



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

KIT ORGANIZZAZIONE INTERNET DAY A SCUOLA

Di seguito si elencano alcune proposte di attività destinate alle istituzioni scolastiche per la celebrazione dell'Internet Day previsto per il 29 aprile p.v.

SCHEDA 1 – TED

TITOLO

TRASFORMA LA TUA CLASSE NEL PALCO DI TED

DURATA CONSIGLIATA

2 ORE E 30'

DESCRIZIONE PROGETTO

*Trasforma la tua classe nel palco di TED.
Diventa speaker e racconta la tua idea di valore.*

In collaborazione con TED (**T**echnology **E**ntertainment **D**esign) – conferenza che si tiene ogni anno in varie città del mondo – e in virtù del Protocollo recentemente firmato con il MIUR, i docenti delle scuole superiori possono approfondire la conoscenza di TED, le conferenze dove i maggiori protagonisti del “pensare” e del “fare” del mondo raccontano le proprie idee ed esperienze in un massimo 18 minuti. Lo scopo potrebbe essere quello di proporre ai propri studenti di cimentarsi nella creazione di un *Talk* in stile TED, sull’idea che più li appassiona in una delle varie aree: scienze, matematica, musica, arte, pensiero critico, idee imprenditoriali, tecnologia, sostenibilità, informatica, X “categoria libera”.

TUTORIAL E SUPPORTI DIDATTICI

Il docente referente potrà collegarsi al sito www.tedxyouthbologna.com/internet-day e scaricare il *tutorial*, ideato *ad hoc* per la giornata, che illustra il percorso che gli studenti potranno seguire per argomentare, in stile TED, le proprie idee e le proprie passioni.

Il *tutorial* si compone di:

- un video introduttivo sul mondo TED;
- tre TED *Talk*;
- *slide* in merito alle tecniche base del *public speaking*;
- il primo video del corso TED-Ed Club.

Il materiale per i docenti è disponibile sul sito www.tedxyouthbologna.com/internet-day.

ATTIVITA' PROPOSTA

FASE 1

Lezione frontale di introduzione al TED e dei primi rudimenti di *public speaking*.

I docenti potranno servirsi di tutto il materiale didattico messo a supporto e degli oltre 1.500 video TED sottotitolati in italiano e scaricabili dal sito



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

www.TED.com.

Potranno, inoltre, proiettare il primo video del "Corso TED-Ed Club" e utilizzare le *slide* fornite a supporto contenenti i primi rudimenti del *public speaking*.

FASE 2

Creazione del *Talk* da parte degli studenti. Gli studenti potranno avere mezz'ora di tempo per prepararsi alla creazione di un *talk* di 2 minuti su l'idea di valore che li appassiona di più fra le seguenti categorie, indicate all'interno del sito www.tedxyouthbologna.com/internet-day: arte, informatica, matematica, musica, pensiero critico, scienze, sostenibilità, sport, start up, tecnologia, "X" categoria libera.

Si consiglia di prevedere *Talk* singoli, ma i *Talk* potranno anche essere preparati in piccoli gruppi di studenti e presentati da un singolo rappresentante.

A seguito della fase di documentazione e preparazione da parte degli studenti, la classe si trasformerà in un piccolo *auditorium* TED e ogni *Talk* potrà essere ripreso anche tramite un semplice *smartphone* e inviato al sito www.tedxyouthbologna.com/internet-day oltre che concorrere al concorso *#internetdayatschool*.

Gli studenti potranno, inoltre, pubblicare su *Facebook* e *Twitter*, foto e video con l'*#internetdayatschool*.

IL CONCORSO NAZIONALE

I video raccolti potranno essere utilizzati in seguito, modificati e migliorati, anche a seguito della partecipazione al "Corso TED-Ed Club", ai fini della partecipazione al Concorso nazionale *TedxYouth@Bologna* che offrirà la possibilità agli 11 finalisti nazionali di partecipare all'evento TED che si svolgerà il 12 novembre a Bologna.

SCHEDA 2 – GENERAZIONI CONNESSE – IL VIDEO CONTEST

TITOLO

DAL FLOPPY AL CLOUD, DALL'ENCICLOPEDIA ALLA RETE

DURATA CONSIGLIATA

dal 18 al 29 aprile

DESCRIZIONE PROGETTO

ATTIVITA' FASE 1

Dal 18 al 29 aprile, gli studenti di tutte le **scuole secondarie di secondo grado** insieme agli studenti della @RedazioneJunior di "IoStudio – La Carta dello Studente" potranno essere coinvolti nella realizzazione di video contest per raccontare come è cambiata la vita dello studente con l'avvento di *internet*: "Dal *Floppy* al *Cloud*, dall'*Enciclopedia* alla *Rete*".

Gli studenti, anche con il supporto degli animatori digitali, potranno realizzare dei video con vecchi sistemi *hardware*, vecchi pc e monitor, *mouse*, *floppy disk*, cavi del collegamento *internet* con il telefono e tutto



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

ciò che appartiene alla "preistoria" dell'informatica, per prendere consapevolezza di quante cose siano cambiate in 30 anni. In pratica, un percorso di ricerca di "archeologia informatica".

FASE 2

La realizzazione dei video, potrà avvenire anche in collaborazione con i *partner* di Generazione Connesse e della Carta dello studente, che "adotteranno" le scuole coinvolte per supportarle nella realizzazione. Il *Contest* sarà raccontato durante i giorni che precedono il 30 aprile dalle scuole coinvolte su *Twitter*, *Instagram* e *Facebook* con l'**Hashtag #30aprileiocisono** mentre i video realizzati saranno lanciati in contemporanea il 30 aprile.

FASE 3

Il 29 aprile sarà decretato il video vincitore. A scegliere il video contest vincitore sarà lo *Youth panel* virtuale di Generazione connesse, composto da circa 1.700 studenti di età compresa tra gli 11 e i 18 anni tramite la piattaforma di *Skuola.net*.

Il video-contest vincitore sarà pubblicato sul sito: <http://italianinternetday.it/>.

SCHEDA 3 – GENERAZIONI CONNESSE – I LABORATORI

TITOLO

FORMAZIONE

DURATA CONSIGLIATA

Dal 25 al 29 aprile, durata incontri 2 ore

DESCRIZIONE PROGETTO

Dal 26 al 29 aprile nelle **scuole primarie e secondarie di primo grado**, anche con la collaborazione degli animatori digitali, potranno organizzare incontri e/o laboratori con gli studenti partendo dalla campagna di comunicazione dei Super Errori: <http://www.generazioniconnesse.it/>.

Prendendo spunto dai 7 personaggi, [\[https://www.facebook.com/generazioniconnesse\]](https://www.facebook.com/generazioniconnesse)

gli studenti impareranno a conoscere quali sono gli errori più frequentemente commessi sulla Rete e come imparare a difendersi.

Internet regala dei 'super poteri': comunicare in tempo reale, scambiarsi immagini, video e commenti per restare in contatto con gli amici, migliorare nello studio ed essere sempre al passo coi tempi. Per ogni vantaggio, però, bisogna considerare un rischio, perché sul *web* l'errore è a portata di *click*.

Piccoli, grandi 'trappole' che i ragazzi possono imparare a evitare



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

riconoscendosi nelle (dis)avventure dei personaggi ideati da Generazioni Connesse.

SCHEDA 4 – INTERNETOPOLI

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

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.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

SCHEDA 5 - PROGRAMMA IL FUTURO

TITOLO	PROGRAMMA IL FUTURO
DURATA CONSIGLIATA	2 ore
DESCRIZIONE PROGETTO	Programma il Futuro vuole contribuire al successo dell'Italian Internet Day mostrando come questa infrastruttura di comunicazione globale sia il più grande e complesso sistema <i>software</i> mai realizzato. Internet non è solo una enorme infrastruttura fatta di cavi in rame, fibre ottiche e sistemi radio. E' un ecosistema nel quale <i>computer</i>, nodi di rete, terminali mobili, data center ospitano una infinità di servizi ed applicazioni fatte di miliardi di linee di codice scritte da centinaia di migliaia di programmatori. Per questo motivo Programma il Futuro invita le Scuole ad accedere alla piattaforma (http://programmailfuturo.it/notizie/italian-internet-day), dove è stata dedicata una sezione all'interno della quale sono presentate le tecnologie alla base di Internet e dove sono proposte alcune attività di programmazione per sperimentare oggi cosa significa programmare la Rete di domani.

SCHEDA 6 – I NOSTRI DIRITTI IN INTERNET

TITOLO	I NOSTRI DIRITTI IN INTERNET
DESCRIZIONE PROGETTO	<i>Anna Masera</i> (giornalista public editor - garante del lettore - a "La Stampa" e membro del Comitato dei Garanti del Centro NEXA su Internet & Società del Politecnico di Torino e <i>Guido Scorza</i> (avvocato, docente di Diritto dell'informatica presso il master di Informatica giuridica e diritto delle nuove tecnologie dell'Università di Bologna e giornalista pubblicista) propongono per l'Internet Day un laboratorio con gli studenti sul tema I NOSTRI DIRITTI IN INTERNET. Partendo da alcune Parole Chiave: spazio, diritti, accesso, cultura, uguaglianza, privacy, identità, anonimato, oblio, cittadinanza, sicurezza, democrazia, affronteranno con i ragazzi temi essenziali alla loro formazione di cittadini digitali.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

Farà da bussola nel percorso la Dichiarazione dei diritti in Internet approvata dalla Commissione per i diritti e doveri relativi a Internet ([http://www.camera.it/application/xmanager/projects/leg17/commissione_internet/TESTO ITALIANO DEFINITVO 2015.pdf](http://www.camera.it/application/xmanager/projects/leg17/commissione_internet/TESTO%20ITALIANO%20DEFINITIVO%202015.pdf)), che con la guida esperta di Stefano Rodotà, rappresenta a oggi uno degli sforzi più maturi al mondo di selezionare e riempire di contenuto quelli che sono o dovrebbero essere i diritti fondamentali dei cittadini della rete.

Cliccando qui (https://drive.google.com/folderview?id=0B5kjrXLpGgXSeIZkRnZIQWJrWXc&usp=drive_web) si apre una cartella dove gli insegnanti troveranno: un file Presentazione contenente tutte le informazioni utili sull'attività, un file Attività, contenente gli esercizi proposti da Masera e Scorza, un file contenente un Testo di *Stefano Rodotà* sul tema, una clip di Anna Masera e a partire dal **22 aprile** un file (per uso esclusivamente didattico) con l'illustrazione attraverso immagini e video evocativi delle Parole Chiave.

Regolamento per la partecipazione all'Internet Day e al concorso #internetdayatschool

1. Possono partecipare al concorso le singole istituzioni scolastiche ed educative statali di ogni ordine e grado che aderiscono all'*Italian Internet Day* registrando online il proprio evento collegandosi al seguente indirizzo: <http://italianinternetday.it/crea-il-tuo-evento/>.



2. Durante o al termine dell'*Italian Internet Day*, le istituzioni scolastiche che si sono iscritte secondo le modalità indicate al punto 1 e che intendono aderire anche al concorso #internetdayatschool devono elaborare un **videoclip** rappresentativo delle attività realizzate durante l'evento e inviarlo secondo le modalità indicate al successivo punto 5.
3. I **videoclip** ammissibili alla presente procedura devono avere le seguenti caratteristiche:
 - a) trattarsi di un **videoclip** prodotto in uno dei formati a scelta tra i seguenti: .mp4, .avi, .mpeg, .m4v, .dvix, .xvid;
 - b) consistere in una dimostrazione di ciò che è stato organizzato nell'ambito dell'*Italian Internet Day*, raccontato eventualmente anche dal punto di vista degli studenti anche attraverso una loro reinterpretazione e rielaborazione dei contenuti e delle azioni del Piano nazionale per la scuola digitale;
 - c) avere durata minima di 30 secondi e una durata massima di 180 secondi, titoli compresi (con un margine di tolleranza di 5 secondi in più o in meno);
 - d) caratterizzarsi anche per essere stato realizzato con una soluzione tecnica particolarmente innovativa;
 - e) possono essere aggiunti eventuali sfondi, audio, testi, musica a condizione che non siano protetti da alcuna forma di *copyright*, o che la licenza d'uso ne consenta esplicitamente l'utilizzo e la libera diffusione tramite *internet*.
4. Le istituzioni scolastiche devono, alla data di presentazione del **videoclip**, secondo le modalità di cui al successivo punto 5, essere in possesso dei seguenti requisiti, a pena di esclusione dalla procedura:
 - a) dichiarazione del dirigente scolastico con cui si attesta che sono state acquisite tutte le liberatorie necessarie in caso di utilizzo di immagini o voci di persone fisiche; nel caso si tratti di minori, le liberatorie devono essere necessariamente firmate dai genitori;
 - b) liberatoria alla pubblicazione del **videoclip** debitamente sottoscritta per consentire l'eventuale pubblicazione sul sito *internet* del MIUR.
5. Tutte le istituzioni scolastiche che avranno completato la procedura descritta

all'indirizzo <http://italianinternetday.it/crea-il-tuo-evento/> riceveranno in data **2 maggio 2016** all'indirizzo di posta elettronica indicato durante la registrazione dell'evento, una *e-mail* contenente un *link* per l'accesso ad una apposita pagina *on line* in cui, entro le **ore 13.00 del 9 maggio 2016** dovranno:

- a) confermare i dati della scuola;
 - b) indicare la tipologia di attività organizzata nell'ambito dell'*Italian Internet Day*;
 - c) chiedere di partecipare al concorso *#internetdayatschool*;
 - d) inserire un indirizzo *web* dal quale poter scaricare il *videoclip* registrato durante l'evento del 29 aprile.
6. La valutazione delle proposte progettuali è demandata ad una apposita Commissione giudicatrice formata da un numero dispari di componenti e nominata dopo la scadenza del termine per la presentazione delle candidature.
 7. La Commissione giudicatrice procede a valutare esclusivamente i *videoclip* pervenuti entro i termini attribuendo un punteggio massimo pari a 100/100 punti sulla base dei seguenti criteri:
 - a) coerenza con i contenuti dell'evento con le tematiche oggetto dell'*Italian Internet Day*, nonché con le azioni del Piano nazionale per la scuola digitale: max 30 punti;
 - b) originalità delle iniziative realizzate durante l'*Italian Internet Day*: max 30 punti;
 - c) originalità del *videoclip* presentato: max 20 punti;
 - d) innovatività della soluzione tecnica ideata per la realizzazione del *videoclip*: max 20 punti.
 8. Terminato l'esame delle candidature pervenute, la Commissione procede a redigere una graduatoria ordinata secondo l'ordine decrescente di punteggio attribuito a ciascun *videoclip*. La graduatoria, così composta, è approvata con apposito decreto del Direttore della Direzione generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale.
 9. Alle istituzioni scolastiche collocate nei primi tre posti della graduatoria sono corrisposti tre premi in denaro di euro 5.000,00 da utilizzare esclusivamente per la realizzazione, a scelta, di un *Internet Corner* in uno spazio comune della propria scuola e/o il pagamento del canone per la connessione a *internet* per un anno.
 10. Responsabile del procedimento è il prof. Daniele Barca, dirigente dell'Ufficio VI – Innovazione digitale della Direzione generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale; indirizzo *e-mail*: innovazionedigitale@istruzione.it; telefono: 06-5849.2778-2632.

IL DIRETTORE GENERALE
Simona Montesarchio

Firma autografa sostituita a mezzo stampa ai sensi dell'art. 3 comma 2 Dlgs 39/93