

Compie dieci anni la Ludoteca del **Registro.it**, "insegnante digitale" di oltre 14mila alunni

LINK: <https://www.agenziacomunica.net/2021/05/06/compie-dieci-anni-la-ludoteca-del-registro-it-insegnante-digitale-di-oltre-14mila-alunni/>



Agenzia Comunica > Economia & Società > Tecnologia & Innovazione > Compie dieci anni la Ludoteca del **Registro.it**, "insegnante digitale" di oltre 14mila alunni Compie dieci anni la Ludoteca del **Registro.it**, "insegnante digitale" di oltre 14mila alunni Oltre 14mila, tra studenti ed alunni coinvolti, in 125 scuole italiane (e non solo), e quasi 1400 ore di formazione, sempre con lo stesso obiettivo: diffondere la cultura di Internet presso le giovani generazioni. Nata nel 2011 come progetto del **Registro .it** (l'organismo dell'Istituto di informatica e telematica del Cnr che da oltre trent'anni anni assegna e gestisce i domini a targa italiana), la Ludoteca ha fatto dell'educazione alla cultura digitale una autentica missione, mettendo a disposizione innumerevoli strumenti per la formazione attraverso video, comics, giochi ed eventi seminariali sia per docenti che per genitori. Tra

questi, l'app Internetopoli, realizzata per guidare le nuove generazioni nel mondo di Internet attraverso personaggi, modalità e dinamiche ludiche adatte alla loro età, ha fatto registrare finora quasi 10.000 download ed è stata premiata al Forum PA del 2018 per l'alto livello di innovazione nell'ambito "Scuola e Educazione Digitale". Nel 2013 la Ludoteca ha ottenuto il Patrocinio dell'Autorità Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza. Numerosi gli eventi nazionali a cui ha partecipato; tra gli altri vanno citati il Festival della Scienza, Internet Festival, Expo Scuola, ABCD scuola, Go on Italia 2014, Smart Education & Technology days. Nel 2015 è nato Let's Bit!, un progetto di peer education (educazione tra pari) che mette in contatto due generazioni di nativi digitali, secondo il proverbio ispiratore del progetto "Per far crescere un bambino ci vuole l'intero villaggio". "La Ludoteca ha diversificato la

propria attività per intercettare non solo le esigenze di un uso consapevole ed attivo della Rete da parte dei nativi digitali", spiega Anna Vaccarelli, Responsabile relazioni esterne del **Registro .it** e della Ludoteca, "ma si è indirizzata anche ad insegnanti e genitori, stimolando un atteggiamento partecipativo con appositi corsi e nuovi strumenti di didattica. Studenti, insegnanti e genitori sono tutte tessere necessarie per una nuova società del digitale consapevole sì, ma responsabile al tempo stesso; ognuno cioè con un proprio ruolo". Quest'anno la Ludoteca spegne dieci candeline, e lo fa con tre appuntamenti in calendario, primo tra questi l'evento di presentazione di un vero e proprio videogioco a tema cybersecurity. Ambienti, mappe, scenari multipli e un protagonista, Nabbovaldo, sono gli elementi portanti di questa

avventura virtuale pensata per avvicinare bambini e ragazzi tra gli 11 e 14 anni ai temi della sicurezza informatica. L'obiettivo del gioco, infatti, è migliorare conoscenze, atteggiamenti e comportamenti di utilizzo della Rete Internet, in modo da favorire l'adozione di buone pratiche legate alla cybersecurity. Il videogioco sarà presentato il 6 maggio, nel primo dei tre appuntamenti celebrativi del decennale della Ludoteca. "La Cybersecurity è un gioco da ragazzi!" prenderà il via alle 16 e sarà trasmessa sui canali Facebook, YouTube e Twitter della Ludoteca e sul sito ufficiale al link ludotecaregistro.it. Moderatore sarà Andrea Plazzi, Symmaceo Communications. Ospiti: Stefania Fabbri (Iit-Cnr-[Registro .it](http://Registro.it)-Ludoteca); Gabriele Peddes (art director e creatore dei personaggi); Giovanni Eccher (sceneggiatore del fumetto e game designer); Cristiano Convertino (sviluppatore del videogioco - Grifo Multimedia Srl). Nabbovaldo e il ricatto dal cyberspazio è stato sviluppato per insegnare in modo ironico e inconsueto termini informatici, nozioni di base sulla sicurezza nel web e comportamenti corretti per navigare in Rete. Attraverso le modalità tipiche del videogame

questi concetti, solitamente difficili da spiegare e capire, potranno essere recepiti in modo più facile attraverso l'approccio ludico. Il secondo appuntamento è previsto per il 12 maggio alle 17.00, ed è focalizzato sul tema "Diventare cittadini digitali tra opportunità e rischi". Un incontro teso ad accendere un faro sulla cultura digitale, punto cruciale della vita quotidiana, la cui diffusione è tra gli obiettivi che la Ludoteca del [Registro .it](http://Registro.it) per segue fin dal 2011. Le attività della Ludoteca si sono rivolte in un primo tempo prioritariamente agli studenti della scuola primaria, ma nel corso degli anni hanno abbracciato tutti gli ordini scolastici. L'approccio è sempre lo stesso: imparare giocando. Ecco perché i temi della Rete vengono affrontati con giochi e laboratori interattivi spiegando le innumerevoli opportunità di crescita che il web offre ed anche i rischi ad esso collegato da evitarsi con comportamenti preventivi. Modererà l'incontro Marco Ferrazzoli, Capo Ufficio Stampa Cnr. Gli ospiti saranno: Ersilia Menesini, Direttore del Dipartimento di Formazione, Lingue, Intercultura, Letterature e Psicologia dell'Università di Firenze; Giovanni Vespoli, responsabile Safer Internet Centre - Generazioni

Connesse; Augusto Chioccarello, ricercatore dell'Istituto di Tecnologie Didattiche del Cnr; Iaria Matteucci, ricercatrice Cnr-Iit; Anna Vaccarelli, Responsabile Ludoteca del [Registro .it](http://Registro.it). La terza iniziativa, programmata per il 17 maggio alle 16.30, ha per titolo Cultura digitale a scuola: strumenti e nuove sfide. Sarà l'occasione per stilare un bilancio delle iniziative proposte in questi primi dieci anni da Ludoteca nelle scuole, dalle primarie alle secondarie di secondo grado. Si parlerà anche delle risorse divulgative messe a disposizione attraverso i canali digitali. La presenza di alcuni insegnanti che hanno partecipato al progetto sarà l'occasione per condividere esperienze e riflettere su possibili sviluppi futuri. Infine, saranno presentati i primi dati della valutazione dell'efficacia dei laboratori, effettuata in collaborazione con il gruppo di ricerca del Dipartimento di Formazione, Lingue, Interculture, Letterature e Psicologia dell'Università di Firenze. Moderatore sarà Aurelio Calamuneri, PR & Media Relations Director di Spencer & Lewis. Ospiti dell'appuntamento: Giorgia Bassi, Beatrice Lami, Claudia Mazzanti e Manuela Moretti, Staff Ludoteca del [Registro .it](http://Registro.it); Alessandro Bencivenni, Docente,

formatore, YouTuber e
b l o g g e r s u
www.profdigitale.com;
Susanna Comparini,
referente cyberbullismo
Istituto comprensivo Torre
del Lago; Angela
Franceschi: assegnista Cnr
e PhD student Dipartimento
di Lingue, Interculture,
Letterature e Psicologia
dell'Università di Firenze.
com.unica, 6 maggio 2021