

## Focus - Bambini

### In questo numero

- [Mangioca: imparare a mangiare divertendosi](#)
- [Con Abcd i bimbi autistici apprendono giocando](#)
- [Gli effetti dei traumi sui piccoli](#)
- [Internet entra in classe con i fumetti](#)
- Nuove tecnologie per app-rendere
- [Bambini vegetariani? Vietato improvvisare](#)

### Informatica

## Nuove tecnologie per app-rendere

Condividi



Internet è un ambiente di vita quotidiano in cui molte persone operano con assoluta disinvoltura, ma la rete costituisce un universo vasto, dotato di potenzialità straordinarie e di minacce latenti. Un universo con regole precise da osservare, un contenitore inesauribile di risorse e strumenti disponibili per tutti in ogni momento e, quasi sempre, in maniera gratuita. Internet è anche rete sociale, mercato globale, intrattenimento e, soprattutto, possibilità di apprendimento.

“Parlare di rete come opportunità ma anche come strumento da conoscere e da utilizzare con consapevolezza già a partire dalle scuole primarie è un'operazione culturale importante”, sostiene Anna Vaccarelli dell'Istituto di informatica e telematica (iit) del Cnr. “Per questo, nel 2012 è nata la Ludoteca del Registro.it ([www.ludotecaregistro.it](http://www.ludotecaregistro.it)), progetto promosso dall'anagrafe dei domini.it, con l'obiettivo di far scoprire ai bambini le potenzialità, ma anche la complessità di Internet, introducendo la sua dimensione materiale e tecnica”.

Le potenzialità dell'apprendimento mediante il gioco e il divertimento sono enfatizzate da iniziative che le grandi aziende utilizzano da tempo per divulgare a un pubblico giovane i propri slogan, iniziative e promozioni. Ma se per le imprese questi strumenti servono quasi esclusivamente a fidelizzare i propri pubblici, per la scuola sono invece metodi alternativi, integrativi o di supporto all'apprendimento più tradizionale. Veri e propri strumenti didattici. Lo studio risulta, infatti, più efficace, duraturo e stimolante quando i ragazzi associano all'apprendimento una percezione di divertimento e leggerezza. I risultati sembrano confermare questa teoria. “L'esperienza è riuscita, visto che a oggi circa 200 classi primarie (oltre 5.000 piccoli studenti), in tutto il territorio nazionale, hanno partecipato ai laboratori, comprendendo l'importanza di parlare di Internet non solo come strumento didattico ma anche come oggetto di studio”, continua Vaccarelli.

Attenzione è riservata anche agli insegnanti dai quali dipenderà l'apprendimento e la preparazione delle generazioni presenti e future di studenti. Per questo la Ludoteca ha messo a disposizione dei docenti una app. “Per essere ancora più efficaci sul piano degli strumenti, nel 2015 è stata sviluppata Internetopoli ([www.internetopoli.it](http://www.internetopoli.it)), un'applicazione multimediale dedicata, come dice il nome, alla 'città di Internet', compatibile anche con le Lim, e concepita come strumento didattico per gli insegnanti”, spiega l'esperta del Cnr. “Per andare incontro alle esigenze e ai gusti di un'utenza giovane, questa applicazione è concepita anche come un videogioco strutturato in livelli: include testi, rappresentazioni grafiche, quiz interattivi, video tutorial, cartoni animati, presentazioni e brevi inserti di film. Tale caratteristica risulta ben valorizzata nel caso di un utilizzo su Lim. I contenuti di Internetopoli investono varie tematiche: dai meccanismi di funzionamento della Rete alle problematiche legate a una navigazione non consapevole e agli scenari futuri di 'Internet delle cose' (Internet of Things) e delle smart

Almanacco d...  
Ti piace

- #### Altri articoli di Focus
- [A Roma il Parco della Regina viarum](#) n°10 - 2016
  - [Ta Pum: 2000 km in 30 minuti](#) n°10 - 2016
  - [L'Imamoter-Cnr per la valorizzazione rurale della Francigena](#) n°10 - 2016
  - [Herculia: Basilicata North to South](#) n°10 - 2016
  - [La via Flaminia antica in 3D](#) n°10 - 2016
  - [Scienziati in marcia per l'ambiente](#) n°10 - 2016

- #### Altri articoli di Informatica
- [Internet entra in classe con i fumetti](#) n°11 - 2016
  - [Con Abcd i bimbi autistici apprendono giocando](#) n°11 - 2016
  - [Siamo tutti sotto controllo](#) n°9 - 2016
  - [La morte ti fa social](#) n°9 - 2016
  - [Non ti parlo più](#) n°8 - 2016
  - [Siamo tutti smartphone dipendenti](#) n°6 - 2016

- #### Archivio Tematico
- Salute
  - Informatica
  - Cultura
  - Tecnologia
  - Agroalimentare
  - Socio-economico
  - Ambiente
- [apri archivio](#)



ER Il portale della Regione Emilia-Romagna  
**Ambiente**

**Ambiente si laurea**

 **Ufficio Stampa**  
[www.stampa.cnr.it](http://www.stampa.cnr.it)



city".

REGISTRAZIONE TRIBUNALE DI ROMA N. 522 DEL 18 settembre 2002 | [Contatti](#)

La città di Internet al momento è stata navigata da circa 6.000 scuole di tutta Italia, cifra che ha raggiunto il picco in occasione dell'Internet Day dello scorso aprile, evento per il quale è stata inserita tra le iniziative promosse nelle scuole direttamente dal Miur. Inoltre, per diffonderla su larga scala, lo scorso anno è partito il progetto Let's Bit!, basato sulla 'peer education' (educazione tra pari), che vede la partecipazione dei ragazzi degli istituti superiori come tutor di Internetopoli nelle classi primarie.

**Marco Serio**

**Fonte:** Anna Vaccarelli, Istituto di informatica e telematica, Pisa, tel. 050/3152635 , email [anna.vaccarelli@iit.cnr.it](mailto:anna.vaccarelli@iit.cnr.it) -

