

amici di grembiule

liberi di giocare e imparare

4^a edizione
**Digital
Education**

A.S. 2025 - 2026

Promosso da



Un progetto di

NEWAYS
education events promotion

COSTRUIAMO LA RETE INTERNET



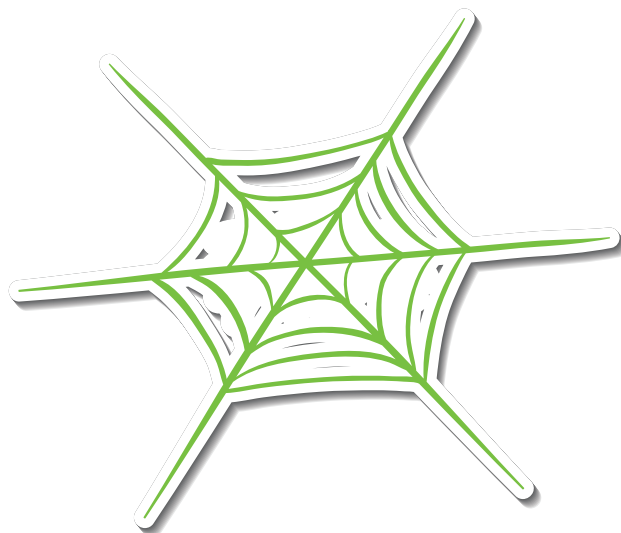
DESCRIZIONE ATTIVITÀ

MATERIALE OCCORRENTE: gomitolo,  rotolo di carta igienica finito  e pennarello. 

Numero di giocatori: tutta la classe.

FOCUS ATTIVITÀ: rendere chiaro a bambini e bambine come è strutturata la rete internet e come funziona.

SVOLGIMENTO: è possibile iniziare l'attività chiedendo a bambini e bambine di descrivere come funziona secondo loro internet. Una volta raccolte le loro suggestioni, ad un alunno viene consegnato l'inizio del gomitolo, il quale poi verrà srotolato tra i compagni e le compagne, in modo da formare una ragnatela che li colleghi tutti. A questo punto l'insegnante scrive una parola o un breve messaggio sul rotolo di carta igienica e lo infila all'inizio del gomitolo. Il rotolo di carta si muoverà tra gli alunni seguendo la ragnatela e ognuno avrà modo di leggere il messaggio.



SPIEGAZIONE SEMPLIFICATA

Internet è come una ragnatela che nel mondo collega milioni di dispositivi (cellulari, tablet, pc, console ecc. - nel gioco rappresentati da alunni e alunne) grazie a tantissimi cavi. Quando mandiamo un messaggio o apriamo un sito, quell'informazione viaggia sulla rete, passando da un dispositivo all'altro, come nel gioco col filo.

QUALCHE INFORMAZIONE AGGIUNTIVA

Un server è un super-computer che, come una grande biblioteca, conserva tante informazioni. Invece dei libri, però, un server tiene dentro foto, video, siti internet, file da scaricare, e molto altro. Quando usiamo il tablet o il telefono per cercare qualcosa, il nostro dispositivo manda una richiesta al **server**, che cerca l'informazione e poi ce la rimanda indietro.

Tutto questo succede molto velocemente e molto spesso un pezzettino di strada non viene fatta tramite cavi, ma tramite un segnale (Wi-Fi o reti mobili).

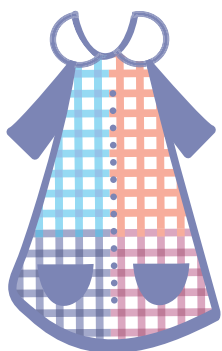
Internet e il **web** non sono la stessa cosa: il primo è la struttura di connessione, come la rete che hanno formato in classe; il web è il sistema che permette la condivisione di contenuti (testi, audio, foto, video) sfruttando l'infrastruttura di internet.

RIFLESSIONE INSIEME IN CLASSE

La rete collega moltissime persone, quindi buona parte di ciò che viene messo in rete diventa di tutti, è accessibile a tutti. Quali sono quindi i rischi e quali le opportunità della rete, secondo loro?



NOME _____ COGNOME _____ CLASSE _____



PRONTI, PARTENZA... PROTEZIONE!

I grembiuli, tra le altre cose, servono a proteggere te e i tuoi vestiti da macchie, batteri e danni di vario tipo.

Nel mondo digitale, allo stesso modo, c'è una cosa che serve per proteggere te e le tue informazioni da attacchi esterni:

la password!

Ecco sei punti fondamentali per avere una password sicura:

- ✓ Deve avere almeno 8 caratteri
- ✓ Deve contenere numeri e caratteri speciali, lettere maiuscole e minuscole
- ✓ Deve essere facile da ricordare per te, ma difficile da indovinare per altri
- ✓ Deve essere cambiata spesso
- ✓ Deve essere diversa dalle altre password che usi
- ✓ Non deve essere condivisa con altre persone (solo con i genitori)

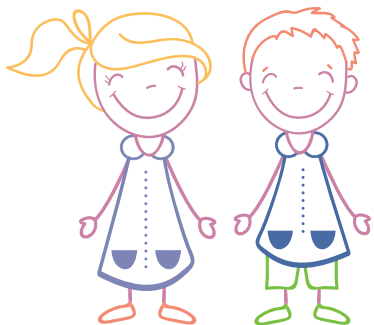


Considerando soprattutto i primi due punti, segnala se queste qui sotto potrebbero essere delle password sicure oppure no.

987654321\$	SICURA	NON SICURA
Passwordooo	SICURA	NON SICURA
T1fo1lM1l4n!	SICURA	NON SICURA
CheNoia!	SICURA	NON SICURA
01_04_2016	SICURA	NON SICURA
Mammativogliobene	SICURA	NON SICURA
TiPi4c3LaFru774?	SICURA	NON SICURA

NOME _____ COGNOME _____ CLASSE _____

DATI PERSONALI: LI RICONOSCI?



Gli **amici di grembiule** hanno una missione: proteggersi tenendo segreti i loro dati personali. Li puoi aiutare? Cerchia quelli che secondo te sono dati personali, poi confronta le tue risposte con quelle di compagni e compagne e, infine, insieme al tuo/alla tua insegnante cerca una definizione di dati personali e controlla se le tue risposte sono corrette.



sport preferito



mia foto



posizione



musica preferita



nome migliore amico



impronta digitale



cibo preferito

**Dato
personale?**



sex



nome del mio cane



data compleanno

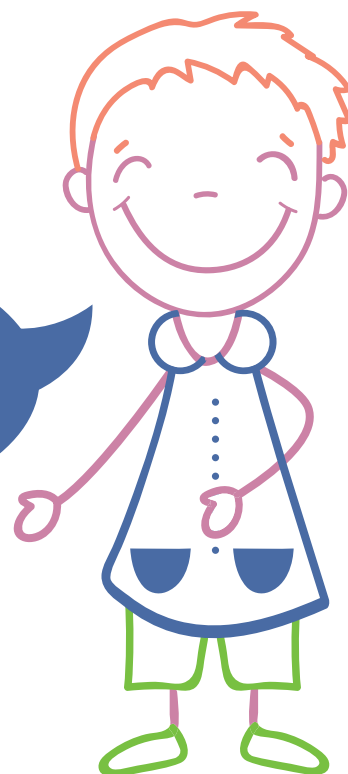
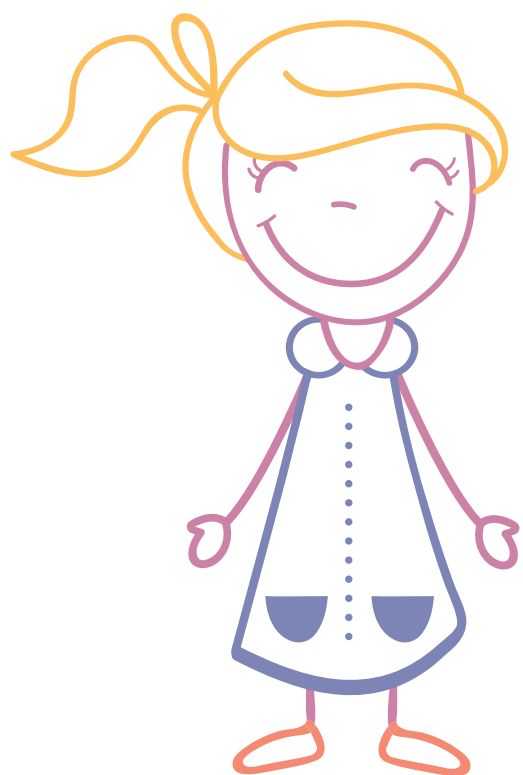


num. telefono

NOME _____ COGNOME _____ CLASSE _____

COME COLOSSUS

Lo sai qual è il motivo per cui nel 1943 è nato Colossus, il primo computer di sempre? Gli inglesi se lo sono inventati durante la seconda guerra mondiale per decriptare, cioè provare a tradurre, le comunicazioni dei loro avversari, che utilizzavano un **codice segreto**.



E tu riesci a capire che cosa si stanno dicendo gli amici di grembiule?
Indizio per decriptare il codice: - 2 lettere nell'ordine alfabetico. Es. O = M

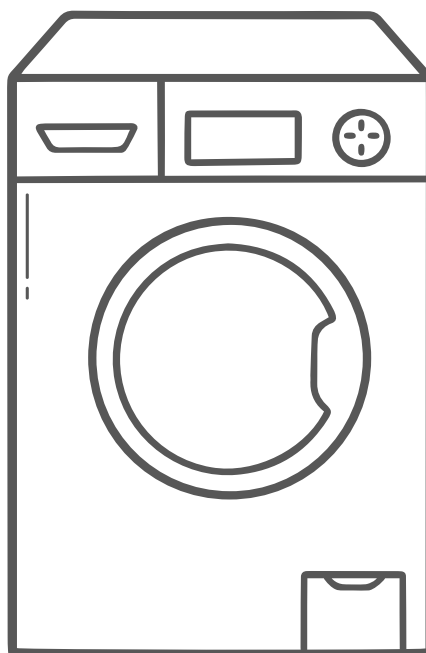
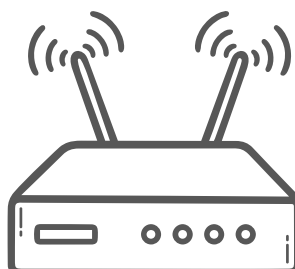
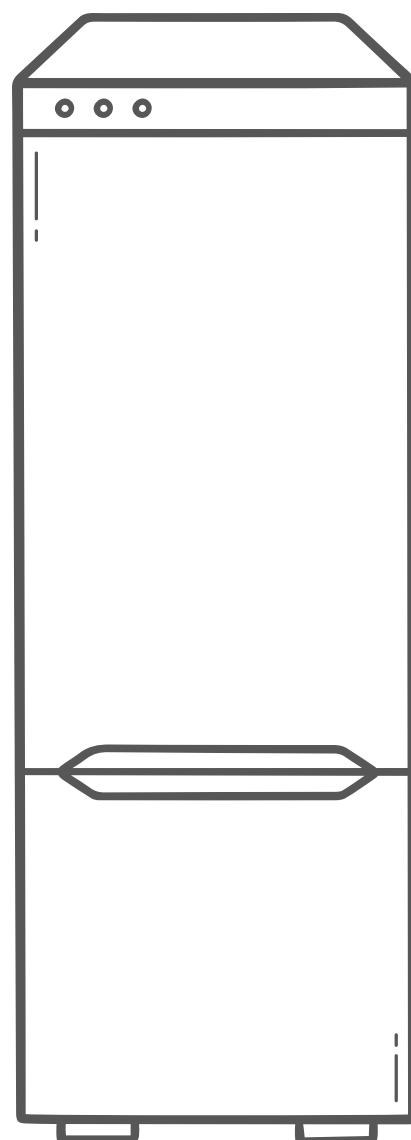
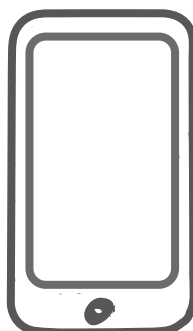
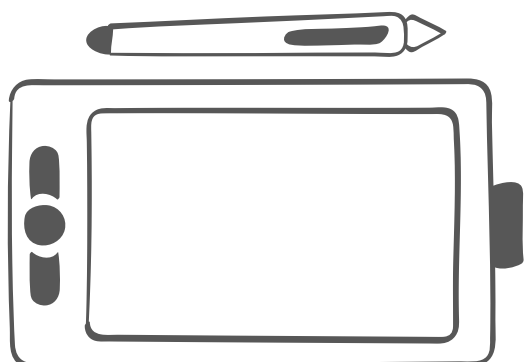
Scrivi le frasi decriptate:

Se ti sei divertito/a prova a inventarti degli altri messaggi criptati e a chiedere ai tuoi amici e alle tue amiche di decriptarli! Colora gli **amici di grembiule**.

NOME _____ COGNOME _____ CLASSE _____

WEB: SÌ O NO?

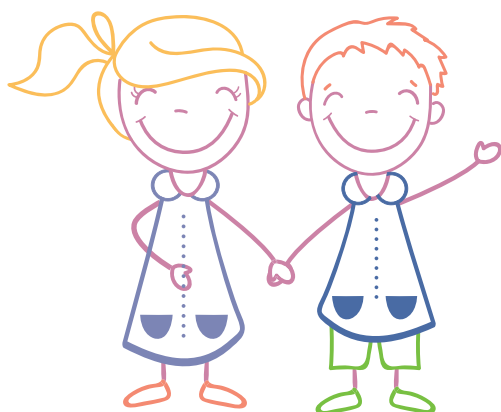
Colora i dispositivi che gli amici di grembiule potrebbero utilizzare per accedere al web.



NOME _____ COGNOME _____ CLASSE _____

IL SISTEMA PEGI

Il sistema PEGI classifica i videogiochi non in base alla difficoltà del gioco, ma in base ai contenuti. L'età indicata, quindi, è quella minima raccomandata per giocare a quel videogioco basandosi sul tipo di contenuti che l'utente può incontrare giocando.



Aiutaci a collegare il simbolo
esatto alla definizione
dei contenuti che rappresenta



violenza
linguaggio volgare
paura
acquisti nel gioco
contenuti sessualmente espliciti
gioco d'azzardo
droghe
discriminazioni



NOME _____ COGNOME _____ CLASSE _____

COME PIUME NEL VENTO

Leggi con attenzione il racconto di amici di grembiule e sottolinea qual è il comportamento scorretto, da non replicare.



C'era una volta una bambina di nome Martina. Un giorno, mentre era a casa, Martina ricevette un messaggio da un'amica:

"Hai visto come era vestito oggi Luca? Sembrava uno spaventapasseri!" Martina rise un po' e, senza pensarci troppo, copiò il messaggio e lo mandò ad altri tre compagni. In pochi minuti, quel commento fece il giro della scuola, arrivando a moltissime persone. Il giorno dopo, Luca restò solo durante l'ingresso a scuola e non parlò con nessuno nemmeno una volta entrato in classe. Alla ricreazione, Martina gli si avvicinò. *"Tutto bene?"* chiese. *"No,"* rispose Luca, *"ho letto quello che avete scritto."*



"Mi sento uno stupido." Martina sentì una stretta al cuore. Far stare male Luca non era mai stata sua intenzione; lei aveva solo fatto girare una battuta tra amici, no?

Quando quel pomeriggio Martina tornò a casa, cercò subito la sua mamma per raccontarle tutto e chiederle consiglio.

La mamma di Martina, che era in camera sua, una volta ascoltata la storia prese un cuscino pieno di piume e si avvicinò alla finestra, aprendola. Poi aprì anche il cuscino e fece volare nel vento le sue piume.

A quel punto disse a Martina: *"Ora, prova a raccoglierle tutte."*

Martina la guardò: *"È impossibile! Il vento le ha portate ovunque."*

"Ecco," disse la mamma, *"le parole sono come quelle piume."*



Una volta dette o inviate, non puoi più controllarle: anche se ti dispiace, ormai sono nell'aria. E, a differenza delle piume, le parole possono ferire." Martina rimase in silenzio.

Aveva capito.



Prova a rispondere:

- Cosa può fare Martina adesso? _____

- Cosa insegna questa storia? _____
