

## 'Internetopoli': la app del Cnr in 8300 scuole italiane

L'applicazione web per la navigazione sicura degli alunni, nata dal Registro.it e dall'Istituto di informatica e telematica del Cnr, entra nel kit digitale del Miur che andrà in tutta Italia

Redazione

20 APRILE 2016 12:15

In occasione delle celebrazioni per i trent'anni del primo collegamento a Internet in Italia (29-30 aprile), il Ministero dell'Istruzione inserirà all'interno di un kit digitale l'applicazione **'Internetopoli'**, nata in collaborazione tra il Registro .it e l'Istituto di Informatica e Telematica del Consiglio nazionale delle ricerche di Pisa.

'Internetopoli' è un **gioco che cala gli alunni delle scuole primarie in una città immaginaria** che è Internet, una città edificata con numeri e indirizzi di persone ed istituzioni. L'applicazione web, compatibile con le lavagne interattive multimediali e con i principali sistemi operativi di tablet/smartphone/pc, tocca i principali aspetti della navigazione sicura sulla rete; da quelli di apprendimento a quelli ludici, fino al lato oscuro del web costituito da **truffe e violazioni della privacy**.

"Internetopoli - spiega Domenico Laforenza, direttore dello Iit- Cnr e direttore del Registro .it - non è solo un gioco ma è la via 'giocosa' per **rendere consapevoli i nativi digitali** di quello strumento dalle mille facce e significati che è Internet visto che la Rete ha anche un lato oscuro in cui si cade facilmente se non lo si conosce". L'applicazione usa una interfaccia semplice, animata da video e mappe con domande rivolte agli utenti: chi risponde esattamente passa al quadro successivo.

'Internetopoli' sarà inserito all'interno di un kit digitale-educativo, predisposto dal Miur e **trasmesso a tutte le istituzioni scolastiche** e cioè 8300 scuole, tra cui molti istituti comprensivi, per un totale di circa 33.600 edifici scolastici. Le attività correlate alla navigazione di 'Internetopoli' prevedono anche un focus sul livello dedicato alla storia della Rete e lo svolgimento di un elaborato finale dedicato all'evoluzione di una tecnologia di utilizzo quotidiano, seguendo la timeline dei trent'anni del primo collegamento ad Internet dell'Italia.

L'applicazione viene già usata dalla Ludoteca del Registro.it e da anni si dedica alla diffusione dell'utilizzo consapevole di Internet nelle scuole primarie. Per dare maggiore diffusione a questo progetto, lo scorso anno è stato avviato il progetto di 'Let's Bit!', con il coinvolgimento dei ragazzi delle superiori nel ruolo di tutor di Internetopoli nelle classi delle primarie.

## Potrebbe interessarti

**5 ragioni per creare un progetto di solidarietà**

**Isis, annuncio video di Anonymous: «L'attentato sventato era a Firenze»**  
CORRIERE

**10 viaggi in treno più spettacolari al mondo**  
SKYSCANNER

**Idee per arredare la tua mansarda? Eccone 20 [foto]**  
LIVING CORRIERE

**5 ragioni per creare un progetto di solidarietà**

**5 ragioni per creare un progetto di solidarietà**

**5 ragioni per creare un progetto di solidarietà**

**Bimba rapita e violentata, una lezione per i genitori**

**BRAVI BIMBI**