

Di seguito una proposta di attività suggerita dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca per la celebrazione dell'Internet Day previsto per il 29 aprile 2016

TITOLO INTERNETOPOLI

DURATA CONSIGLIATA **4 ore**

Il viaggio completo alla scoperta della città di *Internet*, che comprende la lettura dei testi base, la fruizione dei contenuti testuali/video correlati alle *keyword* e agli *hot spot* e il superamento dei quiz finali di tutti gli 8 livelli, ha la durata di circa 4 ore. È consigliabile, quindi, scegliere in anticipo i temi da trattare e i relativi livelli da percorrere, basandosi anche sui percorsi suggeriti dalla Guida al gioco.

DESCRIZIONE PROGETTO *Benvenuti a Internetopoli, la città di Internet!*

(www.internetopoli.it)

Festeggiamo i 30 anni di Rete in Italia con Internetopoli (www.internetopoli.it), una *web app* multimediale che costituisce uno strumento didattico che i docenti possono usare per spiegare ai bambini e ai ragazzi le tematiche più importanti legate al mondo di *Internet*, attraverso un gioco.

Il gioco ha otto livelli, ognuno dei quali introduce un tema specifico:

- come funziona *Internet*
- i nomi a dominio
- la storia e organizzazione della Rete
- l'identità digitale e *social network*
- l'utilizzo consapevole e sicuro di *Internet*
- le opportunità della Rete
- le "città intelligenti"
- "*Internet delle cose*".

L'app è corredata anche di una Guida per gli insegnanti che raccoglie tutti i contenuti testuali dell'app, schede di approfondimento e proposte di percorsi didattici, utili per selezionare alcuni degli argomenti da trattare con una sequenza logica e per calibrare l'intervento rispetto al tempo disponibile. Consigliamo di consultarla prima di usare la *app* in classe.

Per cominciare

- è possibile collegarsi al sito *web* di Internetopoli: www.internetopoli.it e registrarsi, compilando tutti i campi del *form*;
- una volta ottenuto l'accesso è possibile scaricare la guida e consultarla;
- è possibile cliccare sul *link* e cominciare a navigare. Consigliamo di provare a navigare nella *app* prima della lezione per prendere confidenza con la navigazione e scegliere il percorso didattico più adatto;
- alcuni livelli prevedono l'esecuzione di giochi di gruppo per i quali è necessario avere i materiali indicati nella guida o nei video contenuti nella *app*.

Come muoversi dentro Internetopoli

- Internetopoli è composta da 8 livelli, indicati da otto pallini nella parte bassa dello schermo, su cui è possibile cliccare per passare da un livello all'altro. Si consiglia di procedere, almeno la prima volta, secondo la successione prevista. Per conoscere la tematica di ogni

livello è sufficiente cliccare sulla “i” di informazioni; - in ognuno degli 8 livelli si trovano 4 aree cliccabili (*hot spot*): si riconoscono perché contrassegnate da raggi. Quando si clicca su queste aree compaiono le informazioni;

- quando tutte le 4 aree sono state “scoperte”, compare, in basso a destra, un punto di domanda. Cliccando sul punto di domanda si accede al *quiz* che ha per tema i contenuti del livello appena visitato. Serve per verificare il livello di apprendimento del contenuto esaminato e stimolare un approfondimento;
- via via che si scoprono le aree cliccabili e si risponde correttamente ai *quiz*, aumenterà la barra disposta in alto relativa alla percentuale di completamento del gioco. L’esplorazione di Internetopoli termina quando la barra arriva al 100%;
- i quiz possono essere svolti più volte;
- inoltre, chiudendo il *browser* e riavviandolo l’esplorazione Internetopoli riparte dal principio: non sono salvati i risultati e le attività svolte.

Attività suggerite

Il mondo di Internetopoli offre la possibilità di affrontare il tema della Rete da più punti di vista, partendo dai meccanismi base di funzionamento, alla storia e organizzazione, fino alle problematiche legate alla sicurezza e agli scenari delle *smart cities* e di internet delle cose. Per andare incontro alle esigenze specifiche delle classi, è possibile anche costruire lezioni su specifici temi, muovendosi nei vari livelli e selezionando risorse e contenuti correlate con l’argomento da proporre in classe.

A questo proposito, rimandiamo alla Guida, nella quale, a partire da p. 77 sono suggeriti, in forma di schema, questi percorsi didattici, ciascuno dei quali della durata di circa un'ora e mezzo:

- Come funziona Internet
- La storia e l’organizzazione della rete
- Educazione al mezzo di Internet
- Le opportunità della Rete
- Il futuro di Internet

In occasione del trentennale consigliamo agli insegnanti di approfondire in particolare il livello 3 dell’app, dove sono introdotte le principali tappe dell’evoluzione di Internet, a partire da Arpanet, il primo collegamento italiano, il ruolo del Cnuce fino alla nascita del Registro .it.

Attività correlate alle celebrazioni per i 30 anni della Rete in Italia

Partendo dal livello 3, dedicato alla storia di Internetopoli, si consiglia di approfondire i livelli 7-8 che introducono il futuro della Rete, con le innovazioni delle tecnologie IoT (internet of things) e le smart cities.

Su queste basi, le classi possono sviluppare uno o più elaborati (in forma di presentazione, infografica, video, disegni o altro), in cui, ripercorrendo la storia dei 30 anni di Rete, raccontano l’evoluzione di una delle seguenti tecnologie:

- computer
- televisione
- automobile
- telefono
- riproduzione della musica
- riproduzione di video

Se studiati bene, i percorsi costituiranno più timeline parallele che convergeranno tutte in un'unica tecnologia: lo smartphone.

Si può anche spaziare sull'evoluzione di:

- cinema
- cartoni animati e animazioni
- libri
- giornali
-

Internetopoli-The Game

Se si vuole (o si deve...) lavorare offline è possibile scaricare il gioco da tavolo Internetopoli-The Game e stamparlo: richiama il classico schema del gioco dell'oca, ma è centrato sui temi di Internetopoli ed è arricchito da carte speciali che sfidano i giocatori all'approfondimento.

Note tecniche e istruzioni per avviare Internetopoli

Internetopoli è realizzato con tecnologia HTML5 e può essere visualizzato correttamente con le ultime versioni di browser Chrome (opzione ottimale), Firefox e Safari. **Non funziona con la versione attuale di Internet Microsoft Explorer.**

Consente un'agevole navigazione anche da tablet ed è compatibile con i sistemi operativi iOS, Android e Windows. Una volta scaricata, per avviare l'app è sufficiente cliccare sul file index.html e Internetopoli si avvierà automaticamente dal browser utilizzato di solito sul computer.

E' importante:

- NON spostare le sottocartelle fuori dalla cartella principale
- NON spostare nessun tipo di file fuori dalle relative cartelle