

Indice

1	Introduzione	2
2	Che cos'è la Ludoteca del Registro .it.....	3
2.1	Internetopoli.....	3
3	Il Progetto Let's Bit!.....	4
3.1	La rete di Let's Bit!.....	4
3.2	Organizzazione della rete di Let's Bit!.....	4
3.2.1	La sede centrale - La Ludoteca del Registro .it	4
3.2.2	I nodi della rete - Istituti scolastici, plessi e scuole.....	4
3.2.3	I soggetti del progetto - Insegnanti, genitori e studenti	4
	Gli Educatori senior - Insegnanti, educatori e genitori	4
	Gli Educatori Junior - Studenti degli istituti secondari superiori.....	5
	I Bambini delle scuole primarie	5
3.3	Come partecipare.....	5
3.4	Informazioni e segnalazioni.....	5
4	Condizioni di partecipazione	5
4.1	Disponibilità limitata dei posti.....	5
4.2	Selezione dei partecipanti	5
4.2.1	Istituti scolastici, plessi e scuole	5
4.2.2	Insegnanti ed educatori.....	6
4.2.3	Studenti degli istituti secondari superiori	6
4.2.4	Gli educatori Junior	6
4.2.5	Scuole primarie.....	6
4.3	Formazione degli educatori junior.....	6
4.4	Attività didattiche previste dal progetto Let's Bit!	6
4.5	Gratuità del processo formativo.....	6
4.6	Revocabilità	7
4.7	Titolarietà del progetto e modifiche al regolamento.....	7



1 Introduzione

La Ludoteca del Registro .it (www.ludotecaregistro.it), già dal 2015, ha avviato la costituzione di un progetto nazionale per la diffusione della cultura di Internet e per la promozione di un uso responsabile della tecnologia tra le nuove generazioni. Il progetto prevede la selezione e la collaborazione di istituti scolastici con i quali dar vita a un sistema di formazione verticale dove gli studenti degli istituti superiori siano partecipi e protagonisti dell'educazione degli studenti più giovani, attraverso lo svolgimento di attività didattiche a loro dedicate.

Il progetto è e sarà totalmente gratuito

Patrocinio



2 Che cos'è la Ludoteca del Registro .it

La Ludoteca del Registro .it è un progetto ideato e gestito dal Registro .it, anagrafe dei domini a targa italiana che opera all'interno dell'Istituto di Informatica e Telematica del Consiglio Nazionale delle Ricerche di Pisa (IIT-CNR). Nata nel 2012, la Ludoteca del Registro .it si rivolge principalmente ai bambini della scuola primaria (7-10 anni) e, dove possibile, agli allievi della scuola secondaria di primo grado (11-13 anni), con lo scopo di spiegare il funzionamento della Rete, creare consapevolezza nel suo uso ed evidenziarne le potenzialità. Nel 2013 il progetto ha ottenuto il patrocinio del Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza.

La Ludoteca del Registro .it è un progetto totalmente gratuito e aperto a tutte le scuole italiane: ha già incontrato migliaia di bambini nelle loro classi e lavorato con i loro insegnanti, attraversando 12 regioni italiane. L'obiettivo che si pone per il futuro è raggiungere tutto il territorio nazionale, condividendo i suoi laboratori di cultura digitale con un numero sempre maggiore di insegnanti e studenti.

2.1 Internetopoli

Tra gli strumenti formativi del progetto anche l'applicazione multimediale "Internetopoli", dedicata, come dice il nome, alla città di Internet.

Internetopoli, compatibile con la LIM, raccoglie tutti i contenuti formativi della Ludoteca del Registro .it, attraverso un percorso guidato e organizzato che permette di affrontare varie tematiche in più livelli di approfondimento, partendo dalle basi di funzionamento, per trattare la storia, l'organizzazione e le opportunità offerte dalla Rete.

È possibile scaricare e navigare gratuitamente Internetopoli, così come i giochi e le attività ad esso correlati, collegandosi alla pagina www.internetopoli.it.

Insieme all'applicazione web, è disponibile anche la versione offline "Internetopoli-The Game", una sorta di gioco dell'oca che introduce tutte le principali tematiche legate al mondo di Internet.

3 Il Progetto Let's Bit!

*Per far crescere un bambino ci vuole l'intero villaggio.
(Proverbio africano)*

Se è vero che per far crescere un bambino ci vuole un intero villaggio, è altrettanto vero che oggi Internet ci dà l'opportunità di connettere un'intera nazione e trasformarla in quel villaggio.

La Ludoteca del Registro .it vuole allargare la rete dei suoi educatori per far sì che i contenuti formativi del progetto possano essere condivisi e messi a disposizione dei bambini di tutta Italia: intende, quindi, costruire una rete virtuosa che unisca istituzioni, scuole, insegnanti, genitori e ragazzi nel comune intento di crescere bambini più consapevoli delle potenzialità e del corretto utilizzo di Internet e delle tecnologie digitali.

Per raggiungere questo obiettivo, la Ludoteca del Registro .it inviterà istituti scolastici, enti, associazioni, genitori e ragazzi di tutta Italia a fare rete ed essere parte attiva del processo educativo alla tecnologia.

3.1 La rete di Let's Bit!

La rete del progetto Let's Bit! ha il suo centro di coordinamento nazionale presso la sede della Ludoteca del Registro .it ed è strutturata in modo da dare a tutti i suoi nodi (siano essi complessi scolastici o piccole scuole di periferia) pari dignità e opportunità di accesso al progetto.

Tra gli obiettivi del progetto anche la ricerca di iniziative che favoriscano gli scambi esperienziali e culturali tra scuole e studenti di diverse regioni d'Italia. Tutti i partecipanti (siano essi scuole, insegnanti e studenti) saranno infatti invitati a far parte di gruppi di lavoro nell'ambito dei quali contribuire al progetto e condividere esperienze.

3.2 Organizzazione della rete di Let's Bit!

3.2.1 La sede centrale - La Ludoteca del Registro .it

Il centro di coordinamento del progetto è Ludoteca del Registro .it, che ha sede presso l'Istituto di Informatica e Telematica del Consiglio Nazionale delle Ricerche di Pisa (IIT-CNR), Via Giuseppe Moruzzi, 1. I-56124 Pisa.

3.2.2 I nodi della rete - Istituti scolastici, plessi e scuole

Dietro la guida e il coordinamento della Ludoteca del Registro .it, gli istituti scolastici e le scuole del territorio nazionale saranno **Nodi della rete di Let's Bit!**, portavoce e luoghi di realizzazione del progetto. La partecipazione all'iniziativa favorirà il processo di apertura alla cultura digitale anche in ambito scolastico, nonché lo scambio e la condivisione delle esperienze didattiche con le altre realtà scolastiche nazionali. Laddove ritenuto utile alla buona riuscita del progetto, nodi della rete potrebbero essere individuati anche nella sede di biblioteche e/o altre strutture affini.

3.2.3 I soggetti del progetto - Insegnanti, genitori e studenti

Gli Educatori senior - Insegnanti, educatori e genitori

Insegnanti, educatori e genitori saranno invitati a supportare i ragazzi durante il percorso formativo ed educativo, condividendo con loro il processo di acquisizione di consapevolezza nell'uso della Rete e delle tecnologie digitali. Per favorire questa sinergia, la Ludoteca del Registro .it fornirà, attraverso l'organizzazione di corsi specifici, opportuni strumenti educativi a tutti gli adulti interessati.

Gli Educatori Junior - Studenti degli istituti secondari superiori

Il punto di forza di Let's Bit! è rappresentato dal modello della peer education, che vede il coinvolgimento degli studenti delle scuole superiori, chiamati a diventare parte attiva dell'educazione alla tecnologia dei più piccoli. I ragazzi saranno soggetti attivi di un sistema educativo, nel quale diventeranno riferimento per altri, potenziando al contempo le capacità individuali, lo sviluppo di autonomia operativa, l'interazione e la collaborazione tra pari. Investiti di questo ruolo di responsabilità, inoltre, saranno portati ad analizzare con maggiore attenzione i loro stessi comportamenti ed eventualmente a correggerli. Formatosi dagli operatori della Ludoteca del Registro .it e dietro la guida dei loro insegnanti, gli studenti diventeranno **educatori Junior**.

I Bambini delle scuole primarie

Inseriti in questo "villaggio" che li protegge e li stimola, i bambini delle scuole primarie acquisiranno, grazie all'aiuto e all'esempio dei più grandi, nuove capacità e competenze, indispensabili per diventare navigatori della Rete responsabili e consapevoli.

3.3 Come partecipare

Per chiedere di partecipare al progetto sarà sufficiente inviare una mail a ludoteca@registro.it.

La partecipazione a Let's Bit!, in uno qualsiasi dei "ruoli" proposti, presuppone la piena accettazione delle Condizioni di partecipazione descritte nel capitolo 4.

3.4 Informazioni e segnalazioni

Per qualsiasi informazione o chiarimento è possibile scrivere una mail a ludoteca@registro.it. Ludoteca del Registro .it sarà inoltre lieta di ricevere segnalazioni, richieste e suggerimenti che possano contribuire al miglioramento, alla diffusione e alla condivisione del progetto.

4 Condizioni di partecipazione

4.1 Disponibilità limitata dei posti

Ad un primo processo di selezione e formazione dei partecipanti, seguirà la fase di svolgimento dell'attività didattica nelle scuole primarie.

In questa prima fase, gli istituti scolastici saranno scelti sulla base della regionalità e dell'ordine di arrivo delle domande di partecipazione. Le richieste in soprannumero saranno messe in lista di attesa e gestite successivamente, in relazione alle possibilità e alle risorse della Ludoteca del Registro .it.

4.2 Selezione dei partecipanti

4.2.1 Istituti scolastici, plessi e scuole

La Ludoteca del Registro .it (Istituto di Informatica e Telematica del CNR di Pisa) stipulerà una convenzione con gli istituti che intenderanno prendere parte al progetto Let's Bit!. Tale convenzione può prevedere anche la gestione delle ore di lezioni nelle classi primarie tramite un percorso formativo di alternanza scuola-lavoro, regolato secondo i piani ministeriali.

Gli istituti superiori dovranno a loro volta sottoscrivere una convenzione con le scuole primarie, indicando come soggetto promotore e coordinatore la Ludoteca del Registro .it.

4.2.2 Insegnanti ed educatori

Nell'ambito di ciascun istituto interessato a partecipare a Let's Bit!, saranno individuati da 1 a 3 insegnanti o educatori, che diventeranno referenti del progetto. A loro sarà affidato il compito di seguire e coordinare il lavoro dei ragazzi e di mantenere i contatti con la Ludoteca del Registro .it.

4.2.3 Studenti degli istituti secondari superiori

Tutti gli studenti delle classi che aderiranno al progetto saranno formati e coinvolti. In particolare, in una prima fase, saranno selezionati, in ciascuna classe, 15 studenti particolarmente motivati e adatti a svolgere attività come educatori. I restanti svolgeranno attività di reporting ma, in una seconda fase, proveranno a loro volta a svolgere le lezioni nelle classi primarie.

4.2.4 Gli educatori Junior

Avranno il compito di trasmettere i principi e le attività didattiche del progetto Let's Bit! ai bambini delle scuole primarie attraverso lo svolgimento di attività ludiche e didattiche a loro dedicate.

4.2.5 Scuole primarie

Le scuole primarie saranno individuate dagli istituti superiori che si impegneranno a informare la Ludoteca degli avvenuti accordi. Anche nel caso delle scuole primarie, inoltre, saranno individuati 1-2 insegnanti referenti del progetto.

4.3 Formazione degli educatori junior

L'intero processo di formazione degli educatori junior sarà curato dalla Ludoteca del Registro .it, che ne garantirà la qualità e l'autorevolezza.

Gli studenti dovranno seguire il relativo corso di formazione e sostenere la prova finale, per la durata complessiva di quattro moduli di 4 ore. Al termine del percorso formativo, agli educatori junior sarà rilasciato il relativo attestato e, ove possibile, saranno riconosciuti i crediti formativi di alternanza scuola/lavoro.

Lo staff della Ludoteca fornirà inoltre supporto agli educatori junior durante la prima uscita nelle primarie.

Gli educatori junior di Let's Bit! saranno abilitati a organizzare e svolgere le attività e i laboratori didattici facenti parte del progetto a gruppi o classi di bambini, ma non saranno autorizzati a formare altri allenatori.

4.4 Attività didattiche previste dal progetto Let's Bit!

Ludoteca del Registro .it metterà a disposizione degli educatori junior un ventaglio di attività didattiche che potranno essere proposte nelle scuole primarie. Salvo diversa esplicita comunicazione, la Ludoteca del Registro .it non potrà autorizzare lo svolgimento di attività diverse da quelle previste dal piano formativo di Let's Bit.

Qualsiasi evento di formazione organizzato nell'ambito e a nome del progetto Let's Bit! dovrà essere comunicato e concordato con la Ludoteca del Registro .it.

4.5 Gratuità del processo formativo

Tutte le attività del progetto Let's Bit! dovranno essere gratuite e accessibili a quanti ne facciano richiesta, nell'ambito dei posti disponibili. Al momento non sono previsti premi o rimborsi per i collaboratori o per chiunque prenda parte all'iniziativa, né potrà essere in alcun modo richiesto un contributo in denaro ai fruitori delle attività promosse dal progetto, siano esse scuole, studenti o

biblioteche.

4.6 Revocabilità

Qualora dovessero manifestarsi azioni o comportamenti inadeguati da parte di uno qualsiasi dei membri aderenti all'iniziativa, la Ludoteca del Registro .it si riserva il diritto di chiedere un confronto con i referenti locali del progetto e di proporre l'adozione di eventuali azioni correttive in armonia con lo spirito e gli intenti di Let's Bit!.

4.7 Titolarità del progetto e modifiche al regolamento

Il progetto Let's Bit! e tutte le attività ad esso correlate sono da intendersi di proprietà della Ludoteca del Registro .it. Eventuali modifiche al presente regolamento saranno comunicate e pubblicate sul sito <http://www.ludotecaregistro.it/>