



Consiglio Nazionale delle Ricerche

**Let's Bit!: il progetto di alternanza scuola
lavoro della Ludoteca .it**

G. Bassi, B. Lami, A. Vaccarelli

IIT B4-01/2019

Nota Interna

Settembre 2019



Istituto di Informatica e Telematica

Registro **it**
L'anagrafe dei domini .it

**Let's Bit!: il progetto di
alternanza scuola lavoro
della Ludoteca .it**

1	Introduzione	3
2	Il progetto Let's Bit!	4
2.1	Internetopoli	4
2.2	Let's Bit!	6
2.2.1	La formazione	6
2.2.2	I laboratori	7
3	Partecipazione al progetto	9
3.1	Anno scolastico 2015-2016	9
3.2	Anno scolastico 2016-2017	11
3.3	Anno scolastico 2017-2018	12
3.4	Anno scolastico 2018-2019	13
4	Grafici riassuntivi del progetto	15
5	Conclusioni	17
6	Allegati	18

1 Introduzione

Il progetto Ludoteca del Registro .it nasce nel 2012 con l'obiettivo di diffondere la cultura e l'uso consapevole di internet tra i bambini della scuola primaria. Il progetto Ludoteca del Registro .it sin dalla sua ideazione è stato interamente gestito dal personale afferente alle Relazione Esterne media, comunicazione e marketing del Registro .it.

I laboratori della Ludoteca sono stati pensati e realizzati per poter essere svolti in classe; vengono proposti agli insegnanti alcuni argomenti che possono trattati e di volta in volta gli insegnanti possono scegliere quello più adatto alle esigenze dei bambini che vi parteciperanno.

L'argomento scelto viene trattato dal personale della Ludoteca non solo con spiegazioni e approfondimenti ma anche con l'ausilio di cartoni animati e giochi creati dal personale Relazione Esterne media, comunicazione e marketing del Registro .it.

I laboratori sono pensati per coinvolgere e far partecipare i bambini in maniera attiva.

Le attività della Ludoteca del Registro .it nel corso di questi anni si sono arricchite con l'aggiunta di nuove tematiche, strumenti didattici e a partire dall'anno scolastico 2015-2016 è stato introdotto il progetto di alternanza scuola lavoro denominato "Let's Bit!".

In questa pubblicazione sarà descritto il progetto "Let's Bit!" e saranno illustrati i dati riguardanti la partecipazione al progetto negli anni scolastici dal 2015-2016 al 2018-2019.

2 Il progetto Let's Bit!

Il progetto Ludoteca .it nel corso degli anni ha visto una partecipazione sempre maggiore di bambini e ragazzi con richieste che man mano si sono estese in gran parte d'Italia (Fig. 1). Per il personale del Registro .it impegnato nelle attività della Ludoteca è diventato sempre più difficile riuscire ad accogliere tutte le richieste, quindi, per rendere il progetto scalabile a livello nazionale e soddisfare le numerose esigenze, si è pensato di ampliare la squadra dei formatori, estendendola potenzialmente a tutta l'Italia, coinvolgendo le scuole superiori con un progetto nazionale di alternanza scuola-lavoro (A-SL).



Fig. 1 Le città toccate dal progetto Ludoteca del Registro

Il progetto di alternanza scuola-lavoro (A-SL) “Let’s Bit!” si basa sul principio della “peer education” (educazione tra pari) rivolto ai ragazzi. Gli studenti degli istituti secondari di secondo grado seguono un percorso formativo, curato dallo staff della Ludoteca, e diventano educatori “junior” dei bambini delle primarie. La scelta del modello di “peer education” è dovuta principalmente alla doppia valenza che mette in contatto due generazioni di nativi digitali: i ragazzi delle superiori si sentono responsabilizzati dal loro ruolo e approfondiscono temi che spesso danno per scontati; i bambini delle primarie vedono in questi ragazzi dei fratelli maggiori e accettano facilmente i loro suggerimenti. Durante le prime lezioni nelle classi primarie i ragazzi sono affiancati dai formatori della Ludoteca

Il primo passo è stato mettere a punto il progetto: definire i temi e la durata della formazione e individuare degli strumenti didattici facilmente utilizzabili dai ragazzi in alternanza. Avevamo una serie di giochi già testati e collaudati nei laboratori della Ludoteca del Registro e ad essi abbiamo aggiunto la web app Internetopoli (www.internetopoli.it) un strumento ludico didattico che spiega i temi della rete giocando (vedi par. 2.1)

Il secondo passo è stato il contatto con gli Istituti Superiori e il loro coinvolgimento (vedi par.2.2).

2.1 *Internetopoli*

L’applicazione multimediale Internetopoli, dedicata ai bambini delle scuole primarie (8-11 anni), ideata all’interno delle Relazioni Esterne del Registro, in stretta collaborazione con i formatori della Ludoteca, nasce per insegnare ai bambini ad utilizzare la Rete in modo consapevole. L’applicazione Internetopoli

è compatibile con la Lim (lavagna interattiva multimediale) ed è scaricabile all'indirizzo <https://www.internetopoli.it/>.



Fig. 2 La home page

L'idea di base del gioco è spiegare la rete attraverso la metafora della città (Internetopoli è la città della Rete): i palazzi del governo della città sono quelli in cui si definiscono le regole della Rete, come a ogni indirizzo e numero civico di una città corrisponde una sola abitazione a ogni indirizzo IP corrisponde un solo dispositivo connesso in rete, la piazza di Internetopoli sono i social, la biblioteca è Wikipedia, la propria casa è il luogo della custodia della privacy, ecc.

È concepito come un gioco a livelli; ciascuno degli 8 livelli costituisce un capitolo dedicato ad un argomento specifico.

- come funziona internet
- la mappa dei nomi
- le leggi di Internetopoli
- social network
- la privacy in internet
- dentro Internetopoli
- smart cities
- internet delle cose



Fig. 3 Uno dei capitoli

Ogni capitolo prevede una parte di spiegazione con approfondimenti di vario genere: voci di glossario, video, cartoni animati e giochi.

Il gioco è (ben) guidato attraverso il percorso degli otto livelli e gli educatori hanno la possibilità lavorare in classe autonomamente affrontando diverse tematiche.

Per gli educatori è stata creata una guida di supporto e di approfondimento degli argomenti trattati anch'essa scaricabile gratuitamente; la guida contiene anche dei "percorsi" suggeriti, cioè quali livelli affrontare, per approfondire alcuni argomenti specifici.



Fig. 4 La guida per gli insegnanti

2.2 *Let's Bit!*

A partire dall'anno scolastico 2015-2016 i ragazzi del triennio delle scuole superiori sono stati coinvolti nel progetto di alternanza scuola lavoro (A-SL) Let's Bit!.

I ragazzi partecipano al progetto prima come discenti e successivamente come educatori "junior" dei bambini della scuola primaria.

Il progetto è così articolato:

- viene siglata una convenzione con ciascuna scuola superiore interessata,
- i formatori della Ludoteca incontrano i ragazzi per un ciclo di quattro lezioni frontali (20 ore) all'Area della Ricerca del Cnr di Pisa o a scuola, nell'Istituto di appartenenza di ciascuna classe, per prepararli a svolgere autonomamente i laboratori nelle primarie.
- La scuola individua un istituto comprensivo "di riferimento" e stabilisce un accordo con questo per svolgere i laboratori nelle classi
- I ragazzi formati si recano una o più volte nella scuola primaria individuata e svolgono i laboratori ludico didattici (di circa due ore). La prima volta, se possibile, vengono affiancati dallo staff della Ludoteca

2.2.1 **La formazione**

I formatori della Ludoteca tengono un primo seminario di introduzione al progetto Let's Bit! che illustra ai ragazzi il progetto in dettaglio nel suo svolgimento e quale è il fine dello stesso.

Oltre al seminario introduttivo sono presentati tre seminari di approfondimento in cui sono trattati i seguenti argomenti:

- La storia di internet
- I nomi a dominio
- Le opportunità della Rete

I seminari sono stati progettati per fare sì che i ragazzi abbiano una base di conoscenze su argomenti che andranno a trattare in classe con l'applicazione Internetopoli.

Durante le lezioni frontali oltre ai seminari sopra citati è illustrata l'applicazione Internetopoli nei minimi particolari per aiutare i ragazzi a farla propria, in modo che siano poi in grado di utilizzarla autonomamente.

Durante le lezioni sono inoltre spiegati e fatte delle simulazioni dei giochi contenuti in Internetopoli; i giochi, realizzati dal personale della Ludoteca .it nel corso degli anni, sono:

- il “gioco dei pixel” che illustra il linguaggio binario
- il “gioco della Rete” i cui sono spiegati cosa è la rete internet e come viaggia l'informazione
- il “il gioco dell'identità nascosta” viene simulata l'iscrizione ad un social network di fantasia per spiegare che in rete è facile creare profili falsi

Illustriamo ai ragazzi i giochi per far loro vedere come dovranno svolgerli in classe con i bambini e puntualizziamo quale è il significato del gioco e quale insegnamento vogliamo dare.

L'ultimo giorno di lezione viene dedicato ad un ripasso di quanto appreso nei giorni precedenti e si svolge un test di verifica scritto e orale.

Il test consiste in due semplici prove scritte la prima con domande chiuse riguardanti quanto appreso durante la fase formativa (*Allegato 1*) la seconda prova scritta con domande aperte (*Allegato 2*).

Al termine delle prove scritte i ragazzi sostengono una prova orale in cui devono illustrare brevemente un livello di Internetopoli indicato dai formatori e successivamente devono rispondere ad una delle seguenti domande:

- spiegare quali sono le motivazioni che lo hanno spinto a partecipare al progetto,
- se si sente portato ad insegnare ai bambini
- se ritiene di avere qualche suggerimento per spiegare meglio le tematiche di Internetopoli.

Dopo l'esame il personale della Ludoteca .it indica quali sono i ragazzi più adatti per svolgere le lezioni ai bambini della scuola primaria e suggerisce per gli altri ragazzi attività di supporto alle lezioni, come per esempio la documentazione video, in modo da coinvolgerli tutti.

2.2.2 I laboratori

Nella seconda fase i ragazzi andranno nelle scuole primarie che hanno fatto richiesta del laboratorio.

Durante il primo incontro con i bambini, i ragazzi sono accompagnati dai formatori di Let's bit.

Oltre ad aver preparato il materiale didattico per le lezioni frontali dedicate ai ragazzi e per il test finale, per aiutare i ragazzi nello svolgimento delle lezioni, è stato necessario preparare delle schede riassuntive, una per ogni argomento affrontato in classe.

Le schede sono una sorta di modello su cui i ragazzi possono basarsi per affrontare le diverse tematiche oggetto dei laboratori per i bambini della scuola primaria, sono schematiche e danno loro tutte le informazioni utili per lo svolgimento dei laboratori.

Le schede realizzate sono le seguenti:

- Storia e governance di internet

- Opportunità della Rete
- Sicurezza e Uso consapevole della Rete
- I social network
- Come funziona internet
- Smart City e internet delle cose

Si riporta nell'*Allegato 3* una delle schede.

3 Partecipazione al progetto

Nei paragrafi successivi sono riportate le scuole che hanno partecipato al progetto Let's Bit! nei diversi anni scolastici; per ciascun anno scolastico sono presentati i dati riassuntivi di ciascun percorso e le novità introdotte.

Sono indicati, per ogni scuola coinvolta, i seguenti dati:

- Il nome dell'istituto scolastico e la classe/le classi coinvolte
- Il nome del tutor aziendale per lo Iit-Cnr
- Il numero di ore di lezioni frontali fatte ai ragazzi
- Il numero di ragazzi che hanno partecipato al progetto
- Le date in cui si sono svolte le lezioni

3.1 Anno scolastico 2015-2016

Il primo anno scolastico in cui si è svolto il progetto Let's Bit! è stato il 2015-2016, pochi giorni dopo l'inizio delle lezioni a fine settembre abbiamo fatto lezione ai primi ragazzi del Liceo Scientifico Buonarroti di Pisa. È stata la prima esperienza ed ha richiesto un notevole impegno per la messa a punto del programma delle lezioni, la preparazione del materiale didattico e del test, ma sin dalla prima esperienza, tutto è andato molto bene, i ragazzi sono stati entusiasti del progetto e dell'organizzazione delle lezioni.

Durante l'anno scolastico 2015-2016 hanno partecipato al progetto le seguenti scuole:

- **Liceo Scientifico "F. Buonarroti" (Pisa) classe 3ASA**
 - Tutor Beatrice Lami
 - 28 ore di docenza
 - 21 ragazzi
 - lezioni svolte il 21, 22, 23 e 24 settembre 2015 al Cnr,
 - laboratori svolti il 25 settembre in occasione di Bright 2015 e 8, 9 e 10 ottobre 2015 durante Internet Festival 2015

- **Liceo delle Scienze Umane "G. da San Giovanni", San Giovanni Valdarno (AR) classe 3H**
 - Tutor Beatrice Lami
 - 8 ore di docenza
 - 20 ragazzi
 - lezioni svolte il 5 e 10 novembre 2015

- **Istituto Tecnico Industriale Othoca Oristano classi 4E, 4F, 4G, 5E, 5F**
 - Tutor Gian Mario Scanu
 - 12 ore di docenza
 - 23 ragazzi
 - lezioni svolte 18, 19 e 20 febbraio 2016

Da notare che mentre per il Liceo Buonarroti e Liceo delle Scienze Umane G. da San Giovanni hanno partecipato al progetto classi intere rispettivamente la 3ASA e la 3H, per l'Istituto Tecnico Industriale Othoca hanno partecipato al progetto una selezione di ragazzi appartenenti a diverse classi.

3.2 Anno scolastico 2016-2017

L'anno scolastico 2016-2017 ha visto la partecipazione al progetto Let's Bit! di ben cinque istituti superiori; di seguito i dettagli relativi a ciascun percorso:

- **Liceo Scientifico “F. Buonarroti” (Pisa) classe 3CSA**
 - Tutor Manuela Moretti
 - 28 ore di docenza
 - 26 ragazzi
 - lezioni svolte il 20, 21, 22 e 23 settembre 2016 al Cnr,
 - laboratori il 30 settembre in occasione di Bright 2016 e 6, 7 e 8 ottobre durante Internet Festival 2016

- **I.T.I.S. “G. Marconi” Pontedera (PI) classi 3ASA, 3BSA, 3CSA, 3DSA, 4BSA, 4CSA, 5ASA**
 - Tutor Beatrice Lami
 - 16 ore di docenza
 - 26 ragazzi
 - lezioni svolte il 7, 8, 10, 11 novembre 2016

- **Istituto Tecnico “Russel Newton” Scandicci (FI) classe 3C**
 - Tutor Claudia Mazzanti
 - 16 ore di docenza
 - 26 ragazzi
 - lezioni svolte 17, 18, 24 e 29 novembre 2016

- **Liceo delle Scienze Umane “G. da San Giovanni”, San Giovanni Valdarno (AR) classe 3H**
 - Tutor Giorgia Bassi
 - 12 ore di docenza
 - 20 ragazzi
 - lezioni svolte il 19, 20 e 26 gennaio 2017

- **Liceo Scientifico “U. Dini” (Pisa) classe 4G**
 - Tutor Beatrice Lami
 - 13 ore di docenza
 - 16 ragazzi
 - lezioni svolte 16, 17 febbraio e 9, 10 marzo 2017

In questo secondo anno di attività del progetto ha partecipato per ciascun istituto scolastico una sola classe eccetto che per l'istituto ITIS Marconi di Pontedera in cui abbiamo avuto la partecipazione di ragazzi provenienti da sei diverse classi.

3.3 Anno scolastico 2017-2018

Durante l'anno scolastico 2017-2018 sono stati sei gli istituti che hanno partecipato al progetto, questo dato conferma il dato di crescita riscontrato già a partire dal precedente anno scolastico.

- **I.T.I. classe 3ASI e Liceo Scientifico classe 3CSA Tortolì (OG)**
 - Tutor Manuela Moretti
 - 15 ore di docenza
 - 33 ragazzi
 - lezioni svolte il 19, 20 e 21 settembre 2017

- **Liceo Scientifico “F. Buonarroti” (Pisa) classe 3CSA**
 - Tutor Giorgia Bassi
 - 24 ore di docenza
 - 26 ragazzi
 - lezioni svolte il 26, 27, 28, 29 settembre 2017 al Cnr,
 - laboratori il 29 settembre in occasione di Bright 2017 e 5, 6 ottobre durante Internet Festival 2017

- **I.T.I.S. “G. Marconi” Pontedera (PI) classi 3ASA, 3BSA, 3CSA, 4BSA, 4DSA**
 - Tutor Beatrice Lami
 - 16 ore di docenza
 - 30 ragazzi
 - lezioni svolte il 7, 8, 13, 17 novembre 2017

- **Liceo Scientifico A. Pesenti Cascina (PI) classe 3E**
 - Tutor Claudia Mazzanti
 - 16 ore
 - 14 ragazzi
 - lezioni svolte 11, 12, 16, 17 gennaio 2018

- **Liceo Scientifico Talete Roma classe 4D**
 - Tutor Claudia Mazzanti
 - 13 ore
 - 22 ragazzi
 - lezioni svolte 31 gennaio, 1-2 febbraio 2018

- **Liceo delle Scienze Umane “G. da San Giovanni”, San Giovanni Valdarno (AR) classe 3H**
 - Tutor Manuela Moretti
 - 12 ore di docenza
 - 11 ragazzi
 - lezioni svolte il 23, 28 febbraio e 9 marzo 2018

3.4 Anno scolastico 2018-2019

L'anno scolastico 2018-2019 ha avuto come peculiarità la partecipazione per la prima volta di un liceo con sede all'estero, il Liceo Bilingue "28 Nentori" di Scutari in Albania, questa partecipazione voluta dall'Ufficio Cooperazione Scolastica dell'Ambasciata d'Italia a Tirana (Albania) ha permesso ai ragazzi albanesi di partecipare alle lezioni dello staff della Ludoteca.

In questo anno scolastico dobbiamo registrare l'inserimento di un nuovo modulo dedicato alla cyber security, i laboratori così come le lezioni frontali dedicate ai ragazzi sono state arricchite con questo nuovo argomento molto attuale e sentito sia dagli insegnanti che dai genitori, ma che purtroppo molto spesso non è trattato o è trattato in modo superficiale.

Il modulo è stato prima progettato, i contenuti sono stati curati direttamente dai ricercatori e tecnici dello Iit e successivamente realizzato producendo dei giochi specifici sull'argomento.

In particolare, in continuità con un albo a fumetti sulla Cybersecurity realizzato nella collana Comics&Science del Cnr, sono stati realizzati:

- Una serie di tavole a fumetti in ciascuna delle quali viene presentata una situazione "pericolosa" sull'uso della Rete ed i bambini devono scegliere quale è secondo loro il comportamento corretto tra tre possibili scelte (*Allegato 4*);
- Delle carte da gioco in cui sono rappresentate delle situazioni riguardanti sempre la sicurezza in rete, i bambini devono metterle in ordine logico ovvero ricostruire la storia (*Allegato 5*);
- Un gioco sulla crittografia in cui ai bambini viene data una frase crittografata che dovranno decifrare (*Allegato 6*);
- Un gioco "memory – trova la coppia" sempre sui temi della sicurezza in cui avranno delle carte coperte e dovranno cercare le due carte uguali (*Allegato 7*);
- Un gioco trova la differenza con la stessa tavola disegnata due volte in cui ci sono piccole differenze da evidenziare (*Allegato 8*);
- Il gioco cyber-bowling ciascun birillo ha due etichette una che illustra un comportamento corretto ed una seconda che rappresenta un comportamento scorretto, i bambini una volta tirata la palla devono prendere i birilli caduti, leggere per ciascuno le due etichette e indicare quale è secondo loro quella con riportato il comportamento corretto.

Le classi che hanno partecipato al progetto sono state:

- **Liceo 28 Nentori (Scutari - Albania) classi XI_A, XII_A, XI_B**
 - Tutor Beatrice Lami
 - 15 ore di docenza
 - 25 ragazzi
 - lezioni svolte il 25, 26 e 27 settembre 2018

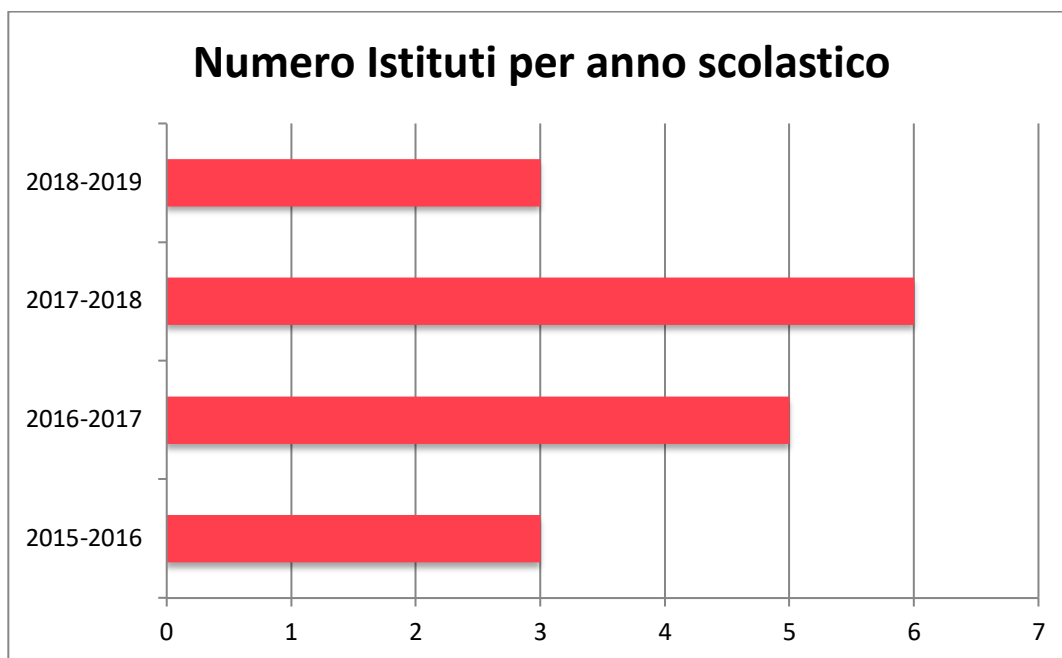
- **Liceo Scientifico "F. Buonarroti" (Pisa) classe 3BSA**
 - Tutor Giorgia Bassi
 - 16 ore di docenza
 - 25 ragazzi
 - lezioni svolte il 18, 19, 22, 23 ottobre 2018

- **I.T.I.S. “G. Marconi” Pontedera (PI) classi 3ASA, 3CSA**
 - Tutor Manuela Moretti
 - 12 ore di docenza
 - 20 ragazzi
 - lezioni svolte il 16, 24 e 25 gennaio 2019

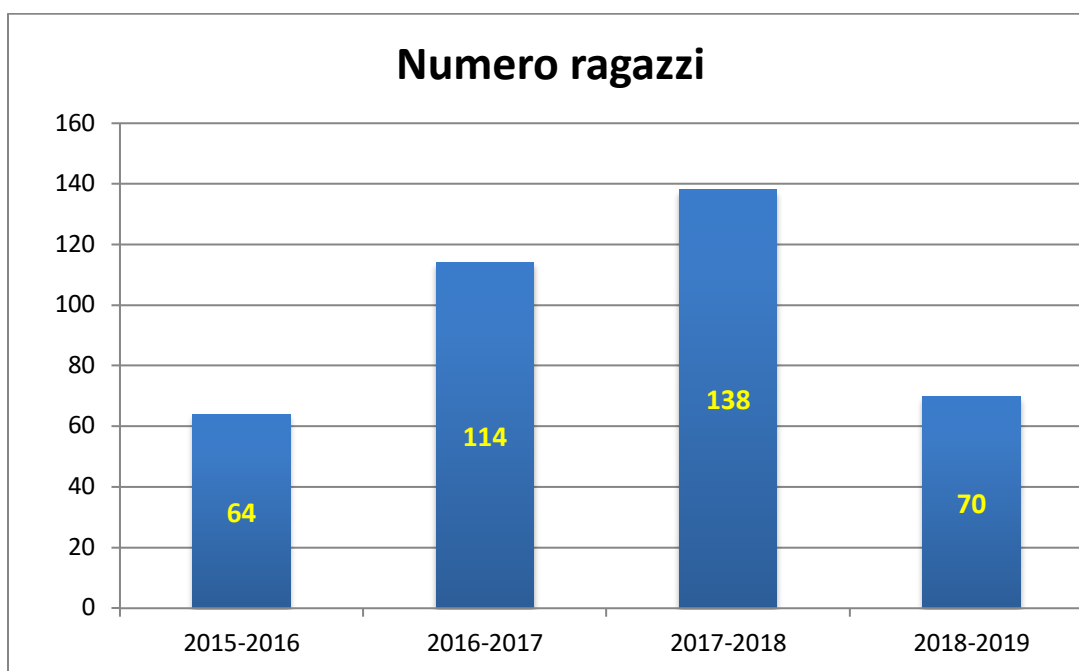
4 Grafici riassuntivi del progetto

Di seguito sono riportati alcuni grafici che riassumo l'andamento del progetto Let's Bit! dall'inizio ad oggi.

Nel primo grafico sono rappresentate per ciascun anno scolastico il numero di Istituti partecipanti al progetto.



Nel grafico sotto riportato sono indicati il numero di ragazzi che ha partecipato al progetto per ciascun anno scolastico.



Nel grafico sotto riportato sono indicate le ore di formazione che il personale della Ludoteca del Registro ha erogato per il progetto Let's Bit! negli ultimi quattro anni scolastici.



In tutti i grafici il calo nell'anno scolastico 2018-2019 è dovuto al fatto che l'obbligo di ore di alternanza per le scuole superiori si è circa dimezzato, quindi si è ridotta la richiesta di progetti da parte delle scuole

5 Conclusioni

Alla fine di ciascun anno scolastico tutti i ragazzi che hanno partecipato al progetto Let's Bit sono stati coinvolti in un incontro all'Area della Ricerca del Cnr di Pisa; l'incontro dopo una breve introduzione, a cura del responsabile del progetto Let's Bit!, prevedeva per ciascuna classe la presentazione di un elaborato sull'esperienza fatta con il progetto di alternanza da noi proposto ed alla fine un seminario tenuto da un ricercatore dello Iit su un argomento legato alle tematiche del progetto Let's Bit!.

Gli elaborati presentati dai ragazzi non avevano un formato predefinito e quindi si sono potuti esprimere come preferivano creando video, presentazioni e animazioni.

I ragazzi hanno mostrato cosa avevano fatto durante le loro lezioni ed hanno espresso entusiasmo per l'esperienza fatta in classe come "insegnanti"; hanno sottolineato l'importanza di insegnare ai bambini più piccoli i temi come la cyber security, l'uso consapevole della rete e dei social media. Hanno sempre messo in evidenza il senso di responsabilità di cui si sono sentiti investiti nel ruolo di "educatori".

I risultati ottenuti in questi quattro anni scolastici sono andati ben oltre le aspettative, non solo per il numero di scuole che hanno partecipato al progetto ma soprattutto per i molti apprezzamenti che abbiamo ricevuto sia dai docenti che dai ragazzi.

Grazie al progetto di "peer education" è stato possibile raggiungere un considerevole numero di bambini molto più alto di quello che avremmo potuto incontrare con il personale della Ludoteca. Ad oggi infatti abbiamo incontrato oltre 11000 bambini, ma sappiamo di molti laboratori svolti dai ragazzi nelle primarie senza che questi ci abbiano riportato il numero dei partecipanti, che quindi è sicuramente maggiore di quello che abbiamo verificato direttamente.

6 Allegati



Sottolinea la risposta corretta:

1) Gli Indirizzi IP sono formati da:

- 3 gruppi di lettere e 4 gruppi di numeri
- 4 gruppi di massimo 3 cifre separate da un punto
- 3 gruppi di massimo 4 cifre separate da un punto

2) Cosa si intende in Rete con il termine Protocollo?

- un insieme di regole stabilite per avere una comunicazione corretta tra dispositivi collegati in Rete
- un insieme di regole per tradurre gli indirizzi IP
- un insieme di regole per la gestione della posta elettronica

3) Qual è l'indirizzo IP corretto?

- 000.192.346.091
- 82.112.217.155.67
- 192.12.192.237

4) Qual è la caratteristica fondamentale di una Smart City?

- La viabilità stradale è gestita esclusivamente con la nanotecnologia
- Permettere ai negozi di adottare un orario di apertura e chiusura personalizzato
- Le innovazioni tecnologiche, compreso Internet, sono utilizzate per migliorare la vita dei cittadini in tutti i settori della vita urbana

5) I TLD possono essere:

- solo geografici
- solo generici
- generici o geografici

6) Chi stabilisce le Regole di Internet?

- ogni stato ha le sue regole
- ICANN
- DNS

7) Per tradurre gli indirizzi IP in lettere, cosa si usa ?

- Una url che inizia per http://
- Un Link
- DNS

8) A che anno possiamo far risalire la nascita di Arpanet, l'antenato di Internet?

- 1969
- 1986
- 1992

9) Come si può rappresentare la mappa dei nomi?

- un algoritmo
- un albero rovesciato
- una strada con vari incroci

10) Che cosa sono i cloud?

- magazzini virtuali per conservare e/o condividere i nostri dati
- magazzini virtuali dove conservare foto
- un sistema di visione di film in streaming



Domande aperte:

Secondo te quale deve essere lo scopo della Ludoteca del Registro . it?

Quale potrebbe essere lo sviluppo futuro della Ludoteca del Registro .it?

Quale contributo pensi di poter dare alla Ludoteca?

Riassumi in poche righe l'esperienza del corso di formazione "Let's Bit!"



Tema I social network

Target classi 3-5 scuola primaria

Riferimenti e preparazione

www.internetopoli.it

Guida per l'insegnante

Info e approfondimenti - pag. 5; 31 - 40 Guida per l'insegnante

Percorso didattico – pag. 83 - 86 Guida per l'insegnante

Applicazione navigabile - 4° livello Internetopoli

In classe

1. Presentazione

“Mi chiamo...frequentato...e sono uno degli allenatori della Nazionale dei bit”

2. Introduzione di Let's Bit!

Let's Bit! è un progetto dalla Ludoteca del Registro. it che coinvolge tutta l'Italia...”

3. Conoscenza della classe

“Ora che ci siamo presentati, vorremmo sapere qualcosa di voi”

Se non sono tanti, fate dire ai bambini i loro i nomi, poi fate alcune domande su quanto e come conoscono e usano Internet:

- *Chi di voi usa Internet?*
- *Per cosa lo usate?*
- *Quale è la cosa che vi piace di più di Internet?*
- *E quella che vi piace di meno?*

Conducete la conversazione per alzata di mano e raccogliete alcune esperienze dei bambini.

4. Presentazione di Internetopoli

(Info e approfondimenti - pag. 5 Guida per l'insegnante e app Internetopoli - 1° livello)

“Vediamo se riusciamo a trovare qualcosa che ci aiuti a usare meglio Internet...”

Attraverso la Lim collegatevi al sito www.internetopoli.it



Ma guarda... Internetopoli! C'è un'intera città dedicata a Internet... Che fortuna! Come funzionerà?

Registratevi “in diretta” per mostrare tutti i passaggi per accedere all'applicazione, quindi cominciate a navigare facendo alcuni esempi per spiegare come è strutturata la app.

Dopo qualche battuta, rivelate lo scherzo e introducete l'argomento del giorno.

“Oggi ci alleniamo a diventare campioni di... social network!”

5. Introduzione del tema della lezione

Visualizzate il livello 4 dell'applicazione Internetopoli: La nostra casa a Internetopoli. Seguite le indicazioni della proposta di percorso didattico “Educazione al mezzo di Internet” a pag. 83 della Guida. Se non avete molto tempo, potete saltare il cartone animato e passare direttamente al punto 4.

Chiamate un bambino alla Lim e fate leggere la prima schermata:

Proponete un primo spunto di riflessione:

“E' il mio compleanno! (Fatemi gli auguri!) Chi invito alla mia festa di compleanno? I miei amici, i conoscenti o chiunque?”

E chi invito a vedere le foto del mio compleanno che pubblico su web? I miei amici, i conoscenti o chiunque?”

Fate riflettere la classe sulla differenza tra amici e conoscenti e far capire che, così come esiste una differenza di condivisione nella vita reale, la stessa regola deve essere applicata anche nella “vita virtuale”.

Quindi portate la classe ad intavolare una discussione ponendo le seguenti domande:

- *A quale social siete iscritti?*
- *Sapete quale è l'età minima per iscriversi ai social?*
- *Conoscete tutte le persone del vostro “gruppo”?*
- *Quanti amici/contatti avete sui social?*
- *Come avete scelto chi accettare come amico?*
- *In base all'età, alla foto del profilo, agli interessi simili ai vostri? Oppure erano tutte persone che già conoscevate nella vita?*

Ma se alcuni di voi sono iscritti falsificando il nome, la data di nascita ecc, come faccio a essere



sicuro che anche quel contatto che ho tra i miei amici non sia una persona tutta diversa da quella che sembra dal suo profilo?

Dice di essere una femmina e magari è un maschio, o viceversa. Dice di avere la mia età, ma magari è un adulto molto più grande! Voi raccontereste i vostri segreti a un adulto che non conoscete? No, vero? Bravi, neanche io!”

“Proprio come nella vita reale, anche nella vita virtuale, sul web, è importante fare attenzione cosa si dice e a chi si dice.

Avete capito? Vediamo... vi mettiamo alla prova...”

Dopo che i ragazzi hanno raccontato le loro esperienze, proponete il gioco sull'identità nascosta (rif pag. 33 della Guida e sezione 4 segnale di “pericolo” per vedere il video)

6. Attività ludica: “Identità segreta”

Preparazione

(guardate il video che trovate nel livello 4 dell'applicazione Internetopoli)

In classe

Prendete una scheda non compilata e spiegate a tutta la classe in quale modo deve essere compilata: sottolineate che ci sono campi obbligatori (con *) e campi opzionali e che ciascuno può scrivere quello che più desidera.

Disponete i bambini nella stanza in modo che non possano vedere cosa scrivono gli altri; consegnate una scheda a ciascun bambino assieme ad una penna e fate scegliere un'immagine che desiderano associare al loro profilo, facendogliela incollare nell'apposito spazio nella scheda.

Una volta compilate, le schede devono essere piegate in 2 e consegnate all'allenatore.

L'allenatore chiama 3 bambini che devono scegliere una scheda ciascuna e leggerla a alta voce (tra queste inserite di nascosto anche quella che voi avete preparato prima dell'attività).

Gli altri bambini devono indovinare a chi appartiene la scheda, sulla base degli interessi che sono stati indicati sul profilo.

I bambini indovineranno le due identità nascoste dei loro compagni, mentre non riusciranno a identificare il profilo falso costruito dall'allenatore.

“Avete visto? Non siamo in grado di sapere al 100% chi si nasconde dietro un nome e cognome in rete, neanche restringendo il campo al nostro piccolo insieme. Immaginate cosa accade in un insieme infinito di persone sconosciute!”

Proseguite la discussione per alzata di mano, raccogliendo alcune impressioni dei bambini.



7. Conclusione del laboratorio

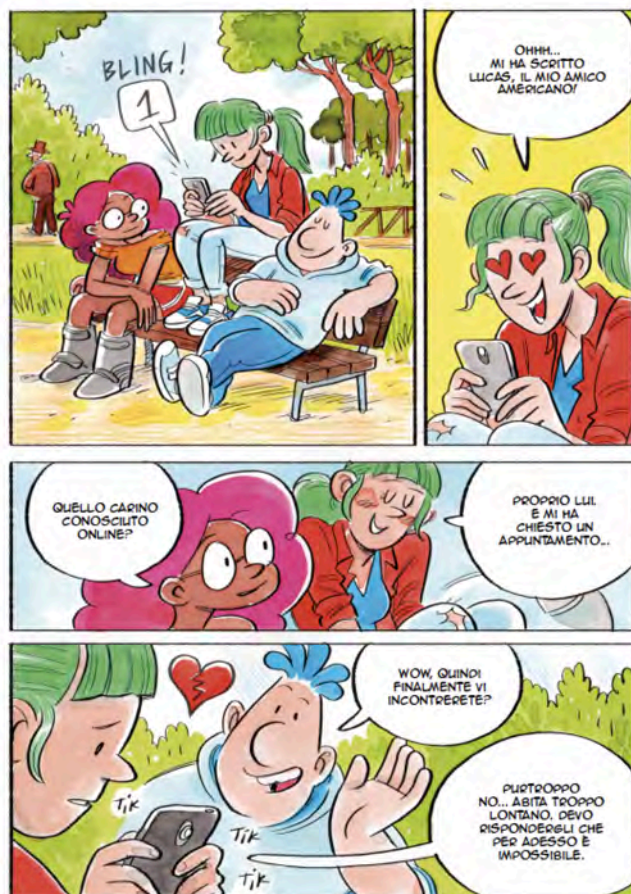
Concludete l'incontro ripercorrendo velocemente i passi della lezione:

Cosa abbiamo imparato oggi?

- Che non possiamo essere sicuri che tutto ciò che è stato scritto sia vero;
- Che non è prudente rivelare ad un profilo su web tutto quello che diremmo ad un amico reale

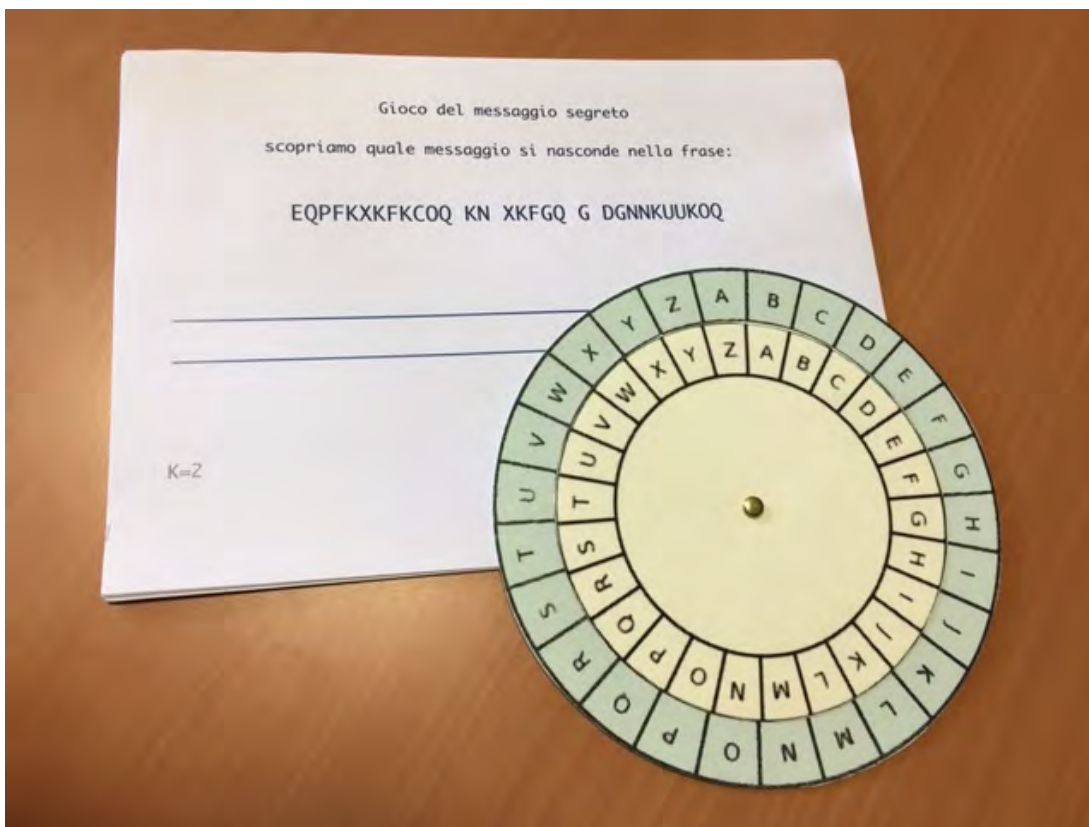
Bravissimi! Facciamoci un applauso, abbiamo superato l'allenamento sui social network!

Se c'è ancora tempo si può cliccare sul punto interrogativo alla fine delle sezioni e rispondere tutti insieme alle domande del breve test.



Se ti trovassi nella stessa situazione, quale opzione sceglieresti?





alice

MEMORY

MEMORY

MEMORY

MEMORY

Iccf?NcencIs27

