

➔ NATA AL CNR DI PISA

Ecco Internetopoli, l'app gioco per le scuole

In occasione delle celebrazioni per i trent'anni del primo collegamento a Internet in Italia (29-30 aprile), il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca 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 (Iit-Cnr).

"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 e

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 quello dell'apprendimento a quelli ludici, fino al lato oscuro del web costituito da truffe e violazioni della privacy.

«Internetopoli - spiega Domenico Laforenza (nella foto), 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

2016



le

imo

rca

o.it

et,
d

e

li di

ee

lit-
solo

i

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 8.300 scuole, tra cui molti istituti comprensivi, per un totale di circa 33.600 edifici scolastici.

ui
ne
ppe

ra
a