



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (<http://2017.gjc.it>)

[Home](#) > Ludoteca del Registro .it

Paese, Città/Regione

Paese:

Italy

Città:

Pisa/Toscana

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione:

Registro .it (Istituto di Informatica e Telematica del-CNR di Pisa)

Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto:

Research center

Sito Web

www.ludotecaregistro.it

Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali

Acconsenti al trattamento dei dati personali?:

Autorizzo la FMD al trattamento dei miei dati personali.

Tipo di progetto

Educazione fino a 10 anni

Descrizione del progetto

Description Phrase (max. 500 characters):

Il progetto, curato dal Registro .it (Istituto di Informatica e Telematica del CNR di Pisa), ha lo scopo di diffondere nelle scuole primarie la cultura di internet, nel senso di un utilizzo consapevole e sicuro.

Project Summary (max. 2000 characters):

La Ludoteca del Registro .it è un progetto ideato e gestito dal Registro .it, l'anagrafe dei domini a targa italiana che opera all'interno dell'Istituto di Informatica e Telematica del Consiglio Nazionale delle Ricerche di Pisa (IIT-CNR). Il progetto si rivolge principalmente ai bambini della scuola primaria e, dove possibile, a quelli della scuola secondaria di primo grado, con lo scopo di spiegare il funzionamento della Rete, creare consapevolezza nel suo uso ed evidenziarne le potenzialità. Il lancio è avvenuto nel 2011 come laboratorio dedicato alla Rete, in occasione della prima edizione di Internet Festival (www.internetfestival.it ^[1]) a Pisa. La Ludoteca del Registro .it è un progetto totalmente gratuito che ha già incontrato oltre 3000 bambini nelle loro classi, attraversando 12 regioni italiane. Nel 2013 ha ottenuto il patrocinio del Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza. Contemporaneamente all'attività nelle classi, ha partecipato con seminari e workshop ad eventi di richiamo nazionale dedicati al mondo della scuola e della formazione, come, ad esempio, la Fiera ABCD di Genova, Smart Education e Technology Days alla Città della Scienza di Napoli, Didamatica a Genova e Napoli. In alcuni casi, queste partecipazioni sono state l'occasione per avviare importanti collaborazioni, come quella con la Polizia Postale di Genova. L'ultima sfida è stata rendere scalabile il progetto e, a questo scopo, è stata sviluppata, in collaborazione con Giunti Os., l'applicazione multimediale gratuita "Internetopoli" (www.internetopoli.it ^[2]), uno strumento utile per gli insegnanti che possono condurre in autonomia le lezioni sulle tematiche della Rete. Il progetto Ludoteca del Registro .it è portato avanti da uno staff interno al Registro stesso: nel complesso cinque persone, tre delle quali seguono la parte operativa nelle classi e due svolgono attività di comunicazione e di redazione dei contenuti.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2011-04-29 22:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

Obiettivo principale del progetto è la diffusione della "cultura di Internet" tra i bambini delle scuole primarie. In particolare, le lezioni della Ludoteca del Registro .it sono mirate a stimolare nei bambini un atteggiamento di consapevolezza nell'utilizzo del media Internet, così da accrescere la loro capacità di far fronte anche a potenziali pericoli. L'approccio è sempre positivo, più attento a evidenziare le grandi risorse di Internet che non gli aspetti negativi e i fattori di rischio. In questo modo si cerca di offrire un bagaglio di conoscenze e un "approccio alla Rete" che possano creare competenze adeguate nelle future generazioni di cittadini digitali. Per perseguire questi obiettivi la Ludoteca utilizza strumenti digitali, proposti non in antitesi ma ad integrazione e supporto di strumenti tradizionali. Questo aspetto costituisce un ulteriore punto di forza del progetto, visto che spesso le classi delle scuole primarie non presentano dotazioni tecnologiche.

I contenuti della Ludoteca sono spiegati ai bambini attraverso giochi di gruppo, materiale cartaceo, laboratori con tablet, cartoni animati (la serie "Navighiamo sicuri con il Prof. Itti", interamente realizzata in house dallo staff del Registro .it), applicazioni multimediali.

L'elemento comune è l'approccio didattico incentrato sul gioco e sul coinvolgimento attivo di tutta la classe.

L'applicazione multimediale Internetopoli (scaricabile gratuitamente all'indirizzo www.intenetopoli.it [3]) è il punto di forza del progetto, perché raccoglie e dà coerenza a tutti questi strumenti, in un ambiente di apprendimento polifunzionale che diventa per gli insegnanti la base su cui impostare le lezioni dedicate alla Rete.

L'app, compatibile per Lim, si articola in otto livelli di navigazione, raccontati attraverso la metafora della città e dedicati al funzionamento della Rete, alla sua storia e governance, all'utilizzo sicuro, alle sue enormi risorse e opportunità.

Risultati

Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters):

I risultati sono sia quantitativi che qualitativi. A parte i numeri relativi alle partecipazioni e alla copertura geografica delle lezioni nelle classi (consultabili sul nostro sito alla pag. <http://www.ludotecaregistro.it/statistiche/>), i feedback più importanti sono quelli ottenuti dai sondaggi somministrati ai bambini, prima e dopo le lezioni. L'obiettivo di questi sondaggi, anonimi e in forma di domande a risposta multipla, è comprendere al meglio come i bambini e i ragazzi utilizzino internet e lo percepiscano. I risultati, pur non avendo rilevanza statistica visto il campione limitato, forniscono interessanti dati che aiutano a costruire abitudini, comportamenti e aspettative dei giovani internauti. Inoltre, in riferimento alle domande volte a rilevare se e quanto le lezioni della Ludoteca abbiano inciso positivamente su una visione o comportamenti legati alla Rete, i risultati hanno confermato, nella maggior parte dei casi, l'utilità delle lezioni effettuate. A livello qualitativo, i risultati più importanti derivano dai feedback positivi che provengono dagli alunni e dagli insegnanti che, dopo un primo ciclo di lezioni, richiedono quasi sempre successivi interventi della Ludoteca, in modo da approfondire i moduli formativi o per avere la possibilità di affrontare altre tematiche della Rete. Tra i risultati importanti ricordiamo anche il patrocinio del Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza nel 2013. Infine, la collaborazione consolidata con alcune riviste di settore, come Tuttoscuola, Bricks, Media Education e la partecipazione a fiere e convegni di richiamo nazionale (Didamatica, Abcd, Smart Education). Ricordiamo infine la collaborazione con la Polizia Postale di Genova, con la partecipazione alla tappa nel capoluogo ligure dell'iniziativa "Una vita da social", in occasione della quale è avvenuto il lancio ufficiale dell'app Internetopoli.

How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters):

Lavorando per la scuola, mensilmente la Ludoteca del Registro .it incontra in media almeno 5 classi. Altro canale di incontro con l'utenza, il sito web che registra decine di visitatori al giorno e la pagina Facebook che è arrivata ad alcune centinaia di fan. Durante la partecipazione agli eventi, l'utenza intercettata aumenta notevolmente.

Sostenibilità

What is the full duration of your project (from beginning to end)?:

Da 3 a 6 anni

What is the approximate total budget for your project (in Euro)?:

Da 30.001 a 75.000 Euro

What is the source of funding for your project?:

Finanziamenti pubblici o privati

Il progetto è economicamente autosufficiente?:

Sì

Since when?:

2011-04-29 22:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?:

Sì

Where? By whom?:

Grazie all'utilizzo dell'app Internetopoli, le lezioni della Ludoteca del Registro .it possono svolgersi in autonomia nelle classi di tutta Italia. Al momento è stato avviato anche un progetto pilota che vede il coinvolgimento di biblioteche su tutto il territorio nazionale, in modo da renderle punti di riferimento per avviare la formazione di educatori della Rete, utilizzando naturalmente l'app Internetopoli.

What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):

Il valore aggiunto del progetto è rappresentato soprattutto dagli strumenti e dalle modalità in cui i contenuti sono trasmessi durante le lezioni. Si cerca di adottare sempre un tono divulgativo, adatto ai bambini, evitando tecnicismi e preferendo invece l'utilizzo di metafore e riferimenti alla vita di tutti i giorni.

Il gioco e il tentativo di rompere lo schema rigido della lezione frontale sono gli elementi comuni di attività eterogenee che vanno dall'utilizzo di tablet (forniti dalla Ludoteca), allo svolgimento di giochi di gruppo, giochi cartacei, laboratori con tablet, navigazione guidata dell'app Internetopoli.

Are you available to help others to start or work on similar projects?:

Sì

Informazioni aggiuntive

Barriers and Solutions (max. 1000 characters):

Al momento, gli sforzi della Ludoteca sono tesi a riempire il più possibile il ritardo del nostro paese a livello di scuola digitale, sia nei contenuti che negli strumenti. L'applicazione Internetopoli, gratuita e compatibile per Lim, risponde in parte a questa necessità, dando la possibilità anche a distanza di accedere e approfondire le tematiche della Ludoteca. Per diffondere ulteriormente gli obiettivi della Ludoteca, è stato ideato il progetto Let's Bit!, un modello di peer teaching che prevede la costituzione di una rete nazionale per la diffusione della cultura di Internet e per la promozione di un uso responsabile della tecnologia tra le nuove generazioni. Il progetto prevede la selezione e la collaborazione di istituti scolastici con i quali dar vita a un sistema di formazione tra pari, dove gli studenti degli istituti superiori siano partecipi e protagonisti dell'educazione degli studenti delle primarie, attraverso lo svolgimento di attività didattiche a loro dedicate. Lo stesso modello sarà applicato anche a una rete di biblioteche che diventerà referente per la formazione di un gruppo di educatori adulti (i bibliotecari stessi ma anche insegnanti, genitori, educatori).

Future plans and wish list (max. 750 characters):

Oltre al consolidamento di Let's Bit!, è in programma la realizzazione di una piattaforma multimediale e multifunzionale, in cui oltre all'applicazione Internetopoli, sarà possibile fruire giochi interattivi, quiz contest, materiale formativo e di approfondimento, un test-simulazione per testare la preparazione e valutare il tipo di approccio degli adulti di fronte a determinate

situazioni legate all'utilizzo della Rete. Al momento stiamo valutandone la fattibilità, anche da un punto di vista dei costi, data l'ampia portata del progetto, che prevede il coinvolgimento di personale esperto, non presente nel gruppo di lavoro della Ludoteca.

[scuola digitale](#) [4] [Scuola 2.0](#) [5] [peer teaching](#) [6] [internet sicuro](#) [7] [edutainment](#) [8] [educational app](#) [9] [cultura internet](#) [10] [cultura digitale](#) [11]

Fondazione Mondo Digitale

Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 - Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482 del 26/04/2007.

[Privacy Policy](#)

URL di origine: <http://2017.gjc.it/it/progetti/ludoteca-del-registro-it>

Collegamenti

[1] <http://www.internetfestival.it>

[2] <http://www.internetopoli.it>

[3] <http://www.intenetopoli.it>

[4] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/scuola-digitale>

[5] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/scuola-20>

[6] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/peer-teaching>

[7] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/internet-sicuro>

[8] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/edutainment>

[9] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/educational-app>

[10] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/cultura-internet>

[11] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/cultura-digitale>