

Le regole d'oro della rete



Le mie informazioni sono un tesoro

Nome e cognome, indirizzo, scuola, telefono e foto non si scrivono online.



La password è come lo spazzolino: non si presta

La sanno solo i miei genitori.



Prima di cliccare, chiedo

Soprattutto se c'è un premio, un regalo o una fretta.



Non tutto quello che vedo è vero

Controllo chi l'ha scritto e se lo dicono anche altri.



Dietro lo schermo c'è una persona

Scrivo solo quello che direi guardandola negli occhi.



Se qualcosa mi fa sentire strano, lo dico a un adulto

Nessuno si arrabbia con me.



Io, _____, sono un **Guardiano della Rete**.



Si può dire?

Sicuri in rete · da ritagliare · Esploratori e Inventori

Ritagliate le carte. Per ogni carta, scegliete in quale scatola metterla. Non ci sono risposte sbagliate: conta parlarne insieme.



Lo posso dire a tutti



Solo a chi conosco bene



Prima chiedo a un adulto

Il mio colore preferito	Il mio nome	Il mio cognome
Il mio indirizzo	La mia scuola	Il mio numero di telefono
La mia password	Una foto di me	Una foto di casa mia
Dove sono adesso	Il giorno del mio compleanno	Il mio gioco preferito
Il nome del mio cane	La mia età	Quando la mia famiglia va in vacanza
Un mio disegno	La squadra per cui tifo	Cosa ho mangiato oggi

Per l'educatore: «Il nome del mio cane» sembra innocuo, ma è spesso la risposta per recuperare una password. «Quando la mia famiglia va in vacanza» dice quando la casa è vuota.



Trova l'esca

Sicuri in rete · Inventori e Creatori

Questo messaggio è arrivato dentro un gioco. È una truffa: chi l'ha scritto vuole la tua password. **Cerchia i 6 indizi.**



Supporto_Ufficiale

adesso · messaggio privato

ULTIMO AVVISO: il tuo account verrà bloccato!!

Ciao giocatore! Sei stato scelto per ricevere **5000 GEMME GRATIS**. Per non perdere il premio e non far bloccare il tuo account, scrivi la tua password qui entro **10 minuti**:

www.gemme-gratis-premio.xyz

Fai presto, l'offerta scade!! Grazie, il Team Ufficiale

Gli indizi che ho trovato

- | | |
|----------|----------|
| 1. _____ | 2. _____ |
| 3. _____ | 4. _____ |
| 5. _____ | 6. _____ |

Cosa faccio?

- Non clicco e non rispondo.
- Lo mostro a un adulto.
- Lo segnalo nel gioco, con il pulsante «Segnala».
- Se ho già scritto la password, lo dico subito: si cambia insieme. Nessuno si arrabbia.

Soluzioni: 1. La fretta: «entro 10 minuti», «fai presto». 2. Il premio troppo bello: 5000 gemme gratis. 3. Chiede la password: nessun gioco vero lo fa. 4. Il mittente strano: «Ufficiale» con un 1 al posto della I. 5. L'indirizzo strano: «premio0» con uno zero, e «.xyz». 6. Gli errori: «Ufficiale». In più, la minaccia: «verrà bloccato».



Password a frase

Sicuri in rete · con il dado del kit · Inventori e Creatori

Una buona password è **lunga**: tre parole a caso più un numero. È facile da ricordare per te e difficilissima da indovinare per un computer.

1. Lancia il dado **due volte**: il primo numero è la riga, il secondo la colonna. Ecco la prima parola.
2. Rifallo per la seconda e per la terza parola.
3. Lancia il dado ancora una volta: è il numero finale.

Esempio:   vulcano,   drago,   farfalla,  →

vulcano-drago-farfalla-6

						
	gatto	razzo	pizza	nuvola	drago	matita
	balena	chitarra	vulcano	ombrello	castello	banana
	pinguino	trattore	cometa	gelato	foresta	tamburo
	robot	farfalla	isola	panino	lampione	scoiattolo
	tesoro	cappello	uragano	biscotto	orologio	canguro
	pirata	limone	astronave	cuscin	giraffa	semaforo

Le regole delle password

- Questa è **solo una prova**. La password vera la scegli con i tuoi genitori.
- Una password diversa per ogni gioco o sito.
- Non la dici agli amici, nemmeno al migliore.
- Dove si può, attiva la **doppia verifica**: un codice in più che arriva al telefono di un genitore.

Per i Creatori: quanto è forte?

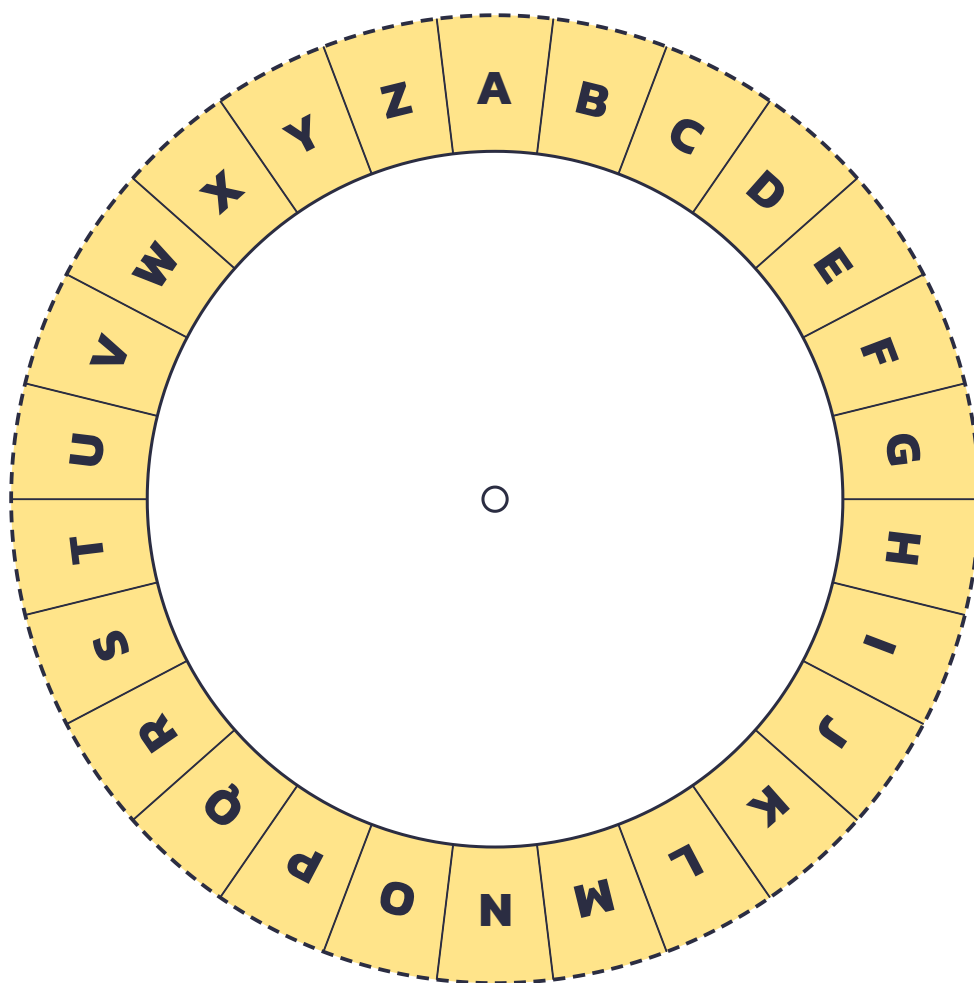
Con questa tabella ci sono $36 \times 36 \times 36 \times 6 =$ **279.936** password possibili. Con un dizionario vero di 7.776 parole e quattro parole sono più di **3 milioni di miliardi**.

Prova a scrivere in Python un programma che le conta.



La ruota di Cesare

Sicuri in rete · messaggi segreti · Creatori (anche Inventori)



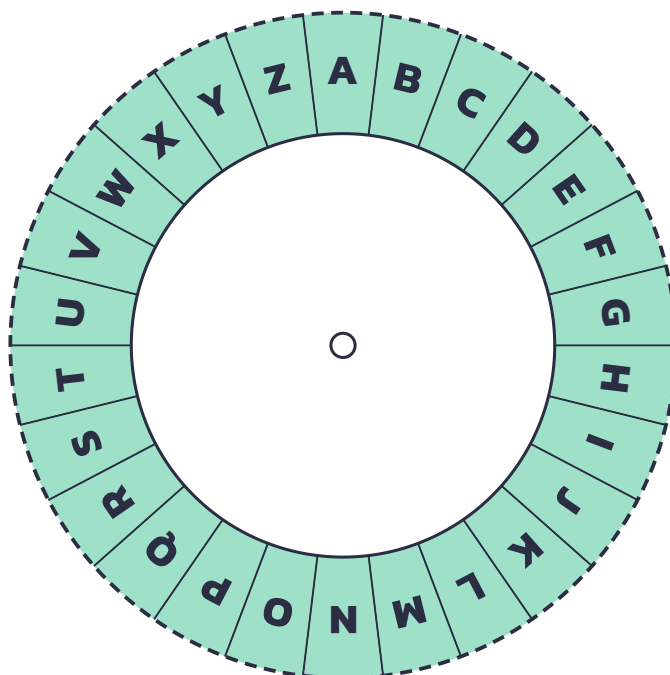
Come si costruisce

1. Ritaglia i due dischi lungo il tratteggio, meglio su cartoncino.
2. Fai un buco al centro e uniscili con un fermacampione: il piccolo sopra.
3. Gira il disco piccolo di qualche lettera: è la chiave.

Messaggio segreto · chiave 3

EUDYR! KDL GHFLIUDWR
LO PHVVDJJLR VHJUHW

Metti la A del disco piccolo sotto la D del disco grande. Trova ogni lettera del messaggio sul disco grande e leggi quella sotto, sul disco piccolo.



Giulio Cesare spostava le lettere di 3. Oggi un computer prova tutte le 25 chiavi in un attimo: per questo il lucchetto **https** usa cifrari con chiavi lunghissime.



Il nostro patto digitale

Sicuri in rete · da compilare in famiglia

Famiglia di _____

Dove e quando

- ☐ Gli schermi si usano nelle stanze comuni
- ☐ Niente schermi in camera di notte
- ☐ Niente schermi a tavola

Nei giorni di scuola, al massimo _____

Nel fine settimana, al massimo _____

Giochi, app e acquisti

- ☐ Giochi e app nuovi li scegliamo insieme
- ☐ Prima di comprare qualcosa, anche gemme o monete, chiedo
- ☐ Le password le fanno i genitori
- ☐ Online non scrivo nome, indirizzo, scuola, telefono
- ☐ Chiedo prima di pubblicare foto mie o di altri

Se succede qualcosa di strano

Lo diciamo subito. **Nessuno si arrabbia**, e nessuno perde il telefono o il gioco per averlo raccontato.

Anche noi genitori

- ☐ Mettiamo giù il telefono quando parliamo con te
- ☐ Chiediamo il tuo permesso prima di pubblicare tue foto
- ☐ Ogni tanto giochiamo e guardiamo insieme

Chi chiamare se serve aiuto

114	Emergenza Infanzia: numero gratuito per situazioni di pericolo per bambini e ragazzi
19696	Telefono Azzurro: ascolto per bambini, ragazzi e genitori, anche in chat
generazioniconnesse.it	Il centro italiano per la sicurezza in rete dei ragazzi, con helpline
commissariatodips.it	Polizia Postale: per segnalare truffe e contenuti illegali
App YouPol	Polizia di Stato: per segnalare bullismo e cyberbullismo, anche in forma anonima
cyberbullismo@gdpd.it	Garante Privacy: chiedere la rimozione di un contenuto offensivo (dai 14 anni, o un genitore)

Al corso _____

Firma del bambino o della bambina _____

Firma di un genitore _____

Data _____



Sicuri in rete: per l'educatore

Il mini-corso in breve · dettagli in sicuri-in-rete.md

Si parte sempre dal **potere** dei computer, poi dalle **regole**. Mai storie di cronaca che fanno paura. Il messaggio: **sapete già difendervi, e potete sempre chiedere aiuto**.

Esploratori · 45-60'

- 1 Il robot ubbidiente: il computer fa esattamente quello che diciamo
- 2 Il mio tesoro: le carte «Si può dire?»
- 3 Il semaforo: se mi sento strano, lo dico
- 4 Spengo e gioco: il poster delle regole d'oro

Inventori · 75'

- 1 Password a frase · Scratch: il guardiano della password
- 2 Vero o bufala? · Scratch: un quiz
- 3 Chat, giochi e sconosciuti · «Trova l'esca» · Scratch: schiva i pop-up
- 4 Gentili anche online · il messaggio che resta · una cartolina gentile

Creatori · 90'

- 1 Messaggi segreti: la ruota di Cesare · Python: un cifrario · micro:bit: radio cifrata
- 2 L'esca: truffe, gestore di password, doppia verifica · Python: forza di una password
- 3 Cosa fanno di te: dati, permessi, l'algoritmo umano · un piccolo «consigliatore»
- 4 Vero, falso, generato: bufale, deepfake, IA · il patto digitale personale

Se un bambino ti confida qualcosa che ti preoccupa

1. Ascolta con calma. Non mostrarti sconvolto e non fare domande insistenti.
2. Ringrazialo: ha fatto la cosa giusta a parlarne.
3. **Non promettere di tenere il segreto.** Spiega che lo dirai a chi può aiutare.
4. Scrivi subito cosa ha detto, con le sue parole, con data e ora.
5. Avvisa **lo stesso giorno** il referente per la sicurezza.

Niente storie personali in gruppo: si lavora su situazioni inventate. Chi vuole parlare lo fa dopo, con l'educatore e un altro adulto.