

Indice

1. Introduzione

2. Che cos'è la Ludoteca del Registro .it

2.1 Le novità

3. Il Progetto Let's Bit!

3.1 La rete di Let's Bit!

3.2 Organizzazione della rete di Let's Bit!

3.2.1 La sede centrale - La Ludoteca del Registro .it

3.2.2 I nodi della rete - Istituti scolastici, plessi e scuole

3.2.3 La Nazionale dei Bit - Insegnanti, genitori e studenti

Gli Allenatori senior - Insegnanti, educatori e genitori

Gli Allenatori Junior - Ragazzi degli istituti secondari superiori

Gli Atleti - Bambini delle scuole primarie

3.3 Il Tour di Let's Bit!

3.3.1 Let's Tour 4 School

3.3.2 Let's Tour 4 Coach

3.4 Come partecipare

3.5 Informazioni e segnalazioni

4 Condizioni di partecipazione

4.1 Disponibilità limitata dei posti

4.2 Selezione dei partecipanti

4.2.1 Istituti scolastici, plessi e scuole

4.2.2 Insegnanti ed educatori

4.2.3 Ragazzi degli istituti secondari superiori

4.2.4 Bambini delle scuole primarie

4.3 Formazione degli allenatori

4.4 Attività didattiche previste dal progetto Let's Bit!

4.5 Gratuità del processo formativo

4.6 Revocabilità

4.7 Titolarità del progetto e modifiche al regolamento

Capitolo 1

Introduzione

La Ludoteca del Registro .it (www.ludotecaregistro.it) sta avviando la costituzione di una rete nazionale per la diffusione della cultura di Internet e per la promozione di un uso responsabile della tecnologia tra le nuove generazioni. Il progetto prevede la selezione e la collaborazione di istituti scolastici con i quali dar vita a un sistema di formazione verticale dove gli studenti degli istituti superiori siano partecipi e protagonisti dell'educazione degli studenti più giovani, attraverso lo svolgimento di attività didattiche a loro dedicate.

Il progetto è e sarà totalmente gratuito.

La prima fase di selezione e sperimentazione del format avrà modalità e durata descritte di seguito.

Capitolo 2

Che cos'è la Ludoteca del Registro .it

La Ludoteca del Registro .it è un progetto ideato e gestito dal Registro .it, organismo che assegna e gestisce i domini a targa italiana che opera all'interno dell'Istituto di Informatica e Telematica del Consiglio Nazionale delle Ricerche di Pisa (IIT-CNR). Nata nel 2012, La Ludoteca del Registro .it si rivolge principalmente ai bambini della scuola primaria (7-10 anni) e, dove possibile, agli allievi della scuola secondaria di primo grado (11-13 anni), con lo scopo di spiegare il funzionamento della Rete, creare consapevolezza nel suo uso ed evidenziarne le potenzialità. I percorsi didattici proposti sono di tipo esperienziale, rompendo lo schema della lezione frontale. Nel 2013 il progetto ha ottenuto il patrocinio del Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza.

La Ludoteca del Registro .it è un progetto totalmente gratuito e aperto a tutte le scuole italiane: ha già incontrato migliaia di bambini nelle loro classi e lavorato con i loro insegnanti, attraversando 12 regioni italiane. L'obiettivo che si pone per il futuro è raggiungere tutto il territorio nazionale, condividendo i propri principi educativi con un numero sempre maggiore di insegnanti e studenti.

2.1 Le novità

La novità nell'ambito dell'offerta formativa della Ludoteca del Registro .it è Internetopoli, un'applicazione multimediale compatibile con la Lim, pensata come uno strumento educativo e di apprendimento tutto dedicato alla Rete, destinato soprattutto a insegnanti, genitori ed educatori dei bambini dai 7 ai 10 anni.

Internetopoli raccoglie i contenuti formativi della Ludoteca del Registro .it, attraverso un percorso guidato e organizzato su un classico schema a livelli, che supporta l'educatore fornendo materiale di approfondimento specifico: come funziona Internet, il suo utilizzo consapevole, le opportunità della Rete.

Associati all'applicazione web, verranno resi disponibili nuovi strumenti didattici sotto forma di gioco, da poter utilizzare anche "offline".

È possibile scaricare e navigare gratuitamente Internetopoli, così come i giochi e le attività ad esso correlati, collegandosi alla pagina www.internetopoli.it

Capitolo 3

Il Progetto Let's Bit!

*Per far crescere un bambino ci vuole l'intero villaggio.
(Proverbio africano)*

Se è vero che per far crescere un bambino ci vuole un intero villaggio, è altrettanto vero che oggi Internet ci dà l'opportunità di connettere un'intera nazione e trasformarla in quel villaggio.

La Ludoteca del Registro .it vuole allargare la rete dei suoi educatori per far sì che i contenuti formativi del suo progetto possano essere condivisi e messi a disposizione dei bambini di tutta Italia: intende, quindi, costruire una rete virtuosa che unisca istituzioni, scuole, insegnanti, genitori e ragazzi nel comune intento di crescere bambini più consapevoli delle potenzialità e del corretto utilizzo della tecnologia.

Per raggiungere questo obiettivo, la Ludoteca del Registro .it inviterà istituti scolastici, enti, associazioni, genitori e ragazzi di tutta Italia a fare rete ed essere parte attiva del processo educativo alla tecnologia.

3.1 La rete di Let's Bit!

La rete del progetto Let's Bit! avrà presso la sede della Ludoteca del Registro .it il suo centro di coordinamento nazionale e sarà strutturata in modo da dare a tutti i suoi nodi (siano essi complessi scolastici o piccole scuole di periferia) pari dignità e opportunità di accesso al progetto.

Pur nell'ambito di questa premessa, il progetto Let's Bit! intende supportare con particolare attenzione la partecipazione di zone svantaggiate o remote del Paese, nella ferma convinzione che l'educazione all'innovazione e alla tecnologia possa essere un motore efficace della ripresa e della rivalorizzazione dei territori.

La rete di Let's Bit! avrà una consistente visibilità mediatica e favorirà gli scambi esperienziali e culturali tra scuole e studenti di diverse regioni d'Italia. Tutti i partecipanti (siano essi scuole, insegnanti e studenti) saranno infatti invitati a far parte di albi e gruppi di lavoro nell'ambito dei quali contribuire al progetto e condividere esperienze.

3.2 Organizzazione della rete di Let's Bit!

3.2.1 La sede centrale - La Ludoteca del Registro .it

Il centro di coordinamento del progetto è Ludoteca del Registro .it, che ha sede presso l'Istituto di Informatica e Telematica del Consiglio Nazionale delle Ricerche di Pisa (IIT-CNR), Via Giuseppe Moruzzi, 1. I-56124 Pisa.

3.2.2 I nodi della rete - Istituti scolastici, plessi e scuole

Dietro la guida e il coordinamento della Ludoteca del Registro .it, gli istituti scolastici e le scuole del territorio nazionale saranno **Nodi della rete di Let's Bit!**, portavoce e luoghi di realizzazione del progetto. La partecipazione all'iniziativa favorirà il processo di digitalizzazione dell'ambiente scolastico, nonché lo scambio e la condivisione delle esperienze didattiche con le altre realtà scolastiche nazionali. Laddove ritenuto utile alla buona riuscita del progetto, nodi della rete potrebbero essere individuati anche nella sede di biblioteche e/o altre strutture affini.

3.2.3 La Nazionale dei Bit - Insegnanti, genitori e studenti

Gli Allenatori senior - Insegnanti, educatori e genitori

Insegnanti, educatori e genitori verranno invitati a supportare i ragazzi durante il percorso formativo ed educativo, condividendo con loro il processo di acquisizione di consapevolezza nell'uso della Rete e della Tecnologia. Per favorire questa sinergia, Ludoteca del Registro .it fornirà, attraverso l'organizzazione di corsi specifici, opportuni strumenti educativi a tutti gli adulti interessati.

Gli Allenatori Junior - Ragazzi degli istituti secondari superiori

Il punto di forza di Let's Bit! vuole essere il coinvolgimento dei ragazzi delle scuole superiori, chiamati a diventare parte attiva dell'educazione alla tecnologia dei più piccoli. L'incarico li renderà protagonisti di un sistema educativo nel quale essi stessi divengono riferimento per altri, favorire la conoscenza di sé e l'autostima, l'interazione e la collaborazione tra pari, potenziando al contempo le capacità individuali e lo sviluppo di autonomia operativa. Investiti di questo ruolo di responsabilità, inoltre, saranno portati ad analizzare con maggiore attenzione i loro stessi comportamenti ed eventualmente a correggerli. Formatosi dagli operatori di Ludoteca del Registro .it e dietro la guida dei loro insegnanti, gli studenti più motivati e interessati diventeranno **Allenatori Junior della Nazionale dei Bit**.

Gli Atleti - Bambini delle scuole primarie

Inseriti in questo "villaggio" che li protegge e li stimola, i bambini delle scuole primarie acquisiranno, grazie all'aiuto e all'esempio dei più grandi, nuove capacità e nuovi strumenti di crescita in ambito tecnologico, sviluppando al contempo una capacità critica, di auto tutela e di rispetto degli altri. Nella metafora della Nazionale dei Bit, i bambini delle scuole primarie che parteciperanno alle attività di Let's Bit! saranno **gli Atleti** che si allenano a diventare navigatori della Rete più responsabili e consapevoli.

3.3 Il Tour di Let's Bit!

Nell'intento di presentare e promuovere Let's Bit!, gli operatori della Ludoteca del Registro .it raggiungeranno i nodi del progetto Let's Bit! dando vita a un Tour che toccherà le diverse regioni d'Italia.

Il Tour si declinerà sulla base del target e del contesto ospitante.

3.3.1 Let's Tour 4 School

Let's Tour 4 School raccoglierà attività formative e occasioni ludiche dedicate ai bambini e ai ragazzi delle scuole primarie e secondarie inferiori, condotte direttamente dagli operatori della Ludoteca del Registro .it.

3.3.2 Let's Tour 4 Coach

Let's Tour 4 Coach sarà il tour di formazione degli allenatori della Nazionale dei Bit. Gli operatori di Ludoteca del Registro .it incontreranno e formeranno sia i ragazzi delle scuole superiori che si candidano a diventare, sia gli adulti (siano essi insegnanti o genitori) interessati ad approfondire l'argomento.

3.4 Come partecipare

Per chiedere di partecipare alla prima fase di selezione e sperimentazione del format sarà sufficiente inviare una mail a ludoteca@registro.it.

La partecipazione al progetto Let's Bit!, in uno qualsiasi dei "ruoli" proposti, presuppone la piena accettazione delle Condizioni di partecipazione descritte nel capitolo 4.

3.5 Informazioni e segnalazioni

Per qualsiasi informazione o chiarimento è possibile scrivere una mail a ludoteca@registro.it. Ludoteca del Registro .it sarà inoltre lieta di ricevere segnalazioni, richieste e suggerimenti che possano contribuire al miglioramento, alla diffusione e alla condivisione del progetto.

Capitolo 4

Condizioni di partecipazione

4.1 Disponibilità limitata dei posti

Il presente documento è relativo a un progetto pilota partito nell'aprile del 2015.

Ad un primo processo di selezione e formazione dei partecipanti, seguirà la fase di svolgimento dell'attività didattica nelle scuole primarie che si protrarrà per tutto l'anno scolastico 2017/2018.

In questa prima fase, gli istituti scolastici verranno scelti sulla base della regionalità e dell'ordine di arrivo delle domande di partecipazione. Le richieste in soprannumero verranno messe in lista di attesa e gestite successivamente, in relazione alle possibilità e alle risorse della Ludoteca del Registro .it.

4.2 Selezione dei partecipanti

4.2.1 Istituti scolastici, plessi e scuole

Durante il primo ciclo del progetto Let's Bit!, Ludoteca del Registro .it si propone di identificare un nodo della rete in ogni regione d'Italia.

I nodi regionali avranno preferibilmente sede nella scuola, istituto scolastico o comprensivo che per primo ne farà richiesta, come descritto nel paragrafo 3.1.

4.2.2 Insegnanti ed educatori

Nell'ambito di ciascun nodo della rete di Let's Bit!, verranno individuati da 1 a 3 insegnanti o educatori, che diventeranno referenti del progetto per quel nodo specifico. A loro verrà affidato il compito di seguire e coordinare il lavoro dei ragazzi e di mantenere i contatti con la Ludoteca del Registro .it

4.2.3 Ragazzi degli istituti secondari superiori

I referenti, in accordo con Ludoteca del Registro .it selezioneranno 15 ragazzi particolarmente motivati tra gli studenti che frequentano il triennio delle scuole secondarie di secondo livello, che verranno formati direttamente dagli operatori della Ludoteca del Registro .it. Diventando **Allenatori Junior**, avranno il compito di trasmettere i principi e le attività didattiche del progetto Let's Bit! ai bambini delle scuole primarie attraverso lo svolgimento di attività ludiche e didattiche a loro dedicate.

Agli Allenatori Junior della Nazionale dei Bit verrà rilasciato il relativo attestato e, ove possibile, verranno riconosciuti i crediti formativi maturati in seguito all'esperienza.

4.2.4 Bambini delle scuole primarie

In relazione a ciascun nodo della rete di Let's Bit! verranno individuate le scuole primarie nell'ambito delle quali la Nazionale dei Bit offrirà la propria attività educativa.

A tutte le classi dei piccoli Atleti della Nazionale dei Bit verrà rilasciato un attestato di partecipazione.

4.3 Formazione degli allenatori

L'intero processo di formazione degli allenatori sarà curato dalla Ludoteca del Registro .it, che ne garantirà la qualità e l'autorevolezza.

Agli studenti che si candideranno a diventare allenatori della Nazionale dei Bit sarà richiesto di seguire il relativo corso di formazione e di superare una prova finale.

Gli allenatori (siano essi junior o senior) di Let's Bit! saranno abilitati a organizzare e svolgere le attività e i laboratori didattici facenti parte del progetto a gruppi o classi di bambini, ma non saranno autorizzati a formare

altri allenatori.

4.4 Attività didattiche previste dal progetto Let's Bit!

Ludoteca del Registro .it metterà a disposizione degli allenatori un ventaglio di attività didattiche che potranno essere proposte nelle scuole primarie. Salvo diversa esplicita comunicazione, Ludoteca del Registro .it non potrà autorizzare lo svolgimento di attività diverse da quelle previste dal piano formativo di Let's Bit.

Qualsiasi evento di formazione organizzato nell'ambito e a nome del progetto Let's Bit! dovrà essere comunicato e concordato con la Ludoteca del Registro .it.

4.5 Gratuità del processo formativo

Tutte le attività del progetto Let's Bit! dovranno essere gratuite e accessibili a quanti ne facciano richiesta, nell'ambito dei posti disponibili. Al momento non sono previsti premi o rimborsi per i collaboratori o per chiunque prenda parte all'iniziativa, né potrà essere in alcun modo richiesto un contributo in denaro ai fruitori delle attività promosse dal progetto, siano esse scuole, studenti o biblioteche.

4.6 Revocabilità

Qualora dovessero manifestarsi azioni o comportamenti inadeguati da parte di uno qualsiasi dei membri aderenti all'iniziativa, la Ludoteca del Registro .it si riserva il diritto di chiedere un confronto con i referenti locali del progetto e di proporre l'adozione di eventuali azioni correttive in armonia con lo spirito e gli intenti di Let's Bit!.

4.7 Titolarità del progetto e modifiche al regolamento

Il progetto Let's Bit! e tutte le attività ad esso correlate sono da intendersi di proprietà della Ludoteca del Registro .it. Eventuali modifiche al presente regolamento saranno comunicate e pubblicate sul sito <http://www.ludotecaregistro.it/>