



## Idee di gioco e proposte didattiche per il quiz NetLa a carte

---

Informazioni sull'unità didattica.....	Pagina 2
Preparativi e materiale .....	Pagina 3
Consigli per gli insegnanti .....	Pagina 4
Svolgimento dell'unità didattica .....	Pagina 5
Possibilità di ampliamento dell'unità didattica .....	Pagina 6
Appendice e link .....	Pagina 6



## Informazioni sull'unità didattica

---

Quest'unità didattica mostra in che modo introdurre il gioco a carte "quiz NetLa" nel contesto di una lezione in classe e alcune possibilità di gioco. Oltre che come carte da gioco, il quiz è disponibile anche online. La partecipazione al quiz online dà la possibilità di qualificarsi per il Campionato della protezione dei dati. Nella versione online il gioco si svolge in tre fasi e vede la pubblicazione di 36 nuove domande "multiple choice" delle categorie M e L ogni 22 del mese.

## Destinatari

Insegnanti e allieve e allievi di 3, 4 e 5 elementare e della scuola media.

## Modalità di lavoro e blocchi orari

Allieve e allievi lavorano tutti insieme in classe o a gruppi. Il gioco a carte può anche essere svolto individualmente.

Se l'insegnante sceglie il quiz online in classe, si consiglia di lavorare con metà della classe affinché ogni allievo disponga di una postazione individuale.

La versione online si presta anche a contesti d'insegnamento allargati, come le lezioni svolte in officina o impostate secondo dei piani settimanali.

A dipendenza della struttura e dei contenuti d'insegnamento, il gioco può essere spiegato e svolto nell'arco di una lezione. Possono anche essere ideate nuove forme di gioco che richiedono più tempo e si estendono su più lezioni (es. un'intera settimana). La versione online può durare persino tre mesi...

Il gioco a carte si presta bene anche ad una (magari piovosa) settimana in colonia.

## Obiettivi di apprendimento

Gli studenti consolidano le conoscenze che hanno in materia di sicurezza in Internet.

Sfruttano quanto già sanno sulla protezione della personalità e approfondiscono le loro conoscenze in modo ludico.

Imparano a conoscere le importanti regole di comportamento da osservare nelle chat room e nei social network (es. Facebook).

Apprendono a rapportarsi correttamente agli altri in Internet.



## Preparativi e materiale

---

Per il gioco in classe occorre un numero sufficiente di mazzi di carte NetLa. Idealmente si dovrebbe disporre di un mazzo per allieva / allievo, ma è possibile lavorare anche in piccoli gruppi con un numero inferiore di mazzi.

Per giocare online occorre pensare per tempo a prenotare i computer o la sala computer.

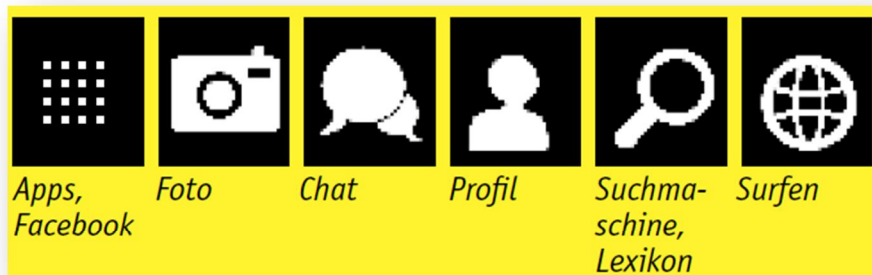
L'importante è che allieve e allievi imparino a conoscere il sito NetLa ([www.netla.ch](http://www.netla.ch)), i "Trucchi e consigli", e sappiano reperirvi le informazioni.

Pure utile sarebbe allestire un poster in formato A3 che riporti le sei categorie di domande.



## Consigli per gli insegnanti

Le differenti categorie di carte da gioco sono spiegate nel sito NetLa. Si trovano cliccando sulla rubrica "Trucchi e consigli". Le rubriche sono sulla destra e per trovarle basta scorrere la pagina verso il basso. Allieve e allievi troveranno lì tutte le informazioni necessarie.



### Kategorie

- [Apps](#)
- [Blogs](#)
- [Cache](#)
- [Chat](#)
- [Cookies](#)
- [Facebook](#)
- [Fotos](#)
- [Fremde-Daten](#)
- [Lexikon](#)
- [Linktipp](#)
- [Mobbing](#)
- [Netlog](#)
- [Profile](#)
- [Protokoll](#)
- [Pseudonym](#)
- [Spuren](#)
- [Suchmaschinen](#)
- [Surfen](#)
- [Video](#)
- [Wikipedia](#)
- [Passwörter](#)



La versione online si presenta come segue:



## Svolgimento dell'unità didattica

Per l'unità didattica seguente si presume che allieve e allievi già abbiano qualche conoscenza sulla sicurezza in Internet.

Sono richieste perlomeno delle conoscenze di base sul comportamento corretto da adottare nelle chat room e sui social network (es. Facebook).

Tempo	Contenuti	Materiale
1. lezione 15 min.	<p>Come introduzione si presta bene il "calcio alla lavagna", da giocare in due gruppi. Per il gioco basta disegnare alla lavagna un campo di calcio. Una calamita per lavagna fungerà da palla. La classe forma due squadre, che a turno dovranno rispondere a delle domande.</p> <p>L'insegnante pone ora a uno, ora all'altro gruppo le domande riportate sulle carte nel mazzo; gli allievi cercheranno di dare la risposta giusta.</p> <p>Ad ogni risposta corretta la palla (la calamita sulla lavagna magnetica) si sposterà verso la porta avversaria. Le domande più complesse dei livelli L ed M sono ricompensate con due passi. L'insegnante adatta il gioco all'età e al livello di conoscenze della classe.</p> <p>L'insegnante sceglie in che modo gli allievi dovranno rispondere, per esempio chiamando e spiegando, oppure scrivendo le risposte su dei cartoncini.</p>	Lavagna (magnetica), calamite, campo da gioco disegnato
5 min.	<p>In una seconda fase viene presentato il gioco a carte, attirando l'attenzione sui simboli delle carte: i sei simboli possono essere affissi, disegnati oppure proiettati alla lavagna con un beamer. Allieve e allievi devono scoprire il significato dei simboli.</p> <p>I significati corretti sono scritti accanto ai simboli.</p>	Foglio A3 con i simboli, disegno alla lavagna o proiettore
25 min.	<p>Vengono distribuiti i mazzi di carte e gli allievi giocano a gruppi. I punti sono conteggiati secondo le istruzioni di gioco. Potrà esserci un/a vincitore/trice di gruppo o di classe.</p> <p>Per il gioco online, allieve e allievi accedono alla pagina attraverso il sito <a href="http://www.netla.ch">www.netla.ch</a>.</p>	<p>Numero sufficiente di mazzi di carte, preferibilmente uno per allieva/o</p> <p>oppure computer con accesso a Internet</p>
Compito a casa	<p>Il gioco può essere continuato sotto forma di esercizio individuale a casa: o da soli, o con la famiglia, amiche e amici.</p>	



## Possibilità di ampliamento dell'unità didattica

Tempo	Contenuti	Materiale
2. lezione (ev. anche 3. lezione)	<p>In una lezione successiva gli allievi possono inventare nuove regole per il gioco a carte. Ecco alcuni esempi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gioco da tavolo con disegnati un percorso e i simboli → lancio del dado → si risponde alla domanda della carta posta in cima al mazzo corrispondente al simbolo raggiunto con la pedina → nuovo lancio del dado → prossimo giocatore</li> <li>- Le carte sono disposte con le domande rivolte verso l'alto in un contenitore a griglia di forma rettangolare. Ogni giocatore mette una pedina sopra ad una carta. A turno ogni giocatore lancia il dado e, in base al numero uscito, procede in una direzione di sua scelta. Se la risposta alla domanda è corretta, il giocatore si tiene la carta.</li> </ul>	<p>Carta, matite, dadi, pedine...</p> <p>Può essere divertente lanciare i dadi con un'app come Dice</p>

## Appendice e link

- Sito NetLa: [www.netla.ch](http://www.netla.ch); giochi NetLa: [www.netla-games.ch](http://www.netla-games.ch) ;
- Trucchi e consigli: <http://www.netla.ch/de/tipps-und-tricks.html>
- App per dadi virtuali su iPhone: Dice
- App per dadi virtuali su Android: Dice: <http://www.androidpit.de/de/android/market/apps/app/com.teazel/Dice>

