

MENSILE PER INSEGNANTI GENITORI E STUDENTI FONDATO DA ALFREDO VINCIGUERRA
MAGGIO 2018 - NUMERO 582 - ANNO XLIII - EURO 5,00

TUTTOSCUOLA



EMERGENZA EDUCATIVA

Poste Italiane SpA - Sped. Abb. Post. D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Roma



9 770391 796004

Internetopoli: i nuovi Giochi

di Giorgia Bassi * e Beatrice Lami *

La Ludoteca del Registro (www.ludotecaregistro.it), lo ricordiamo per quanti non ci avessero seguito nei precedenti interventi (Tuttoscuola n. 546/548), è un progetto di educazione digitale per bambini e ragazzi, promosso dall'Istituto di Informatica e Telematica del Cnr di Pisa. I laboratori si basano su attività ludiche di vario tipo, mirate a far conoscere ai più piccoli i diversi aspetti della Rete Internet: come funziona, la sua storia, le regole per utilizzarla in tutte le sue risorse.

Alla base del progetto c'è anche l'interesse verso metodologie didattiche innovative, in alternativa alla lezione frontale, che sfruttino tutte le potenzialità offerte dalle tecnologie digitali. Per questo motivo, nel 2015, è nata la web app Internetopoli (www.internetopoli.it) (Tuttoscuola n. 552) concepita come una "mini enciclopedia" multimediale e interattiva dedicata alla Rete, con la quale gli insegnanti possono affrontare in classe, in modo facile e con estrema flessibilità, tutte le tematiche della Ludoteca.

L'app propone un percorso all'interno degli scenari della città di Internet, strutturato in otto livelli che presentano contenuti di vario tipo: testi, rappresentazioni grafiche, quiz interattivi, video tutorial, cartoni animati, presentazioni, inserti di film.

La novità di quest'anno è il lancio di una nuova home page, graficamente più colorata e accattivante rispetto alla precedente, con la possibilità di navigare all'interno di due sezioni: l'app e, novità assoluta, i Giochi.

La nuova sezione, che permette di verificare molti dei contenuti affrontati nell'app, prevede quattro diversi tipi di giochi: "Quiz on the net" (il classico quiz a risposta multipla), "Memory" (abbinamento di immagini identiche), "Trova la coppia" (abbinamento logico di due immagini diverse) e il classico "Gioco dell'oca".

I giochi del Quiz on the net, del Memory e del Gioco dell'oca possono essere svolti in autonomia oppure lanciando delle sfide con altri giocatori o gruppi di giocatori registrati nella piattaforma.

Le dinamiche e i meccanismi di gioco richiamano quelli alla base dei più conosciuti giochi digitali per bambini e ragazzi: ogni partita prevede un resoconto finale con il dettaglio del tempo e degli errori commessi e, nel caso di sfide, le singole partite confluiscono automaticamente in una classifica generale. Tutti i giochi offrono inoltre la

possibilità di scegliere tre livelli di difficoltà ("allievo", "esperto" e "guru"), in modo da testare la propria conoscenza e i progressi fatti.

Giocare diventa così sinonimo di apprendimento, anche perché uno dei vantaggi dei giochi digitali è la possibilità di imparare anche dagli errori commessi, in un ambiente stimolante, nella logica, cara ai nativi digitali, del "learning by doing".

La finalità nel nostro caso è sempre educativa, poiché ogni gioco prevede un momento di riflessione posto in forma di quiz, come ad esempio nel Memory, in cui ad ogni accoppiata corretta segue una domanda sulla Rete e su nozioni base di informatica. Nel caso invece del "Trova la coppia", ogni abbinamento corretto lancia la spiegazione per fissare meglio il contenuto legato alle due immagini correlate: è giusto abbinare la bandiera italiana al .it perché quest'ultimo rappresenta il nome a dominio internet dell'Italia.



Fondamentale, come nell'app, il ruolo dell'insegnante: nel caso di fruizione su Lim, per esempio, si può scegliere di coinvolgere un alunno per volta, facendo naturalmente interagire l'intera classe, oppure dividere i bambini in squadre in modo da rendere ancora più coinvolgente l'attività e stimolare lo spirito collaborativo. Buon divertimento a tutti i piccoli abitanti di Internetopoli!

*Esperti Istituto Informatica e Telematica del Cnr di Pisa