

[Copertina]

GIOCARE INSIEME PER CAPIRE MEGLIO IL DIGITALE

Internet non è un luogo **virtuale**. Sapere come il proprio figlio passa il tempo **in rete** significa cominciare a **comunicare** con lui. Mettendolo a riparo dai possibili **pericoli** del web. In modo sereno e con un pizzico di **ironia**

ESERCIZIO 1**CACCIA
AL COLPEVOLE****OBIETTIVO**

Stimolare la riflessione sulle tematiche dei crimini online.

SVOLGIMENTO

Prima: leggere il capitolo *Epilogo - Pochi mesi nel passato*. Dopo: il gestore del gioco fornisce progressivamente indizi a sua scelta, tra quelli presenti nel racconto.

I giocatori tentano di fornire la spiegazione. Vince chi indovina come il criminale è riuscito a perpetrare la truffa.

**COSÌ IL WEB NON FA PIÙ PAURA**

Tra i maggiori esperti di cybersicurezza in Italia, Alessandro Curioni, con il libro *Questa casa non è un hashtag! Genitori e figli su internet senza rete* (Mimesis), prosegue il ciclo di pubblicazioni dedicate al tema dei pericoli online. Dopo *Come pesci nella rete*

e *La privacy vi salverà la vita* (entrambi Mimesis) questa volta si concentra sul rapporto tra genitori, ancora poco esperti della rete, e figli nativi digitali. Non a caso, il manuale è stato scritto con il contributo della figlia Bianca. **Info:** www.mimesisedizioni.it





«Ogni giorno in **Italia** ci sono almeno **72 vittime di furto d'identità**»

ESERCIZIO 2

CHI È PIÙ TECNOLOGICO

OBIETTIVO

Creare un confronto sulle nuove tecnologie.

SVOLGIMENTO

Ogni componente della famiglia elenca su un foglio di quali e quante app, software e servizi dispone (mail, social network, messaggistica, motori di ricerca, home banking, ecc.).

Una volta compilate le schede, ogni partecipante deve spiegare che cosa sono e a cosa servono i sistemi che ha installato sul device.

Vince chi ne conosce di più.

ESERCIZIO 3
CACCIA ALLE DIFFERENZE

OBIETTIVO

Sviluppare attenzione verso le modalità di funzionamento e di trattamento dei dati personali di social, motori di ricerca, chat e giochi online.

SVOLGIMENTO

Ogni membro della famiglia sceglie il servizio (posta elettronica, messaggistica, ect.) oppure uno dei social network che utilizza. Quindi risponde per iscritto alle domande: Come si chiama?

Su quali dispositivi funziona? A che cosa serve? Che cosa vuole sapere di me? Quali le funzionalità che mette a disposizione? Come utilizza i dati che gli fornisco? Vince chi risponde correttamente a più domande.

ESERCIZIO 4
IL GIOCO DEI CINQUE SENSI

OBIETTIVO

Scoprire come cambia nella realtà virtuale la percezione e quanto sia facile essere ingannati.

SVOLGIMENTO

Prendete tre oggetti della vita reale, e toccateli, assaggiateli, e odorateli. Meglio se offrono sensazioni intense (per esempio, il riccio di una castagna per il tatto, una caramella alla menta molto forte per il gusto). Poi mostrate gli stessi oggetti online e provate a toccarli, assaggiarli, odorarli, ecc. Per la parte relativa alla vista mostrate la home page di un social network e preparate un elenco di quello che vedete. Poi utilizzate la funzionalità del browser che permette di visualizzare il codice della pagina (per esempio, su Internet Explorer dovete aprire il menù a destra con il nome «pagina», quindi selezionate la voce Html) per comprendere che cosa c'è dietro quello che appare a schermo. Per l'udito, sono disponibili audio distorti o creati alterando le affermazioni di un personaggio, in seguito rivelate la frase non distorta. Infine, tutti i partecipanti al gioco dovranno individuare altri casi in cui la percezione è alterata nella realtà virtuale.

Vince chi ne trova di più in dieci minuti.

