

# TUTTOSCUOLA

**Direttore Responsabile**  
Giovanni Vinciguerra

**Comitato Scientifico**  
Giorgio Allulli - Dario Antiseri  
Antonio Augenti - Sebastiano Bagnara  
Giuseppe Costa - Gaetano Domenici  
Paola Gallegati - Silvano Tagliagambe

**Coordinatore Comitato Scientifico**  
Alfonso Rubinacci

**Segretario del Comitato**  
Paola Gallegati

**Redazione**  
Maurizio Amoroso  
Sergio Govi  
Orazio Niciforo

Sped. Abb. Post. D.L. 353/2003  
(conv. in L. 27/02/2004 N. 46) art. 1,  
comma 1 DCB Roma  
Registrazione del Tribunale  
di Roma n. 15857 del 7-4-1975

## PER ABBONARSI CONTATTARE I NOSTRI UFFICI

**Direzione, redazione, amministrazione**  
**TUTTOSCUOLA**

Via della Scrofa, 39 - 00186 Roma  
tel. 06.68307851 - fax 06.68802728  
<http://www.tuttoscuola.com>  
e-mail: [redazione@tuttoscuola.com](mailto:redazione@tuttoscuola.com)

Editrice Srl  
"EDITORIALE TUTTOSCUOLA"  
Via della Scrofa 39 - 00186 Roma

**Progetto grafico**  
Massimo Cerasi

**Impaginazione**  
Emilmarc srl

**Stampa**  
Graphicscalve Spa  
Località Ponte Formello, 1/3/4  
24020 - Vilminore di Scalve (BG)  
Tel. (+39) 0346 580127  
[www.graphicscalve.it](http://www.graphicscalve.it)

**Gli articoli possono essere  
parzialmente riprodotti  
purché venga citata la fonte**

**Una copia arretrata 6 euro**

**I manoscritti e le fotografie anche non  
pubblicati non verranno restituiti**

**Questo numero è stato chiuso  
in tipografia il 26-12-2015**

**PER LE INSERZIONI  
PUBBLICITARIE  
CONTATTARE  
DIRETTAMENTE  
I NOSTRI UFFICI**

## UNA SQUADRA DI EDUCATORI JUNIOR PER LA LUDOTECA DEL REGISTRO.IT

di Giorgia Bassi, Beatrice Lami, Anna Vaccarelli\*

*Si chiama Let's Bit! la nuova avventura targata Ludoteca del Registro.it ([www.ludotecaregistro.it](http://www.ludotecaregistro.it)). L'obiettivo è formare i ragazzi degli istituti superiori e renderli "educatori della Rete", avviando un'esperienza di peereducation (lett: "educazione tra pari") nelle classi primarie, modello didattico alternativo che ha il suo punto di forza nello scambio di competenze tra generazioni vicine. Per la Ludoteca l'utilizzo di questa particolare modalità di insegnamento rappresenta uno strumento efficace per dare ulteriore scalabilità al progetto, dopo la messa online dell'applicazione Internetopoli ([www.internetopoli.it](http://www.internetopoli.it), v. articolo "internetopoli: un ambiente multimediale a misura di nativo digitale" in "Tuttoscuola" n.552, maggio 2015), grazie a una rete di giovani educatori motivati a diffondere nelle scuole primarie italiane la cultura di Internet. La fase pilota di Let's Bit! è partitata scorso settembre a Pisa, con il coinvolgimento della classe 3ASAdel Liceo scientifico "F. Buonarroti": i ragazzi hanno svolto al Cnr un corso intensivo di quattro giorni sulle principali tematiche della Rete adattate al target specifico della Ludoteca, le scuole primarie, soffermandosi su Internetopoli, lo strumento principale utilizzato nelle classi. Primo banco di prova la partecipazione ai laboratori della Ludoteca durante l'Internet Festival, a cui è seguita l'esperienza nelle classi primarie dell'Istituto comprensivo "L. Fibonacci". L'esperimento è riuscito, a giudicare dal comportamento dei ragazzi e dalle reazioni dei bambini, i primi altamente responsabilizzati nel ruolo di educatori e di utenti esperti, i secondi motivati ad ascoltare insegnanti simili a fratelli maggiori e quindi modelli da imitare. Ma cosa hanno imparato i ragazzi da questa esperienza? Prima di tutto Let's Bit! ha avuto l'effetto positivo di accorciare le distanze, non solo tra loro e le generazioni successive ma anche nei confronti degli insegnanti. Come dice Alessia C. "insegnare richiede attenzione ed*

*è essenziale riuscire ad utilizzare termini appropriati alla fascia d'età a cui ci si rivolge" concetto ribadito anche da Lorenzo P. "da questa esperienza ho capito che quello che per noi è scontato per i bambini non lo è". Nonostante i ragazzi abbiano percepito la distanza generazionale con i bambini come dice Francesco S. "ho visto una grande differenza tra la mia infanzia e quella dei bambini di adesso" e Giovanni D. "ho capito che i bambini sono inseriti nel mondo tecnologico più di quanto pensassi e che non conoscono tutti i rischi a cui sono esposti" sono riusciti comunque a trovare un punto di contatto critico e costruttivo, soprattutto su temi quali la sicurezza e la tutela dei dati personali, come dice Lorenzo P. "ai bambini non ho nascosto il fatto che uso molto spesso i social network ma ho detto loro di fare attenzione e dare le informazioni personali solo alle persone che conoscono veramente", cogliendo pienamente lo spirito e i metodi della Ludoteca come dimostrano le parole di Alycia P. "ho cercato di fare esempi molto semplici che aiutassero i bambini a capire, facendo riferimento alla vita di tutti i giorni" e di Virginia C.: "ho cercato di far gli capire che è giusto navigare ma bisogna farlo in modo responsabile". E il punto di vista delle insegnanti? Come hanno valutato il progetto? Ecco come la prof.ssa Donatella Bouillon, seconda collaboratrice del dirigente scolastico, descrive l'esperienza Let's Bit!: "un'occasione per noi e soprattutto per i ragazzi di incontrare persone competenti che hanno trasmesso uno stile di lavoro e hanno "costretto" gli studenti ad appropriarsi di contenuti e competenze trasversali necessarie per comunicare saperi e interagire con le classi loro affidate". E per quest'anno Let's Bit! prosegue, coinvolgendo anche i ragazzi del Liceo Economico Sociale di San Giovanni Valdarno e dell'ITIS Othoca di Oristano.*

*\*Esperti Cnr di Pisa - Per info e materiale sul progetto Let's Bit!: [ludoteca@registro.it](mailto:ludoteca@registro.it)*