

Oltre 10.000 docenti da tutta Italia a Città della Scienza

“Smart Education & Technology Days”

di Maria Cristina Basso

Oltre 10.000 docenti arrivati da tutta Italia confermano il successo della dodicesima edizione di Smart Education & Technology Days – 3 giorni per la scuola, l'evento, in collaborazione con il Ministero dell'Istruzione, Università e Ricerca, interamente dedicato alla scuola, ai suoi saperi ed alle sue

sfide, tenutosi nei giorni 9, 10 e 11 ottobre 2014 alla Città della Scienza di Napoli.

In un articolato programma che ha affiancato sessioni plenarie di discussione a workshop tematici e seminari, i docenti italiani si sono raccontati ed hanno raccontato al Paese in che direzione e su quali gambe si muove l'istruzione pubblica. Per tre giorni fittissimi la

parola l'hanno presa le scuole, confrontandosi e condividendo modelli efficaci, buone pratiche e una cultura della pedagogia innovativa, che utilizza in modo intelligente le nuove tecnologie.

In particolare, la convention 2014 ha visto la presenza, nei tre giorni, di oltre 15.000 partecipanti, di cui circa 10.000 docenti provenienti da tutta Italia, 200 scuole che hanno

Internet è un gioco

di Anna Vaccarrelli, Giorgia Bassi e Beatrice Lami

“Internet è un gioco”, questo lo slogan della Ludoteca del Registro .it, un progetto nato con lo scopo di diffondere l'uso consapevole e sicuro di Internet tra i bambini delle scuole primarie e medie, i cosiddetti “nativi digitali” o meglio “mobile born”. Ma facciamo un passo indietro. Quali sono gli obiettivi e i punti di forza di questa iniziativa? La Ludoteca debutta nel 2011 per iniziativa del Registro .it, anagrafe dei domini .it che opera all'interno dell'Istituto di Informatica e Telematica (Iit) del Cnr di Pisa. Forte di questa funzione, il Registro ha deciso di guardare alle giovani generazioni, in particolare ai bambini delle scuole primarie, con l'obiettivo di diffondere la cultura della Rete. Al momento il progetto ha coinvolto più di 70 classi di scuole primarie e oltre 1700 i bambini, in Toscana, Liguria, Veneto, Marche, Friuli e Calabria. Nel 2012 la Ludoteca .it ha ottenuto anche il Patrocinio dell'Autorità Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza. Come dice il nome, al centro delle attività proposte c'è il gioco e il coinvolgimento attivo dei bambini, un modo per rompere lo schema rigido della lezione frontale, poco in linea con lo spirito dei “mobile born”, immersi in una realtà che è anche virtuale e in cui è normale condividere quotidianamente saperi ed esperienze anche attraverso Internet. La Ludoteca .it è una vera e propria “avventura” alla scoperta della Rete e corre su un doppio binario: da un lato i meccanismi di funzionamento e dall'altro le tematiche legate al corretto utilizzo; per dirla secondo la “Buona Scuola”, un percorso per “capire il digitale oltre la superficie”. Si parte dall'infrastruttura di base (linguaggio binario, trasmissione dell'informazione a pacchetto), spiegata

a parole ma anche con giochi di gruppo, per parlare in seguito di utilizzo consapevole (Come usi la rete? Che relazioni stabilisci? Sai cosa sono i virus informatici, la tutela della privacy, il furto di identità, la difesa del copyright?). L'approccio è sempre positivo e ha l'obiettivo di evidenziare le grandi risorse e opportunità di Internet, i cui rischi vanno conosciuti, considerati ed evitati, senza che ne limitino o ne impediscano la fruizione. Di questi temi si parla nella serie dei cartoni animati “Navighiamo sicuri con il Prof. Itti”, interamente realizzata in house dal Registro .it, il cui protagonista è appunto il Prof. Itti, uno scienziato stravagante esperto di Internet e informatica che diventa una vera e propria guida per i giovani internauti. Tutto con un tono divertente, cercando di stimolare la riflessione e sottolineando sempre il ruolo centrale degli adulti come insegnanti, genitori, esperti. I cartoni sono uno strumento per attrarre l'attenzione di bambini su temi apparentemente complessi e stimolare delle riflessioni autonome in proposito, perché diventi per loro bagaglio di conoscenza ed esperienza personale. Cinque gli episodi realizzati: “I virus”, “I social network”, “La game addiction”, “Studiare online” e l'ultimo “Il diritto d'autore” su un tema complesso da spiegare ai bambini che però, già alle primarie, pubblicano e scaricano contenuti di ogni tipo. Questo è uno dei dati emersi dai questionari somministrati nelle classi durante l'anno scolastico 2013/14, perché tra gli obiettivi della Ludoteca c'è anche la ricerca, diventare un “osservatorio” orientato a capire le abitudini e i comportamenti dei giovani internauti.

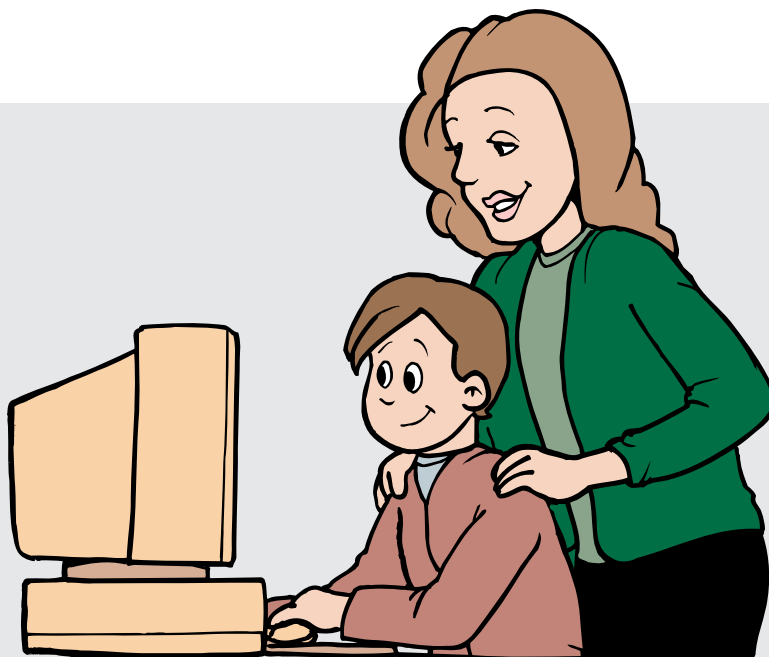
A questi la Ludoteca propone anche una fase 2.0, in cui i bambini utilizzano dei tablet per rielaborare i temi affrontati negli incontri, scrivendo, disegnando, facendo

partecipato alla rassegna “La Parola alle Scuole”; 50 scuole che hanno partecipato al PIC NIC della Scienza; 200 relatori rappresentanti di enti nazionali e locali, istituzioni, istituti di ricerca, università, scuole, associazioni e aziende; 2.000 studenti di scuole di ogni ordine e grado; 200 espositori. Con la sezione “La parola alle scuole” si è dedicato un ampio spazio alla valorizzazione delle esperienze sviluppate dalle scuole di tutt’Italia nell’ambito di progetti educativi e di ricerca. La Parola alle scuole è costruita

infatti attraverso una modalità partecipativa trasparente e dal basso: le scuole hanno risposto ad una “call for proposal” inviata dal Ministero dell’Istruzione, scegliendo il meglio della propria progettazione scolastica da rappresentare durante la convention. Dopo il benvenuto del presidente di Città della Scienza, Vittorio Silvestrini, l’apertura della manifestazione ha visto la conferenza scientifica del Direttore Scientifico di Tigem-Telethon Andrea Ballabio,

che ha sottolineato la necessità di “creare una sempre più solida e diffusa cultura scientifica, azione su cui da anni vi è una grande sinergia con Città della Scienza ed il suo impegno nell’avvicinare alla conoscenza scientifica sempre più persone”. Tra gli eventi più significativi in programma il seminario che ha illustrato il progetto Ludoteca.it promosso dal Registro.it, dell’Istituto di Informatica del Cnr con l’obiettivo di diffondere tra i bambini delle scuole primarie l’utilizzo consapevole e

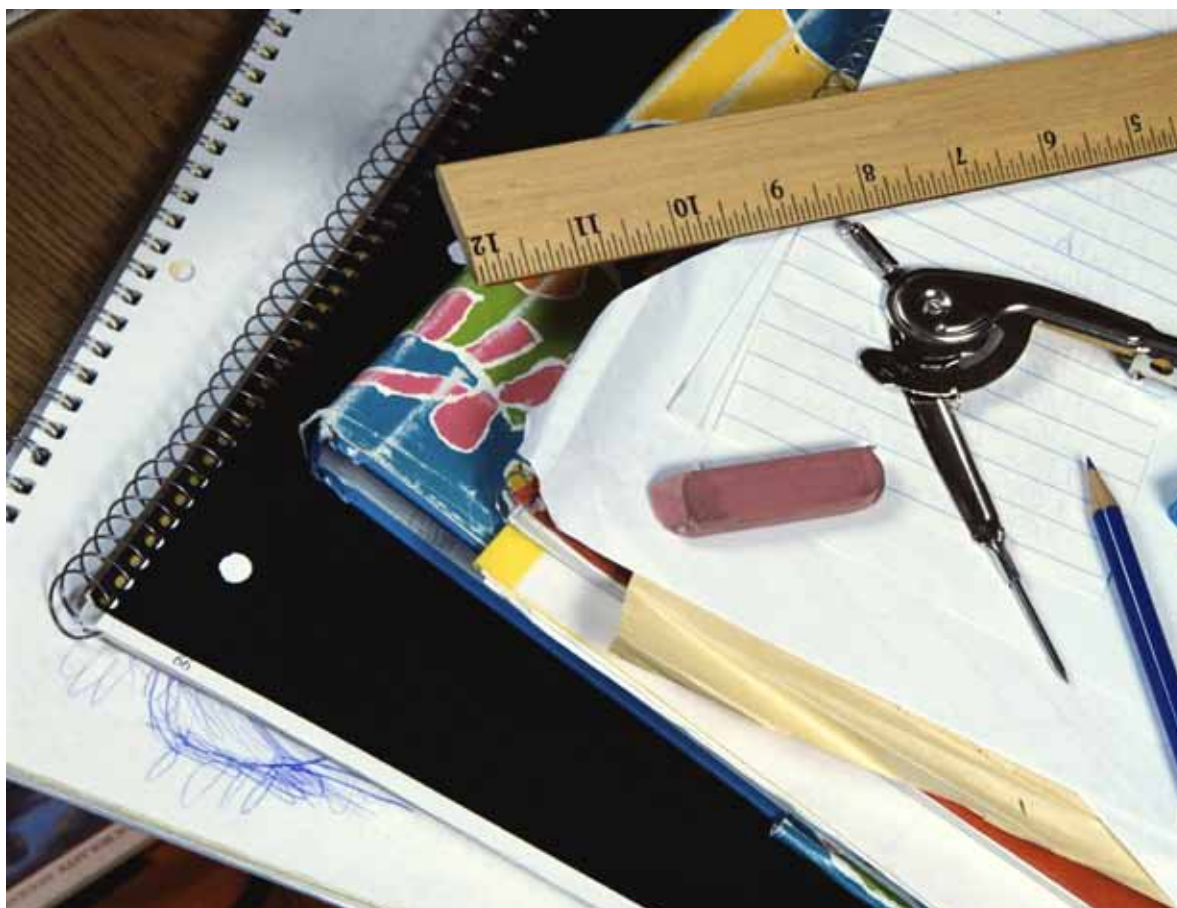
foto: per essere anche digital maker, non solamente fruitori della Rete. Un modo poi per superare il digital divide della scuola, non solo a livello di banda ma anche di strumenti. Se la Buona Scuola parla di BYOD (Bring Your Own Device), “porta il tuo dispositivo”, in



creare uno strumento multimediale ad hoc, compatibile con le Lim, che consenta agli insegnanti di lavorare in classe in autonomia, consultando il materiale

in questo caso i dispositivi li porta la Ludoteca che propone ai bambini attività di gruppo con i tablet, il cui obiettivo è confrontarsi e condividere online le proprie creazioni digitali. Le risposte e le reazioni raccolte sul campo dimostrano che è fondamentale introdurre metodi didattici innovativi, in sintonia con gli stili di apprendimento propri dei bambini e dei ragazzi dell’era digitale (multitasking, condivisione, personalizzazione). L’esperienza di questi anni ha confermato inoltre che l’introduzione di nozioni e concetti sul funzionamento della Rete nelle classi contribuisce a formare nei bambini e nei ragazzi una vera cultura di Internet. Fino ad oggi ogni incontro è avvenuto in presenza degli educatori della Ludoteca, che preparano il loro intervento e scelgono gli argomenti da trattare in collaborazione con gli insegnanti: ogni lezione è preceduta da un incontro con gli insegnanti delle classi. Questo modello è efficace, ma difficilmente scalabile a livello nazionale e, per questo, si è pensato di

di supporto e approfondimento a corredo dello strumento. Si tratta di “Internetopoli”, che verrà lanciato a Novembre 2014, e che è stato realizzato in collaborazione con Giunti Editore. I contenuti ruotano intorno a tre macro aree: come funziona Internet, il suo utilizzo consapevole e le opportunità della Rete. Le lezioni prevedono una parte di spiegazione e una di gioco, con l’inserimento di video, mappe interattive e cartoni animati. L’insegnante può navigare all’interno della città di Internet scegliendo di affrontare o di approfondire solo alcuni argomenti con la massima flessibilità. In una logica multimodale personalizzabile, in perfetta sintonia quindi con le abitudini dei nativi digitali. La metafora che unisce i vari argomenti è la città, adatta a spiegare contesti micro e macro, da Internet come rete mondiale, a “Internet delle cose”, dentro le case e la famiglia. Per capire il mondo della Rete a 360° e diventarne a pieno titolo “cittadino digitale”.



sicuro della Rete. La rete nazionale a banda ultralarga GARR, dedicata al mondo dell'istruzione e della ricerca, ha lanciato il progetto GARR-X Progress per il potenziamento strutturale nelle Regioni della Convergenza (Campania, Calabria, Sicilia e Puglia) finanziato dal MIUR nell'ambito del Piano di Azione e Coesione, con l'obiettivo di realizzare una rete di nuova generazione completamente in fibra ottica dando vita a un'infrastruttura digitale integrata sul territorio delle 4 Regioni. Inoltre HOC-LAB, laboratorio multi-disciplinare del Dipartimento di Elettronica e Informazione del Polo di Como del Politecnico di Milano, in qualità di partner ufficiale di EXPO 2015 per il "Progetto Scuola", ha presentato PoliCulturaEXPO2015, una competizione basata sullo storytelling digitale in italiano e in inglese. Presentata anche la III edizione

del Bando di concorso "Racconta all'Europa/Chiedi all'Europa" che ha premiato i lavori degli studenti campani con un viaggio a Bruxelles alla scoperta delle istituzioni comunitarie. Si è svolta poi la cerimonia di premiazione del Concorso Voci Vivaci, a cura del Ministero dell'Istruzione, Università e Ricerca, in collaborazione con Indire, con la consegna della targa alle scuole vincitrici da parte del Direttore generale di Città della Scienza Luigi Amodio. Straordinario il successo della prima edizione del "Picnic della Scienza e della tecnologia", dove in 10 postazioni 500 ragazzi da 50 scuole in tutta Italia, selezionati attraverso un Bando del Ministero dell'Istruzione, Università e Ricerca e Città della Scienza hanno mostrato e dimostrato esperimenti scientifici, prototipi, invenzioni e modelli realizzati da loro, invadendo di passione scientifica e voglia di

sperimentare tutti gli spazi all'aperto di Città della Scienza.

Numeri e progetti, quelli registrati nella dodicesima edizione di Smart Education & Technology Days – 3 giorni per la scuola che confermano l'importanza di continuare a puntare sulla scuola pubblica e sul suo eccezionale capitale umano: i docenti. Di grande impatto per l'organizzazione e la partecipazione di docenti e studenti è stato l'evento "Comitati scientifici al Lavoro" promosso dall'USR per la Campania in cui, con Luisa Franzese e Angela Orabona, si è discusso di apprendistato e scuola. Raggiunto, insomma, l'obiettivo di intrecciare le eccellenze della scuola italiana che funziona – con uno sguardo particolare ai legami con l'innovazione e la tecnologia – e moltiplicarle in territori nuovi e diversi, in tutto il Paese, da Nord a Sud. Appuntamento dunque a ottobre 2015. ■