

Dicembre 2019

PROGETTO BEWARE

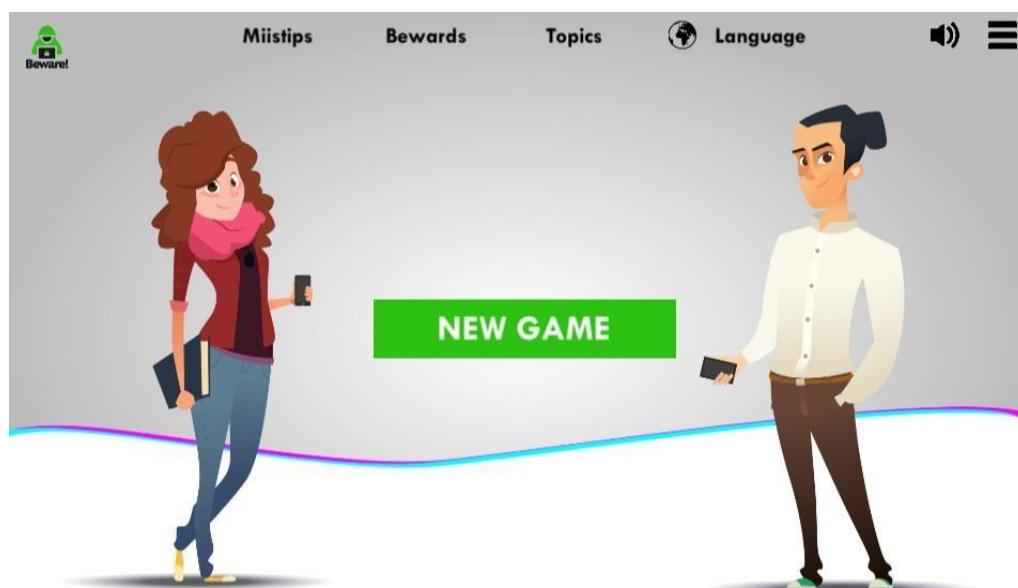
Newsletter #3



Attività Recenti

Il Gioco Educativo

Il gioco educativo del Progetto BEWARE è pronto e può essere trovato su Google Play come **BEWARE MIIST**. Può essere scaricato gratuitamente, il che lo rende accessibile a tutti. Inoltre, è disponibile in 4 lingue: inglese, francese, italiano e rumeno. L'accesso al gioco è disponibile anche dal [BEWARE website](#).



Guida BEWARE: è finalmente tua

La Guida BEWARE copre una vasta gamma di argomenti sulla sicurezza informatica, una vera e propria risorsa per l'approfondimento delle conoscenze in questo **ambito disponibile gratuitamente per operatori giovanili, insegnanti, genitori e tutti i giovani**. Entrambi i capitoli 1 e 2 **sono ora disponibili per il [download](#)** dalla sezione toolkit del sito Web! I capitoli trattano quanto segue:

Capitolo 1 - Protezione dei dati nel mondo virtuale

- Sicurezza Internet
- Protezione dei dati personali nell'ambiente online attraverso le impostazioni dei social media
- Fornire informazioni e immagini che compromettono la tua identità, finti follower e finti profili
- Rimanere al sicuro sui social media
- Utilizzo delle applicazioni per smartphone/tablet per migliorare la sicurezza, protezione dei dati con password e backup

Capitolo 2 - CYBERBULLYING - Dal gioco al delitto:

- Aggressioni e molestie nel mondo cybernetico
- Conseguenze delle molestie informatiche
- Vittime e aggressori nel cyberbullismo
- Protezione dal cyberbullismo
- Norme legali dell'UE in materia di cyberbullismo
- Approcci complementari alla lotta al cyberbullismo
- Buone pratiche per prevenire e combattere il cyberbullismo

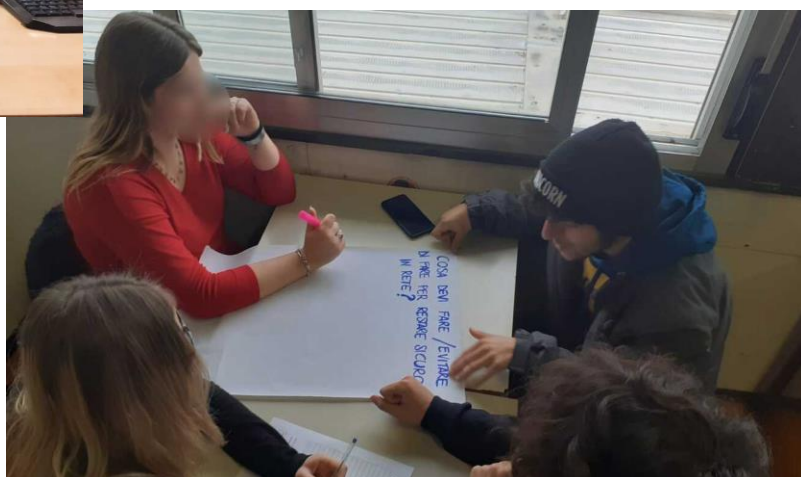
Workshop e Campagne di sensibilizzazione

Workshop

Al primo workshop BEWARE hanno partecipato 10 persone. Abbiamo svolto attività non formali e incoraggiato la discussione, il che ha motivato e interessato notevolmente i partecipanti. Dopo il workshop, è stato distribuito un questionario, per analizzare il grado di soddisfazione dei partecipanti. Durante il secondo workshop, che ha raccolto 22 persone, il progetto è stato presentato nelle sue due componenti: la guida e il gioco. Attraverso attività di brainstorming, dibattito e lavori di gruppo interattivi. I partecipanti hanno potuto anche testare il gioco e affrontare le “sfide” dei personaggi.

Campagne di sensibilizzazione

YouNet e IFOM hanno condotto la campagna di sensibilizzazione a Dicembre, riunendo 145 persone. L'attività si è sviluppata nel corso di 9 sessioni, svolte in un Istituto Tecnico nella città di Carpi. Il target group G2 è stato coinvolto in prima persona, portando la propria testimonianza di partecipazione al progetto e contribuendo a descriverne le potenzialità. Tutti gli studenti hanno riflettuto sul tema della sicurezza online in gruppi, con la tecnica del “World Café”, che ha stimolato lo scambio di idee da parte di tutti. Il tema della sicurezza online è molto vicino alle giovani generazioni, per questo gli studenti hanno valutato molto positivamente la presenza di un gioco interattivo ed educativo, che permette di raggiungere anche il pubblico più giovane e sensibilizzarlo alla necessità di prestare attenzione nell'utilizzo della rete.



Project Partners



This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflect the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Copyright © BEWARE, All rights reserved.

Want to *|UNSUB|* [unsubscribe from this list?](#)

