

## Internetopoli: un ambiente di apprendimento a misura di nativo digitale

di Giorgia Bassi, Beatrice Lami, Anna Vaccarelli\*

La costruzione di una competenza digitale inizia dalle scuole primarie, nel caso della Ludoteca del Registro.it ([www.ludotecaregistro.it](http://www.ludotecaregistro.it)) spiegando la Rete a partire dai suoi meccanismi di funzionamento, per trattare poi i temi della sicurezza e delle opportunità. Ad oggi sono più di 150 le classi che hanno creduto in questo progetto comprendendo l'importanza di parlare di Internet, non solo come strumento didattico ma anche come oggetto di studio. Raccontare come viaggiano i dati online, i motivi per cui è nata la Rete, la sua "governance" non è affatto scontato e implica una riflessione sul "come" comunicare questi contenuti. L'esperienza nelle classi ci ha portato sempre a riflettere sui metodi, mettendo a punto due tipologie di laboratori. La prima, che abbiamo chiamato fase 1.0, prevede l'utilizzo di strumenti tradizionali, come ad esempio cartelloni, giochi di gruppo, esercizi alla lavagna, con l'intento di rompere la rigidità spaziale della lezione frontale, facendo alzare i bambini dai banchi e coinvolgendoli in forme di apprendimento creativo. La seconda, la fase 2.0, vede l'introduzione di tablet connessi alla Rete, attività che implica una rottura ancora più spinta della classica lezione offline, priva di tecnologia. In questo caso il problema è riuscire a mettere in campo, in modo efficace, forme di insegnamento a misura di nativo digitale con le quali coinvolgere in modo non traumatico anche gli insegnanti.

Per rispondere a questa esigenza è nata Internetopoli ([www.internetopoli.it](http://www.internetopoli.it)), un'applicazione multimediale dedicata, come dice il nome, alla città di Internet. L'appropone un percorso di studio sulle tematiche della Rete attraverso un gioco, strutturato in livelli, che presenta contenuti di vario tipo: testi, rappresentazioni grafiche, quiz interattivi, video tutorial, cartoni animati, inserti di film. Se utilizzato in tutte le sue potenzialità, l'applicazione diventa uno strumento per costruire un vero e proprio ambiente di apprendimento dedicato a Internet, intendendo con questa espressione un percorso didattico strutturato nel quale il discente ha la possibilità di utilizzare in autonomia una varietà di strumenti, in modo individuale ma anche cooperativo. Un modello di apprendimento aperto, polisemico e multitasking, perfettamente in linea con le abitudini dei nativi digitali. Una fruizione così avanzata (cioè in totale autonomia) vale però solo per i ragazzi delle scuole secondarie, per le primarie diventa fondamentale il ruolo del docente, una guida nella costruzione di percorsi significativi adatti ai

bisogni conoscitivi del singolo e della classe. Non sempre però gli insegnanti delle nostre scuole primarie hanno gli strumenti culturali per affrontare questi temi e svolgere appieno il percorso. Per questo motivo, nei prossimi mesi, la Ludoteca del Registro.it avvierà in tutta Italia un programma di seminari rivolti ad aspiranti "tutor" siano essi docenti o volontari, con l'obiettivo di mostrare tutte le potenzialità dell'app e delineare possibili moduli da proporre in classe. A supporto del percorso, sarà resa disponibile sul sito di Internetopoli una guida per gli insegnanti, con la versione testuale di tutti i contenuti multimediali (sviluppo in piano della app), schede di approfondimento e proposte di percorsi didattici. Tra gli obiettivi comuni a queste azioni c'è anche la volontà di introdurre nella scuola nuove modalità didattiche, come ad esempio pratiche di lavoro collaborativo.

L'utilizzo di Internetopoli può aprire infatti scenari di didattica inclusiva, sul modello della cosiddetta "flipped classroom", in cui gli studenti non assistono passivi alla lezione, ma studiano insieme o sono seguiti individualmente, dopo aver preparato la lezione a casa. Il docente deve però dare un ulteriore contributo, forse il più importante, stimolando in classe il dibattito critico e il confronto sui temi per arrivare a elaborare un documento di sintesi condiviso da tutti, nella forma che la classe preferisce. Internet è e dovrebbe essere anche questo: cooperazione e condivisione. Ecco che i ragazzi hanno la possibilità di capire davvero tutte le potenzialità della sconfinata città di Internet, diventando così cittadini digitali responsabili e desiderosi di contribuire a migliorarla, rendendola magari più efficiente e accessibile a tutti.

\*Esperti CNR di Pisa

*Ludoteca.it è un progetto del Registro.it, l'anagrafe dei domini a targa italiana, gestito dall'Istituto di Informatica e Telematica del Cnr di Pisa. L'applicazione Internetopoli è scaricabile gratuitamente all'indirizzo [www.internetopoli.it](http://www.internetopoli.it)*

Regione	Numero classi
Lazio	10
Toscana	102
Liguria	16
Calabria	8
Emilia Romagna	9
Veneto	9
Marche	12
Friuli Venezia Giulia	1
Basilicata	2
	169