

Ludoteca.it: internet è un gioco

La Ludoteca.it è nata nel 2011 per iniziativa del Registro.it, anagrafe dei domini.it che opera all'interno dell'Istituto di Informatica e Telematica del Cnr di Pisa.

Partito come laboratorio didattico all'interno dell'evento "Internet Festival", il progetto si è sviluppato come proposta per le scuole primarie, è stato strutturato in cicli formativi dedicati alla Rete, alle sue risorse e ai pericoli legati a una navigazione non sicura.

Al momento, sono state coinvolte oltre trenta classi delle scuole primarie, prevalentemente nella città di Pisa, ma anche in Veneto, in Lazio e in Liguria.

La proposta formativa è un percorso alla scoperta di internet, a partire dal suo funzionamento, per spiegare come viaggiano dati e messaggi, fino ad arrivare all'utilizzo pratico. Si parte con gli strumenti didattici dei primi moduli, volutamente "1.0", quasi a voler spegnere per un momento la dimensione digitale e tecnologica che i bambini vivono in modo naturale ma spesso inconsapevole. Il "dietro le quinte" di questo media è svelato con un gioco di gruppo che permette di costruire "fisicamente" la Rete con un filo di lana: un modo semplice ma non semplificante di vedere da vicino la trasmissione dei dati e la logica della commutazione dei pacchetti.

Una delle prime domande che gli educatori della Ludoteca pongono ai bambini è se conoscono il linguaggio dei computer, alcuni rispondono l'inglese, altri i numeri. È questo il momento di introdurre il gioco del sistema binario, partendo dal concetto di lampadina spenta/accesa per arrivare ai pixel e all'immagine digitale formata da un insieme di zero e uno.

Dall'infinitamente piccolo all'infinitamente grande, per scoprire la rete delle relazioni, perché internet, oltre a essere numeri e dati, è uno strumento di comunicazione.

Per far riflettere i bambini sulle principali problematiche legate a un utilizzo non consapevole, la Ludoteca.it ha creato la serie di cartoni animati "Navighiamo sicuri con il Prof. Ittì", in cui si parla di virus informatici, furto di identità, violazione della privacy e computer addiction.

Le storie e i personaggi creano un'atmosfera sempre divertente e positiva, più focalizzata sulle potenzialità che sui rischi, mettendo in evidenza, alla fine di ogni episodio, alcune regole e accorgimenti pratici per evitare spiacevoli imprevisti, richiamando sempre la centralità della figura dei genitori e degli insegnanti.

Il dibattito che segue la visione dei cartoni animati evidenzia spesso un utilizzo autonomo, senza la partecipazione – non ci piace parlare di "controllo" – dei genitori e, vista l'età, privo di condivisione con i coetanei.

Inoltre molti bambini di età tra gli 8 e i 10 anni ammettono di avere profili Facebook, di trascorrere diverse ore al computer su siti di giochi online o

di navigare a caso. Per parlare in modo più efficace a questo target, la Ludoteca ha pensato d'introdurre un modulo 2.0 che presenta gli argomenti in una modalità più "geek", più vicina ai nativi digitali.

Il debutto di questa nuova formula è avvenuto in occasione della terza edizione dell'Internet Festival (Pisa, 10-13 ottobre 2013).

Durante il laboratorio i bambini (oltre 200), dopo aver visto i cartoni animati, si sono divertiti a realizzare elaborati multimediali con tablet connessi alla Rete e fissando alcuni contenuti di sicurezza informatica in modo del tutto originale.

Per tutto il 2013 e il 2014 la Ludoteca.it proseguirà la propria missione nelle scuole toscane e non solo, anche nella modalità 2.0, con una sfida in più: raggiungere territori e contesti segnati da una situazione di difficoltà, per dare ai bambini l'opportunità di scoprire internet come mezzo per ampliare le proprie conoscenze ed esprimere i propri bisogni.

Alcune immagini della Ludoteca:





Per approfondire:
leggi [una sintesi del progetto](#)

Articoli correlati:

- [“La sfida dei nativi digitali”](#), speciale, introdotto da Arturo Marcello Allega e Paolo Ferri, raccoglie i contributi più rilevanti offerti dalla rivista sul tema dei nativi digitali – Articoli di: Paolo Ferri, Arturo Marcello Allega, Carlo Nati, Bruno Nati, Linda Giannini, Filomena Rocca, Liborio Dibattista, Francesca Morgese, Andrea Turchi, Gabriella Paolini, Paolo Beneventi, D’Alonzo Di Antonio Falini, Veronica Mobilio, Anna Verde,

Maurizio Tiriticco, Franco De Anna, Francesco Macrì, Anna Dall'Acqua

- ["Demagogia digitale". Le tecnologie digitali possono essere la causa dell'ignoranza attuale?](#), di Arturo Marcello Allega
- [Che pasticcio questo registro elettronico](#), di Arturo Marcello Allega

Giorgia Bassi e Beatrice Lami