

a cura di Marco Maggi
Consulente educativo - formatore

RALPH SPACCA INTERNET

Ralph spacca Internet © Educafilm, Marco Maggi - 2021



TRAMA DEL FILM RALPH SPACCA INTERNET



Titolo originale: *Ralph Breaks the Internet*

Regia: *Phil Johnston, Rich Moore*

Paese di produzione: *USA*

Genere: *Animazione, Avventura, Commedia, Fantastico*

Anno: *2018*

Durata: *112 min.*

Sei anni dopo il primo film, Ralph Spaccatutto e Vanellope von Schweetz sono ancora migliori amici ed escono insieme ogni sera, dopo il lavoro alla sala giochi del Sig. Litwak. Mentre Ralph è soddisfatto della sua vita attuale, Vanellope ammette di essere annoiata dalla prevedibilità del suo gioco e di desiderare qualcosa di nuovo. Il giorno dopo Ralph tenta di soddisfare i suoi desideri creando una pista bonus segreta durante una gara. Vanellope sovrascrive il controllo del giocatore per testarla, ma il conflitto che ne risulta tra lei e il giocatore provoca la rottura del volante. Poiché la compagnia che creò Sugar Rush è stata chiusa, uno dei ragazzini trova un ricambio per il Sig. Litwak su eBay. Tuttavia, Litwak lo considera troppo costoso e non ha altra scelta che scollegare Sugar Rush, lasciando i personaggi senz'atmo.

Più tardi quella notte, dopo aver parlato con Felix Aggiustatutto, Ralph decide di entrare in Internet tramite il router Wi-Fi recentemente installato da Litwak per ottenere il nuovo volante su eBay. Ralph porta Vanellope con sé e, sebbene ottengano un'offerta vincente di \$ 27,001 per ottenere il volante, non possono pagare e devono effettuare l'acquisto entro 24 ore. I due si rivolgono a J.P. Spamley per guadagnare rapidamente, ricevendo un lucroso lavoro di furto di una preziosa macchina appartenente a Shank di Slaughter Race. Ralph e Vanellope la rubano, ma sono costretti a restituirla. Shank si complimenta per le capacità di guida di Vanellope e punta il duo verso Sisì su BuzzTube, dove Ralph decide di fare una serie di video virali che giocano contro le tendenze popolari per ottenere i soldi.

Mentre i video di Ralph diventano virali, un'eccitata Vanellope si unisce allo staff di Sisì nel fare spam agli utenti con pubblicità pop-up. Un preoccupato Ralph convince Sisì a mandare Vanellope in un sito Disney, dove incontra le Principesse Disney mentre fugge dalle Truppe imperiali del Primo Ordine. Vanellope fa amicizia con le principesse ed è da loro incoraggiata ad affrontare la sua insoddisfazione, raggiungendo un'epifania musicale quando Ralph la chiama a guadagnare i soldi per acquistare il volante. Quando Vanellope non si presenta a eBay, la seconda chiamata di Ralph gli fa sentire la sua confessione a Shank di voler rimanere in Slaughter Race perché l'imprevedibilità e le sfide del gioco la fanno sentire davvero viva. Sconvolto dal pensiero che Vanellope lo lasci, Ralph si rivolge a Spamley per rendere Slaughter Race troppo noioso per Vanellope, rallentando tutto. Spamley porta Ralph ad incontrare Doppia Faccia, che gli dà un Virus di Insicurezza denominato Arthur, il quale replica ogni difetto che trova. Quando Ralph scatena il virus in Slaughter Race, replica inaspettatamente il glitch di Vanellope nel gioco, innescando un riavvio del server e costringendo Ralph a salvare Vanellope prima che il riavvio la cancelli dal gioco.

Vanellope presume che l'incidente sia stata colpa sua, ma un colpevole Ralph le confessa ciò che ha fatto. Sentendosi tradita, prende furiosamente la medaglia dell'eroe che aveva fatto per lui sei anni prima e la butta via. Mentre Ralph si precipita a recuperare la medaglia, ormai spezzata a metà, il Virus di Insicurezza lo scannerizza e duplica i suoi difetti di personalità. Ciò si traduce in una legione di cloni di Ralph che distruggono Internet in una dilagante ricerca di Vanellope. Il vero Ralph la trova e lavorano con Sisì per guidare i cloni in un distretto di software antivirus. Sfortunatamente, i cloni si raccolgono in un gigantesco automa di Ralph e sventano il loro piano. Vedendo che Ralph sta combattendo una battaglia persa, Vanellope si arrende, ma Ralph si rifiuta di accettarlo. Affronta i suoi cloni ammettendo le sue insicurezze e dice all'automa che una separazione fisica non significa la fine della loro amicizia. Con le sue insicurezze risolte, i cloni si disintegrano e Internet viene ripristinato, mentre Ralph viene salvato dal cadere verso la morte grazie agli sforzi congiunti delle Principesse Disney.

Più tardi, Shank predispone per Vanellope una rinascita in Slaughter Race, permettendole di rimanere. Ralph le dà metà della sua medaglia rotta e ritorna alla sala giochi. Sugar Rush viene ricollegato e Ralph fa i conti con l'assenza di Vanellope mentre inizia a partecipare alle attività sociali con altri personaggi del gioco, rimanendo in contatto con l'amica attraverso le chat video.

Tradotto dagli autori dal sito

[HTTPS://EN.WIKIPEDIA.ORG/W/INDEX.PHP?TITLE=RALPH_BREAKS_THE_INTERNET&OLDID=914537902](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Ralph_Breaks_the_Internet&oldid=914537902)

FEEDBACK DOPO LA VISIONE DEL FILM

1 Le tue reazioni dopo la visione del film. Crocetta la reazione corrisponde al tuo vissuto.



Mi piace



Amore



Divertito



Wow



Triste

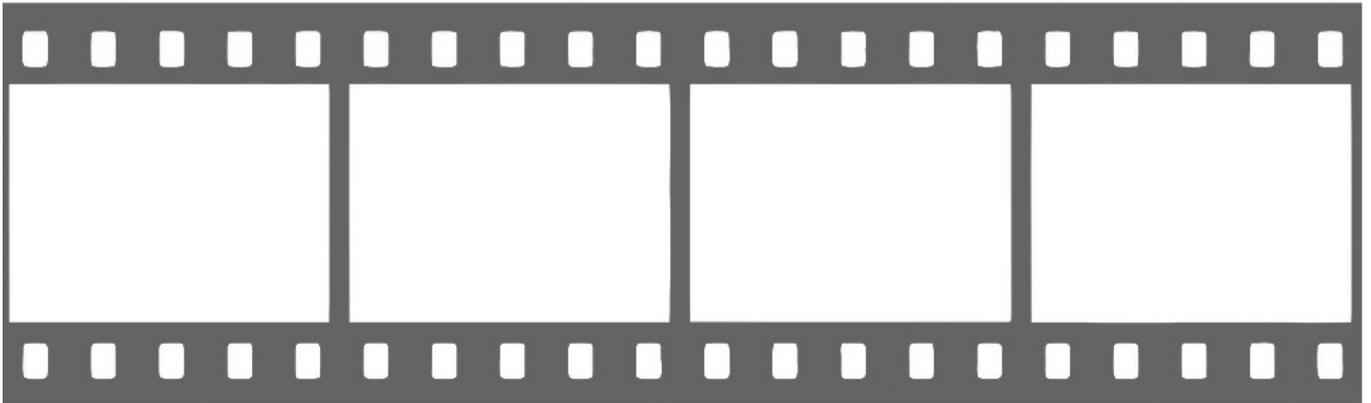


Arrabbiato

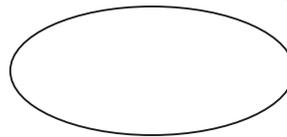
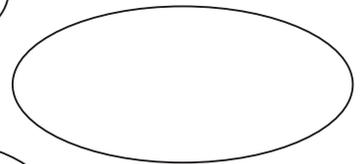
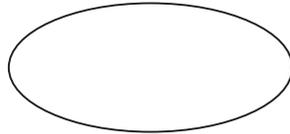
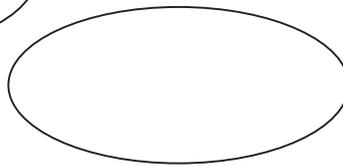
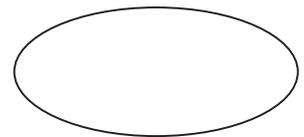
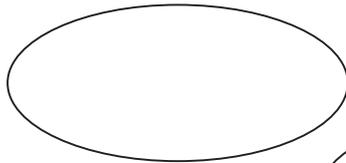


Non mi piace

2 Quali sono le scene del film che ti hanno maggiormente colpito?
Scrivi dentro la pellicola le varie scene.



3 Dopo aver visto il film, secondo te, quali sono gli argomenti che sono trattati e approfonditi nello svolgimento della storia? Inserisci nei vari ovali i singoli temi.



4 Secondo te, qual è la morale del film?

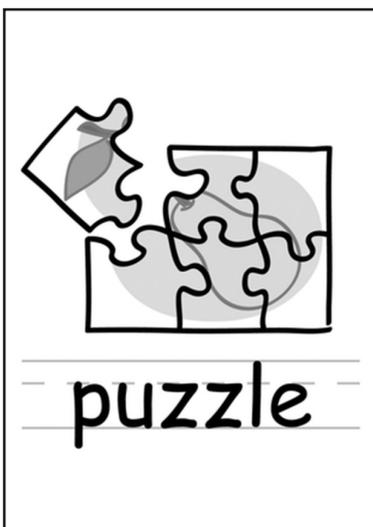
Consegnare ai bambini i disegni dei personaggi del film da colorare e i puzzle da costruire.
Il materiale può essere recuperato all'interno di questi due volumi.



STACCATTACCA&COLORA RALPH SPACCA INTERNET

Con questo divertente albo, i piccoli lettori potranno sbizzarrirsi a colorare i personaggi del film Disney "Ralph Spacca Internet" e a completare le pagine e gli scenari con gli adesivi riposizionabili.

Pagine: 12
Autore: Walt Disney
Edizione Giunti



RALPH SPACCA INTERNET LIBRO PUZZLE

Un originale volume per giocare con i protagonisti del film "Ralph Spacca Internet" componendo i 4 coloratissimi puzzle contenuti nel libro.

Pagine: 16
Autore: Walt Disney
Edizione Giunti

DISEGNO DA COLORARE



TROVA LE DIFFERENZE



IL DACALOGO DELL'ESPLORATORE DIGITALE

SE TI TROVI DAVANTI A UNA NOTIZIA SU UN QUOTIDIANO O UNA RIVISTA ONLINE, PRIMA DI CONDIVIDERLA È D'OBBLIGO OPERARE IL COSIDDETTO FACT CHECKING (VERIFICA DEI DATI). ASSICURARCI DELLA VERIDICITÀ DELLE NOTIZIE CHE DIVULGHIAMO È UN NOSTRO PRECISO DOVERE CIVICO, UNA RESPONSABILITÀ CHE ABBIAMO DI FRONTE ALL'INTERA COMUNITÀ.

1

**CONTROLLA SEMPRE CHE L'INDIRIZZO
WEB SIA UNA FONTE AUTOREVOLE**

2

DAI UN'OCCHIATA ALLA SEZIONE "CHI SIAMO"

3

**OCCHIO ALLA SPUNTA BLU SUI PROFILI SOCIAL
(CE L'HANNO SOLO LE PAGINE UFFICIALI)**

4

DIFFIDA DEI TITOLI TROPPO URLATI

5

RISALI ALLA FONTE PRIMARIA

6

CERCA SEMPRE ALTRE CONFERME

7

VERIFICA LA DATA E LA LOCALITÀ

8

ASSICURATI CHE NON SIA UNO SCHERZO

9

ATTENTO AI FOTOMONTAGGI

10

PENSA PRIMA DI CONDIVIDERE

LA CARTA D'IDENTITÀ DEL/LLA NATIVO/A DIGITALE

Nativo digitale è una espressione che viene applicata ad una persona che è cresciuta con le tecnologie digitali come i computer, Internet, telefoni cellulari e MP3. Quindi tutti i ragazzi nati dagli anni '90 in poi sono nativi digitali. Con questa attività cercheremo di costruire il tuo profilo d'identità digitale, tutto ciò che è collegato e riguarda l'utilizzo delle nuove tecnologie.



Immagine del tuo profilo sui social



Account posta elettronica



Nickname



Numero telefonico del cellulare



Marca e tipologia del cellulare



Chat app che utilizzi maggiormente



1. _____

2. _____

3. _____

I tre video giochi che utilizzi di più



1. _____

2. _____

3. _____

I tre siti che visualizzi maggiormente

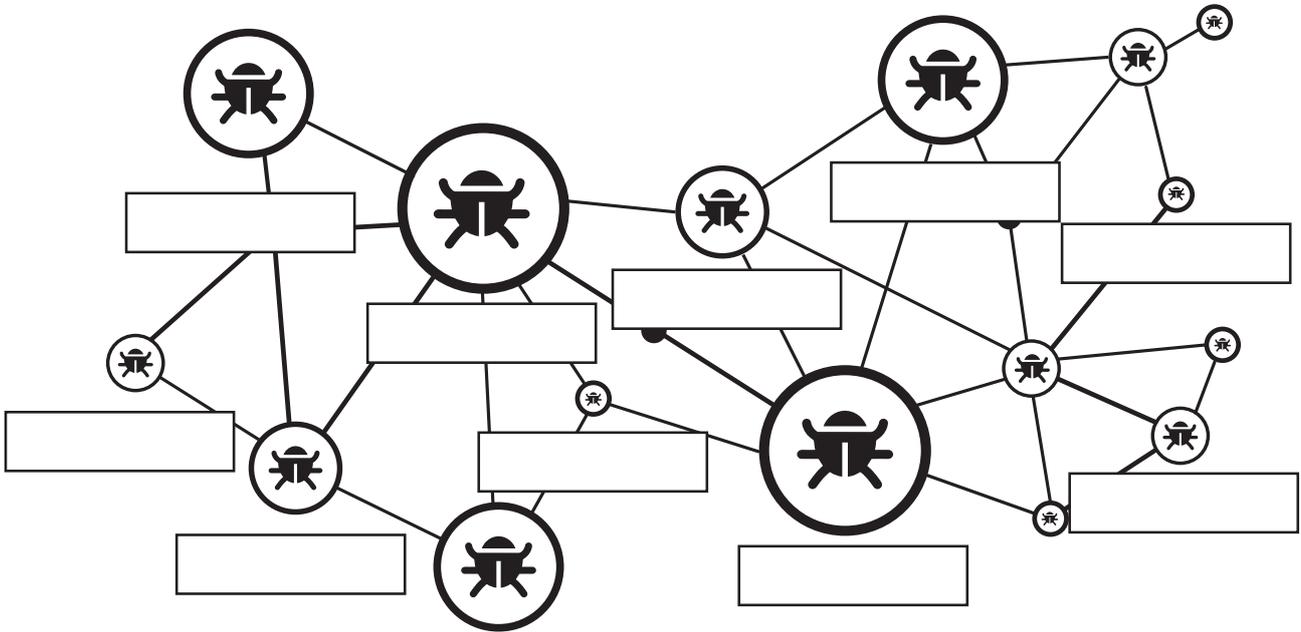


TECNOLOGIA	POSSIEDI	UTILIZZI
Cellulare		
Tablet		
Video giochi / Console / Wii		
TV		
Pc fisso e/o portatile		
Dvd / video registratore		

I VIRUS CHE DANNEGGIANO L'AMICIZIA

Nel film, quando Ralph scopre che Vanellope vorrebbe lasciare Sugar Rush e rimanere a Slaughter Race, si intristisce. Accecato dal dolore, ma soprattutto dalla paura di perdere la sua amica Vanellope, si rivolge a Spamley, che lo presenta a Doppia Faccia. Lui gli dà un Virus di Insicurezza di nome Arthur, il quale replica ogni difetto che trova nel web. Il virus Arthur danneggerà non solo il video gioco Slaughter e Internet, ma incrinerà anche la fiducia nel rapporto di amicizia con Vanellope. Solo dopo aver riconosciuto e ammesso le sue insicurezze, Ralph riuscirà a sconfiggere i cloni creati dal virus, perché comprenderà che la separazione fisica non significa la fine dell'amicizia con Vanellope.

- 1 Anche nella vita reale, come nel film, si possono insinuare dei virus che possono minare e compromettere le relazioni di amicizia. Individua e scrivi vicino ai virus illustrati sotto alcuni di questi elementi.



- 2 Che cosa ci insegna il rapporto di amicizia tra Ralph e Vanellope?

- 3 È successo pure a te di vivere situazioni di amicizia simili a quella tra Ralph e Vanellope, dove il rapporto veniva "inquinato" dalla paura di perdere l'esclusività e la relazione diventava "soffocante"? In che modo hai e avete affrontato queste difficoltà?

- 4 Quali sono i valori che contraddistinguono una vera amicizia? Fanne un elenco.

IL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE

IL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE È UN IMPEGNO DI RESPONSABILITÀ CONDIVISA PER CREARE UNA RETE RISPETTOSA E CIVILE, CHE CI RAPPRESENTI E CHE CI FACCIA SENTIRE IN UN LUOGO SICURO. SCRITTO E VOTATO DA UNA COMMUNITY DI OLTRE 300 COMUNICATORI, BLOGGER E INFLUENCER, È UNA CARTA CON 10 PRINCIPI UTILI A RIDEFINIRE LO STILE CON CUI STARE IN RETE E A RIDURRE, ARGINARE E COMBATTERE I LINGUAGGI NEGATIVI.

[HTTP://PAROLEOSTILI.COM/](http://paroleostili.com/)

1. VIRTUALE È REALE

DICO E SCRIVO IN RETE SOLO COSE CHE HO IL CORAGGIO DI DIRE DI PERSONA.

2. SI È CIÒ CHE SI COMUNICA

LE PAROLE CHE SCELGO RACCONTANO LA PERSONA CHE SONO: MI RAPPRESENTANO.

3. LE PAROLE DANNO FORMA AL PENSIERO

MI PRENDO TUTTO IL TEMPO NECESSARIO A ESPRIMERE AL MEGLIO QUEL CHE PENSO.

4. PRIMA DI PARLARE BISOGNA ASCOLTARE

NESSUNO HA SEMPRE RAGIONE, NEANCHE IO. ASCOLTO CON ONESTÀ E APERTURA.

5. LE PAROLE SONO UN PONTE

SCELGO LE PAROLE PER COMPRENDERE, FARMI CAPIRE, AVVICINARMI AGLI ALTRI.

6. LE PAROLE HANNO CONSEGUENZE

SO CHE OGNI MIA PAROLA PUÒ AVERE CONSEGUENZE, PICCOLE O GRANDI.

7. CONDIVIDERE È UNA RESPONSABILITÀ

CONDIVIDO TESTI E IMMAGINI SOLO DOPO AVERLI LETTI, VALUTATI, COMPRESI.

8. LE IDEE SI POSSONO DISCUTERE.

LE PERSONE SI DEVONO RISPETTARE NON TRASFORMO CHI SOSTIENE OPINIONI CHE NON CONDIVIDO IN UN NEMICO DA ANNIENTARE.

9. GLI INSULTI NON SONO ARGOMENTI

NON ACCETTO INSULTI E AGGRESSIVITÀ, NEMMENO A FAVORE DELLA MIA TESI.

10. ANCHE IL SILENZIO COMUNICA

QUANDO LA SCELTA MIGLIORE È TACERE, TACCIO.

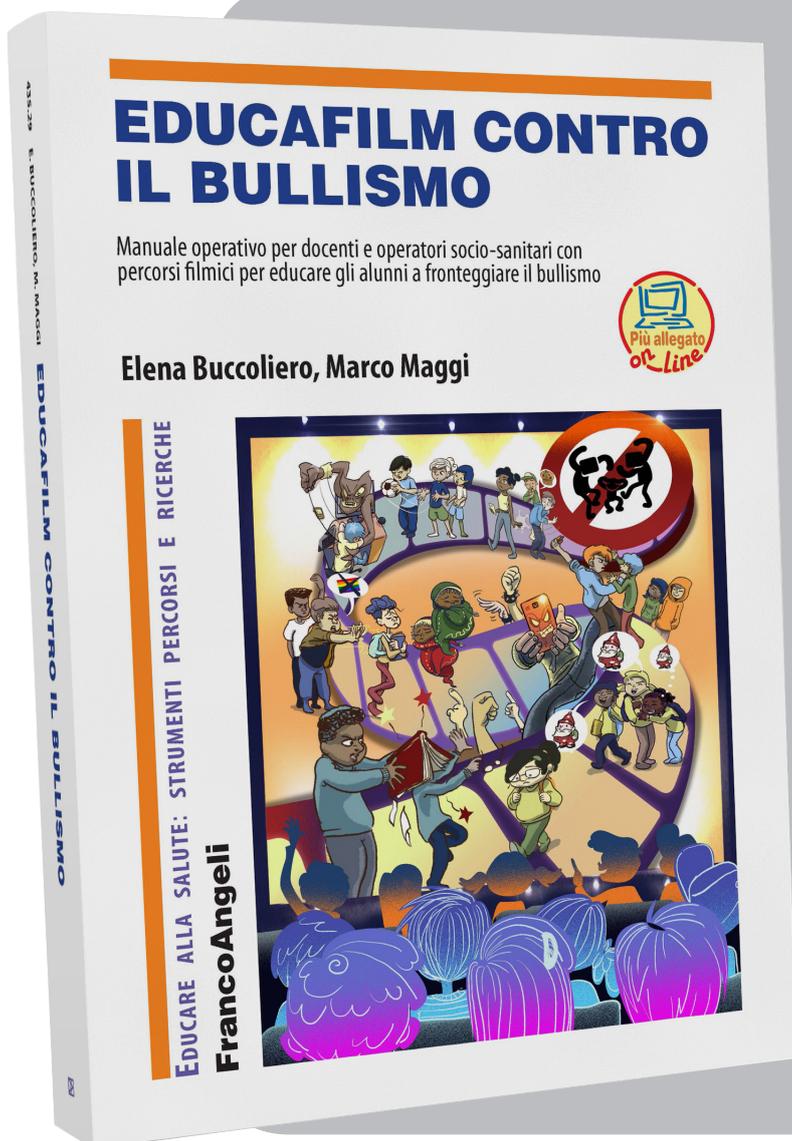
Oltre alla lettura e alla condivisione del manifesto può essere utile proiettare il filmato che lo illustra.

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?TIME_CONTINUE=109&V=QATKI1I-79Y](https://www.youtube.com/watch?time_continue=109&v=QATKI1I-79Y)

TROVA TUTTO IL PERCORSO FORMATIVO NEL VOLUME

EDUCAFILM CONTRO IL BULLISMO

Manuale operativo per docenti e operatori socio-sanitari con percorsi filmici per educare gli alunni a fronteggiare il bullismo



368
Pagine

15
Percorsi didattici

OGNI
Ordine di scuola

oltre **160**
Ore di attività

Acquistabile online presso
www.francoangeli.it

Educafilm contro il bullismo è una pubblicazione specifica che utilizza **i film come strumento educativo** per affrontare il tema del bullismo e tutto ciò che lo riguarda. Particolarmente utile, dal momento che i ragazzi “digitali” di oggi hanno un continuo rapporto con le immagini. A questa generazione **i video possono veicolare contenuti complessi**, a volte, in modo più efficace delle parole.

Il volume è costituito da **15 percorsi didattici** legati ad altrettante pellicole, cinque per ogni ordine di scuola, dove il bullismo e il cyberbullismo vengono **scomposti e analizzati attraverso giochi e schede di lavoro** oltre un cospicuo materiale a corredo **scaricabile online**. Ogni percorso ha una sua struttura e durata che l’insegnante o l’operatore potrà usare anche in condivisione con altri colleghi.