



INTERNETOPOLI

1 Lo strumento ludico-didattico "Internetopoli"

Parlare di Rete e di digitale come opportunità e come strumento da conoscere e utilizzare con consapevolezza, già a partire dalle scuole primarie, è un'operazione culturale oggi sempre più importante. Per questo, nel 2012 è nata la Ludoteca del Registro .it (www.ludotecaregistro.it), progetto promosso dal Registro .it (www.registro.it), l'anagrafe dei domini .it, gestito dall'Istituto di Informatica Telematica del CNR, con l'obiettivo di far scoprire ai bambini le potenzialità ma anche la complessità di Internet, introducendo la sua dimensione materiale e tecnica. La Rete non è infatti solo web e quindi non solo app, videogiochi, like e selfie ma anche sistema binario, trasmissione a pacchetto, nomi a dominio, indirizzo IP. La sfida della Ludoteca è stata riuscire a proporre questi temi senza annoiare i bambini, anzi divertendoli e stimolando il loro interesse.

Per essere ancora più efficaci sul piano degli strumenti, è stata sviluppata Internetopoli (www.internetopoli.it), una webapp dedicata, come dice il nome, alla "città di Internet", compatibile anche con le Lim e concepita come **strumento ludico-didattico** per gli insegnanti della scuola primaria (7-11 anni).

La webapp è **originale e innovativa** sia negli strumenti che nell'approccio ed è già stata ampiamente utilizzata, come testimoniano gli oltre **6000 download**, che hanno visto il loro picco in occasione dell'Internet Day del 29 aprile 2016, essendo tra i digital kit resi disponibili dal MIUR in quell'occasione. La numerosità dei download dimostra anche che il progetto ha già una sua **rilevanza** ed è ampiamente **scalabile e trasferibile**.

L'app propone un percorso completo alla scoperta di tutti gli aspetti importanti di questa straordinaria città (funzionamento, storia e organizzazione, social network e tutela privacy, risorse e contenuti online, smart city e internet delle cose), attraverso otto livelli di gioco che includono contenuti di vario tipo: testi, quiz interattivi, video tutorial, cartoni animati, inserti di film. Internetopoli può essere navigata, scegliendo di affrontare o di approfondire solo alcuni livelli con la massima flessibilità, cliccando sulle varie keyword e "hot spot" nascosti nei vari scenari.

La metafora della città è l'elemento che lega coerentemente tutti i contenuti, da quelli più tecnici a quelli legati all'utilizzo. Come ogni casa di una città ha un indirizzo preciso, anche ogni computer e oggetto connesso in rete ha un suo indirizzo unico; ha la sua piazza per incontrarsi e discutere: i social network, e così via. È una chiave semplice per spiegare sia gli aspetti tecnici sia quelli più pratici e per introdurre ai bambini concetti nuovi, come "Internet delle cose" o per parlare di "cittadinanza digitale", anche nel senso di diritti e doveri che garantiscano la vita di tutti i cittadini.

L'app è corredata anche di una **Guida** per gli insegnanti che raccoglie tutti i contenuti testuali dell'app, schede di approfondimento e proposte di percorsi didattici, utili per selezionare alcuni degli argomenti da trattare con una sequenza logica e per calibrare l'intervento rispetto al tempo disponibile.

Nel 2016 si è aggiunto "**Internetopoli - The Game**", un gioco da tavolo, scaricabile dal sito, basato sul modello del Gioco dell'oca, che consente all'insegnante di ripercorrere i temi trattati nella webapp con un ritmo di riflessione e elaborazione diverso, completamente adattabile alle esigenze della classe. Internetopoli - The Game arricchisce l'offerta didattica complessivamente resa disponibile dal progetto ed è stato concepito come elemento di completamento, per essere

strumento "di ripasso" che consenta di fissare i concetti affrontati nel gioco online.

Internetopoli e Internetopoli - the Game sono stati presentati a Smart Education & Technology Days a Napoli in anteprima (Ottobre 2015); a Children's Book Fair a Bologna (marzo 2016) e utilizzati nei laboratori didattici di Internet Festival a Pisa (ottobre 2016) e in numerosi altri eventi e convegni (<http://www.ludotecaregistro.it/category/news/>)

È stato oggetto di pubblicazioni scientifiche e divulgative, tra cui:

<http://www.ludotecaregistro.it/internetopoli-an-app-to-discover-the-internet/>

<http://www.ludotecaregistro.it/didamatica-2015-internetopoli/>

<http://www.ludotecaregistro.it/internetopoli-un-ambiente-di-apprendimento-dedicato-a-internet/>

http://www.almanacco.cnr.it/reader/cw_usr_view_articolo.html?id_articolo=7710&id_rub=32&giornale=7691 [Descrizione del team e delle proprie risorse e competenze](#)

Il progetto è stato sviluppato dallo stesso gruppo che gestisce e sviluppa la Ludoteca del Registro.

2 Perché Internetopoli

Il tema dell'uso corretto e consapevole della Rete è oggi un tema molto sentito che riguarda tutte le fasce di età, seppure con aspetti diversi. Negli ultimi anni sono nate diverse azioni e iniziative, alcune delle quali da parte di soggetti pubblici (citiamo a titolo di esempio quelle della Polizia), prevalentemente rivolte agli adolescenti e agli anziani, forse presupponendo negli adulti "giovani" capacità di autoapprendimento. La fascia di età dei più piccoli è meno "curata", nonostante recenti studi dimostrino che l'età in cui i bambini cominciano usare la rete si stia progressivamente abbassando. Inoltre, nella maggior parte delle iniziative in atto, si tende a sottolineare i pericoli che la Rete nasconde, tralasciando di evidenziarne le opportunità. La capacità di individuare e sfruttare le opportunità della Rete, presuppone un percorso di conoscenza e di vera e propria educazione digitale che deve partire dall'età scolare, per dare al più presto ai bambini gli strumenti necessari per affrontare la vita digitale, ormai importante e indistinguibile da quella offline.

È quindi necessario e utile organizzare e mettere a disposizione strumenti formativi destinati alle scuole elementari che colmino questo aspetto e creino un percorso ad ampio respiro di educazione digitale, per far crescere "cittadini digitali" rispettosi e consapevoli, pronti a cogliere le opportunità delle Rete per costruire il proprio futuro.

3 Target di Internetopoli

Considerati i bisogni formativi analizzati nel precedente paragrafo risulta chiaro che i destinatari primari del progetto sono gli scolari elementari dai 7 agli 11 anni. È quindi conveniente agire attraverso la scuola per intercettare il target individuato, proponendo un percorso didattico ad hoc. È immediatamente evidente che esiste un target secondario, non meno importante: quello degli insegnanti. Bisogna infatti tenere conto che la maggior parte degli insegnanti non ha sufficienti conoscenze o competenze del mondo digitale per assolvere in autonomia questo compito educativo. La proposta formativa, quindi deve tenere conto del doppio canale: insegnanti

e scolari, coniugando e sintetizzando le diverse esigenze in un percorso che utilizzi tecnologie digitali e metodi innovativi.

Il progetto, quindi, si propone di aiutare a colmare questo vuoto e si colloca come strumento ludico-didattico per le scuole primarie, gratuitamente a disposizione degli insegnanti, per guidarli nel percorso educativo verso i loro alunni sull'uso della Rete e del mondo digitale. Inoltre, se inserito nel progetto di peer education Let'sBit! (<http://www.ludotecaregistro.it/lets-bit/>) riesce a coinvolgere un terzo target, quello degli adolescenti, studenti delle scuole superiori che diventano giovani docenti degli scolari, responsabilizzandoli e inducendoli ad approfondire i temi proposti, troppo spesso dati per scontati, in una generazione che ha molte abilità tecniche ma non necessariamente competenze.

4 Come si usa

Internetopoli è uno strumento ludico-didattico che usa (anche) le tecnologie digitali. Internetopoli è una web-app, navigabile con una LIM (online o offline) nei vari livelli di gioco che trattano i seguenti argomenti:

- come funziona *Internet*
- i nomi a dominio
- la storia e organizzazione della Rete
- l'identità digitale e *social network*
- l'utilizzo consapevole e sicuro di *Internet*
- le opportunità della Rete
- le "città intelligenti"
- "*Internet delle cose*".

La navigazione prevede molti momenti di approfondimento e interazione offline, dando spazio a sfide o giochi di gruppo e a momenti esperienziali nella forma di classe "scomposta".

Per andare incontro alle esigenze specifiche delle classi, è possibile anche costruire lezioni su specifici temi, scegliendo i livelli da navigare e selezionando risorse e contenuti correlate con l'argomento da proporre in classe.

A questo proposito, sul sito di Internetopoli è disponibile una Guida per gli insegnanti: essa contiene lo sviluppo in piano della app, tutti i testi in essa contenuti, schede di approfondimento, biblio e sitografia, e infine, per facilitare il compito del docente, sono suggeriti, in forma di schema, alcuni percorsi didattici, ciascuno dei quali della durata di circa un'ora e mezzo. La guida, quindi, consente all'insegnante di essere completamente autosufficiente per usare la web app in classe.

Il gioco da tavolo (Internetopoli- the Game) fa parte integrante del percorso ludico didattico proposto e consente all'insegnante di ripercorrere i temi trattati nella webapp con un ritmo di riflessione e elaborazione diverso, completamente adattabile alle esigenze della classe. Il gioco può coinvolgere l'intera classe divisi in gruppi su uno o più tavoli di gioco.

Nel 2016 a Internetopoli è stato associato il progetto di peer education Let'sBit! <http://www.ludotecaregistro.it/lets-bit/> i cui il team CNR forma gli studenti delle scuole superiori

per farli diventare "docenti" degli scolari elementari usando Internetopoli. Il progetto è realizzato con il meccanismo dell'alternanza scuola-lavoro e negli anni scolastici e, ad oggi, sono state coinvolte otto scuole superiori.

5 SchoolKit allegati

Vengono allegate due schede didattiche, una relativa all'uso della webapp Internetopoli ed una relativa al gioco della rete da svolgere in classe, previsto nella webapp.

6 Disponibilità gratuita

Internetopoli è un prodotto realizzato dal Registro .it dell'Istituto di Informatica e telematica del CNR di Pisa in collaborazione con Giunti OS. È disponibile **gratuitamente** sul sito di Internetopoli. Richiede solo una LIM o proiettore +PC e la connessione di rete almeno per scaricare il gioco che può essere poi navigato anche offline.

La presenza della guida per l'insegnante rende autosufficiente l'insegnante, che non ha bisogno di ulteriore formazione specifica (e dei relativi costi)

Gli aggiornamenti e i miglioramenti sono a cura del Registro .it.

7 Contatti

Per informazioni scrivere a ludoteca@registro.it.