggere i dati in caso di perdita, furto o attacchi informatici. Utilizza supporti come dischi rigidi esterni, cloud affidabili o altre soluzioni di backup automatico.



## SFIDA DI CONNESSIONE SICURA



Vi trovate in un centro commerciale e volete collegarvi a una rete Wi-Fi gratuita per utilizzare Internet dal vostro cellulare. Non siete sicuri di quale rete sia sicura e se sia affidabile per proteggere la vostra privacy e i vostri dati personali. Cosa fate?

**A** Vi collegate alla prima rete che trovate.

Pro: vi collegate rapidamente.  
Contro: può non essere sicura, potreste compromettere la privacy e i dati. Vulnerabile agli attacchi o all'intercettazione dei dati.

**B** Utilizzate una rete VPN gratuita sul vostro cellulare per criptare la connessione.

Pro: dati criptati. Protezione dei dati e della privacy.  
Contro: alcune app VPN gratuite hanno restrizioni sulla velocità o sulla capacità dei dati. Deve provenire da una fonte affidabile e attendibile.

**C** Utilizzate i dati del vostro cellulare anziché connettersi al Wi-Fi.

Pro: i dati sono criptati e la connessione è sicura.  
Contro: la disponibilità mensile di dati rischia di esaurirsi e se finisce potreste incorrere in costi aggiuntivi. Potreste avere una scarsa copertura.

**D** Chiedete ai dipendenti se dispongono di una rete Wi-Fi sicura.

Pro: si riduce il rischio di vulnerabilità  
Contro: se non ce l'hanno, bisogna cercare un'altra modalità sicura.

## SFIDA CONSAPEVOLEZZA DEI RISCHI INFORMATICI



State navigando sui social network e ricevete una richiesta di amicizia da una persona che non conoscete personalmente. Non siete sicuri se accettare o meno, perché volete assicurarvi che i vostri profili sui social media siano protetti, evitando interazioni indesiderate.

**A** Accettate la domanda senza fare domande.

Pro: nuovi contatti, rete più ampia.  
Contro: esporre informazioni personali a persone che potrebbero essere fraudolente o malintenzionate.

**B** Indagate sul profilo della persona che vi chiede l'amicizia.

Pro: ti aiuta a capire se sia sicura o meno.  
Contro: richiede tempo e impegno fare un controllo accurato. Non sempre è possibile ottenere informazioni accurate o veritiere.

**C** Rifiutate la richiesta di amicizia senza far caso al messaggio.

Pro: mantieni una rete più sicura e proteggi la tua privacy.  
Contro: puoi perdere l'opportunità di entrare in contatto con persone interessanti e instaurare nuove amicizie.

**D** Contattate la persona per chiederle quali siano i motivi della richiesta.

Pro: puoi ottenere informazioni dirette e prendere decisioni più informate.  
Contro: non sempre si ottengono risposte chiare o veritiere e bisogna contattare sconosciuti.

## SFIDA PER LA PROTEZIONE DEI DISPOSITIVI



Siete a casa e il vostro dispositivo mobile, che contiene informazioni personali e sensibili, è stato rubato. Vi rendete immediatamente conto di non avere alcuna misura di protezione attivata. Ora vi trovate di fronte a un dilemma e dovete decidere come agire.

**A** Non fate nulla. Ormai è troppo tardi.

Pro: non è necessario fare nient'altro.  
Contro: il vostro dispositivo e le vostre informazioni personali possono essere utilizzati per attività illegali o per accedere a dati sensibili.

**B** Utilizzare un'applicazione di tracciamento.

Pro: sarà possibile localizzare il dispositivo in caso di smarrimento o furto.  
Contro: alcune applicazioni di tracciamento possono compromettere la privacy se non utilizzate correttamente.

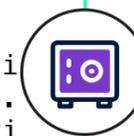
**C** Cambiare immediatamente tutte le password.

Pro: aumenterete la sicurezza dei vostri dati e conti online.  
Contro: può essere difficile ricordare tutte le nuove password.

**D** Informare le autorità e bloccare il dispositivo

Pro: minimizzerete l'uso illegale del dispositivo e potrete contribuire a prevenire altri furti.  
Contro: potrebbe essere un processo complicato e non c'è alcuna garanzia di recuperare il dispositivo.

## SFIDA BACKUP



State utilizzando il vostro computer per lavori importanti e documenti personali quando improvvisamente si verifica un blackout elettrico. Quando la corrente viene ripristinata, il computer non si riavvia e vi rendete conto di aver perso tutte le informazioni memorizzate. Ora vi trovate di fronte a un dilemma e dovete decidere come agire.

**A** Non fate niente e accettare la perdita.

Pro: non è necessario fare nient'altro.  
Contro: perdere tutte le informazioni importanti e personali senza possibilità di recupero.

**B** Utilizzare un servizio cloud per archiviare i dati.

Pro: le vostre informazioni saranno sicure e accessibili da qualsiasi dispositivo connesso a Internet.  
Contro: potrebbe essere necessario pagare uno spazio aggiuntivo nel cloud o dipendere da una connessione Internet per accedervi.

**C** Utilizzare un'unità esterna per i backup.

Pro: avrete un backup fisico dei vostri dati, indipendentemente dai problemi del vostro computer.  
Contro: l'unità esterna potrebbe essere persa, rubata o rovinarsi, compromettendo i backup

**D** Creare copie di backup su dischi DVD o altri supporti di memorizzazione.

Pro: i backup fisici possono essere consultati senza dover ricorrere a Internet o ai servizi online.  
Contro: i dischi potrebbero facilmente perdersi, danneggiarsi o deteriorarsi col passare del tempo.

# **SCHEDA GENERALE CLASSE**

**ISTRUZIONI PER LA STAMPA: FOGLIO A4 FRONTE RETRO.**

# "SPAZIO SICURO IN CLASSE"

Cosa possiamo fare come gruppo classe riguardo alle situazioni vissute nelle avventure?

**"IL VIDEO VIRALE"**  
 Riflessione su ciò che avete appreso oggi + proposta che apportate

**"L'AMICIZIA ONLINE"**  
 Riflessione su ciò che avete appreso oggi + proposta che apportate

**"UN GIOCO PERICOLOSO"**  
 Riflessione su ciò che avete appreso oggi + proposta che apportate

Opzioni scelte con pro e contro di ciascuna. (Collaborativo)

**"LA CAMPAGNA TOSSICA"**  
 Riflessione su ciò che avete appreso oggi + proposta che apportate

**"MESSAGGI INTIMIDATORI"**  
 Riflessione su ciò che avete appreso oggi + proposta che apportate

**"NON È QUEL CHE SEMBRA"**  
 Riflessione su ciò che avete appreso oggi + proposta che apportate

PUNTEGGIO

**D**  
**A**  
**I**  
**R**

RILEVARE																					
		25%					50%					75%					100%				
FERMARE LA VIOLENZA																					
		25%					50%					75%					100%				
IMPLICARSI																					
		25%					50%					75%					100%				
RIPARARE																					
		25%					50%					75%					100%				

Totale punti

Totale punti

Totale punti

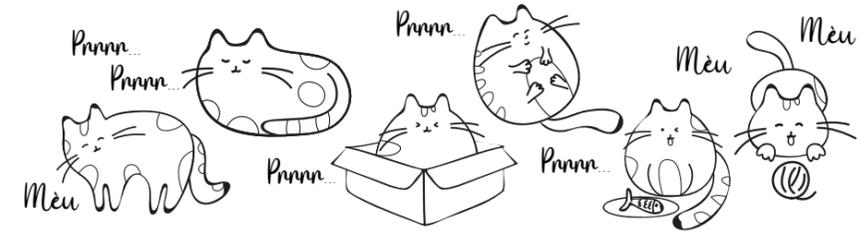
Totale punti

**COME CALCOLARE I PUNTEGGI**

Sommare tutti i punti ottenuti in ogni avventura per ogni aspetto e annotare il risultato nella casella del totale.

Per vedere la % rappresentata, compila tante caselle quanti sono i punti ottenuti.

Quali conclusioni traete? Su quali aspetti bisogna concentrarsi per rendere la vostra classe uno spazio più sicuro contro la cyber-violenza?



**KEEP CALM & MITXIS ON**

Punteggio del gruppo

--	--	--	--	--	--

Totale

# **MATERIALI ALUNNI**

# **AVVENTURA 1:**

**-Scheda**

**-Carte**

**ISTRUZIONI PER STAMPARE LA SCHEDE: FOGLIO A4 FRONTE RETRO.**

**ISTRUZIONI PER STAMPARE LE CARTE: 9 CARTE PER FOGLIO A4- SOLO FRONTE.**

## SFIDA ALLA CYBER-SICUREZZA

Che opzione abbiamo scelto tra quelle proposte e perché? Quali sono i pro e i contro? Vi vengono in mente altre opzioni non scritte?



## "IL VIDEO VIRALE"

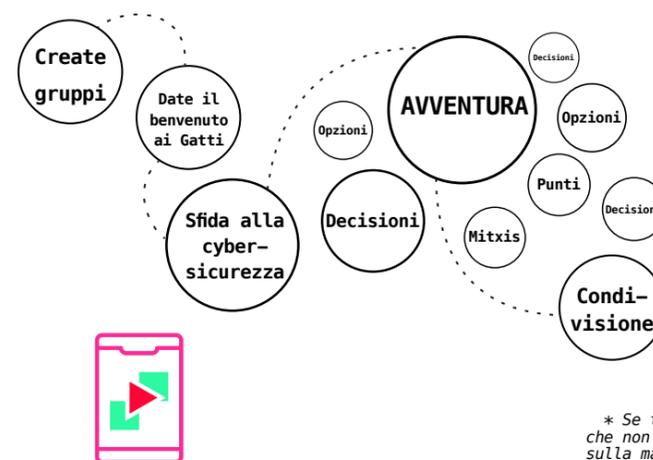
Benvenuti all'avventura "Il video virale". In questa storia interattiva, avrete l'opportunità di esplorare le sfide e le conseguenze della cyber-violenza e del cyberbullismo. Sarete i protagonisti di questa storia e le vostre decisioni determineranno lo sviluppo della trama e l'esito finale.

Per giocare, seguite questi semplici passaggi:

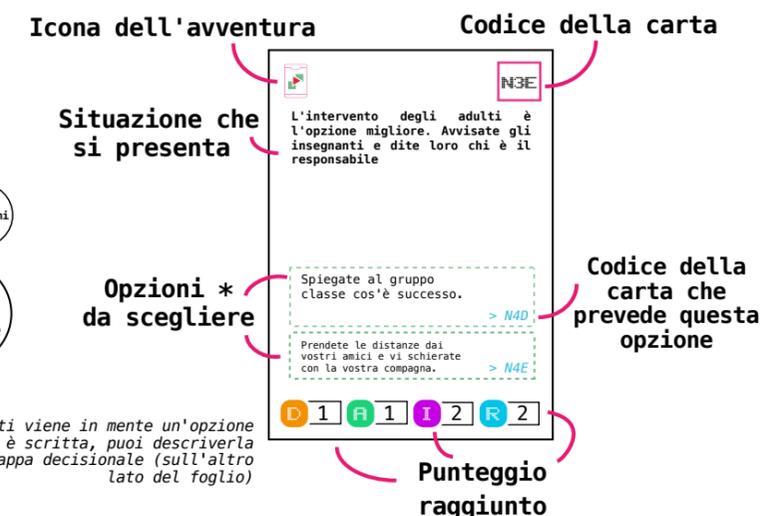
- 1 **Riunitevi in gruppo.**
- 2 **Date il benvenuto ai Gatti** che sono venuti a trovarvi da Internet.
- 3 **Risolvete la prima sfida di cybersicurezza.**
- 4 **Potete iniziare subito la vostra avventura!** Leggete la situazione iniziale (codice N1) e iniziate a prendere decisioni collettive in base alle opzioni.
- 5 **Continuate ad avanzare nella storia**, cercando le carte con il codice corrispondente alla scelta fatta. Prestate attenzione ai dettagli e alle conseguenze delle vostre scelte.
- 6 **Registrate i punti guadagnati con le carte che incontrate lungo il percorso**, sui relativi contatori di punteggio. Il punteggio di ogni decisione appare sulla carta che si pesca successivamente.
- 7 **Al termine, condividete le vostre opinioni e gli insegnamenti** con gli altri gruppi.

Ricordate che questo gioco è un'opportunità per apprendere e riflettere sulle diverse forme di cyber-violenza e sul cyberbullismo. Discutete tra voi di questi problematiche. Al termine avrete l'opportunità di condividere le vostre opinioni, esperienze e insegnamenti con gli altri gruppi. **Buon gioco a tutti!**

### MOMENTI DI GIOCO



### COME È UNA CARTE

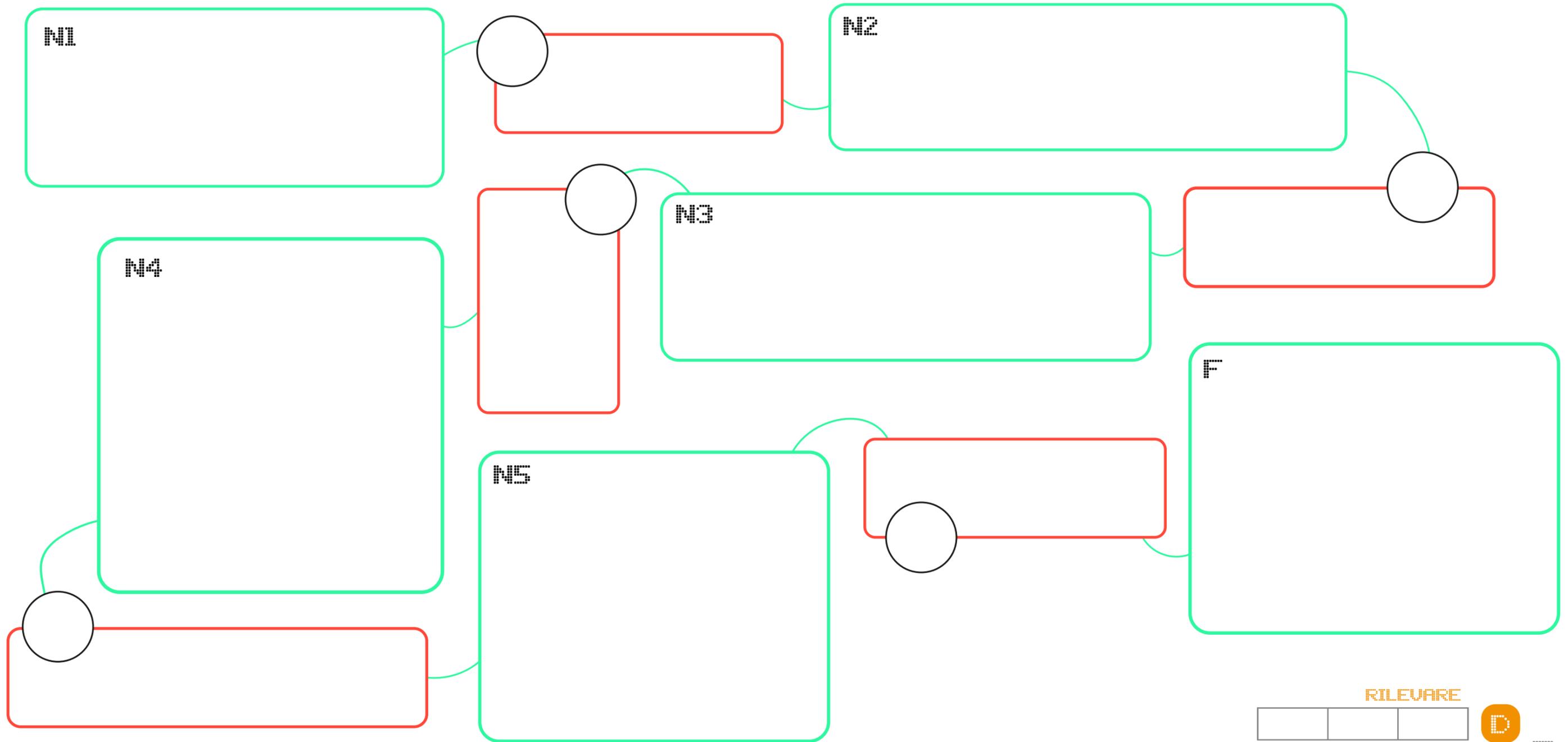


Il Gatto dice...

Quando arriva il momento in cui il gatto vi parla, stabilite chi di voi assumerà il controllo delle respirazioni di gruppo. Dovrete spostare il dito sul telecomando del Gatto e contare fino a 5 su ciascuno di essi, mentre il resto del gruppo resta in silenzio e respira. Indicate fin dove riuscite ad arrivare prima che qualcuno di voi parli, disturbi o faccia rumore. **Se non siete riusciti ad arrivare a 4 posizioni, dovere ricominciare tutto da capo!**



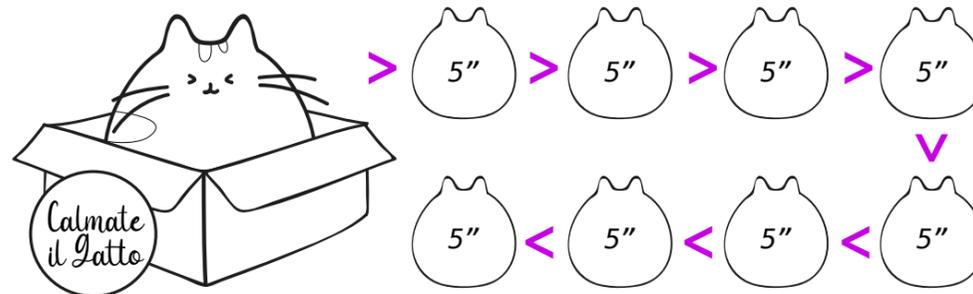
# "IL VIDEO VIRALE"



**LEGENDA**

- Qual è la situazione? Descrivetela brevemente con parole vostre.
- Quale opzione avete scelto? (codice)
- Di cosa avete discusso? Quali sono i pro e i contro?

*Nelle caselle rosse potete annotare anche altre opzioni che vi vengono in mente nell'affrontare le situazioni che non avete trovato scritte.*



**RILEVARE**

--	--	--	--

**D**

**FERMARE LA VIOLENZA**

--	--	--	--	--	--

**A**

**IMPLICARSI**

--	--	--	--	--	--

**I**

**RIPARARE**

--	--	--	--

**R**



**Siete nel cortile della scuola e all'improvviso vedete che i vostri amici stanno girando un video in cui un compagno di classe viene ridicolizzato.**

Chiedete loro di smettere.

> **N2A**

Decidete di non intromettervi.

> **N2B**

Non dite nulla, ma andate a cercare un insegnante.

> **N2C**



N2A

Vi accorgete che quello che stanno facendo non è giusto e chiedete loro di interrompere la registrazione del video. Smettono di filmare e si arrabbiano.

Vi scusate con loro. > N3A

Per il momento decidete di non interagire più con loro. > N3B

Chiedete loro di non pubblicare ciò che hanno registrato. > N3C

Trovate un insegnante e gli dite chi è il responsabile della registrazione. > N3D





N2B

**Decidete di non intervenire, ma guardate la vostra compagna e vedete che sta passando un brutto momento.**

Chiedete loro di non pubblicare ciò che hanno registrato

> N3C

Decidete di postare un commento di disapprovazione del video una volta pubblicato.

> N3E



0



0



0



0



N2C

Ritenete che quello che stanno facendo non sia giusto nei confronti dell'altra persona e decidete di avvisare un insegnante affinché intervenga. Mentre cercate aiuto, il video è già stato pubblicato.

Decidete di postare un commento di disapprovazione del video una volta pubblicato e chiedete ad altre persone di farlo.

> N3E

Dite all'insegnante chi è responsabile della registrazione.

> N3D



1



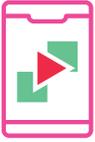
0



1



0



N3A

I vostri amici si sentono contrariati con voi perché avete voltato loro le spalle. Non vi piace la situazione e vi scusate. Decidono di non pubblicare il video sulle reti, ma di condividerlo tramite messaggi.

Non dite nulla.

> N4B

Chiedete loro di scusarsi con la compagna che hanno filmato.

> N4F



0



0



0



0



N3B

**Sono contrariati perché vi siete schierati contro di loro. Pensate che non hanno ragione e vi distanziate da loro**

Spiegate al gruppo classe cos'è successo.

> N4A

Prendete le distanze dai vostri amici e vi schierate con la vostra compagna.

> N4E



0



1



1



0



N3C

Chiedete loro di non pubblicare il video. I vostri amici vi ascoltano.

Non dite altro.

> N4B

Chiedete loro di scusarsi con la vostra compagna.

> N4F

Chiedete ai vostri amici di eliminare il video.

> N4D



1



1



1



0



N3D

Il video viene pubblicato e voi decidete di segnalarlo e di chiedere ad altri compagni di fare la stessa cosa.

Chiedete ai vostri amici di eliminare il video.

> [N4D](#)

Pensate di condividere il video per pubblicare un commento negativo.

> [N4C](#)



1



0



1



0



N3E

L'intervento degli adulti è l'opzione migliore. Avvisate gli insegnanti e dite loro chi è il responsabile.

Spiegate al gruppo classe cos'è successo.

> N4A

Prendete le distanze dai vostri amici e vi schierate con la vostra compagna.

> N4E





**Pensate che ciò che i vostri amici hanno fatto non sia giusto e decidete di spiegare cos'è successo al resto della classe.**

La classe si schiera dalla vostra parte e voi fate in modo che quelli che hanno registrato il video capiscano il motivo.

> N5A

Chiedete aiuto affinché non se la prendano con voi.

> N5C

Vi assicurate che eliminino il video

> N5E

Non fate nulla.

> N5B



0



0



1



0



**Poiché non pubblicano il video,  
decidete di non intervenire più  
e di tacere.**

Chiedete loro di  
eliminare il video.

> N5D

Lo considerate un caso  
chiuso.

> N5B





Da quando il video è stato  
pubblicato, molte persone  
l'hanno condiviso.

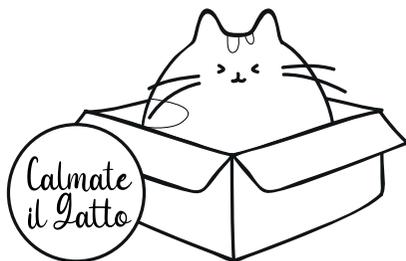
Non fate nulla.

> N5B

Condividete il video ma per  
postare un commento  
negativo.

> N5F





**Chiedete ai vostri amici di eliminare il video e la classe vi appoggia**

Vi assicurate che cancellino il video.

> N5E

Decidete di schierarvi contro i responsabili del video.

> N5C



1



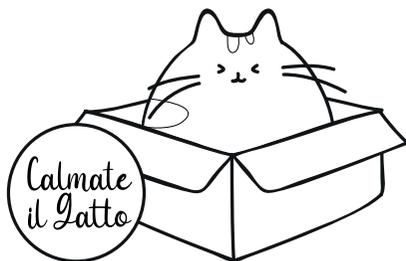
1



1



0



**Decidete di prendere le distanze dal gruppo, non volete partecipare a quello che stanno facendo e sostenete la vostra compagna. Il video diventa virale.**

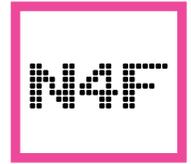
Decidete di schierarvi contro i responsabili del video.

> N5C

Parlate con lo psicologo della scuola affinché aiuti la vostra compagna di classe.

> N5G





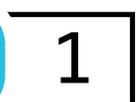
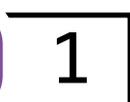
**Chiedete loro di scusarsi con la vostra compagna . Ma non la prendono molto bene...**

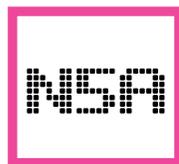
Chiedete aiuto al gruppo classe per evitare che si arrabbino con voi.

> N5C

Chiedete loro di eliminare il video.

> N5D





**Il gruppo classe appoggia anche la vostra compagna.**

Parlate con il gruppo di amici per far capire loro la portata del loro gesto. > *FA*

Chiedete l'implicazione della scuola nella vicenda. > *FD*





NSB

**Non sapete come comportarvi con i vostri amici e finite per non fare nulla.**

Informate la direzione della scuola.

> *FD*

Pensate che non sia un problema vostro.

> *FB*



0



0



0



0



NSC

Anche il resto del gruppo classe è convinto che la vostra compagna stia soffrendo e riuscite a convincere tutti affinché si oppongano alla registrazione e alla pubblicazione del video

Informate la direzione della scuola e chiedete che parlino con le ragazze che hanno girato il video. > *FB*

Parlate con il gruppo di amici affinché si rendano conto della portata del loro gesto. > *FA*



0



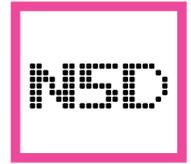
1



0



0



**Mentre chiedete loro di eliminare il video, il gruppo di amici inizia a molestarvi.**

Chiedete aiuto al vostro gruppo classe

> FC

Chiedete alla scuola di intervenire e di aiutarvi a mettere fine e a risolvere la situazione.

> FD



0



1



0



1



NSE

**Volete porre fine a questa situazione una volta per tutte e non vi fermate finché non siete sicuri che il video è stato eliminato .**

Chiedete alla scuola di intervenire e di aiutarvi a mettere fine e a risolvere la situazione.

> *FD*

Pensate che questa situazione debba essere discussa con il resto della classe.

> *FC*

Parlate con il gruppo di amici per far loro capire la portata del loro gesto.

> *FA*



0



1



1



1



NSF

Una volta pubblicato, il video diventa virale. La vostra compagna non ne può più e vuole lasciare la scuola.

Chiedete alla scuola di intervenire e di aiutarvi a mettere fine e a risolvere la situazione.

> *FD*

Pensate che questa situazione debba essere discussa con il resto della classe.

> *FC*





NSG

**Pensate che la situazione sia andata troppo oltre e vi rivolgete allo psicologo della scuola perché aiuti la vostra compagna di classe**

Chiedete alla scuola di intervenire e di mettere fine/ risolvere la situazione > *FD*

Parlate con il gruppo di amici per fargli capire la portata del loro gesto. > *FC*



0



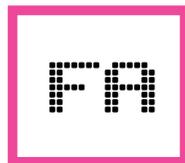
0



1



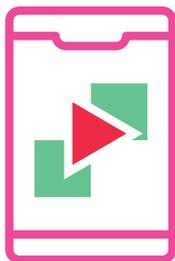
1



**FINE**

**"IL VIDEO VIRALE"**

**Il gruppo di amici si rende conto di ciò che ha fatto e partecipa alle sessioni riparative del gruppo classe, grazie al vostro intervento si riconcilia con la vostra compagna e con voi.**



**E ADESSO...**

Ricrea uno dei meme (o più!) con l'adattamento del riflesso che ritieni più potente dopo aver vissuto questa avventura.



0



0



1



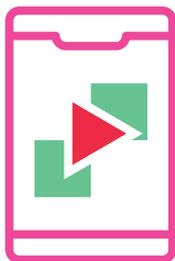
1



**FINE**

## **"IL VIDEO VIRALE"**

**La situazione sta degenrando,  
non siete riusciti a  
fermarla. A questo punto, la  
direzione della scuola  
adotta misure di intervento e  
attiva il protocollo.**



**E ADESSO...**

Ricrea uno dei meme (o più!) con  
l'adattamento del riflesso che  
ritieni più potente dopo aver  
vissuto questa avventura.



0



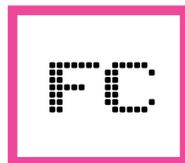
1



1



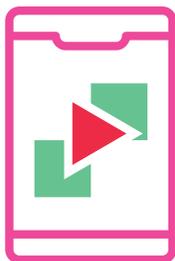
0



**FINE**

**"IL VIDEO VIRALE"**

**Parlate con le ragazze che hanno girato il video, si scusano e decidete di prendervi cura della situazione affinché nessuno si trovi più in una condizione simile.**



**E ADESSO...**

Ricrea uno dei meme (o più!) con l'adattamento del riflesso che ritieni più potente dopo aver vissuto questa avventura.



0



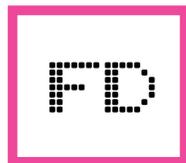
1



1



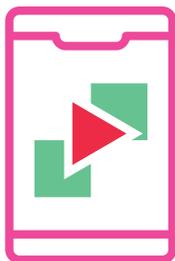
0



**FINE**

## **"IL VIDEO VIRALE"**

**La scuola applica misure di riparative e di accompagnamento nei confronti della vostra compagna di classe, delle ragazze che hanno registrato il video e del resto della classe, in modo che l'ambiente sia nuovamente sereno e far sì che la situazione non si ripeta.**



**E ADESSO...**

Ricrea uno dei meme (o più!) con l'adattamento del riflesso che ritieni più potente dopo aver vissuto questa avventura.



0



1



1



1

# **AVVENTURA 2:**

**-Scheda**

**-Carte**

**ISTRUZIONI PER STAMPARE LA SCHEDA: FOGLIO A4 FRONTE RETRO.**

**ISTRUZIONI PER STAMPARE LE CARTE: 9 CARTE PER FOGLIO A4- SOLO FRONTE.**

## SFIDA ALLA CYBER-SICUREZZA

Che opzione abbiamo scelto tra quelle proposte e perché? Quali sono i pro e i contro? Vi vengono in mente altre opzioni non scritte?



## "L'AMICIZIA ONLINE"

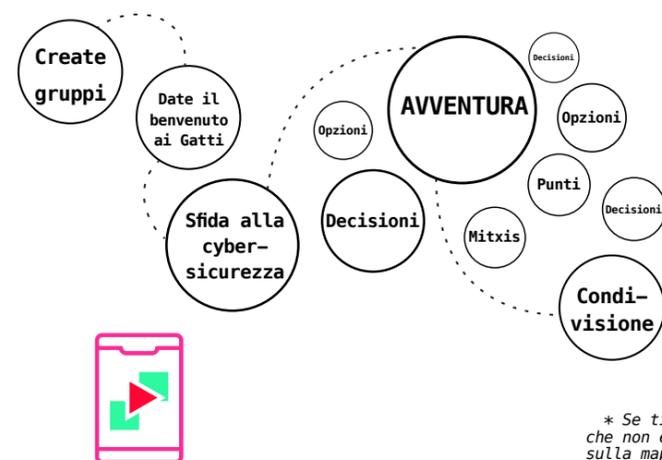
Benvenuti all'avventura "L'amicizia online". In questa storia interattiva, avrete l'opportunità di esplorare le sfide e le conseguenze della cyber-violenza e del cyberbullismo. Sarete i protagonisti di questa storia e le vostre decisioni determineranno lo sviluppo della trama e l'esito finale.

Per giocare, seguite questi semplici passaggi:

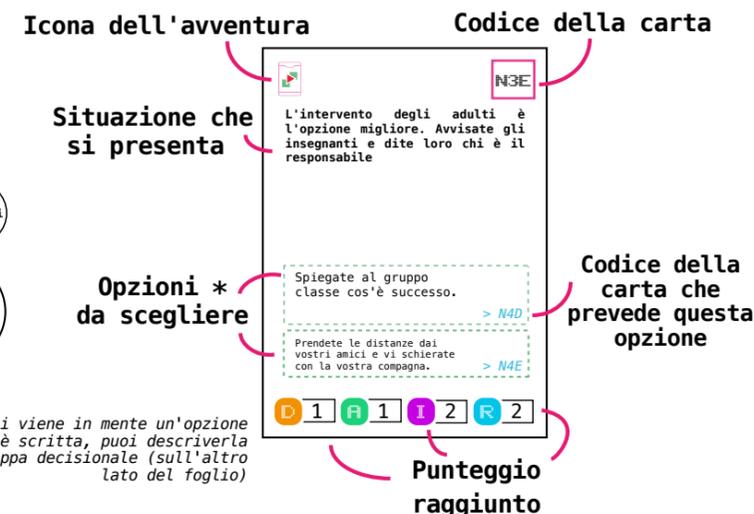
- 1 **Riunitevi in gruppo.**
- 2 **Date il benvenuto ai Gatti** che sono venuti a trovarvi da Internet.
- 3 **Risolvete la prima sfida di cybersicurezza.**
- 4 **Potete iniziare subito la vostra avventura!** Leggete la situazione iniziale (codice N1) e iniziate a prendere decisioni collettive in base alle opzioni.
- 5 **Continuate ad avanzare nella storia**, cercando le carte con il codice corrispondente alla scelta fatta. Prestate attenzione ai dettagli e alle conseguenze delle vostre scelte.
- 6 **Registrate i punti guadagnati con le carte che incontrate lungo il percorso**, sui relativi contatori di punteggio. Il punteggio di ogni decisione appare sulla carta che si pesca successivamente.
- 7 **Al termine, condividete le vostre opinioni e gli insegnamenti** con gli altri gruppi.

Ricordate che questo gioco è un'opportunità per apprendere e riflettere sulle diverse forme di cyber-violenza e sul cyberbullismo. Discutete tra voi di questi problematiche. Al termine avrete l'opportunità di condividere le vostre opinioni, esperienze e insegnamenti con gli altri gruppi. **Buon gioco a tutti!**

### MOMENTI DI GIOCO



### COME È UNA CARTE

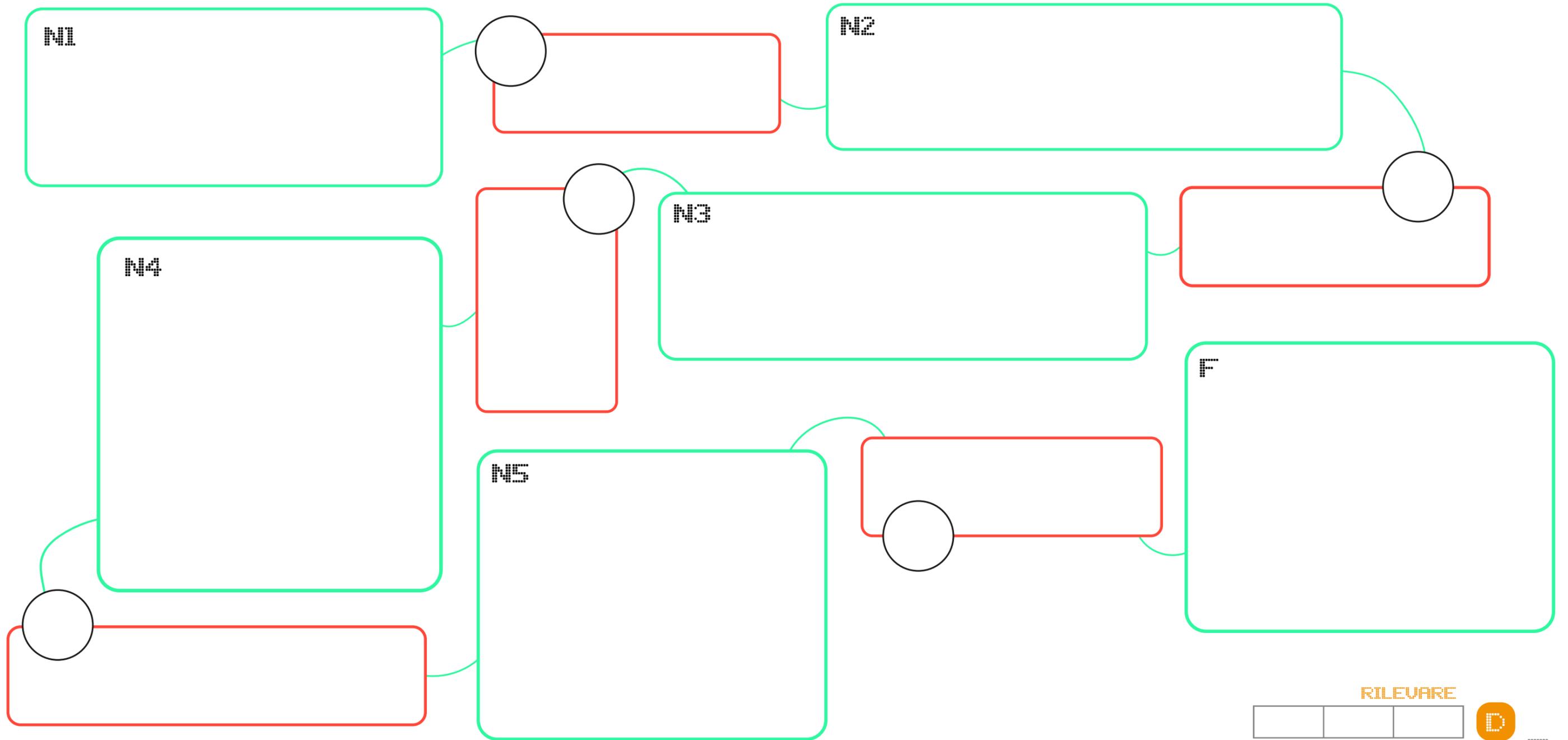


Il Gatto dice...

Quando arriva il momento in cui il gatto vi parla, stabilite chi di voi assumerà il controllo delle respirazioni di gruppo. Dovrete spostare il dito sul telecomando del Gatto e contare fino a 5 su ciascuno di essi, mentre il resto del gruppo resta in silenzio e respira. Indicate fin dove riuscite ad arrivare prima che qualcuno di voi parli, disturbi o faccia rumore. **Se non siete riusciti ad arrivare a 4 posizioni, dovere ricominciare tutto da capo!**



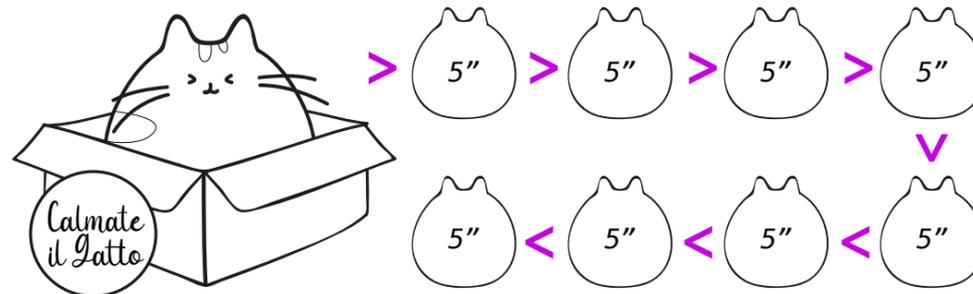
# "L'AMICIZIA ONLINE"



**LEGENDA**

- Qual è la situazione? Descrivetela brevemente con parole vostre.
- Quale opzione avete scelto? (codice)
- Di cosa avete discusso? Quali sono i pro e i contro?

*Nelle caselle rosse potete annotare anche altre opzioni che vi vengono in mente nell'affrontare le situazioni che non avete trovato scritte.*



**RILEVARE**

--	--	--	--

**D**

**FERMARE LA VIOLENZA**

--	--	--	--	--	--

**A**

**IMPLICARSI**

--	--	--	--	--	--

**I**

**RIPARARE**

--	--	--	--

**R**



**State navigando sui social network quando vedete che nei commenti a un post di una vostra amica un utente la sta insultando.**

Non fate nulla.

Preferite parlare prima con la vostra amica.

> N2A

Ti colpisce il nome dell'utente. È una combinazione di lettere e numeri. Decidete di indagare.

> N2B

Pensi di doverti unire alla conversazione e rispondere ai commenti del cyberbullo.

> N2C



N2A

La vedi a scuola e, approfittando dell'occasione, decidi di parlarci. Rifletti su quale sia il modo migliore per farlo.

Approfitti di un momento in cui siete sole.

> N3A

Ne parli quando siete con il vostro gruppo di amici.

> N3B



1



0



1



0



N2B

Indagini sull'utente in cerca di indizi. Acquisisci gli screenshot di tutti i commenti che trovi sulle pubblicazioni.

Mostrì le schermate a una persona adulta.

> N3C

Cerchi degli schemi nei commenti.

> N3D



1



0



0



0



Pensi a cosa potresti fare per aiutare la tua amica.

Fingi di essere un altro stalker.

> N3E

Cerchi di esercitare pressione e di avvertire che ciò che stanno facendo è illegale.

> N3F





N3A

Ti spiega che è da giorni che riceve questo tipo di commenti, ma non sa come impedirlo.

Le proponi di coordinarvi per reperire maggiori informazioni. > N4A

Le suggerisci di silenziare l'utente in modo che non la disturbi più. > N4B





N3B

Ne discutete in gruppo e scoprite che altre persone hanno vissuto una situazione simile. Decidete di agire insieme.

Raccogliete le prove che avete di questo caso e di precedenti molestie da parte dello stesso utente.

> N4A

Bloccate l'account e chiedete a più persone di farlo.

> N4C





N3C

**Chiedete l'aiuto di un adulto.  
Chiede il maggior numero di  
informazioni possibili per  
poter agire.**

Decidete di parlarne in  
classe, nel caso in cui  
altri compagni abbiano  
maggiori informazioni.

> N4D

Cerchi di rintracciare  
l'indirizzo IP dell'utente  
stalker.

> N4E





N3D

**Riscontri delle somiglianze nella calligrafia e deduci che potrebbe trattarsi di un bot.**

Cerchi di rintracciare l'IP dell'utente stalker.

> [N4E](#)

Ti metti in contatto con l'utente attraverso la piattaforma per esserne sicuro.

> [N4F](#)





N3E

Scrivi un messaggio all'utente per cercare di scoprire chi potrebbe esserci dietro. Non ricevi alcuna risposta.

Raccogli quante più prove possibili e ne parli con la tua amica.

> N4G

Lasci perdere. Se si tratta di un utente anonimo, non si può fare nulla.

> N4H





N3F

L'utente risponde al suo commento con un altro attacco nei tuoi confronti. E decidi di cambiare strategia.

Decidi di sporgere denuncia fuori della piattaforma.

> N4G

Decidi di denunciare i commenti e il profilo sulla piattaforma.

> N4H





**Raccogli tutte le prove che trovi sui social network e decidi cosa farne.**

Le prove devono essere portate alla polizia.

> N5A

È necessario parlarne in classe per chiedere il sostegno della scuola.

> N5B





**La tua amica non riceve la notifica dei commenti, ma questi vengono comunque pubblicati. Pensi di dover trovare un'altra soluzione.**

Proponi di denunciare il cyberbullo per evitare che si ripeta.

> N5A

Proponi alla tua amica di creare un nuovo account e di eliminare quello attuale.

> N5C



1



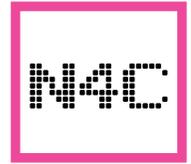
0



1



0

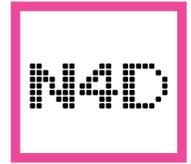


**Approfitti della pressione da parte del gruppo per denunciare i commenti sulla piattaforma, ma alcune persone preferiscono non essere coinvolte. Come reagisci?**

Non si può costringere nessuno ad implicarsi. Ma consigli alla tua amica di creare un nuovo account e di cancellare quello attuale. > **N5C**

Sospetti che queste persone abbiano a che fare con il cyberbullo. > **N5D**





Ne segue una conversazione imbarazzante e si sospetta che il cyberbullo sia qualcuno della classe.

Vai a parlare con la persona.

> N5E

Parli con il tutor di classe con discrezione.

> N5F



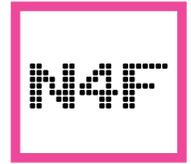


**Trovi una posizione geografica approssimativa e rifletti sul da farsi con queste informazioni.**

Indaghi se qualcuno del tuo > *N5G*  
entourage vive in zona.

Conservi queste informazioni > *N5H*  
insieme al resto delle prove.





**Non ricevendo risposta, decidi di trovare una soluzione con la tua amica.**

Proponi di denunciare il cyberbullo per evitare che si ripeta.

> N5A

Proponi alla tua amica di creare un nuovo account e di eliminare quello attuale.

> N5C





**Decidi di denunciarlo, ma la tua amica ti chiede di non farlo perché ha paura.**

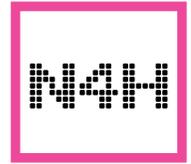
Decidi di chiedere aiuto a un adulto.

> N5I

Parlate di questa situazione con il resto del gruppo di amici.

> N5G





**Vedi che le molestie non si fermano e che la tua amica sta soffrendo molto.**

Proponi di denunciare il cyberbullo informando la polizia per evitare che si ripeta.

> N5A

Suggerisci alla tua amica di creare un nuovo account e di eliminare quello attuale.

> N5C





NSA

Chiedi a un adulto di accompagnarti per sporgere denuncia.

Parlate e ci andate con la famiglia della tua amica. > FA

Ne parlate e gestite la situazione con il docente tutor. > FC





NSB

**Durante le ore di supervisione con il tutor proponete di parlare di possibili soluzioni in caso di attacco da parte di un cyberbullo.**

Preferite organizzare una campagna di sensibilizzazione a scuola.

> FC

Con il gruppo classe scegliete di parlarne con il docente tutor affinché la persona che ha commesso la violenza la riconosca e chiedi scusa.

> FC





NSC

La tua amica crea un nuovo account, ma dopo qualche giorno riceve nuovamente messaggi dall'utente stalker.

Bloccate l'account e chiedete a più persone di farlo.

> *FB*

Decidete di parlarne in classe, nel caso in cui altri compagni abbiano maggiori informazioni.

> *FC*





NSD

Insospettata, decidi di agire, ma non pensi che sia giusto nei confronti della tua amica. Cosa fare?

Preferite organizzare una campagna di sensibilizzazione a scuola.

> *FB*

Spieghi la situazione al docente tutor.

> *FC*





NSE

Ti avvicini per parlare con questa persona, ma la sua reazione non è positiva. Si sente aggredita e ti urla.

Con le informazioni raccolte, sporgete denuncia alla polizia.

> FA

Con le informazioni raccolte, parlate con la scuola.

> FC





NSF

Il docente tutor accetta di parlarne. Assicura che ci lavorerà sopra. Mentre parla, pensi a cosa puoi fare.

Pensi di organizzare una campagna di sensibilizzazione a scuola. > FC

Sporgere denuncia alla polizia con le prove raccolte. > FA





NSG

**Chiedi al tuo gruppo di amici e loro si ricordano che c'è una persona della classe con cui non vai molto d'accordo e che vive in zona.**

Ti avvicini a parlare con questa persona per capire perché si sia comportata in quel modo.

> *FD*

Conservi queste informazioni insieme al resto delle prove e sporgi denuncia.

> *FA*





Hai già molte prove. Ora devi decidere cosa farne.

Segnalare il cyberbullo alla scuola.

> FC

Denunciare il cyberbullo alla polizia.

> FA





NSI

**Sai che gli adulti del tuo entourage hanno le risorse per aiutare la tua amica. Con chi ne parlerai?**

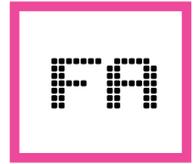
Parli con la famiglia della tua amica per sporgere denuncia.

> *FA*

A scuola parli con il tuo docente tutor, in modo che lui possa parlare con tutte le persone coinvolte e fare il possibile perché il gruppo recuperi la serenità.

> *FC*





**FINE**

**"L'AMICIZIA ONLINE"**

**Avete presentato tutte le prove alla polizia, che ha dichiarato che avvierà un'indagine per porre fine al cyberbullismo di cui è vittima la tua amica.**



**E ADESSO...**

Ricrea uno dei meme (o più!) con l'adattamento del riflesso che ritieni più potente dopo aver vissuto questa avventura.





FINE

"L'AMICIZIA ONLINE"

Non siete riusciti a scoprire  
chi c'era dietro i messaggi,  
ma la tua amica si sente  
molto sostenuta.



E ADESSO...

Ricrea uno dei meme (o più!) con  
l'adattamento del riflesso che  
ritieni più potente dopo aver  
vissuto questa avventura.





**FINE**

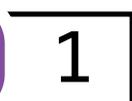
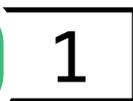
**"L'AMICIZIA ONLINE"**

**La scuola è a conoscenza di quanto è accaduto e ha attivato il protocollo pertinente per porre fine al cyberbullismo di cui la tua amica è vittima.**



**E ADESSO...**

Ricrea uno dei meme (o più!) con l'adattamento del riflesso che ritieni più potente dopo aver vissuto questa avventura.



Lorem ipsum





**FINE**

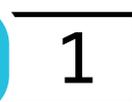
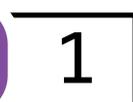
**"L'AMICIZIA ONLINE"**

**Avete scoperto chi c'era dietro i messaggi. Si trattava di un account falso usato dai compagni di classe e dai loro amici. La scuola ne è consapevole e ha attivato il relativo protocollo per porre fine al cyberbullismo di cui la tua amica è vittima.**



**E ADESSO...**

Ricrea uno dei meme (o più!) con l'adattamento del riflesso che ritieni più potente dopo aver vissuto questa avventura.



# **AVVENTURA 3:**

**-Scheda**

**-Carte**

**ISTRUZIONI PER STAMPARE LA SCHEDE: FOGLIO A4 FRONTE RETRO.**

**ISTRUZIONI PER STAMPARE LE CARTE: 9 CARTE PER FOGLIO A4- SOLO FRONTE.**

## SFIDA ALLA CYBER-SICUREZZA

Che opzione abbiamo scelto tra quelle proposte e perché? Quali sono i pro e i contro? Vi vengono in mente altre opzioni non scritte?



## "UN GIOCO PERICOLOSO"

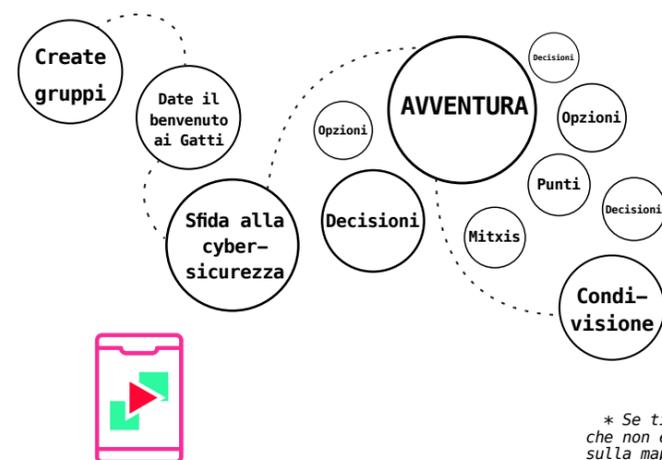
Benvenuti all'avventura "Un gioco pericoloso". In questa storia interattiva, avrete l'opportunità di esplorare le sfide e le conseguenze della cyber-violenza e del cyberbullismo. Sarete i protagonisti di questa storia e le vostre decisioni determineranno lo sviluppo della trama e l'esito finale.

Per giocare, seguite questi semplici passaggi:

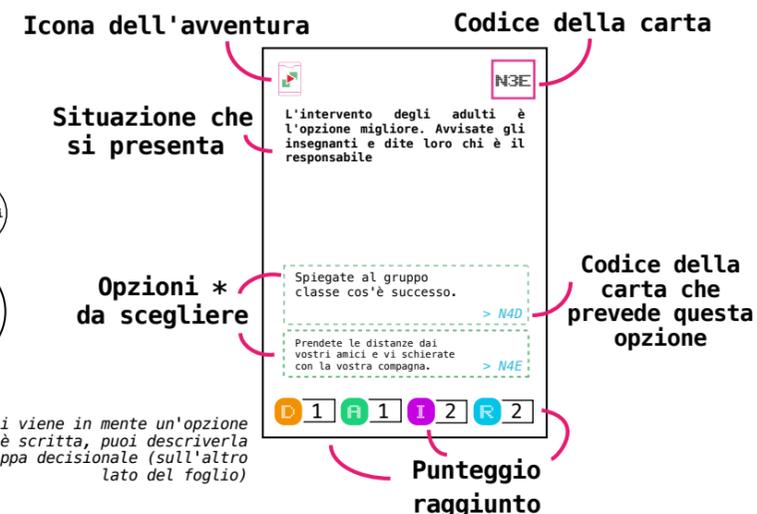
- 1 **Riunitevi in gruppo.**
- 2 **Date il benvenuto ai Gatti** che sono venuti a trovarvi da Internet.
- 3 **Risolvete la prima sfida di cybersicurezza.**
- 4 **Potete iniziare subito la vostra avventura!** Leggete la situazione iniziale (codice N1) e iniziate a prendere **decisioni collettive** in base alle opzioni.
- 5 **Continuate ad avanzare nella storia**, cercando le carte con il codice corrispondente alla scelta fatta. Prestate attenzione **ai dettagli e alle conseguenze** delle vostre scelte.
- 6 **Registrate i punti guadagnati con le carte che incontrate lungo il percorso**, sui relativi contatori di punteggio. Il punteggio di ogni decisione appare sulla carta che si pesca successivamente.
- 7 **Al termine, condividete le vostre opinioni e gli insegnamenti** con gli altri gruppi.

Ricordate che questo gioco è un'opportunità per apprendere e riflettere sulle diverse forme di cyber-violenza e sul cyberbullismo. Discutete tra voi di questi problematiche. Al termine avrete l'opportunità di condividere le vostre opinioni, esperienze e insegnamenti con gli altri gruppi. **Buon gioco a tutti!**

### MOMENTI DI GIOCO



### COME È UNA CARTE

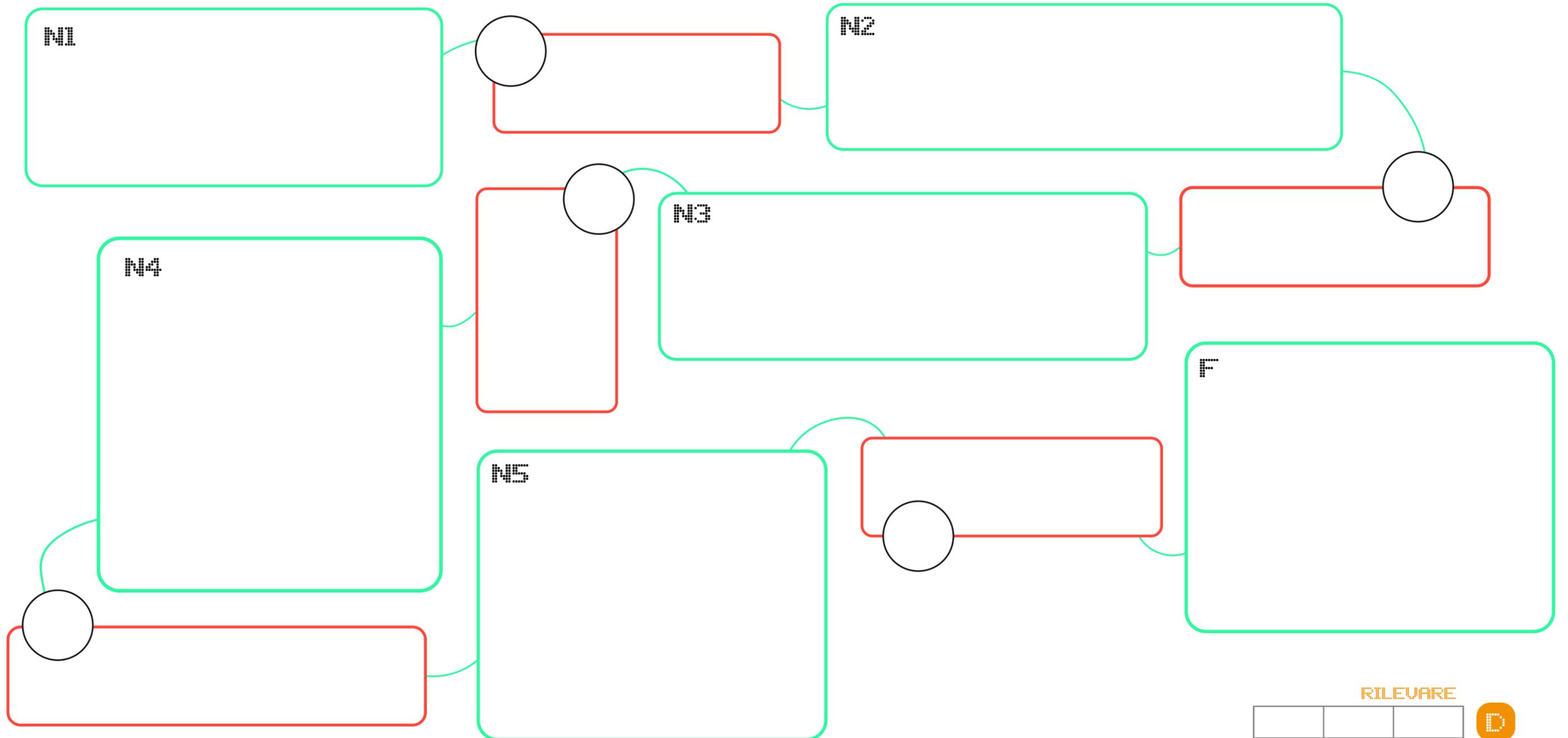


Il Gatto dice...

Quando arriva il momento in cui il gatto vi parla, stabilite chi di voi assumerà il controllo delle respirazioni di gruppo. Dovrete spostare il dito sul telecomando del Gatto e contare fino a 5 su ciascuno di essi, mentre il resto del gruppo resta in silenzio e respira. Indicate fin dove riuscite ad arrivare prima che qualcuno di voi parli, disturbi o faccia rumore. **Se non siete riusciti ad arrivare a 4 posizioni, dovere ricominciare tutto da capo!**



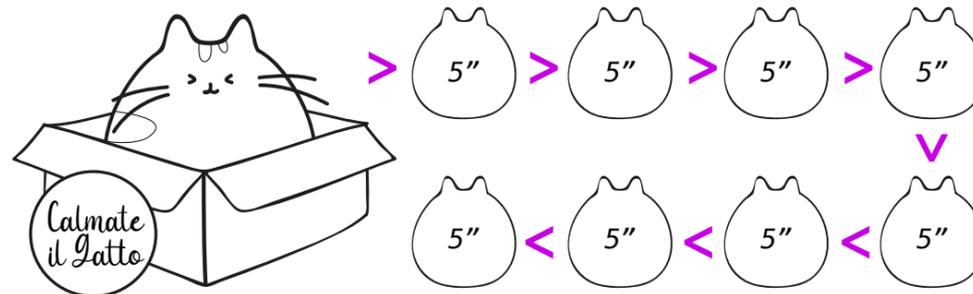
# "UN GIOCO PERICOLOSO"



**LEGENDA**

- Qual è la situazione? Descrivetela brevemente con parole vostre.
- Quale opzione avete scelto? (codice)
- Di cosa avete discusso? Quali sono i pro e i contro?

*Nelle caselle rosse potete annotare anche altre opzioni che vi vengono in mente nell'affrontare le situazioni che non avete trovato scritte.*



**RILEVARE**

--	--	--	--

**D**

**FERMARE LA VIOLENZA**

--	--	--	--	--	--

**A**

**IMPLICARSI**

--	--	--	--	--	--

**I**

**RIPARARE**

--	--	--	--

**R**



N1

**Mentre vai a scuola, incontri tuo cugino. Ti dice che la notte scorsa non è riuscito a chiudere occhio perché ha ricevuto strani messaggi mentre era collegato a un gioco online.....**

Gli chiedi di darti altre informazioni per vedere se puoi aiutarlo a scoprire ulteriori particolari.

> N2A

Gli dici di non preoccuparsi. A volte queste cose accadono e non succede nulla.

> N2B

Gli suggerisci di bloccare la persona che ha inviato i messaggi, se si tratta di una persona specifica.

> N2C



N2A

**Si affretta a precisare che non è sicuro di chi gli abbia inviato i messaggi, che era già tardi e che ha chiuso tutto, ma gli è rimasto il dubbio?**

Gli proponi di incontrarvi in serata per controllare insieme se ci sono tracce dei messaggi.

> N3A

Gli dici di non preoccuparsi più e che se dovesse succedere qualcos'altro, te lo riferisca.

> N3B





N2B

Tuo cugino sta arrivando, ma non è del tutto tranquillo.

Gli dici: "Smetti di pensarci tutto il giorno. Sono cose che succedono di tanto in tanto"

> N3B

Pensi che possa avere motivi di preoccupazione e gli invii un messaggio offrendogli la possibilità di approfondire la questione assieme a lui.

> N3A

Neppure tu ti senti tranquilla, quindi decidi di rivolgerti a qualche esperto in questo genere di problemi.

> N3D



0



0



0



0



N2C

**Tuo cugino ti dice che la cosa più strana è che non è sicuro che il messaggio provenga da una persona.**

Gli consigli di dare uno sguardo al gioco per verificare se ci sia traccia del messaggio e gli offri la possibilità di incontrarvi in serata.

> N3A

Gli dici di fare attenzione qualora riceva un nuovo messaggio.

> N3C

Pensi che sia meglio chiedere l'aiuto di un esperto.

> N3D





N3A

A casa sua, aprite il gioco e trovate un nuovo messaggio: "Gioca con me. Se mi batti, ti darò un forziere pieno di oggetti per il gioco. Ma se non giochi, violerò il tuo account... ah ah ah".

Non sembra così minaccioso. Gli dici di non preoccuparsi.

> N4A

Gli dici di bloccare l'utente e il gioco è fatto.

> N4B

Gli dici di portare avanti la conversazione per vedere cosa vuole.

> N4C



1



0



0



0



N3B

Il giorno dopo lo incontri di nuovo e ha ricevuto un nuovo messaggio: "Gioca con me. Se mi batti, ti darò un forziere pieno di oggetti per il gioco. Ma se non giochi, violerò il tuo account... ah ah ah "

Non sembra così intimidatorio. Gli dici di non preoccuparsi.

> N4A

Hai un brutto presagio, in cuor tuo sai che sta succedendo qualcosa. Gli offri aiuto affinché possa trovare qualcuno che gli dia una mano.

> N4D



0



0



0



0



N3C

Il giorno dopo incontri di nuovo tuo cugino, ha una brutta cera. È a causa della questione del gioco.

Ritieni che stia esagerando e che voglia soltanto attirare l'attenzione, che, in realtà, non c'è nulla di cui di debba preoccupare.

> N4A

Gli chiedi se la causa sia il gioco e lui risponde di sì. Poiché non sai cosa fare, gli dici di bloccare l'utente per sicurezza.

> N4B





N3D

Ti metti immediatamente in contatto con un esperto, chiedendogli aiuto.

Ops, sembra tutto molto complicato. È meglio lasciar perdere. Sicuramente non succederà nulla

> N4A

Ti sembra tutto troppo complicato, quindi decidi che è meglio lasciar perdere, pensi che sicuramente non è niente di grave.

> N4D





La sera tuo cugino riceve un nuovo messaggio: la persona in questione lo ricatta dicendogli che con il primo messaggio ha installato un virus sul suo computer che cancellerà l'intero sistema,

La situazione è fuori controllo.

Gli dici che è necessario chiedere aiuto a un esperto. > N5A

Gli dici di bloccare immediatamente la persona e di denunciare il profilo. > N5C

Gli chiedi per quale motivo non ha installato un sistema di protezione, anche minimo, sul suo computer. > N5B





N4B

**Bloccate l'utente e segnalate l'accaduto allo sviluppatore, ma non trovate le giuste motivazioni nelle opzioni di segnalazione fornite.**

Lasciate perdere la denuncia, ma disinstallate il gioco.

> N5C

Fornite un altro motivo per la denuncia e aggiungete nei commenti ciò è successo.

> N5C



1



1



0



0



**Tuo cugino continua a giocare e la persona gli dice che può vincere un sacco di cose belle nel gioco. Cosa può succedere di male ?**

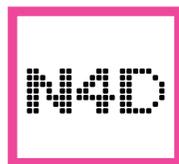
Lo incoraggi a continuare e a vincere il forziere.

> N5F

Gli consigli di non fidarsi della persona e che è meglio bloccarla, perché sembra una truffa, e insieme bloccate l'utente.

> N5C





Incontrate un esperto che vi dà istruzioni su come proteggere il vostro account di gioco e vi suggerisce di denunciare le minacce ricevute alle autorità:

Seguite tutte le istruzioni con attenzione e interesse e, grazie alla famiglia, presentate una denuncia alle autorità. > N5E

Che situazione sgradevole! Dici di sì, ma alla fine non fai tutto quello che l'esperto ti ha detto di fare. Lo blocco, punto e basta. > N5C

A parte la denuncia, che comporterebbe la necessità di dare spiegazioni alla famiglia, fate quello che vi consiglia l'esperto. > N5D





NSA

Incontrate un esperto che vi dà istruzioni su come proteggere l'account di gioco. Suggerisce, inoltre, di sporgere denuncia alle autorità per le minacce di cui siete stati vittima.

Seguite i suoi consigli alla lettera.

> *FA*

Che situazione sgradevole! Dici di sì, ma alla fine non fai tutto quello che l'esperto ti ha detto di fare. Lo bloccate,

> *FB*





NSB

Tuo cugino è sorpreso dalla tua reazione e non ti parla più della questione.

Gli chiedi scusa e gli dici che lo aiuterai a configurare tutto ciò che è necessario e a chiedere aiuto per proteggere meglio il sistema.

> *FB*

Gli dici di non esagerare, che gli volevi solo dare una mano . Ma, vista la sua reazione, ora sei tu a non volerlo più aiutare.

> *FC*





NSC

Sei in pensiero, e se è stato alterato il sistema? Chiedete aiuto a un esperto

Chiedete aiuto a un esperto

> [FA](#)

Pensate che la cosa migliore sia discuterne a casa e che un adulto vi aiuti a prendere delle decisioni

> [FB](#)





NSD

Grazie alle istruzioni  
dell'esperto, è possibile  
proteggersi dai messaggi  
malevoli.

Capisci tutto ciò che è successo  
e decidi di proteggere anche il  
tuo computer e i tuoi  
dispositivi. Ne parli a scuola  
in modo che anche la tua classe  
ne tenga conto > FA

Dopo la crisi, ne parlate a  
casa e decidete di denunciare  
il fatto alle autorità. > FD





NSE

**Le autorità avviano un'indagine. Non è l'unico caso che è stato segnalato e sembra che dietro ci sia una rete di estorsione in cambio di dati personali. Vi forniscono istruzioni su come proteggere i sistemi**

Sembra che non si tratti di una persona del tuo entourage. Ne parlate con i vostri compagni di scuola in modo che tutti siano consapevoli di come comportarsi > *FD*

Sta a voi proteggervi meglio, lo farete, per il momento, ma non ne parlate con nessuno per vergogna > *FB*





NSF

Tuo cugino perde la partita.  
L'utente minaccia di rubare  
tutto ciò che ha nel gioco... e  
nel sistema.

Chiedete aiuto a un esperto

> *FB*

Pensate che la cosa migliore  
sia discuterne a casa e che  
un adulto vi aiuti a prendere  
delle decisioni

> *FB*





FR

FINE

"UN GIOCO PERICOLOSO"

**Siete riusciti a proteggere il sistema, avete imparato come comportarvi di fronte a queste minacce e ne avete parlato con i vostri compagni. Ne siete usciti più forti!**



E ADESSO...

Ricrea uno dei meme (o più!) con l'adattamento del riflesso che ritieni più potente dopo aver vissuto questa avventura.





**FINE**

**"UN GIOCO PERICOLOSO"**

**Alla fine avete scelto di chiedere aiuto, è stata una lezione da cui imparare. Quando ci si trova di fronte a un problema, chiedere aiuto ci risparmia sofferenza (e si impara a gestire situazioni future). Hai ancora un bel da fare!**



**E ADESSO...**

Ricrea uno dei meme (o più!) con l'adattamento del riflesso che ritieni più potente dopo aver vissuto questa avventura.



0



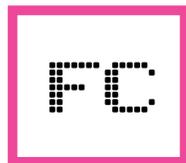
0



0



1



**FINE**

**"UN GIOCO PERICOLOSO"**

**Alla fine non siete riusciti a risolvere la situazione e, pur comprendendo che non è la cosa migliore da fare, credete che ognuno se la debba sbrigare da solo. Che non vi coinvolgano in problemi che non vi riguardano!**



**E ADESSO...**

Ricrea uno dei meme (o più!) con l'adattamento del riflesso che ritieni più potente dopo aver vissuto questa avventura.



0



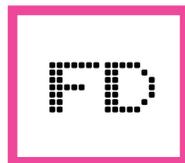
0



0



0



**FINE**

**"UN GIOCO PERICOLOSO"**

**Non siete riusciti a scoprire chi si cela dietro le minacce, ma le indagini delle autorità sono ancora in corso. Seguirete alla lettera le istruzioni che vi sono state date.**



**E ADESSO...**

Ricrea uno dei meme (o più!) con l'adattamento del riflesso che ritieni più potente dopo aver vissuto questa avventura.



# **AVVENTURA 4:**

**-Scheda**

**-Carte**

**ISTRUZIONI PER STAMPARE LA SCHEDA: FOGLIO A4 FRONTE RETRO.**

**ISTRUZIONI PER STAMPARE LE CARTE: 9 CARTE PER FOGLIO A4– SOLO FRONTE.**

## SFIDA ALLA CYBER-SICUREZZA

Che opzione abbiamo scelto tra quelle proposte e perché? Quali sono i pro e i contro? Vi vengono in mente altre opzioni non scritte?



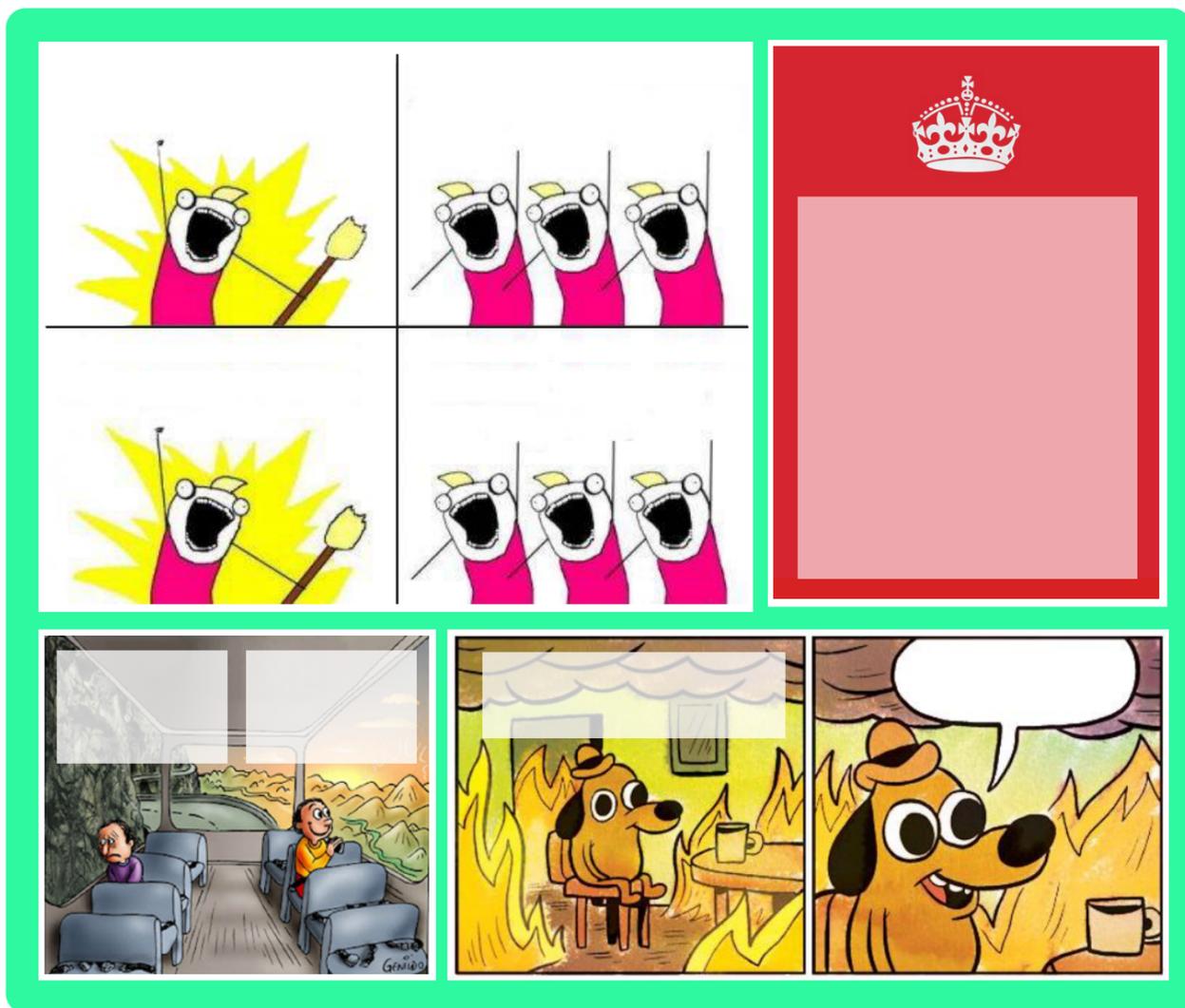
## "LA CAMPAGNA TOSSICA"

Benvenuti all'avventura "La campagna tossica". In questa storia interattiva, avrete l'opportunità di esplorare le sfide e le conseguenze della cyber-violenza e del cyberbullismo. Sarete i protagonisti di questa storia e le vostre decisioni determineranno lo sviluppo della trama e l'esito finale.

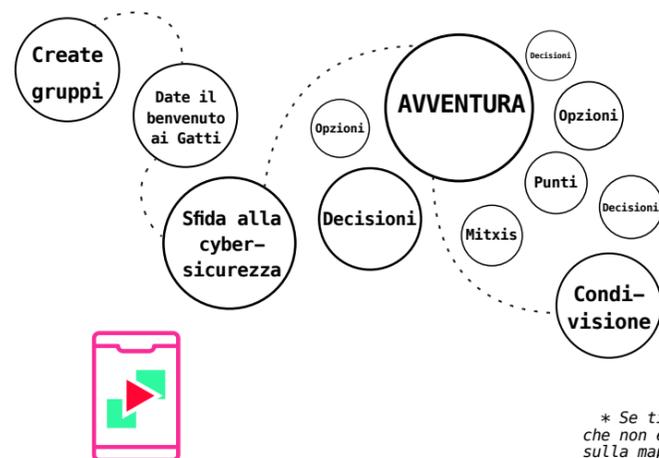
Per giocare, seguite questi semplici passaggi:

- 1 **Riunitevi in gruppo.**
- 2 **Date il benvenuto ai Gatti** che sono venuti a trovarvi da Internet.
- 3 **Risolvete la prima sfida di cybersicurezza.**
- 4 **Potete iniziare subito la vostra avventura!** Leggete la situazione iniziale (codice N1) e iniziate a prendere decisioni collettive in base alle opzioni.
- 5 **Continuate ad avanzare nella storia**, cercando le carte con il codice corrispondente alla scelta fatta. Prestate attenzione ai dettagli e alle conseguenze delle vostre scelte.
- 6 **Registrate i punti guadagnati con le carte che incontrate lungo il percorso**, sui relativi contatori di punteggio. Il punteggio di ogni decisione appare sulla carta che si pesca successivamente.
- 7 **Al termine, condividete le vostre opinioni e gli insegnamenti** con gli altri gruppi.

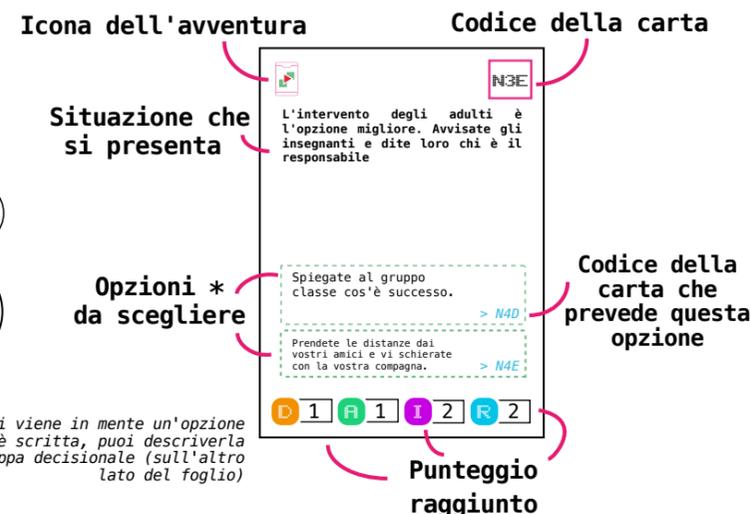
Ricordate che questo gioco è un'opportunità per apprendere e riflettere sulle diverse forme di cyber-violenza e sul cyberbullismo. Discutete tra voi di questi problematiche. Al termine avrete l'opportunità di condividere le vostre opinioni, esperienze e insegnamenti con gli altri gruppi. **Buon gioco a tutti!**



### MOMENTI DI GIOCO



### COME È UNA CARTE

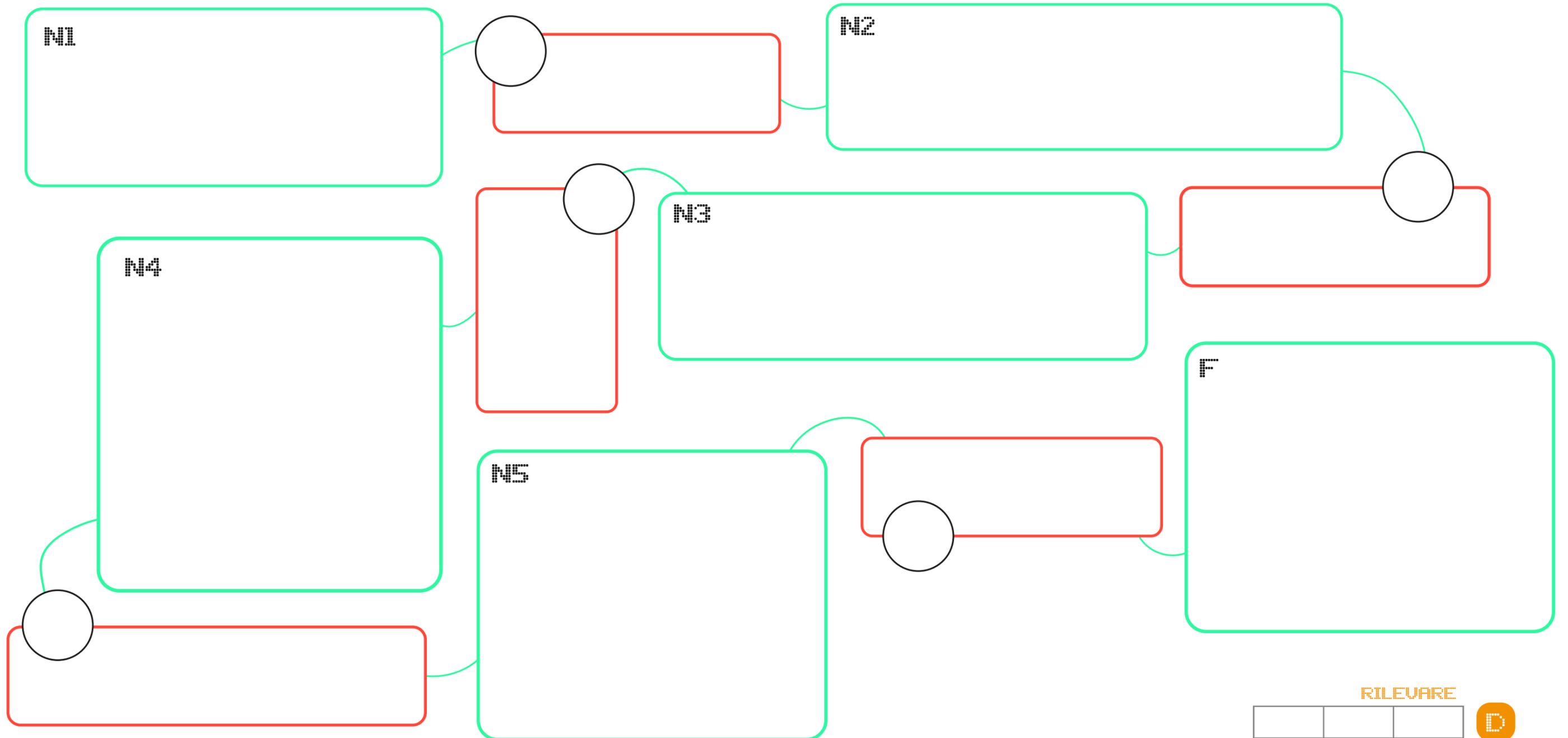


Il Gatto dice...

Quando arriva il momento in cui il gatto vi parla, stabilite chi di voi assumerà il controllo delle respirazioni di gruppo. Dovrete spostare il dito sul telecomando del Gatto e contare fino a 5 su ciascuno di essi, mentre il resto del gruppo resta in silenzio e respira. Indicate fin dove riuscite ad arrivare prima che qualcuno di voi parli, disturbi o faccia rumore. **Se non siete riusciti ad arrivare a 4 posizioni, dovere ricominciare tutto da capo!**

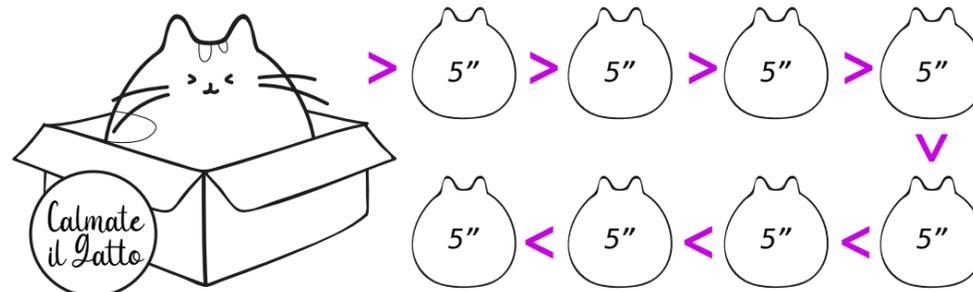


# "LA CAMPAGNA TOSSIDA"



- LEGENDA**
- Qual è la situazione? Descrivetela brevemente con parole vostre.
  - Quale opzione avete scelto? (codice)
  - Di cosa avete discusso? Quali sono i pro e i contro?

*Nelle caselle rosse potete annotare anche altre opzioni che vi vengono in mente nell'affrontare le situazioni che non avete trovato scritte.*



**RILEVARE**

--	--	--	--

**D**

**FERMARE LA VIOLENZA**

--	--	--	--	--	--

**A**

**IMPLICARSI**

--	--	--	--	--	--

**I**

**RIPARARE**

--	--	--	--

**R**

DARRECORR



N1

Arrivate a scuola la mattina e vedete che i manifesti che avevate appeso nei corridoi con le attività previste per il 25N, la Giornata internazionale per l'eliminazione della violenza sulle donne, sono stati imbrattati. La vostra reazione è...

Indagare chi potrebbe essere stato.

> N2A

Convocare una riunione d'urgenza con il team che organizza le attività del 25N.

> N2B

Fate finta di niente . Qualcuno voleva essere graffitaro per un giorno.

> N2C



N2A

Seguite le tracce, trovate altri scritti che incitano all'odio e alla violenza, ma non identificate la calligrafia. Cosa fate?

Decidete di spargere la voce e di chiedere agli studenti di altre classi. > N3A

Accedete ai social network della scuola per cercare indizi. > N3B





N2B

Incontrate il team organizzativo e valutate due possibilità di intervento. Quale scegliete?

Mobilitarvi.

> N3C

Evitare conflitti a scuola.

> N3D



1



0



1



0



N2C

A scuola notate molti  
manifesti imbrattati con  
messaggi sessisti. Cosa fate?

Ristampate i manifesti e  
sostituite quelli più  
rovinati.

> N3E

Decidete di rimuoverli per  
evitare che ciò si ripeta  
e di comunicare le  
attività in modo diverso.

> N3F





N3A

**Durante l'intervallo parlate con molte persone. Nessuno sa nulla. Non ci sono indizi che ti aiutino a identificare il colpevole.**

Cambio di strategia: vai dagli insegnanti.

> *N4A*

Cambio di strategia: vai dal team che ha organizzato le attività.

> *N4B*





N3B

Trovate utenti anonimi che hanno lasciato commenti sgradevoli sui post che promuovono le attività. Cosa decidete di fare?

Rispondete cercando di spiegare perché le attività in programma per il 25N sono necessarie.

> N4C

Denunciate i commenti e bloccate gli utenti.

> N4E





N3C

**Ritenete necessario agire su reazioni che vanno contro i diritti umani e stabilite come farlo.**

Fate un giro delle classi per denunciare pubblicamente i fatti.

> N4C

Proponete di organizzare dibattiti in tutte le classi per sensibilizzare l'opinione pubblica sulla violenza di genere.

> N4D





N3D

Ritenete che le proposte di attività non siano state accolte bene e decidete di non fare cagnara . Come procedete?

Ritirare i manifesti ma mantenete il programma.

> N4E

Annullate le attività programmate.

> N4F





N3E

Sostituite i manifesti imbrattati e fate finta di niente. Ma un compagno vi mette in guardia sui commenti sessisti che vengono pubblicati sui social network della scuola.

Annulate le attività programmate.

> N4A

Denunciate i commenti sui social media, bloccate gli account e andate avanti.

> N4B



0



1



0



0



N3F

Senza i manifesti, pensate ad altri modi per pubblicizzare le attività tra gli studenti. Vengono prese in considerazione diverse

Distribuire volantini all'uscita della scuola

> N4A

Pubblicare sui social network della scuola.

> N4D





**I professori chiedono il vostro aiuto per trovare le persone implicate negli attacchi. Come collaboriamo?**

Partecipate alle attività in classe col tutor per presentare il vostro manifesto contro la violenza e giustificare le attività.

> N5A

Continuate le vostre indagini e, per provocare ulteriori reazioni, affigete altri manifesti.

> N5B





**Insieme discutete quale sia il modo migliore per affrontare la situazione. Cosa fate?**

Appendete nuovi manifesti quale nuova campagna di sensibilizzazione.

> N5B

Organizzate altre attività.

> N5C





**La risposta non è delle migliori. Appaiono nuovi commenti che la ridicolizzano. Come vi comportate?**

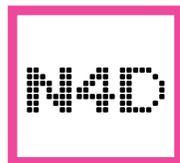
Organizzate altre attività

> N5C

Annullate le attività programmate.

> N5D





**L'azione provoca disagio e ci sono studenti che vi rispondono negando la violenza maschilista. Come reagite?**

Decidete di chiedere aiuto ad esperti (ad esempio alla Rete di giovani per l'uguaglianza di genere).

> N5C

Annullate le attività programmate.

> N5D





**Il giorno successivo a scuola appaiono dei graffiti con messaggi che negano l'esistenza della violenza maschilista. Cosa fate?**

Contattate gli esperti (ad esempio la Rete di giovani per l'uguaglianza di genere) per porre fine al conflitto.

> N5C

Decidete che è un problema che non vi riguarda. La responsabilità è della scuola.

> N5D





**Le persone che fanno parte del gruppo organizzatore iniziano a ricevere messaggi privati intimidatori sui social media. Cosa fate?**

Li ignorate. Se li lasciate perdere, vi lasceranno in pace.

> N5D

Segnalate questi attacchi alla scuola per ottenere il supporto dei vostri compagni.

> N5E



0



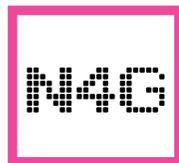
0



0



0



**Vi mettete al lavoro e vi accorgete che ci sono gruppi di studenti che vi osservano da lontano, altri che vi ridono alle spalle e altri ancora che vi indicano per ridicolizzarvi. Come reagite?**

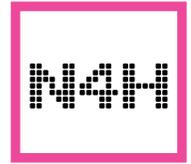
Denunciate il fenomeno del bullismo alla scuola per ottenere il supporto dei vostri compagni.

> N5E

Fate finta di non vederli e portate avanti le vostre attività.

> N5D





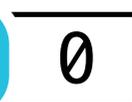
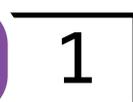
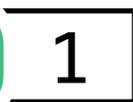
**Vedete che diversi utenti anonimi pubblicano commenti sessisti e violenti. Cosa fate?**

Chiedete aiuto agli insegnanti.

> N5F

Cercate esperti di cybersicurezza per scoprire chi potrebbero essere stato.

> N5E





NSA

L'azione provoca disagio e ci sono studenti che vi rispondono negando la violenza maschile. Come reagite?

Decidete di chiedere aiuto ad esperti (ad esempio alla Rete di giovani per l'uguaglianza di genere). > *FA*

Cancellate le attività programmate. > *FC*





NSB

Constatate che gli studenti del liceo stanno di nuovo imbrattando i manifesti. Ormai sapete chi sono. Come reagite?

Gestite la situazione con discrezione, comunicando tutto ai vostri tutori.

> FA

Visti i danni che possono provocare, segnalate gli studenti davanti a tutta la scuola e chiedete loro di scusarsi.

> FB





NSC

**Contattate gli esperti del settore, che vi aiutino a risolvere il conflitto. Vi propongono due linee d'azione. Quale scegliete?**

Cercate la complicità all'interno della scuola e chiedete ad altri di unirsi nella difesa delle azioni.

> *FD*

Incoraggiate gli studenti a esprimere le loro opinioni in modo rispettoso su un murale collaborativo che appenderete nel cortile della scuola.

> *FD*





NSD

**Vi rendete conto che nel gruppo organizzatore ci sono delle persone che, per paura, iniziano a dissociarsi e ad abbandonare l'iniziativa. Cosa fate?**

Credete che sia necessario l'intervento di esperti in materia e che è importante che non si diffonda il panico.

> *FD*

Preferite stare fuori dai guai e sciogliete completamente il gruppo.

> *FC*





NSE

**Gli insegnanti vi appoggiano e vi aiutano a trovare soluzioni. Vagliate diverse opzioni.**

Decidete di lasciare che se ne occupi la scuola e preferite ritirarvi e cancellare le attività.

> FC

Proponete di organizzare dibattiti in tutte le classi per sensibilizzare gli studenti sulla violenza di genere.

> FD





NSF

Grazie al lavoro che è stato fatto, sapete chi sono le persone che boicottano le vostre iniziative. Come gestite la situazione?

La gestite con discrezione, riferendo tutto ai vostri tutori.

> *FA*

Visti i danni che possono provocare, segnalate gli studenti davanti a tutta la scuola e chiedete loro di scusarsi.

> *FB*



0



1



1



0

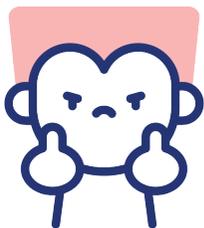


FR

FINE

"LA CAMPAGNA TOSSICA"

Avete scoperto chi c'era  
dietro l'azione di  
boicottaggio. La scuola ha  
attivato il protocollo  
necessario per far sì che la  
situazione non si ripeta.



E ADESSO...

Ricrea uno dei meme (o più!) con  
l'adattamento del riflesso che  
ritieni più potente dopo aver  
vissuto questa avventura.



0



1



1



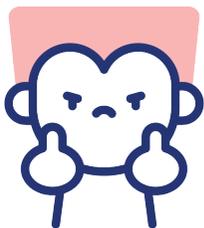
1



FINE

"LA CAMPAGNA TOSSICA"

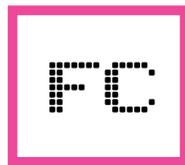
**Avete scoperto chi c'era  
dietro l'azione di  
boicottaggio. A seguito della  
scoperta, si è creata una  
forte tensione tra gli  
studenti della scuola.**



E ADESSO...

Ricrea uno dei meme (o più!) con  
l'adattamento del riflesso che  
ritieni più potente dopo aver  
vissuto questa avventura.

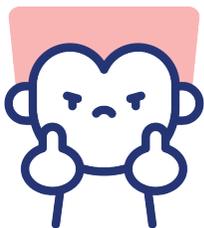




FINE

"LA CAMPAGNA TOSSICA"

**Non avete scoperto chi c'era dietro, ma per paura non sono state realizzate nemmeno le attività proposte.**



E ADESSO...

Ricrea uno dei meme (o più!) con l'adattamento del riflesso che ritieni più potente dopo aver vissuto questa avventura.



0



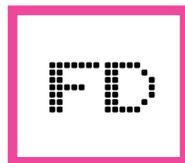
0



0



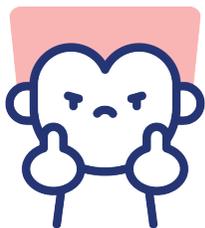
0



**FINE**

**"LA CAMPAGNA TOSSICA"**

**Non avete scoperto chi c'è dietro, ma grazie al vostro impegno a scuola sono stati creati spazi di dibattito e di sensibilizzazione.**



**E ADESSO...**

Ricrea uno dei meme (o più!) con l'adattamento del riflesso che ritieni più potente dopo aver vissuto questa avventura.



0



0



0



1

# **AVVENTURA 5:**

**-Scheda**

**-Carte**

**ISTRUZIONI PER STAMPARE LA SCHEDA: FOGLIO A4 FRONTE RETRO.**

**ISTRUZIONI PER STAMPARE LE CARTE: 9 CARTE PER FOGLIO A4- SOLO FRONTE.**

## SFIDA ALLA CYBER-SICUREZZA

Che opzione abbiamo scelto tra quelle proposte e perché? Quali sono i pro e i contro? Vi vengono in mente altre opzioni non scritte?



## "MESSAGGI INTIMIDATORI"

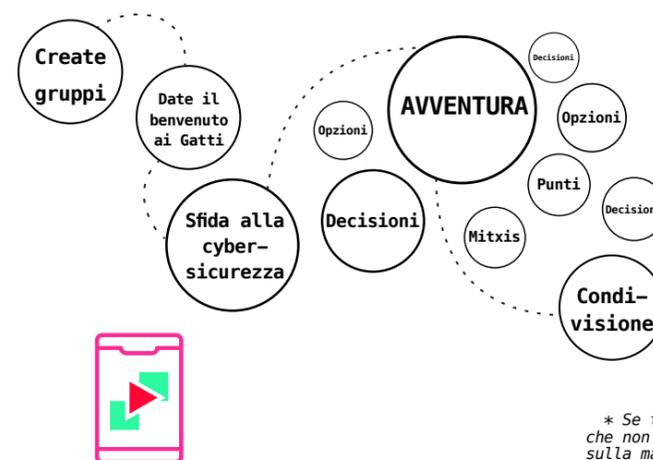
Benvenuti all'avventura "Messaggi intimidatori". In questa storia interattiva, avrete l'opportunità di esplorare le sfide e le conseguenze della cyber-violenza e del cyberbullismo. Sarete i protagonisti di questa storia e le vostre decisioni determineranno lo sviluppo della trama e l'esito finale.

Per giocare, seguite questi semplici passaggi:

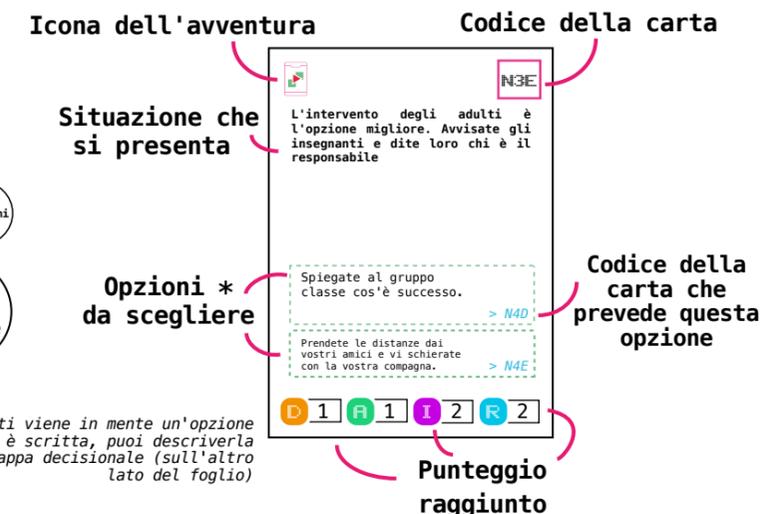
- 1 **Riunitevi in gruppo.**
- 2 **Date il benvenuto ai Gatti** che sono venuti a trovarvi da Internet.
- 3 **Risolvete la prima sfida di cybersicurezza.**
- 4 **Potete iniziare subito la vostra avventura!** Leggete la situazione iniziale (codice N1) e iniziate a prendere decisioni collettive in base alle opzioni.
- 5 **Continuate ad avanzare nella storia**, cercando le carte con il codice corrispondente alla scelta fatta. Prestate attenzione ai dettagli e alle conseguenze delle vostre scelte.
- 6 **Registrate i punti guadagnati con le carte che incontrate lungo il percorso**, sui relativi contatori di punteggio. Il punteggio di ogni decisione appare sulla carta che si pesca successivamente.
- 7 **Al termine, condividete le vostre opinioni e gli insegnamenti** con gli altri gruppi.

Ricordate che questo gioco è un'opportunità per apprendere e riflettere sulle diverse forme di cyber-violenza e sul cyberbullismo. Discutete tra voi di questi problematiche. Al termine avrete l'opportunità di condividere le vostre opinioni, esperienze e insegnamenti con gli altri gruppi. **Buon gioco a tutti!**

### MOMENTI DI GIOCO



### COME È UNA CARTE

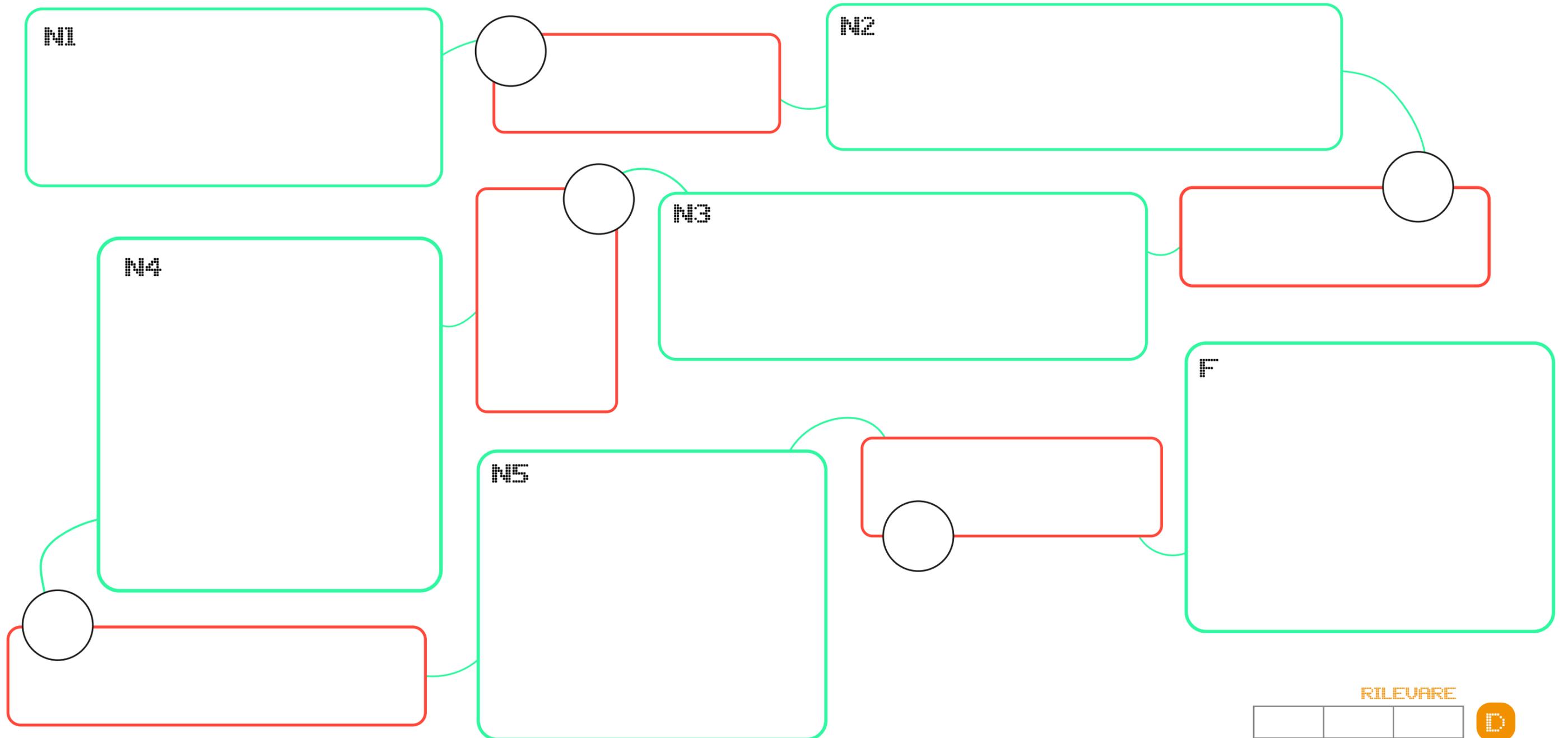


Il Gatto dice...

Quando arriva il momento in cui il gatto vi parla, stabilite chi di voi assumerà il controllo delle respirazioni di gruppo. Dovrete spostare il dito sul telecomando del Gatto e contare fino a 5 su ciascuno di essi, mentre il resto del gruppo resta in silenzio e respira. Indicate fin dove riuscite ad arrivare prima che qualcuno di voi parli, disturbi o faccia rumore. **Se non siete riusciti ad arrivare a 4 posizioni, dovere ricominciare tutto da capo!**



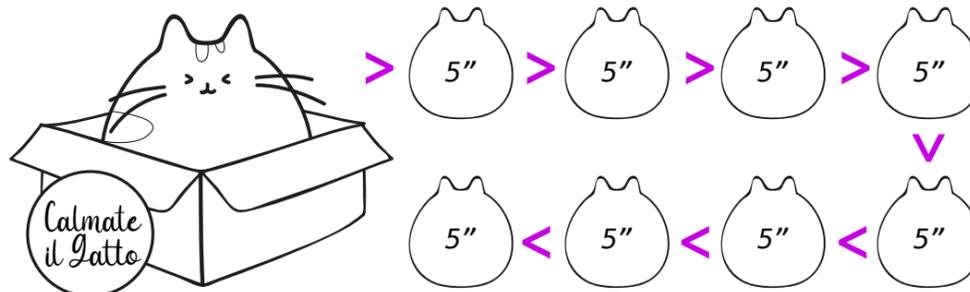
# "MESSAGGI INTIMIDATORI"



**LEGENDA**

- Qual è la situazione? Descrivetela brevemente con parole vostre.
- Quale opzione avete scelto? (codice)
- Di cosa avete discusso? Quali sono i pro e i contro?

*Nelle caselle rosse potete annotare anche altre opzioni che vi vengono in mente nell'affrontare le situazioni che non avete trovato scritte.*



**RILEVARE**

--	--	--	--

**D**

**FERMARE LA VIOLENZA**

--	--	--	--	--	--

**A**

**IMPLICARSI**

--	--	--	--	--	--

**I**

**RIPARARE**

--	--	--	--

**R**

DAREMMA



N1

Una mia compagna di classe è spaventata perché ha ricevuto un messaggio su Instagram che diceva: "Dovresti stare attenta a quello che fai.... Se non vuoi che tutti vengano a conoscenza dei tuoi segreti, stai zitta". È angosciata e ti chiede un consiglio.

Le consigli di stare attenta e di parlarne con qualcuno della sua famiglia che sia in grado di aiutarla. > N2A

Sicuramente possiamo scoprire chi è stato. Le chiedi di lasciarti il suo cellulare per indagare. > N2B

Pensi che non sia vero e le dici di non farne un dramma. Le consigli di bloccare l'account > N2C



N2A

Avvisate la famiglia della tua compagna. Ti ringraziano e denunciano il caso alla polizia.

Tuttavia, non vi sentite tranquille e preferite accompagnare la vostra compagna dappertutto.

> N3C

Conoscete una persona molto brava in programmazione che forse può aiutarvi a scoprire chi c'è dietro.

> N3E

Ritenete importante informarne anche la scuola.

> N3A



0



0



1



0



N2B

Entrate nel profilo Instagram e vedete che si tratta di un account falso. Date uno sguardo ai follower per vedere se trovate qualche riferimento ma non trovate nulla.

Conoscete una persona molto brava in programmazione che forse può aiutarvi a scoprire chi c'è dietro.

> N3E

Non pensate che sia necessario dargli tanta importanza. Potrebbe essere un messaggio per vedere chi cade nella trappola.

> N3B

Per maggior sicurezza, rispondete al messaggio, invitandoli a lasciare in pace la vostra compagna, altrimenti verranno avvertite le autorità.

> N3D



1



0



0



0



N2C

La vostra compagna blocca l'account. Tuttavia, riceve un altro messaggio da un altro account: "Non pensare che sia così facile liberartene"

Ritenete importante informarne la scuola

> N3A

Conoscete una persona molto brava in programmazione che forse può aiutarvi a scoprire chi c'è dietro.

> N3E

Esortate la vostra compagna a rispondere al messaggio, chiedendo di essere lasciata in pace, o saranno avvisate le autorità. > N3D

Decidete di accompagnare la vostra compagna dappertutto, non state tranquille

> N3C





N3A

**Avvisate la scuola della minaccia di cui è vittima la vostra compagna.**

Chiedete che se ne parli in classe per saper in che modo è possibile proteggersi dal cyberbullismo.

> N4C

Chiedete che vengano avvisate le autorità competenti per identificare il responsabile.

> N4A





N3B

L'utente anonimo continua a inviare messaggi intimidatori alla vostra compagna. L'ultimo messaggio è una foto di lei a scuola.

Vi rendete conto che la vostra compagna sta soffrendo molto e decidete di convincerla a sporgere denuncia alla polizia. > N4A

A vostro avviso si tratta di qualcuno dell'ambito scolastico. > N4D





N3C

La vostra compagna è spaventata e inizia a modificare la sua routine.

Consigliate alla vostra compagna di rivolgersi a uno specialista che possa offrirle sostegno emotivo.

> N4B

Parlate con i vostri compagni di classe per aiutare la vostra compagna a sentirsi in uno spazio sicuro quando siete tutti insieme.

> N4C



0



1



0



0



N3D

La vostra compagna scrive un messaggio diretto alla persona. Quest'ultima le risponde con una foto sua a scuola e un messaggio: "Non mi fai paura".

Accompagnate la vostra compagna dalla polizia per sporgere denuncia.

> N4A

A vostro avviso la persona anonima è qualcuno dell'ambito scolastico. Decidete di chiedere aiuto alla classe per identificare la persona.

> N4D

Consigliate alla vostra compagna di rivolgersi a uno specialista che possa offrirle sostegno emotivo.

> N4B



0



0



1



0



N3E

L'esperto di tracciamento si accorge che l'IP è quello dell'istituto.

Decidete di parlarne con i vostri compagni di classe perché vi aiutino a trovare il responsabile.

> N4D

Decidete di informare la direzione della scuola.

> N4C





**La polizia vi chiede delle prove per individuare la provenienza della minaccia.**

Informate i compagni di classe per vedere se hanno in mano altre prove

> N5B

Fornite le prove di cui disponete fino a quel momento

> N5A





**Riuscite a creare un ambiente sicuro per la vostra compagna fintanto che se ne individua il responsabile**

Andate avanti con il tracciamento dell'IP.

> *N5D*

Continuate a preoccuparvi dello stato emotivo della vostra compagna.

> *N5C*





**A scuola si crea uno spazio per individuare questi casi e gestire tutte queste situazioni.**

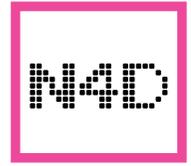
State ancora cercando la persona che minaccia la vostra compagna

> *N5D*

State vicine alla vostra compagna affinché si senta sicura e tranquilla.

> *N5C*





**Come gruppo classe decidete di cercare la persona che sta minacciando la vostra compagna.**

Decidete di informare la direzione della scuola

> N5A

Vi organizzate per controllare le entrate e le uscite dalla scuola.

> N5B



1



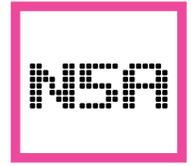
0



1



0



Individuate la persona che minaccia la vostra compagna

Avvisate la polizia affinché la arresti

> *FA*

Avvisare la scuola

> *FB*



1



0



0



0



Scoprite che la persona che minaccia la vostra compagna è un compagno che frequenta la stessa scuola.

Formate un gruppo per affrontare insieme le situazioni di cyberbullismo

> *FB*

Avvisate la polizia

> *FA*





**Siete riusciti a far sentire sicura e tranquilla la vostra compagna nell'ambiente scolastico.**

Fate un patto con il gruppo classe per proteggervi a vicenda in queste situazioni

> *FD*

Collaborate con gli esperti per evitare che tali situazioni accadano a scuola

> *FC*





NSD

**Non è stato possibile individuare il responsabile delle minacce. Tuttavia, le minacce sono cessate e la vostra compagna sembra più tranquilla.**

Collaborate con gli esperti per evitare che tali situazioni accadano a scuola

> FC

Formate un gruppo per affrontare insieme le situazioni di cyberbullismo

> FB

Fate un patto con il gruppo classe per proteggervi a vicenda in queste situazioni

> FD



1



1



0



0



**FINE**

**"MESSAGGI INTIMIDATORI"**

**Collaborate appieno con le autorità e la scuola, fornendo tutte le prove che avete raccolto, e grazie a ciò la minaccia viene localizzata e neutralizzata.**



**E ADESSO...**

**aRicrea uno dei meme (o più!) con l'adattamento del riflesso che ritieni più potente dopo aver vissuto questa avventura.**





**FINE**

**"MESSAGGI INTIMIDATORI"**

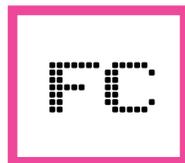
**Scoprite chi c'è dietro i messaggi e venite a sapere che si tratta di un conoscente, un compagno che frequenta la stessa scuola. Formate un gruppo per gestire queste situazioni a scuola e ne parlate tutti assieme e fate in modo che il responsabile cambi atteggiamento e chieda scusa.**



**E ADESSO...**

Ricrea uno dei meme (o più!) con l'adattamento del riflesso che ritieni più potente dopo aver vissuto questa avventura.





**FINE**

**"MESSAGGI INTIMIDATORI"**

**Le minacce cessano. Non si sa chi ci sia dietro, ma collaborare con gli esperti di criminalità informatica aiuta a proteggersi meglio in situazioni del genere.**



**E ADESSO...**

Ricrea uno dei meme (o più!) con l'adattamento del riflesso che ritieni più potente dopo aver vissuto questa avventura.



0



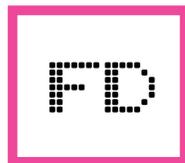
1



1



0



**FINE**

**"MESSAGGI INTIMIDATORI"**

**Il vostro sostegno e la vostra collaborazione sono fondamentali per far sì che la vostra compagna riacquisti la fiducia in se stessa e vi ripromettete di prendervi cura l'uno dell'altro di fronte a queste minacce.**



**E ADESSO...**

Ricrea uno dei meme (o più!) con l'adattamento del riflesso che ritieni più potente dopo aver vissuto questa avventura.



# **AVVENTURA 6:**

**-Scheda**

**-Carte**

**ISTRUZIONI PER STAMPARE LA SCHEDA: FOGLIO A4 FRONTE RETRO.**

**ISTRUZIONI PER STAMPARE LE CARTE: 9 CARTE PER FOGLIO A4- SOLO FRONTE.**

## SFIDA ALLA CYBER-SICUREZZA

Che opzione abbiamo scelto tra quelle proposte e perché? Quali sono i pro e i contro? Vi vengono in mente altre opzioni non scritte?



## "NON È QUEL CHE SEMBRA"

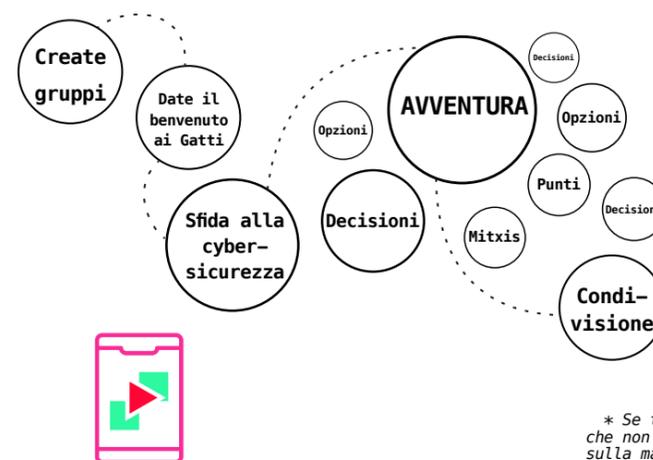
Benvenuti all'avventura "Non è quel che sembra". In questa storia interattiva, avrete l'opportunità di esplorare le sfide e le conseguenze della cyber-violenza e del cyberbullismo. Sarete i protagonisti di questa storia e le vostre decisioni determineranno lo sviluppo della trama e l'esito finale.

Per giocare, seguite questi semplici passaggi:

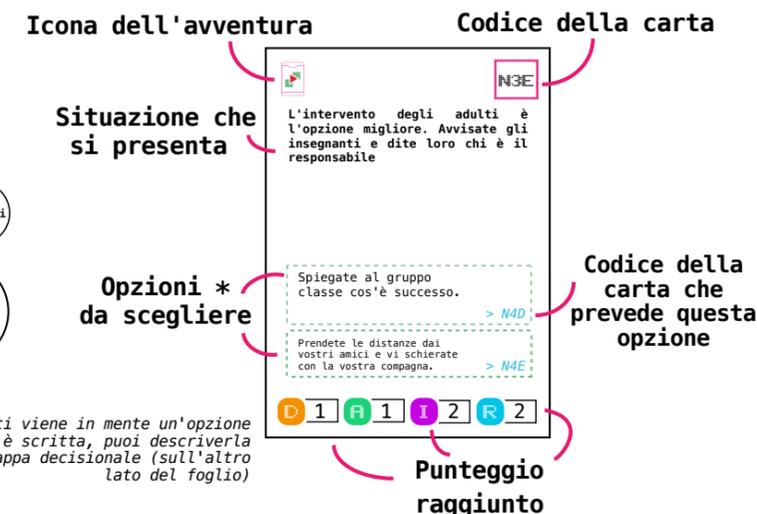
- 1 **Riunitevi in gruppo.**
- 2 **Date il benvenuto ai Gatti** che sono venuti a trovarvi da Internet.
- 3 **Risolvete la prima sfida di cybersicurezza.**
- 4 **Potete iniziare subito la vostra avventura!** Leggete la situazione iniziale (codice N1) e iniziate a prendere decisioni collettive in base alle opzioni.
- 5 **Continuate ad avanzare nella storia**, cercando le carte con il codice corrispondente alla scelta fatta. Prestate attenzione ai dettagli e alle conseguenze delle vostre scelte.
- 6 **Registrate i punti guadagnati con le carte che incontrate lungo il percorso**, sui relativi contatori di punteggio. Il punteggio di ogni decisione appare sulla carta che si pesca successivamente.
- 7 **Al termine, condividete le vostre opinioni e gli insegnamenti** con gli altri gruppi.

Ricordate che questo gioco è un'opportunità per apprendere e riflettere sulle diverse forme di cyber-violenza e sul cyberbullismo. Discutete tra voi di questi problematiche. Al termine avrete l'opportunità di condividere le vostre opinioni, esperienze e insegnamenti con gli altri gruppi. **Buon gioco a tutti!**

### MOMENTI DI GIOCO



### COME È UNA CARTE

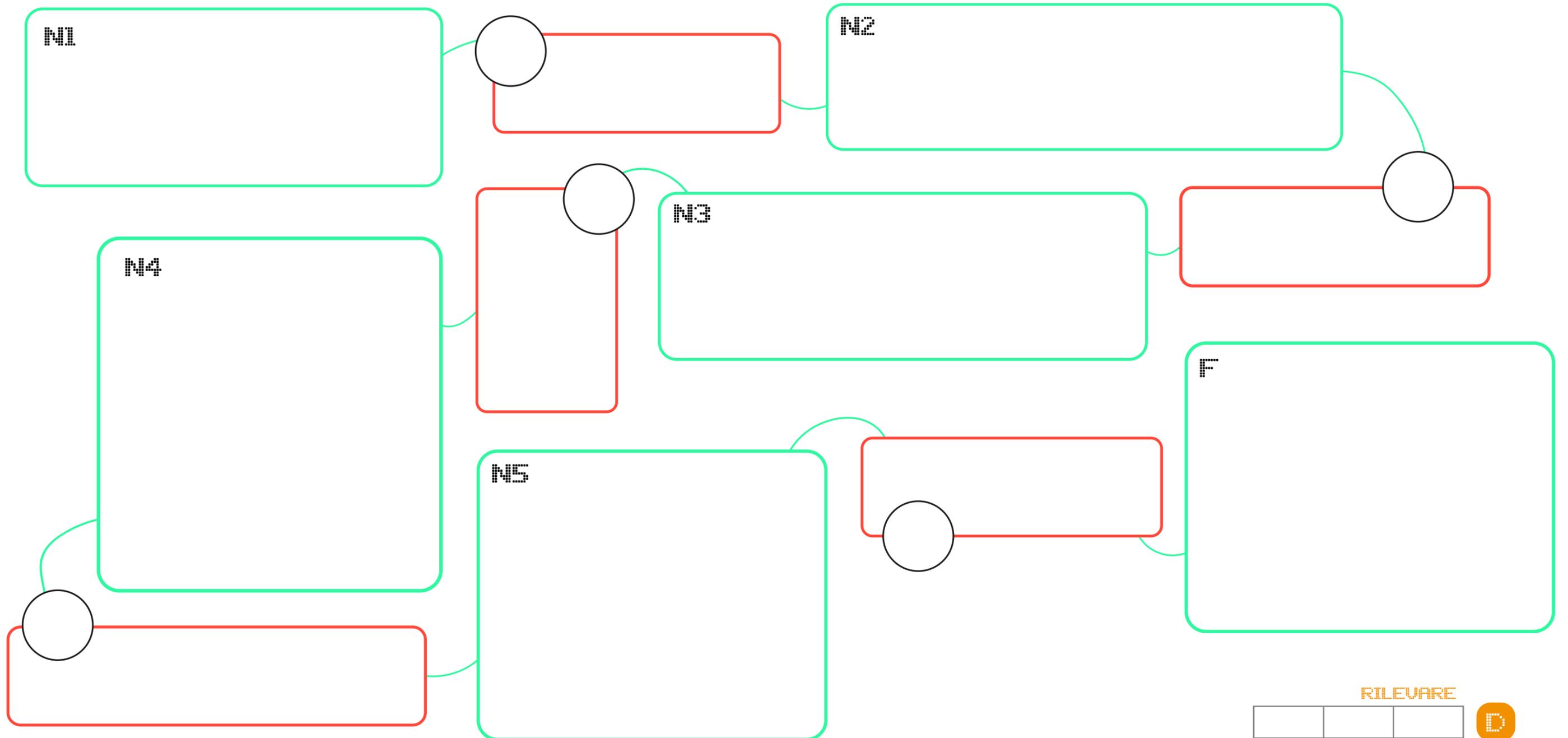


Il Gatto dice...

Quando arriva il momento in cui il gatto vi parla, stabilite chi di voi assumerà il controllo delle respirazioni di gruppo. Dovrete spostare il dito sul telecomando del Gatto e contare fino a 5 su ciascuno di essi, mentre il resto del gruppo resta in silenzio e respira. Indicate fin dove riuscite ad arrivare prima che qualcuno di voi parli, disturbi o faccia rumore. **Se non siete riusciti ad arrivare a 4 posizioni, dovere ricominciare tutto da capo!**



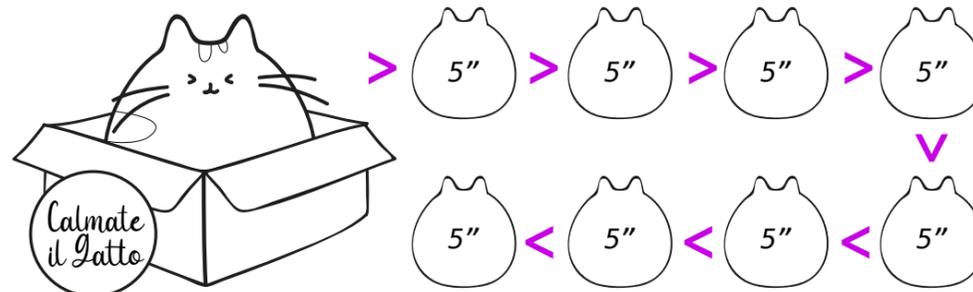
# "NON È QUEL CHE SEMBRA"



**LEGENDA**

- Qual è la situazione? Descrivetela brevemente con parole vostre.
- Quale opzione avete scelto? (codice)
- Di cosa avete discusso? Quali sono i pro e i contro?

*Nelle caselle rosse potete annotare anche altre opzioni che vi vengono in mente nell'affrontare le situazioni che non avete trovato scritte.*



**RILEVARE**

--	--	--	--

**D**

**FERMARE LA VIOLENZA**

--	--	--	--	--	--

**A**

**IMPLICARSI**

--	--	--	--	--	--

**I**

**RIPARARE**

--	--	--	--

**R**

DAREMMA



N1

**Ping! Ricevete un messaggio da un amico che dice di avervi visto in un video mentre facevate un ballo un po' spinto. Pensate che potrebbe essere quello che avete inviato a qualcuno privatamente e che avevano giurato di non distribuire...**

Chiedete al vostro amico maggiori informazioni.

> N2A

Non rispondete al suo messaggio, nonostante la conferma di lettura.

> N2B

Neghi che possa trattarsi di te.

> N2C



N2A

Chiedi al vostro amico maggiori informazioni. Dove ha visto il video? Chi l'ha pubblicato? Ti manda un link perché tu lo veda pubblicato.

Segui il link e ti rendi conto che si tratta di informazioni veritiere, ma non capisci chi lo possa averlo caricato.

> N3A

Segui il link, ti rendi conto che si tratta di informazioni veritiere e riconosci il profilo di chi ha pubblicato il video.

> N3B

Non clicchi, pensando che si possa trattare di qualcuno che finge di essere un tuo amico. Chiedi aiuto alla tua famiglia.

> N3C



1



0



0



0



N2B

**Data la gravità della questione, il tuo amico insiste. Se non sei tu, non importa, ma se sei tu, bisogna agire con rapidità.**

Tu rispondi chiedendogli ulteriori informazioni e lui ti invia un link perché tu lo veda.

> *N3B*

Neghi tutto, non è possibile perché non hai mai fatto un video del genere (stai mentendo).

> *N3D*





N2C

Il tuo amico ci crede e, pensando di non fare del male a nessun conoscente, inoltra il video ad altri compagni. Quando lo vieni a sapere...

Decidi ancora di sostenere la menzogna e di negare che si tratta di te.

> N3E

Decidi di cercare il video e di segnalarlo in modo che sia rimosso dalla piattaforma.

> N3A





N3A

Il video è stato pubblicato e sei proprio tu, ma non sai chi sia l'utente che l'ha caricato.

Commenti il video denunciando che la persona che l'ha caricato l'ha fatto senza autorizzazione e chiedi alle persone di segnalarlo. > N4A

Chiedi informazioni su come ha ottenuto il video. > N4B

Decidi che la situazione ti sta sfuggendo di mano e chiedi aiuto alla tua famiglia. > N4F

Prima di tutto blocchi e denunci sia il contenuto che l'utente che ha pubblicato il video. > N4E





N3B

Riconosci il profilo che l'ha postato, ed è la stessa persona che ti ha chiesto di registrare il video, promettendoti di non pubblicarlo.

Ottieni uno screenshot e chiedi aiuto alla tua famiglia per denunciare la persona. > N4F

Le mandi un messaggio privatamente chiedendole di eliminarlo. > N4E

Le scrivi un messaggio dal tono minatorio: o elimina il video o lo denunci alle autorità. > N4D





N3C

Con un certo imbarazzo, chiedi aiuto alla tua famiglia e spieghi loro la situazione. Vogliono chiedere aiuto alle autorità.

Cerchi di convincerli che in fondo non è niente di che, ti aiutino soltanto a denunciare il profilo e il video e basta.

> N4C

Collabori con loro e spieghi l'intera questione alle autorità.

> N4F





N3D

In seguito alla tua menzogna, il tuo amico condivide il video con altri compagni per vedere se reagisci allo stesso modo. Quando lo vieni a sapere...

Di fronte all'evidenza, confessi l'accaduto e i tuoi amici ti aiutano a identificare la persona che si è presa gioco di te. > N4E

Continui a negare tutto... > N4C





N3E

Non hai intenzione di confessare nulla. Lasci che tutto faccia il suo corso... Il video sta diventando sempre più virale e sempre più vicino al tuo ambiente..

Decidi di intervenire e di capire chi c'è dietro.

> N4E

Continui a ignorare il problema.

> N4C

Chiedi aiuto alla tua famiglia.

> N4F



0



0



0



0



Le cose non sono andate come volevi. Improvvisamente il video è diventato virale e inizi a ricevere molti messaggi da parte di adulti che ti fanno proposte.

Cancelli immediatamente il profilo.

> N5A

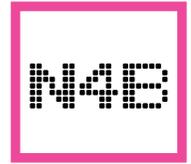
Temi che qualcuno ti riconosca. Chiedi aiuto alla tua famiglia.

> N5C

Ignori i messaggi e non fai nulla.

> N5E





**Il tuo amico dice di aver visto il link pubblicato su un forum piuttosto losco e che molte persone lo stavano commentando.**

Crei un profilo per accedere al forum e denunci l'utente che ha pubblicato il video.

> N5D

Chiedi aiuto alla tua famiglia. La situazione ti sta sfuggendo di

> N5C



1



0



0



0



**Siccome non fai nulla e il video continua a essere condiviso, il giorno dopo arriva su WhatsApp a un tuo familiare. La sua famiglia chiede spiegazioni.**

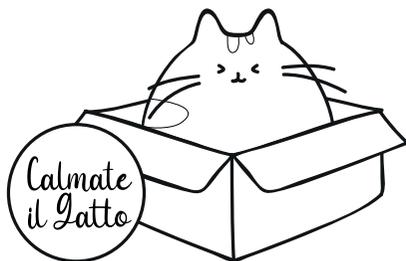
Continui a negare e a dire che non sei tu.

> N5B

Confessi di aver fatto il video e mostri rammarico e paura per l'aggravarsi della situazione.

> N5C





**Dopo la tua azione, l'utente ti avverte che ha fatto circolare il video in molti altri siti e che non saranno in grado di trovarlo.**

Chiedi aiuto alla tua famiglia. La situazione ti sta sfuggendo di mano. > N5C

Pensi che ormai le cose siano andate a rotoli e ti nascondi. Cancelli il profilo dai social network e spera che smetta di circolare e che non arrivi a persone conosciute. > N5A





**Tutto indica che si trattava di un bot automatico che si spacciava per una persona per ottenere video.**

Acquisite screenshot e chiedete aiuto alla famiglia e alle autorità.

> N5C

Decidete che, dato che sembra un bot, non otterrete nulla e lasciate perdere.

> N5E



1



1



0



0



**I tuoi genitori si rivolgono alle autorità per sporgere denuncia.**

Vedere come si è aggravata la situazione ti fa sentire paura e vergogna, e non vuoi collaborare.

> N5E

Finalmente ti senti in buone mani. Collabori nei limiti del possibile.

> N5F





NSA

Non sai come gestire la situazione e inizi ad avere crisi d'ansia.

Chiedi aiuto alle tue amiche.

> *FA*

Alla fine, chiedi aiuto alla tua famiglia, mostrando una certa preoccupazione.

> *FB*





NSB

La tua famiglia non ti crede, perché riconoscono particolari del tuo abbigliamento e dell'ambiente circostante. Decidono di sporgere denuncia alle autorità e di avvisare la scuola della questione.

Collabori alle indagini e ti metti nelle mani di professionisti affinché ti sostengano durante l'intero processo.

> *FB*

Non vuoi collaborare al processo.

> *FD*





NSC

La famiglia interviene e  
contatta le autorità affinché  
avviino un'indagine.

Collabori il più  
possibile alle indagini,  
anche se questo ti mette  
in imbarazzo.

> *FB*

Cambi idea e non vuoi  
collaborare. Per evitare ciò,  
ti riprometti di cancellare il  
tuo profilo e di non collegarti  
più a Internet.

> *FD*





NSD

**Volersela cavare da soli non porta da nessuna parte e più ci si addentra nella ricerca, più si è spaventati da ciò che si scopre...**

Chiedi aiuto alla tua famiglia.

> *FB*

Cancelli il proprio profilo da tutti i social e speri che il video non venga condiviso più di tanto.

> *FD*

Alla luce di quanto accaduto, decidi di creare un gruppo di discussione in classe per sensibilizzare i tuoi compagni.

> *FD*



0



1



0



0



NSE

Non fare nulla complica la situazione.... La persona che ti ha chiesto il primo video ti manda un nuovo messaggio, chiedendone un altro con meno vestiti indosso. Se non glielo mandi, violerà il vostro cellulare.

Ti spaventi e inizi ad avere crisi d'ansia. Avvisi i tuoi amici affinché non succeda loro la stessa cosa.

> FA

Adesso sì, pensi che sia giunto il momento di chiedere aiuto.

> FC

Decidi di accettare le sue richieste.

> FD





NSF

Con tutto il materiale, le autorità avviano un'indagine. Nel frattempo..

Aspetti che le autorità trovino una soluzione e ti dicano cosa fare.

> FC

Lanci una campagna di sensibilizzazione a scuola affinché nessuno cada in simili trappole.

> FA





FA

FINE

**"NON È QUEL CHE SEMBRA"**

**Crei un gruppo di sostegno e sensibilizzazione a scuola e inviti un esperto affinché tenga un seminario. Ricevi sostegno emotivo. La scuola avvisa le autorità perché vengono alla luce nuovi casi.**



**E ADESSO...**

Ricrea uno dei meme (o più!) con l'adattamento del riflesso che ritieni più potente dopo aver vissuto questa avventura.



0



0



1



1



FB

**FINE**

**"NON È QUEL CHE SEMBRA"**

**Grazie alle indagini viene individuato il responsabile.**

**La persona agiva da sola e aveva ingannato altre ragazze per vendere e monetizzare i suoi video sui social. Riesci a fare in modo che siano rimossi tutti i video. Ricevi sostegno emotivo.**



**E ADESSO...**

**Ricrea uno dei meme (o più!) con l'adattamento del riflesso che ritieni più potente dopo aver vissuto questa avventura.**



0



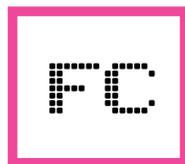
0



1



0



**FINE**

**"NON È QUEL CHE SEMBRA"**

**Grazie alle indagini è stata individuata una rete internazionale che opera con bot e altre risorse automatizzate. Non è facile ed è necessaria la collaborazione dell'Interpol. Sarà un processo lungo e nel frattempo ti sarà dato sostegno emotivo.**



**E ADESSO...**

Ricrea uno dei meme (o più!) con l'adattamento del riflesso che ritieni più potente dopo aver vissuto questa avventura.



0



1



0



0



FD

FINE

"NON È QUEL CHE SEMBRA"

Non viene preso alcun provvedimento, non si riesce a trovare un responsabile. Altre persone possono essere vittime e tu puoi continuare a esserlo. Riconsidera le tue decisioni e azioni.



E ADESSO...

Ricrea uno dei meme (o più!) con l'adattamento del riflesso che ritieni più potente dopo aver vissuto questa avventura.



0



0



0



0

# **SFIDA CYBER- SICUREZZA**

## **-Livello 1**

**ISTRUZIONI PER LA STAMPA: FOGLIO A4 SOLO FRONTE**

## **- Livello 2**

**ISTRUZIONI PER LA STAMPA: FOGLIO A4 SOLO FRONTE**

## **- Livello 3**

**ISTRUZIONI PER LA STAMPA: FOGLIO A4 SOLO FRONTE**

## **- Livello 4**

**ISTRUZIONI PER LA STAMPA: FOGLIO A4 SOLO FRONTE**



SFIDA DI CONNESSIONE SICURA SCS

Vi trovate in un centro commerciale e volete collegarvi a una rete Wi-Fi gratuita per utilizzare Internet dal vostro cellulare. Non siete sicuri di quale rete sia sicura e se sia affidabile per proteggere la vostra privacy e i vostri dati personali. Cosa fate?

- A Vi collegate alla prima rete che trovate.
- B Utilizzate una rete VPN gratuita sul vostro cellulare per criptare la connessione.
- C Utilizzate i dati del vostro cellulare anziché connettersi al Wi-Fi.
- D Chiedete ai dipendenti se dispongono di una rete Wi-Fi sicura.



SFIDA DI CONNESSIONE SICURA SCS

Vi trovate in un centro commerciale e volete collegarvi a una rete Wi-Fi gratuita per utilizzare Internet dal vostro cellulare. Non siete sicuri di quale rete sia sicura e se sia affidabile per proteggere la vostra privacy e i vostri dati personali. Cosa fate?

- A Vi collegate alla prima rete che trovate.
- B Utilizzate una rete VPN gratuita sul vostro cellulare per criptare la connessione.
- C Utilizzate i dati del vostro cellulare anziché connettersi al Wi-Fi.
- D Chiedete ai dipendenti se dispongono di una rete Wi-Fi sicura.



SFIDA DI CONNESSIONE SICURA SCS

Vi trovate in un centro commerciale e volete collegarvi a una rete Wi-Fi gratuita per utilizzare Internet dal vostro cellulare. Non siete sicuri di quale rete sia sicura e se sia affidabile per proteggere la vostra privacy e i vostri dati personali. Cosa fate?

- A Vi collegate alla prima rete che trovate.
- B Utilizzate una rete VPN gratuita sul vostro cellulare per criptare la connessione.
- C Utilizzate i dati del vostro cellulare anziché connettersi al Wi-Fi.
- D Chiedete ai dipendenti se dispongono di una rete Wi-Fi sicura.



SFIDA DI CONNESSIONE SICURA SCS

Vi trovate in un centro commerciale e volete collegarvi a una rete Wi-Fi gratuita per utilizzare Internet dal vostro cellulare. Non siete sicuri di quale rete sia sicura e se sia affidabile per proteggere la vostra privacy e i vostri dati personali. Cosa fate?

- A Vi collegate alla prima rete che trovate.
- B Utilizzate una rete VPN gratuita sul vostro cellulare per criptare la connessione.
- C Utilizzate i dati del vostro cellulare anziché connettersi al Wi-Fi.
- D Chiedete ai dipendenti se dispongono di una rete Wi-Fi sicura.



SFIDA DI CONNESSIONE SICURA SCS

Vi trovate in un centro commerciale e volete collegarvi a una rete Wi-Fi gratuita per utilizzare Internet dal vostro cellulare. Non siete sicuri di quale rete sia sicura e se sia affidabile per proteggere la vostra privacy e i vostri dati personali. Cosa fate?

- A Vi collegate alla prima rete che trovate.
- B Utilizzate una rete VPN gratuita sul vostro cellulare per criptare la connessione.
- C Utilizzate i dati del vostro cellulare anziché connettersi al Wi-Fi.
- D Chiedete ai dipendenti se dispongono di una rete Wi-Fi sicura.



SFIDA DI CONNESSIONE SICURA SCS

Vi trovate in un centro commerciale e volete collegarvi a una rete Wi-Fi gratuita per utilizzare Internet dal vostro cellulare. Non siete sicuri di quale rete sia sicura e se sia affidabile per proteggere la vostra privacy e i vostri dati personali. Cosa fate?

- A Vi collegate alla prima rete che trovate.
- B Utilizzate una rete VPN gratuita sul vostro cellulare per criptare la connessione.
- C Utilizzate i dati del vostro cellulare anziché connettersi al Wi-Fi.
- D Chiedete ai dipendenti se dispongono di una rete Wi-Fi sicura.



SFIDA CONSAPEVOLEZZA  
DEI RISCHI INFORMATICI

SCS

State navigando sui social network e ricevete una richiesta di amicizia da una persona che non conoscete personalmente. Non siete sicuri se accettare o meno, perché volete assicurarvi che i vostri profili sui social media siano protetti, evitando interazioni indesiderate.

**A** Accettate la domanda senza fare domande.

**B** Indagate sul profilo della persona che vi chiede l'amicizia.

**C** Rifiutate la richiesta di amicizia senza far caso al messaggio.

**D** Contattate la persona per chiederle quali siano i motivi della richiesta.



SFIDA CONSAPEVOLEZZA  
DEI RISCHI INFORMATICI

SCS

State navigando sui social network e ricevete una richiesta di amicizia da una persona che non conoscete personalmente. Non siete sicuri se accettare o meno, perché volete assicurarvi che i vostri profili sui social media siano protetti, evitando interazioni indesiderate.

**A** Accettate la domanda senza fare domande.

**B** Indagate sul profilo della persona che vi chiede l'amicizia.

**C** Rifiutate la richiesta di amicizia senza far caso al messaggio.

**D** Contattate la persona per chiederle quali siano i motivi della richiesta.



SFIDA CONSAPEVOLEZZA  
DEI RISCHI INFORMATICI

SCS

State navigando sui social network e ricevete una richiesta di amicizia da una persona che non conoscete personalmente. Non siete sicuri se accettare o meno, perché volete assicurarvi che i vostri profili sui social media siano protetti, evitando interazioni indesiderate.

**A** Accettate la domanda senza fare domande.

**B** Indagate sul profilo della persona che vi chiede l'amicizia.

**C** Rifiutate la richiesta di amicizia senza far caso al messaggio.

**D** Contattate la persona per chiederle quali siano i motivi della richiesta.



SFIDA CONSAPEVOLEZZA  
DEI RISCHI INFORMATICI

SCS

State navigando sui social network e ricevete una richiesta di amicizia da una persona che non conoscete personalmente. Non siete sicuri se accettare o meno, perché volete assicurarvi che i vostri profili sui social media siano protetti, evitando interazioni indesiderate.

**A** Accettate la domanda senza fare domande.

**B** Indagate sul profilo della persona che vi chiede l'amicizia.

**C** Rifiutate la richiesta di amicizia senza far caso al messaggio.

**D** Contattate la persona per chiederle quali siano i motivi della richiesta.



SFIDA CONSAPEVOLEZZA  
DEI RISCHI INFORMATICI

SCS

State navigando sui social network e ricevete una richiesta di amicizia da una persona che non conoscete personalmente. Non siete sicuri se accettare o meno, perché volete assicurarvi che i vostri profili sui social media siano protetti, evitando interazioni indesiderate.

**A** Accettate la domanda senza fare domande.

**B** Indagate sul profilo della persona che vi chiede l'amicizia.

**C** Rifiutate la richiesta di amicizia senza far caso al messaggio.

**D** Contattate la persona per chiederle quali siano i motivi della richiesta.



SFIDA CONSAPEVOLEZZA  
DEI RISCHI INFORMATICI

SCS

State navigando sui social network e ricevete una richiesta di amicizia da una persona che non conoscete personalmente. Non siete sicuri se accettare o meno, perché volete assicurarvi che i vostri profili sui social media siano protetti, evitando interazioni indesiderate.

**A** Accettate la domanda senza fare domande.

**B** Indagate sul profilo della persona che vi chiede l'amicizia.

**C** Rifiutate la richiesta di amicizia senza far caso al messaggio.

**D** Contattate la persona per chiederle quali siano i motivi della richiesta.



SFIDA PER LA PROTEZIONE DEI DISPOSITIVI

SCS

Siete a casa e il vostro dispositivo mobile, che contiene informazioni personali e sensibili, è stato rubato. Vi rendete immediatamente conto di non avere alcuna misura di protezione attivata. Ora vi trovate di fronte a un dilemma e dovete decidere come agire.

A Non fate nulla. Ormai è troppo tardi.

B Utilizzare un'applicazione di tracciamento.

C Cambiare immediatamente tutte le password.

D Informare le autorità e bloccare il dispositivo.



SFIDA PER LA PROTEZIONE DEI DISPOSITIVI

SCS

Siete a casa e il vostro dispositivo mobile, che contiene informazioni personali e sensibili, è stato rubato. Vi rendete immediatamente conto di non avere alcuna misura di protezione attivata. Ora vi trovate di fronte a un dilemma e dovete decidere come agire.

A Non fate nulla. Ormai è troppo tardi.

B Utilizzare un'applicazione di tracciamento.

C Cambiare immediatamente tutte le password.

D Informare le autorità e bloccare il dispositivo.



SFIDA PER LA PROTEZIONE DEI DISPOSITIVI

SCS

Siete a casa e il vostro dispositivo mobile, che contiene informazioni personali e sensibili, è stato rubato. Vi rendete immediatamente conto di non avere alcuna misura di protezione attivata. Ora vi trovate di fronte a un dilemma e dovete decidere come agire.

A Non fate nulla. Ormai è troppo tardi.

B Utilizzare un'applicazione di tracciamento.

C Cambiare immediatamente tutte le password.

D Informare le autorità e bloccare il dispositivo.



SFIDA PER LA PROTEZIONE DEI DISPOSITIVI

SCS

Siete a casa e il vostro dispositivo mobile, che contiene informazioni personali e sensibili, è stato rubato. Vi rendete immediatamente conto di non avere alcuna misura di protezione attivata. Ora vi trovate di fronte a un dilemma e dovete decidere come agire.

A Non fate nulla. Ormai è troppo tardi.

B Utilizzare un'applicazione di tracciamento.

C Cambiare immediatamente tutte le password.

D Informare le autorità e bloccare il dispositivo.



SFIDA PER LA PROTEZIONE DEI DISPOSITIVI

SCS

Siete a casa e il vostro dispositivo mobile, che contiene informazioni personali e sensibili, è stato rubato. Vi rendete immediatamente conto di non avere alcuna misura di protezione attivata. Ora vi trovate di fronte a un dilemma e dovete decidere come agire.

A Non fate nulla. Ormai è troppo tardi.

B Utilizzare un'applicazione di tracciamento.

C Cambiare immediatamente tutte le password.

D Informare le autorità e bloccare il dispositivo.



SFIDA PER LA PROTEZIONE DEI DISPOSITIVI

SCS

Siete a casa e il vostro dispositivo mobile, che contiene informazioni personali e sensibili, è stato rubato. Vi rendete immediatamente conto di non avere alcuna misura di protezione attivata. Ora vi trovate di fronte a un dilemma e dovete decidere come agire.

A Non fate nulla. Ormai è troppo tardi.

B Utilizzare un'applicazione di tracciamento.

C Cambiare immediatamente tutte le password.

D Informare le autorità e bloccare il dispositivo.



SFIDA  
BACKUP

SCS

State utilizzando il vostro computer per lavori importanti e documenti personali quando improvvisamente si verifica un blackout elettrico. Quando la corrente viene ripristinata, il computer non si riavvia e vi rendete conto di aver perso tutte le informazioni memorizzate. Ora vi trovate di fronte a un dilemma e dovete decidere come agire.

**A** Non fate niente e accettare la perdita.

**B** Utilizzare un servizio cloud per archiviare i dati.

**C** Utilizzare un'unità esterna per i backup.

**D** Creare copie di backup su dischi DVD o altri supporti di memorizzazione.



SFIDA  
BACKUP

SCS

State utilizzando il vostro computer per lavori importanti e documenti personali quando improvvisamente si verifica un blackout elettrico. Quando la corrente viene ripristinata, il computer non si riavvia e vi rendete conto di aver perso tutte le informazioni memorizzate. Ora vi trovate di fronte a un dilemma e dovete decidere come agire.

**A** Non fate niente e accettare la perdita.

**B** Utilizzare un servizio cloud per archiviare i dati.

**C** Utilizzare un'unità esterna per i backup.

**D** Creare copie di backup su dischi DVD o altri supporti di memorizzazione.



SFIDA  
BACKUP

SCS

State utilizzando il vostro computer per lavori importanti e documenti personali quando improvvisamente si verifica un blackout elettrico. Quando la corrente viene ripristinata, il computer non si riavvia e vi rendete conto di aver perso tutte le informazioni memorizzate. Ora vi trovate di fronte a un dilemma e dovete decidere come agire.

**A** Non fate niente e accettare la perdita.

**B** Utilizzare un servizio cloud per archiviare i dati.

**C** Utilizzare un'unità esterna per i backup.

**D** Creare copie di backup su dischi DVD o altri supporti di memorizzazione.



SFIDA  
BACKUP

SCS

State utilizzando il vostro computer per lavori importanti e documenti personali quando improvvisamente si verifica un blackout elettrico. Quando la corrente viene ripristinata, il computer non si riavvia e vi rendete conto di aver perso tutte le informazioni memorizzate. Ora vi trovate di fronte a un dilemma e dovete decidere come agire.

**A** Non fate niente e accettare la perdita.

**B** Utilizzare un servizio cloud per archiviare i dati.

**C** Utilizzare un'unità esterna per i backup.

**D** Creare copie di backup su dischi DVD o altri supporti di memorizzazione.



SFIDA  
BACKUP

SCS

State utilizzando il vostro computer per lavori importanti e documenti personali quando improvvisamente si verifica un blackout elettrico. Quando la corrente viene ripristinata, il computer non si riavvia e vi rendete conto di aver perso tutte le informazioni memorizzate. Ora vi trovate di fronte a un dilemma e dovete decidere come agire.

**A** Non fate niente e accettare la perdita.

**B** Utilizzare un servizio cloud per archiviare i dati.

**C** Utilizzare un'unità esterna per i backup.

**D** Creare copie di backup su dischi DVD o altri supporti di memorizzazione.



SFIDA  
BACKUP

SCS

State utilizzando il vostro computer per lavori importanti e documenti personali quando improvvisamente si verifica un blackout elettrico. Quando la corrente viene ripristinata, il computer non si riavvia e vi rendete conto di aver perso tutte le informazioni memorizzate. Ora vi trovate di fronte a un dilemma e dovete decidere come agire.

**A** Non fate niente e accettare la perdita.

**B** Utilizzare un servizio cloud per archiviare i dati.

**C** Utilizzare un'unità esterna per i backup.

**D** Creare copie di backup su dischi DVD o altri supporti di memorizzazione.