Global Junior Challenge
Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (https://www.gjc.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 perso

Tipo di progetto

Educazione fino a 10 anni

Descrizione del progetto

Description Frase (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 un 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. Ittì", 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
copertura
http://ww
sondaggi
anonimi e
i ragazzi
visto il ca
comporta
rilevare s
comporta
l’utilità de
feedback
lezioni, ri
i moduli f
risultati in
2013. Infi
Bricks, M
(Didamat
Postale d
vita da sc

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

Lavorand
classi. Alt
e la pagin
eventi, l’u

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 po
svolgersi in autonomia nelle classi di tutta Italia. Al momento è stato avviato anche
progetto pilota che vede il coinvolgimento di biblioteche su tutto il territorio naziona
da renderle punti di riferiemnto per avviare la formazioni di educatori della Rete, u
naturalmente l'app Internetopoli.
What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):

Il valore aggiunto del pr

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 tenativo di rompere lo schema rigido della lezione forntale 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 riem
paese a livello di scuola digitale, sia nei contenuti che
Internetopoli, gratuita e compatibile per Lim, risponde
possibilità anche a distanza di accedere e approfondi
diffondere ulteriormente gli obiettivi della Ludoteca, è
modello di peer teaching che prevede la costituzione
della cultura di Internet e per la promozione di un usc
nuove generazioni. Il progetto prevede la selezione e
i quali dar vita a un sistema di formazione tra pari, do
partecipi e protagonisti dell'educazione degli studenti
di attività didattiche a loro dedicate. Lo stesso modell
biblioteche che diventerà referente per la formazione
bibliotecari stessi ma anche insegnanti, genitori, educ

Future plans and wish list (max. 750 characters): Oltre al consolidamento di Let's Bit!, è in programm
multimediale e multifunzionale, in cui oltre all'applic
giochi interattivi, quiz contest, materiale formativo e
per testare la preparazione e valutare il tipo di appr
situazioni legate all'utilizzo della Rete. Al momento
un punto di vista dei costi, data l'ampia portata del
personale esperto, non presente nel gruppo di lavo

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: https://www.gjc.it/progetti/ludoteca-del-registro-it

Collegamenti
[1] http://www.internetfestival.it
[2] http://www.internetopoli.it
[3] http://www.intenetopoli.it
[4] https://www.gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/scuola-digitale

[5] https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/scuola-20
[6] https://www.gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/peer-teaching
[7] https://www.gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/internet-sicuro
[8] https://www.gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/edutainment
[9] https://www.gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/educational-app
[10] https://www.gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/cultura-internet
[11] https://www.gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/cultura-digitale