

INTERNETOPOLI - THE GAME

Avventura nella città della rete



INTRODUZIONE

Premessa

Internetopoli (www.internetopoli.it) è un'applicazione multimediale ideata dai formatori della Ludoteca del Registro .it e pensata come uno strumento educativo e di apprendimento tutto dedicato alla Rete, destinato soprattutto agli insegnanti della scuola primaria e secondaria di primo grado. Internetopoli costituisce un supporto nelle attività didattiche dedicate al funzionamento di Internet, alle sue insidie e alle sue potenzialità, proponendosi di far acquisire a bambini e ragazzi una maggiore consapevolezza nell'utilizzo della Rete e degli strumenti digitali.

Internetopoli - The Game

Internetopoli - The Game è un gioco di società basato sui contenuti didattici della piattaforma multimediale di Internetopoli e dedicato a bambini e ragazzi dai 7 ai 12 anni.

Internetopoli - The Game costituisce uno strumento alternativo e integrativo dell'applicazione, nonché una risorsa utilizzabile anche in quelle strutture scolastiche non ancora dotate di adeguati device o connessione internet.

Il gioco, il regolamento e tutti i materiali sono gratuitamente scaricabili dal sito www.internetopoli.it.

DESCRIZIONE DEL GIOCO

Internetopoli - The Game si ispira ad alcuni giochi della tradizione rielaborati in chiave moderna ed è strutturato in modo da essere modulabile sulla base del tempo a disposizione e dell'età dei giocatori.

I giocatori, organizzati in squadre, devono avanzare lungo il percorso di caselle numerate e raggiungere il centro del tabellone affrontando giochi, sfide e imprevisti. Livelli successivi di gioco prevedono l'introduzione di prove speciali, che aumentano la componente strategica del gioco.

Ambientazione

Internet è come una città, fatta di indirizzi, di luoghi e di persone che la popolano ogni giorno. Imparare a orientarsi evitando i rischi, godendosi il paesaggio e arrivando sicuri a destinazione non è semplice, soprattutto per i più piccoli.

Il gioco racconta le avventure dei ragazzi di Internetopoli, città immaginaria tutta dedicata a Internet. Per riconquistare la connessione, devono dimostrare di essere navigatori accorti, capaci e consapevoli, riuscendo a sfruttare le potenzialità e a individuare le insidie della Rete.

Percorsi e Livelli

Per soddisfare le diverse esigenze di disponibilità di tempo, abilità di gioco ed età dei giocatori, sono stati sviluppati percorsi e livelli di gioco con durata e complessità crescente.

Scelta del Percorso - sulla base del tempo a disposizione

Il conduttore del gioco ha la facoltà di decidere, anche a gioco iniziato, quale percorso intraprendere tra:

- Percorso Breve - caselle da 1 a 30;
- Percorso Completo - caselle da 1 a 50.

Scelta del Livello - sulla base della complessità di gioco

A seconda dell'età e della composizione del gruppo, il conduttore del gioco sceglie il livello di gioco più adatto tra:

- Livello Base;
- Livello Avanzato.

Indicazioni e suggerimenti

Percorso Breve, Livello Base (durata 20/30 minuti, target 7-9)

Percorso Completo, Livello Base (durata 30/40 minuti, target 7-9)

Percorso Breve, Livello Avanzato (durata 30/40 minuti, target 10-12)

Percorso Completo, Livello Avanzato (durata 50/60 minuti, target 10-12)

Contenuti

I temi trattati in Internetopoli - The Game riprendono tutti gli argomenti dell'applicazione multimediale e sono raggruppati in 10 aree tematiche che spaziano dal funzionamento di Internet ai social network, dalla game addiction all'autorevolezza dei contenuti sul web, dalla privacy agli ultimi sviluppi delle Smart City e dell'Internet delle Cose.

Consigli preliminari

Il gioco è stato pensato come attività ludica a completamento didattico del percorso formativo di Internetopoli. Se si vuole proporre il gioco al di fuori del percorso suddetto, è consigliabile svolgere una lezione introduttiva sui temi trattati, oppure assegnare a ciascun giocatore il compito di prepararsi su uno o più argomenti. Uno strumento utile in questa fase è costituito dalla Guida per l'insegnante, scaricabile gratuitamente dal sito www.internetopoli.it.

Scegliere il livello di gioco più adatto al tempo a disposizione e all'età dei giocatori renderà più appagante l'esperienza ludica e di apprendimento.

Proprietà e titolarità del progetto

Internetopoli - The Game © è proprietà del Registro.it dell'Istituto di Informatica e telematica del Consiglio Nazionale delle Ricerche.

Modalità di gioco, grafiche e contenuti non sono modificabili né adattabili ad altri progetti. Nessuna parte del gioco è riproducibile a fini commerciali.

Credits

Coordinamento: Anna Vaccarelli
 Ideazione e progettazione: Xenia Fosella
 Contenuti: Giorgia Bassi, Beatrice Lami, Claudia Mazzanti, Manuela Moretti.
 Progetto grafico: Francesco Gianetti