



NOTA TECNICA

IIT B4-07/2022

Il Progetto Ludoteca del Registro .it per le secondarie di secondo grado, anno scolastico 2020-2021

M. Moretti

SOMMARIO

INTRODUZIONE.....	2
SCOPO DELLA PUBBLICAZIONE	3
STRUTTURA DELLE LEZIONI PRIMA DELLA PANDEMIA	4
COVID 19.	4
PROGETTO LET’SBIT!	4
SCHEMA PRIMA LEZIONE	5
SCHEMA SECONDA LEZIONE	5
SCHEMA TERZA LEZIONE	5
I GIOCHI	6
PROGETTAZIONE DEI LABORATORI PER LE SUPERIORI NELLA NUOVA MODALITÀ DI FRUIZIONE:	7
IL PROGETTO CITTADINANZA DIGITALE.....	7
EDUCAZIONE CIVICA ED EDUCAZIONE DIGITALE	8
DESCRIZIONE DEL PROGETTO:.....	10
CICLO DI LABORATORI DEDICATI AL TEMA DELLA CITTADINANZA DIGITALE	10
LE TEMATICHE DEI 3 WEBINAR	11
PRIMO MODULO	11
SECONDO MODULO	11
TERZO MODULO.....	12
LABORATORI DA REMOTO.....	13
QUESTIONARIO.....	15
RUOLO INSEGNANTE	15
CONFRONTO MODALITÀ PRESENZA/REMOTO	16
PROGETTO LET’S BIT! A PORTOFERRAIO (ELBA)	17
ANNO SCOLASTICO 2019/2020 ESPERIENZA IN PRESENZA.....	17
PROGETTO “CITTADINANZA DIGITALE” A PORTOFERRAIO (ELBA)ANNO SCOLASTICO 2020-2021,ESPERIENZA DA REMOTO.	18
CLASSI E NUMERI RAGGIUNTI PER LE SECONDARIE DI SECONDO GRADO.....	19
CONCLUSIONE.....	23
ESEMPIO DI MODULO INVIATO PER ADERIRE AL PROGETTO DI CITTADINANZA DIGITALE:	25

INTRODUZIONE

Il Progetto Ludoteca del Registro.it nasce nel 2011 con l'intento di diffondere la cultura e un uso consapevole di Internet.

Il nome scelto indica la volontà di una proposta positiva e giocosa per introdurre i bambini alle diverse tematiche legate al mondo della Rete, dal suo funzionamento, all'utilizzo corretto dei social, all'Iot.

Imparare attraverso il gioco, stimolare la curiosità, apprendere atteggiamenti corretti da tenere on-line sono state le linee guida per gli anni 2011-2013, anni nei quali il progetto era rivolto solo ai bambini delle classi delle primarie di primo grado. Il progetto si è evoluto nel corso degli anni, sia nelle tematiche affrontate che nell'approccio didattico, aggiungendo laboratori per le primarie di secondo grado e dall'anno scolastico 2013/2014 anche percorsi ad hoc per i ragazzi delle secondarie di secondo grado, nell'ambito di quella che era denominata "alternanza scuola/lavoro".

Se pur con una continua evoluzione della didattica dovuta all'aggiornamento stesso della materia trattata (Internet), il punto fermo è sempre stata la modalità di fruizione del laboratorio, concepiti e sviluppati per essere sempre svolti in presenza, sia che fossero in Toscana o in altre zone d'Italia, dove richiesti. Questa modalità si è fermata il 5 marzo 2020 causa stato di emergenza legato alla situazione di pandemia Covid/19¹ attivato con il decreto del Presidente del Consiglio dei Ministri con il quale si sospendevano le attività didattiche nelle scuole di ogni ordine e grado.

¹ Covid-19 Forma abbreviata di Coronavirus disease 2019, denominazione attribuita dall'Organizzazione Mondiale della Sanità nel febbraio 2020 alla malattia respiratoria provocata dall'agente patogeno 2019-nCoV, (<https://www.treccani.it/enciclopedia/covid-19>)

SCOPO DELLA PUBBLICAZIONE

In questa pubblicazione sono presi in esame i cambiamenti effettuati nello svolgimento dei laboratori della Ludoteca rivolti alle secondarie di secondo grado, per l'anno scolastico 2020-2021, dovuti alla nuova modalità di didattica intrapresa dalla scuola italiana per far fronte all'emergenza Covid, ossia la necessità di svolgere attività educativa da remoto nell'impossibilità di effettuare lezioni in presenza.

Di fronte a questa emergenza è stato quindi necessario rimodulare la tipologia di lezione/laboratorio, utilizzare materiale didattico adatto alla formazione da remoto e modificare le modalità di interazione con la classe e gli insegnanti per affrontare la situazione pandemica e utilizzare le modalità di lezione seguite dalla scuola italiana, la Dad.²

² La DAD (Dad o DaD) è l'acronimo di "didattica a distanza": l'insegnamento che avviene senza la condivisione della presenza fisica in aula e con la mediazione dello schermo di un dispositivo connesso a Internet (pc, tablet o smartphone)

STRUTTURA DELLE LEZIONI PRIMA DELLA PANDEMIA

COVID 19.

I laboratori della Ludoteca sono stati pensati fin dalla loro ideazione nel 2011 per essere svolti in modalità “in presenza” e anche se le tematiche trattate nel corso degli anni sono cambiate per seguire il continuo evolversi del mondo della Rete, non è stato mai messo in discussione la possibilità di non poter fare laboratori direttamente nelle classi.

Tutto il materiale utilizzato, i giochi creati appositamente per determinati argomenti legati al mondo di Internet, la struttura stessa delle lezioni era pensata come un continuo scambio tra personale della Ludoteca, insegnanti, alunni, durante tutto lo svolgimento dei percorsi laboratoriali, sia che si trattasse di laboratori rivolti alle classi delle primarie oppure delle secondarie di secondo grado, di cui ci occuperemo in questa Nota.

PROGETTO LET'SBIT!

Dall'anno scolastico 2014/2015 I laboratori rivolti alle classi delle superiori erano inserite in un progetto peer education, in modalità di alternanza scuola/lavoro, denominato Let's Bit! e ideato appositamente per mettere in contatto due generazioni di nativi digitali, i bambini delle primarie e i ragazzi delle superiori di secondo grado.

Per questo progetto, i ragazzi delle superiori di secondo grado, dopo un percorso formativo di tre incontri, di 4 ore ciascuno, al termine delle quali era previsto un test scritto sugli argomenti trattati e un colloquio orale, svolto dal personale della Ludoteca, diventavano a loro volta educatori per i ragazzi delle primarie di primo e secondo grado con lezioni dedicate alle tematiche dell'utilizzo consapevole della Rete.

Il progetto prevedeva che i ragazzi delle secondarie potessero andare nelle scuole elementari per svolgere laboratori utilizzando l'App Internetopoli³ e i giochi presenti in essa; questo progetto di peer education è stato svolto con successo fino al 2019, con l'adesione di più di 10 Istituti superiori.

Di seguito lo schema del percorso formativo strutturato per le classi superiori aderenti al progetto Let'sBit!.

SCHEMA PRIMA LEZIONE

- presentazione del personale della Ludoteca e del Progetto
- breve introduzione al Registro .it e all'IIT
- breve introduzione dell'App internetopoli
- approfondimento dei primi 3 livelli dell'App Internetopoli
- partecipazione attiva dei ragazzi ai giochi relativi ai livelli dell'App presi in esame

SCHEMA SECONDA LEZIONE

- ripasso del primo incontro
- approfondimento dei livelli 4-7 (ultimo livello) dell'App Internetopoli
- partecipazione attiva dei ragazzi ai giochi relativi ai livelli dell'App presi in esame

SCHEMA TERZA LEZIONE

- ripasso secondo incontro
- simulazione di una lezione davanti ai propri compagni su di un livello di Internetopoli

³ <https://www.internetopoli.it/>

- test finale con domande chiuse e aperte e colloquio

Le lezioni venivano svolte a cadenza settimanale se la scuola era raggiungibile nella stessa giornata; in tre giorni consecutivi se fuori dalla Toscana.

I laboratori in presenza permettevano la partecipazione attiva dei ragazzi coinvolti, con domande sulle attività da svolgere nelle classi delle primarie, la partecipazione attiva ai giochi proposti, l'interazione propositiva con il personale della Ludoteca.

I GIOCHI

Tutti i giochi ideati dal 2011 al 2020 per far comprendere nel migliore dei modi le tematiche proposte (per esempio la differenza tra “amico” e contatto”, come viaggiano le informazioni on line, quali sono gli atteggiamenti corretti per evitare i virus informatici) prevedevano la partecipazione attiva, in un dialogo continuo tra insegnante, bambini, personale della Ludoteca e ragazzi delle superiori.

Il gioco delle Rete⁴, il cruciverba, l'identità nascosta ma anche il cyber bowling, il gioco da tavolo di Internetopoli (Internetopoli, the game) sono solo alcune delle attività che venivano svolte in classe e necessitavano della partecipazione dei ragazzi che, giocando, prendevano coscienza dei comportamenti corretti da tenere on line.

⁴ www.ludotecadelregistro.it

PROGETTAZIONE DEI LABORATORI PER LE SUPERIORI NELLA NUOVA MODALITÀ DI FRUIZIONE: IL PROGETTO CITTADINANZA DIGITALE

Nel periodo di emergenza la Ludoteca del Registro .it si è allineata alla modalità utilizzata dalla scuola, ossia l'utilizzo di piattaforme per effettuare la didattica a distanza.

Nel periodo marzo/maggio 2020 il personale della Ludoteca si è formato seguendo seminari che potessero aiutare a gestire la nuova realtà scolastica, utilizzo dell'aula virtuale, modalità di interazione da remoto con gli studenti, variazione dei tempi dei laboratori per adeguarsi alle nuove scansioni temporali della didattica da remoto.⁵

Non era più possibile continuare con il progetto Let's Bit! in quanto non era più possibile, per i ragazzi, andare nelle primarie per svolgere i laboratori sull'uso consapevole della Rete, era quindi necessario ideare un altro progetto, focalizzato sui ragazzi stessi e non sulla peer education.

E' stato quindi necessario ripensare alla attività della Ludoteca, tenendo conto sempre dell'evoluzione degli argomenti collegati al mondo della Rete ma anche delle difficoltà inerenti allo svolgimento delle lezioni da remoto.

Per poter svolgere nel migliore dei modi gli argomenti, nella nuova modalità didattica lo staff della Ludoteca ha scelto, tra gli strumenti a sua di-

⁵ Alcuni corsi seguiti: “dalla didattica a distanza alla didattica flessibile”, “la scuola che verrà, la comunicazione efficace on -line, ripartire a settembre, come?” “esempi concreti per realizzare un laboratorio a distanza” , “benessere digitale”; i corsi seguiti sono stati organizzati sia dal Garr che da altri enti come Giunti Scuola e Parole Ostili).

sposizione, quelli che meglio si potevano adattare alla fruizione da remoto, come la web app Internetopoli e le tavole a fumetti Cyber Quiz;⁶ creando slide centrate sui temi affrontati nei singoli moduli, video sulle tematiche prese in esame, naturalmente tenendo conto delle nuove tempistiche dettate dalla fruizione non in presenza.

Nelle lezioni frontali i tempi per i laboratori della Ludoteca erano di un ora e mezzo/due per le scuole primarie e 60 minuti per le secondarie di primo e secondo grado. Nelle lezioni da remoto le tempistiche si sono dovute allineare alle indicazioni ministeriali che hanno dato un tetto massimo settimanale per la Dad nella secondaria di 25 ore, con una durata massima per videolezione di 45/50 minuti, tempi da tenere in considerazione per la progettazione dei laboratori della Ludoteca in questa fase storica.

Poiché il progetto Let'sBit! non era più attuabile, è stato necessario ideare un nuovo progetto collegato alle direttive del Ministero dell'Istruzione in tema di educazione civica: il progetto di "cittadinanza digitale".

EDUCAZIONE CIVICA ED EDUCAZIONE DIGITALE

La legge 92 del 20 agosto 2019 ha introdotto dall'anno scolastico 2020-2021 l'insegnamento trasversale dell'educazione civica nel primo e secondo ciclo d'istruzione e Il Ministero dell'Istruzione ha evidenziato nelle "Linee Guida per l'Insegnamento dell'Educazione Civica"⁷ la necessità di coinvolgere bambini e ragazzi in una riflessione su principi come il rispetto dell'altro e dell'ambiente che li circonda e, di conseguenza, sui

⁶ <https://www.ludotecaregistro.it>

⁷ <https://www.miur.gov.it/-/inviata-alle-scuole-le-linee-guida-per-l-insegnamento-dell-educazione-civica-azzolina>

comportamenti che ne derivano, anche quando utilizzano la Rete Internet; per questo motivo, 4 delle 33 ore di formazione obbligatoria, devono essere dedicate all'educazione alla Cittadinanza Digitale.

In quest'ottica è stato pensato il progetto "Cittadinanza Digitale" della Ludoteca con laboratori di formazione e confronto sulle tematiche legate al mondo Internet: come funziona, come usarlo in maniera responsabile e sicura, quali sono le risorse e le opportunità. Inoltre è stata avviata una collaborazione con il Dipartimento di Formazione, Lingue, Intercultura, Letterature e Psicologia (FORLILPSI) dell'Università di Firenze che prevede, prima dell'inizio dei laboratori e al termine degli stessi, la somministrazione agli studenti di un questionario che indaga l'utilizzo di Internet e il livello di consapevolezza rispetto a rischi e opportunità di questo media.

DESCRIZIONE DEL PROGETTO:

CICLO DI LABORATORI DEDICATI AL TEMA DELLA CITTADINANZA DIGITALE

Il percorso formativo ideato dal personale della Ludoteca del Registro .it si è articolato in tre webinar, svolti in modalità Dad oppure Ddi⁸, nel periodo novembre/aprile (anno scolastico 2020/2021) finalizzato a trasmettere conoscenze e competenze per un utilizzo critico della Rete.

Le classi interessate avrebbero potuto seguire un numero di moduli a piacere, anche se l'ottimo sarebbe stato seguire i tre webinar nei tempi indicati nel progetto per poter partecipare al progetto dell'Università di Firenze, con la compilazione del questionario sulla conoscenza della Rete nel primo laboratorio e il questionario finale, nel terzo incontro, per avere un riscontro sull'efficacia del progetto e quindi verificare un miglioramento delle conoscenze e dei comportamenti corretti da tenere on line, da parte dei ragazzi partecipanti.

Obiettivo dei tre incontri: fornire agli studenti le conoscenze di base per utilizzare in maniera consapevole le risorse della Rete e gli strumenti digitali, far capire le potenzialità del mondo digitale sia per l'individuo che per la collettività ma anche dare consapevolezza dei potenziali rischi legati all'uso di Internet e fornire comportamenti utili per prevenirli.

⁸ La Ddi si differenzia dalla **Dad** per il fatto di svolgersi anche in presenza, nelle aule o in altri ambienti scolastici. La **Dad** (Didattica a Distanza) si svolge unicamente online, attraverso le piattaforme predisposte dagli istituti scolastici

LE TEMATICHE DEI 3 WEBINAR

PRIMO MODULO

Nel primo modulo dal titolo “I nomi a dominio”, il seminario è stato focalizzato su alcune definizioni tecniche come indirizzo IP, DNS, nome a dominio, per poi passare a descrivere le funzioni del Registro.it, capire l'importanza di un nome a dominio per essere presenti online e infine come scegliere un nome a dominio e come registrarlo.

In questo incontro la classe avrebbe compilato il primo questionario, se partecipante all'intero ciclo di 3 incontri.

Schema del primo modulo

- Dal nome a dominio al sito web
- Nomi a dominio
- indirizzo IP
- Domain Name Server
- I domini .it
- Registro .it
- Regole di registrazione
- Perché scegliere un .it

SECONDO MODULO

Per il secondo modulo il punto focale è stata la “sicurezza informatica”, con la definizione di cyber security, di cyberspazio, la descrizione dei principali meccanismi di sicurezza e password nonché i principali tipi di attacco, dal phishing al ransomware, con consigli utili per la privacy on line,

per l'aggiornamento dei sistemi operativi, per le impostazioni delle App scaricate.

Schema del secondo modulo

- Introduzione alla sicurezza informatica
- Che cos'è la sicurezza informatica
- Minacce, vulnerabilità, contromisure
- Principali tipi di malware e attacchi
- Uso sicuro dei social media e app di messaggistica istantanea
- Principali social media
- Impostazioni di privacy e accesso
- Buone pratiche per un utilizzo sicuro

TERZO MODULO

Con il terzo modulo "Internet delle cose e Smart city" si è voluto dare spazio all'IoT, alle smart city, ma anche ai Big Data e alle professioni digitali, che sono un settore in crescita dal web design, al gaming, al web marketing ma anche figure come il cyber security Analyst, il Security Developer per proteggere i nostri dati.

Schema del terzo modulo

- Introduzione alle Smart city e IoT
- Potenzialità
- Possibili rischi
- Professioni digitali
- Professioni del web

- Il settore della Cybersecurity
- Industria 4.0

Al termine della lezione, sarebbe stato somministrato il secondo questionario (se aderito ai tre moduli del progetto)

Terminata la stesura del progetto è stata inviata la proposta ai dirigenti delle scuole secondarie di secondo grado e ai professori presenti tra i contatti della Ludoteca del Registro.it con cui in questi anni la Ludoteca ha avuto modo di collaborare.⁹

Ricevuta l'adesione delle classi interessate, si è provveduto ad inviare alle scuole partecipanti anche il modulo del consenso sul trattamento dei dati personali per finalità di ricerca scientifica del progetto,¹⁰ e poter compilare i questionari proposti nel primo e terzo incontro.

LABORATORI DA REMOTO

Il progetto, pensato per l'anno scolastico 2020-2021 ha preso avvio concretamente, con la prima classe collegata da remoto a febbraio 2021, questo perché, come già accennato precedentemente, dopo una prima fase di progettazione delle attività didattiche, è stato necessario contattare i dirigenti degli Istituti superiori, gli insegnanti delle classi interessate, assolvere a tutte le pratiche burocratiche relative ai consensi, per permettere ai ragazzi di partecipare alla compilazione dei questionari (anche se anonimi).

⁹ Lettera in Appendice

Superata la fase burocratica c'è stata la fase tecnica; per i collegamenti da remoto ogni Istituto utilizzava piattaforme diverse per la modalità Dad e pertanto prima di ogni lezione è stato necessario effettuare una simulazione on line con l'insegnante della classe partecipante per verificare che tutto funzionasse correttamente (audio, video, condivisione schermo..); inoltre era necessario verificare che il personale della Ludoteca potesse accedere alle diverse piattaforme in quanto Istituti diversi adottavano piattaforme diverse con richiesta di credenziali differenti; di solito la prova per l'utilizzo della piattaforma predisposta veniva effettuata il giorno precedente il primo webinar.

Tutto doveva passare attraverso il filtro dello schermo, una barriera fisica ma anche psicologica, con problemi tecnici legati alla difficoltà di connessione ma anche problemi di privacy, molti ragazzi non volevano o potevano tenere accesa la telecamera, alcuni interagivano solo in chat, altri sovrapponevano la loro voce a quella dei compagni con difficoltà di interazione sia tra i ragazzi che con i docenti.

Possiamo però dire che i problemi riscontrati per i laboratori della Ludoteca sono gli stessi affrontati dai ragazzi nelle lezioni in remoto da parte degli insegnanti nella loro attività didattica, problemi facilmente risolvibili creando un'interazione dinamica con i ragazzi, sollecitando la loro partecipazione, coinvolgendoli con video divertenti per spiegare le tematiche prese in esame.

QUESTIONARIO

Come già accennato nel paragrafo precedente, il questionario era anonimo: ogni ragazzo si collegava, dal proprio pc o cellulare, al link messo in chat e la compilazione avveniva in autonomia e con tempi propri (nel limite massimo di 10-15 minuti); le domande dal numero 8 al numero 11 permettevano la creazione di un codice, in modo da poter abbinare il primo e il secondo questionario e dedurre se e come i seminari avessero influito sulle conoscenze dei ragazzi, mantenendo, tuttavia, l'anonimato.

Le domande presenti sul questionario erano 57 di cui 55 chiuse e 2 aperte, le tematiche affrontate erano relative alle informazioni sull'uso di Internet, quanto tempo i ragazzi trascorrono online, che conoscenza hanno dei termini hate speech, spyware, privacy on line, se la Rete Internet migliora la loro vita, se hanno problemi on line ...¹¹

Nel secondo questionario, che veniva somministrato alla fine del terzo incontro, è stata aggiunta una serie di domande relative all'esperienza delle Lezioni della Ludoteca, l'utilità delle tematiche svolte, l'interesse suscitato dal progetto, raccogliendo ulteriori informazioni rispetto a quelle derivate dal confronto dei due questionari, per misurare l'efficacia degli interventi.

RUOLO INSEGNANTE

Con le attività svolte da remoto il docente è diventato figura "collante", con funzione di tramite tra chi si collegava dal Cnr e chi si collegava da casa, intermediario indispensabile tra i ragazzi e gli educatori della Ludoteca.

Nella modalità da remoto, avendo di fronte lo schermo con molte finestre con le telecamere spente, la possibilità dell'insegnante comunicare con i suoi allievi, tramite chat oppure tramite il gruppo di whatsapp, conoscere i problemi veri o presunti legati a situazioni familiari o personali, difficoltà di collegamento, permetteva anche agli educatori della Ludoteca di svolgere con più tranquillità i seminari.

Nella modalità offline precedente la pandemia, l'insegnante, svolte le pratiche burocratiche per la richiesta dei laboratori, partecipava in modalità quasi passiva, lasciando agli educatori della Ludoteca l'interazione con i ragazzi che potevano alzarsi per venire alla Lim, svolgere attività di gruppo, interagire in maniera autonoma con gli educatori della Ludoteca.

CONFRONTO MODALITÀ PRESENZA/REMOTO

In questo paragrafo analizzeremo più nel dettaglio le differenze dei due progetti, sia dovute ai diversi obiettivi proposti dai progetti, sia alla diversa modalità di fruizione, in presenza e da remoto.

Per capire meglio la differenza possiamo analizzare l'esperienza fatta dall'Istituto Foresi di Portoferraio in quanto ha avuto modo di partecipare ad ottobre 2019 al progetto Let's Bit! in presenza, e a novembre 2020 al progetto di educazione digitale da remoto.

PROGETTO LET'S BIT! A PORTOFERRAIO (ELBA)

ANNO SCOLASTICO 2019/2020 ESPERIENZA IN PRESENZA

Nei giorni 16-17-18 ottobre 2019 si è svolto il progetto di alternanza scuola /lavoro Let's Bit! all' Istituto Statale d'Istruzione Superiori "Raffaello Foresi" di Portoferraio (Isola d'Elba) e come di consueto, per i laboratori svolti a più di 50 km dalla sede del Cnr di Pisa, per ottimizzare la permanenza fuori sede del personale afferente alla Ludoteca le attività di formazione venivano svolte in giorni consecutivi; questa modalità non impattava negativamente sui ragazzi che effettuavano lo stesso numero di ore nella mattinata, svolgendo però materie diverse dal solito.

La dinamicità dei laboratori, la possibilità di interazione diretta con i ragazzi, il lavoro in gruppi, l'alternanza di attività seminariale a giochi inerenti l'uso consapevole della Rete, dava la possibilità di poter svolgere, senza difficoltà da parte dei ragazzi, le attività presentate nelle 5 ore di lezione giornaliera per i tre giorni previsti ma anche di instaurare un rapporto "confidenziale" con i docenti della Ludoteca e anche tra questi ultimi e gli insegnanti stessi, per il tempo passato in stretto contatto, capendo le dinamiche, potendoli chiamare per nome.

PROGETTO “CITTADINANZA DIGITALE” A PORTOFERRAIO (ELBA) ANNO SCOLASTICO 2020-2021, ESPERIENZA DA REMOTO

La stessa scuola che aveva aderito al progetto Let's Bit, cioè l'IIS Foresi di Portoferraio, ha aderito anche al progetto di cittadinanza digitale da remoto e questo ha permesso di capire ancora più nel dettaglio le differenze tra le due modalità di seminario.

Come è stato già descritto, le ore giornaliere e la durata della lezione in modalità Dad sono molto diverse dalla lezione in classe, pertanto è stato necessario rimodulare i tempi sia della lezione stessa che complessivi.

Come già accennato precedentemente i due progetti hanno finalità diverse, il progetto Let'bit! era un progetto di peer education, nel quale i ragazzi dovevano andare nelle classi delle primarie e diventare loro stessi “insegnanti” per un giorno, mentre il secondo progetto si è focalizzato sui ragazzi stessi, per incrementare la loro educazione digitale, migliorare il loro modo di stare in Rete, un vero e proprio progetto di educazione digitale, poiché i ragazzi sono capaci di utilizzare il mezzo “Internet” ma non ne sono consapevoli. L'esperienza da remoto non ha influito negativamente sulla didattica del progetto della Ludoteca in quanto la possibilità della messaggistica istantanea, la condivisione di video, testi, ha permesso l'interazione con i ragazzi partecipanti che non hanno avuto difficoltà a seguire i seminari, sia in quanto si utilizzava la stessa modalità usata dalla scuola, sia in quanto i ragazzi sono immersi giornalmente nella vita online e non hanno avuto difficoltà nell'utilizzo della Rete.

Le uniche difficoltà emerse sono quelle oggettive di collegamento, problemi di connessione lenta oppure di sovraccarico della linea che alcune volte doveva essere “ripristinata” con lo spegnimento dello schermo.

CLASSI E NUMERI RAGGIUNTI PER LE SECONDARIE DI SECONDO GRADO

Nell'anno scolastico 2020-21 sono state svolte 78 ore di lezione coinvolgendo 4 Istituti superiori, con più di 30 classi partecipanti.

Nello specifico sono stati svolti seminari nelle seguenti classi:

Liceo delle Scienze Umane ed Economico Sociale "Sofonisba Anguissola" di Cremona

Classi

3BBIO e 4 CCOM

- 11 febbraio 2021 3BBIO (1 modulo)
- 11 febbraio 2021 4CCOM (1 modulo)

- 4 marzo 2021 3BBIO (2 modulo)
- 4 marzo 2021 4CCOM (2 modulo)

- 25 marzo 3BBIO (3 modulo)
- 25 marzo 4CCOM (3 modulo)

Istituto statale d'Istruzione superiore "Raffaello Foresi" (Portoferraio-Elba)

Classi

4A e 5A per il Liceo Scienze Applicate

4A e 4B per il Liceo Scienze Umane

4 e 5 per il Professionale

3A-4A e 5A per il Liceo Classico

1B (solo 2 e 3 modulo), 3A -4A e 5A, 5B per il Liceo Scientifico

- 19 febbraio 2021 4A Scientifico (1 modulo)
 - 19 febbraio 2021 4 e 5 Classico (1 modulo)
 - 18 febbraio 2021 4 Professionale (1 modulo)
 - 18 febbraio 2021 3A Scientifico (1 modulo)
 - 17 febbraio 2021 5 Professionale (1 modulo)
 - 17 febbraio 2021 3A Classico (1 modulo)
 - 16 febbraio 2021 5A Scientifico (1 modulo)
 - 16 febbraio 2021 5B Scientifico (1 modulo)
 - 10 febbraio 4A Scienze Umane (1 modulo)
 - 10 febbraio 4B Scienze Umane (1 modulo)
 - 5 febbraio 4A Scienze applicate (1 modulo)
 - 5 febbraio 5A Scienze Applicate (1 modulo)
-
- 8 marzo 1 B Scientifico (2 modulo)
 - 5 marzo 2021 3A Classico (2 modulo)
 - 4 marzo 2021 4A Scientifico (2 modulo)
 - 4 marzo 4A Scienze Applicate (2 modulo)
 - 4 marzo 5A Scienze Applicate (2 modulo)
 - 3 marzo 2021 4A Professionale (2 modulo)
 - 3 marzo 2021 3A Scientifico (2 modulo)
 - 2 marzo 2021 5B Scientifico (2 modulo)
 - 2 marzo 2021 5A Scientifico (2 modulo)
 - 1 marzo 2021 5 Professionale (2 modulo)
 - 1 marzo 2021 4A e 5A Classico (2 modulo)
 - 26 febbraio 4A Scienze Umane (2 modulo)
 - 26 febbraio 4B Scienze Umane (2 modulo)

- 31 marzo 2021 3A Classico (3 modulo)
- 29 marzo 1B Scientifico (3 modulo)
- 29 marzo 2021 4 Professionale (3 modulo)
- 23 marzo 2021 5B Scientifico (3 modulo)
- 23 marzo 2021 5 A Scientifico (3 modulo)
- 23 marzo 4A Scienze Applicate (3 modulo)
- 23 marzo 5A Scienze Applicate (3 modulo)
- 22 marzo 2021 3A Scientifico (3 modulo)
- 22 marzo 2021 5 Professionale (3 modulo)
- 18 marzo 2021 4A e 5A Classico (3 modulo)
- 18 marzo 2021 4A Scientifico (3 modulo)
- 5 marzo 4A Scienze Umane (3 modulo)
- 5 marzo 4B Scienze Umane (3 modulo)

Per l'Istituto "IIS "Silva-Ricci" di Legnago –VR

Classi 1AL-1CL-1BL

- 10 marzo 2021 1AL (1 modulo)
- 10 marzo 1CL (1 modulo)
- 16 marzo 1BL (1 modulo)

- 16 marzo 1AL (2 modulo)
- 14 aprile 1CL (2 modulo)
- 14 aprile 1BL (2 modulo)

- 28 aprile 1 AL (3 modulo)
- 28 aprile 1BL (3 modulo)
- 28 aprile 1CL (3 modulo)

Per il Liceo G.Pascoli di Firenze

Classi 1AL, 1BL, 1CL, 1DL, 1GL, 1EL, 2AL, 2BL, 2CL, 2EL, 2GL

(queste classi hanno partecipato solo a 2 moduli)

- 9 marzo 1AL (1 modulo)
- 9 marzo 1BL (1 modulo)
- 11 marzo 1DL (1 modulo)
- 11 marzo 1CL (1 modulo)
- 12 marzo 1GL (1 modulo)
- 12 marzo 1EL (1 modulo)
- 15 marzo 2AL (1 modulo)
- 15 marzo 2BL (1 modulo)
- 17 marzo 2CL (1 modulo)
- 17 marzo 2DL (1 modulo)
- 19 marzo 2EL (1 modulo)
- 19 marzo 2GL (1 modulo)

- 24 marzo 1BL (2 modulo)
- 24 marzo 1CL (2 modulo)
- 24 marzo 1AL (2 modulo)
- 26 marzo 1DL (2 modulo)
- 26 marzo 1EL (2 modulo)
- 26 marzo 1GL (2 modulo)
- 8 aprile 2AL (2 modulo)
- 8 aprile 2BL (2 modulo)
- 8 aprile 2CL (2 modulo)
- 9 aprile 2DL (2 modulo)
- 9 aprile 2EL (2 modulo)
- 9 aprile 2GL (2 modulo)

CONCLUSIONE

L'anno scolastico 2020-21 è stato sicuramente un anno anomalo per la didattica in generale e quindi anche per la Ludoteca del Registro .it che tuttavia ha saputo adattarsi alla nuova modalità di lezione riuscendo a portare avanti l'obiettivo da sempre prefissato e cioè diffondere un uso consapevole della rete internet.

Dopo una prima fase di "incertezza" per l'anno scolastico 2019/2020 in cui si sono dovuti cancellare, a partire da marzo 2020, tutti i laboratori già programmati in presenza, la Ludoteca ha saputo rimodularsi e creare per l'anno scolastico 2020/2021 un percorso che ben si adatta alla nuova metodologia didattica di lezione on line.

In un momento storico in cui non si sarebbe potuto svolgere alcuna attività didattica, la possibilità di utilizzare la rete internet per continuare a formarsi, poter seguire le lezioni da remoto, poter interagire con i compagni, con gli insegnanti, ha reso i ragazzi consapevoli che l'utilizzo della Rete non è solo attività ludica ma ha dato loro la possibilità di studiare, di formarsi, di restare in contattato con il mondo anche nella fase più acuta di lockdown.

Attraverso le tematiche dei nostri moduli, abbiamo potuto far capire che Internet è importante per le tutte le nostre attività, dalla semplice la spesa on line, alla prenotazione di una visita medica, a seguire le lezioni da remoto; abbiamo posto l'attenzione anche sulla sicurezza relativa ai nostri dati on line, partendo dalla robustezza della password, focalizzando l'attenzione sui principali malware, impostazioni della privacy e buone pratiche per un utilizzo sicuro della Rete. Nel terzo modulo del ciclo ideato per l'educazione digitale la Ludoteca si è parlato di IOT e delle nuove professioni digitali, tematiche che hanno riscontrato molto interesse tra gli alunni coinvolti.

Possiamo quindi concludere che l'anno scolastico 2020/2021 è stato sicuramente un anno particolare per la didattica della Ludoteca, così come per la didattica in generale, tuttavia, anche se in Dad, è stato possibile creare interazione tra i ragazzi, suscitare interesse parlando di IOT e delle professioni legate al mondo del digitale, instaurare una dialettica e un confronto diretto anche se da remoto.

In generale possiamo dire che a Ludoteca del Registro .it ha dimostrato di saper affrontare al meglio le difficoltà che la situazione pandemica aveva portato adeguandosi con resilienza alle problematiche emerse e portando in campo novità anche per l'anno scolastico 2021-2022, novità che verranno descritte in Note successive.

ESEMPIO DI MODULO INVIATO PER ADERIRE AL PROGETTO DI CITTADINANZA DIGITALE:

Ciclo di Webinar di Cittadinanza Digitale

“La Rete: opportunità e uso sicuro ”

Destinatari: scuole secondarie di secondo grado

L’emanazione da parte del Ministero dell’Istruzione delle “Linee Guida per l’Insegnamento dell’Educazione Civica” ha evidenziato la necessità di coinvolgere bambini e ragazzi in una riflessione su principi come il rispetto dell’altro e dell’ambiente che li circonda e, di conseguenza, sui comportamenti che ne derivano, anche quando utilizzano la Rete Internet; per questo motivo, 4 delle 33 ore di formazione obbligatoria, sono dedicate all’educazione alla Cittadinanza Digitale.

Nell’ottica di soddisfare questo nuovo bisogno formativo, la Ludoteca del Registro .it propone un percorso di approfondimento, articolato in 3 webinar, sui temi della cittadinanza digitale, uno degli assi su cui ruoterà l’insegnamento dell’educazione civica.

Obiettivi:

- Fornire conoscenze utili per utilizzare in modo consapevole e critico gli strumenti digitali e le risorse della Rete;
- evidenziare le potenzialità presenti e future del mondo digitale, inteso come strumento di crescita individuale e collettiva;
- stimolare consapevolezza sui potenziali rischi.

Modalità didattica

Le lezioni saranno erogate in forma di webinar (in modalità live streaming) della durata di 50 minuti ciascuno. Le classi potranno scegliere di seguire un numero a piacere di moduli.

A supporto di ogni lezione, sarà possibile scaricare materiale di approfondimento, come schede, glossari, bibliografie/sitografie. Lo

staff della Ludoteca fornirà inoltre i contatti di riferimento per eventuali richieste di chiarimento.

Le modalità di iscrizione e di fruizione del corso via streaming saranno indicate alle scuole interessate via email.

Offerta formativa

Modulo 1

Dal nome a dominio al sito web

- Nomi a dominio
- indirizzo IP
- Domain Name System I domini .it
- Registro .it
- Regole di registrazione
- Perché scegliere un .it

Modulo 2

Introduzione alla sicurezza informatica

- Che cos'è la sicurezza informatica
- Minacce, vulnerabilità, contromisure
- Principali tipi di malware e attacchi

Uso sicuro dei social media e app di messaggistica istantanea

- Principali social media
- Impostazioni di privacy e accesso
- Buone pratiche per un utilizzo sicuro

Modulo 3

Smart city e IoT

- Introduzione alle Smart city e IoT
- Potenzialità
- Possibili rischi

Professioni digitali

- Professioni del web
- Il settore della Cybersecurity
- Industria 4.0

Attività valutativa

A sostegno dell'efficacia dei laboratori sarà avviata anche un'attività di tipo valutativa, in collaborazione con un gruppo di ricerca del Dipartimento di Formazione, Lingue, Interculture, Letterature e Psicologia dell'Università di Firenze.

Essa prevede, prima dell'inizio dei laboratori e al termine degli stessi, la somministrazione agli studenti di un questionario che indaga l'utilizzo di Internet e il livello di consapevolezza rispetto a rischi e opportunità di questo media. La rilevazione dei dati avverrà in maniera rigorosamente anonima e sarà pertanto impossibile risalire all'identità dei singoli, nel pieno rispetto delle tutele e dei diritti riconosciuti dal Regolamento (UE) 2016/679 (come modificato dal D.lgs. n. 101/2018). I dati ricavati dalla somministrazione saranno trattati in maniera aggregata, al fine di trarre conclusioni relativamente all'efficacia del progetto: ovvero la capacità di produrre l'effetto e i risultati sperati.

Pre iscrizione e/o info: ludoteca@registro.it

Ludoteca del Registro .it (www.ludotecaregistro.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.