

Safer Internet: Concorso Europeo

Nel giorno di Internet più Sicuro,
l'8 febbraio, parte una gara.

Ragazzi in tutta Europa parteciperanno
con il loro lavoro creativo.

SAFER
INTERNET DAY
2005

Che cosa si può vincere?

Premi in Italia

- 1° premio una fotocamera digitale
- 2° premio un Lettore Mp3
- 3° premio una Felpa del Safer Internet

Il vincitore del primo premio parteciperà automaticamente al concorso europeo e competerà con i partecipanti di 20 paesi per un altro premio... di grandezza europea!
in bocca al lupo!!

Che tipo di lavoro creativo?

La tua idea di una rete più bella, pulita e sicura, una avventura online, un sogno, oppure un coraggioso esperimento creativo!

- **Testi** (un racconto breve, una poesia, uno slogan originale...)
- **Immagini** (un poster, un collage, un disegno al computer...)
- **Iper testi e lavori multimediali** (un file flash, html...)
- **File audio** (una canzone, una composizione di suoni)

Come deve essere fatto?

Il lavoro può contenere a scelta uno o più elementi fra:

- Testi- Immagini- disegni- suoni

Il testo quanto deve essere lungo?

- Massimo 2000 parole

Il Magico Internet e... i suoi amici

Il vostro lavoro potrebbe magari raccontare come internet e la tecnologia dei telefoni cellulari possono essere utilizzati per conoscere nuovi amici in tutto il mondo. Potrebbe contenere anche esperienze divertenti ed emozionanti che si possono fare in rete e soprattutto come tale tecnologia può essere di grande aiuto in diverse situazioni.

Tre magici aiutanti

Nel vostro racconto, se si tratta di una avventura, potreste usare uno degli "aiutanti magici":

- il **Cane Alpha**,
- il **Detective SAFT**
- il **Surfista Cibernetico Mata**

Conosciamoli.....

IL CANE ALPHA

- ha un forte senso dell'orientamento
- ti aiuta sempre a trovare la tua strada
- fiuta il pericolo e ti avvisa
- ama mandare email ed è bravissimo nel trovare spam
- è un buon amico
- è sempre felice di giocare



Il Detective SAFT

- Può vedere attraverso ogni cosa con la sua lente magica
- ha il potere di essere invisibile
- può muoversi attraverso internet al di fuori del tempo e dello spazio
- ha una speciale abilità nel decifrare codici di chat
- mantiene sempre i segreti
- ama chattare e inventare nomignoli e personalità divertenti di chat



Il Surfista Cibernetico Mata

- riesce a surfare anche le più difficili onde cibernetiche
- Può parlare con tutti gli animali dell'oceano e gli uccelli del cielo con un linguaggio di segni
- ha una collezione di pietre magiche che hanno più di 5000 anni: cristalli che possono salvare i dati da internet, opali che possono predire il futuro....e molto altro!!!



Chi può partecipare?

Il concorso è riservato ai giovani
da 9 a 14 anni

- Si può partecipare individualmente
- Ci si può riunire in gruppi o classi

Entro quando si può partecipare?

- Il lavoro deve essere inviato in copia digitale dal 10 marzo fino al 27 maggio 2005 al più tardi.
- Se proponete una homepage dovete dare il link e l'indirizzo web con 5-10 linee di testo che spieghino l'idea

Come inviare il racconto?

- Per poter partecipare alla gara è importante che la vostra proposta sia inviata attraverso il vostro insegnante di scuola all'indirizzo:

saferinternetday@adiconsum.it

saferinternetday@savethechildren.it

- I vincitori verranno contattati attraverso l'insegnante che ha fatto da tramite.

**Ragazzi,
bando alla timidezza,
lanciatevi!!!!**

