

UN TUFFO NEI VIDEOGIOCHI

Il più bel gioco per Ivan erano i videogiochi... un giorno una forza misteriosa lo attirò e lui si trovò dentro al video. Cammina, cammina, si trovò davanti a una stanza con tante porte.

Su ogni porta c'era un disegno, Ivan capì che quei disegni erano le icone per entrare nei programmi dei giochi. Ne toccò una e la porta si aprì: si trovò dentro un videogioco di auto da corsa.

Aveva paura di essere travolto e uscì.

Aprì un'altra porta e si trovò in un campo da calcio. I giocatori correvano, dribblavano, tiravano in porta.

Ivan gridò: – Passa a me che sono vicino alla porta e faccio goal!
– ma nessuno badava a lui. A un certo punto gli venne voglia di mangiare. Allora rientrò nel gioco della corsa delle auto e chiamò un uomo del pubblico.

– Ho fame, c'è un panino?

– Noi non mangiamo....

Mario Lodi, in "Popotus"

- Continua tu la storia di Ivan.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

LA NASCITA DEL WEB

Il World Wide Web è nato il 6 agosto del 1991 grazie a Tim Berners-Lee, un ricercatore del CERN. Quel giorno Tim mise online il primo sito Internet della storia, ma il web diventò pubblico soltanto due anni più tardi: il 30 aprile del 1993. Www sta per World Wide Web, che in italiano significa: «Grande Ragnatela Mondiale».

- Leggi questa storia e disegna la ragnatela del web sul quaderno.

C'era una volta un punto. Sì, un punto, non importa quanto grande. Ciò che conta è che il punto era solo. Un piccolo o grande punto nel mezzo di una pagina vuota. Un giorno, un altro punto apparve accanto al primo. Un punto identico. Perfettamente identico, in grandezza, forma e anche colore. Ora, lo sanno tutti, un punto da solo serve a poco... Punto e a capo e la frase è conclusa. Fino all'ultimo punto e vissero felici e contenti, salvo imprevisti. Ecco, il secondo punto fu un imprevisto fondamentale, poiché come potremmo dire: "e vissero felici e contenti", se non almeno di due si sta parlando? Dopo pochi secondi, un timido segmento venne tracciato per unire i due. Poi con l'arrivo di un terzo punto, anch'esso esattamente uguale agli altri, le cose si fecero interessanti... altri due segmenti unirono il terzo ai precedenti. Poi entrò in scena il quarto punto. Con lui apparvero altri segmenti. Altri punti. E altri segmenti. Fino a non riuscire a più a contarli... si formò una rete... una ragnatela...

rid e adatt. da *Internet spiegato ai bambini: storia del World Wide Web*,
<https://www.storieenotizie.com/2013/04/storia-del-world-wide-web-cose-e.html>

CHE COS'È IL WEB?

Il Web (World Wide Web) è un sistema che permette di usare la rete globale di computer, chiamata Internet, per inviare ogni tipo di informazioni ad altre persone. Ma che cos'è una Rete? Una Rete è un collegamento che permette a più computer di comunicare fra loro e lavorare insieme. Internet è la "Rete delle reti", una serie di migliaia di reti minori tutte collegate tra di loro e tutte con lo stesso sistema di comunicazione. Il Web è cresciuto e continua a crescere a una velocità incredibile: da quando il suo ideatore Tim Berners-Lee lo lanciò sono stati creati milioni di siti Internet. Il Web oggi ospita milioni di pagine provenienti da tutto il mondo.

Bill Thompson, *La mia pagina Web*, Editoriale Scienza

• Rispondi alle domande.

- Tu usi Internet? Dove? A casa o a scuola?

.....

- Ti colleghi da solo/a o in presenza di un adulto?

.....

- Che cosa cerchi in rete? Quali informazioni vorresti trovare su Internet?

.....

- Ti piace imparare usando il computer e Internet?

IO LA PENSO COSÌ

- Rispondi alle domande su Internet.

- Alcuni dicono: "Da molti anni adulti e bambini trascorrono sempre più tempo in compagnia di apparecchi tecnologici e meno tempo in compagnia di altre persone". Quando ti colleghi al computer ti senti da solo/a o in compagnia? Perché?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- Sempre più bambini e ragazzi cercano nella rete Internet un passatempo: anche tu?

.....

- A scuola quanto tempo trascorri su Internet? A casa quanto tempo trascorri su Internet?

.....

.....

- Per evitare di esagerare nell'utilizzo di Internet come pensi che si possa fare?

.....

.....

.....

.....

.....

PAROLE SCELTE

• Rispondi alle domande e scrivi.

- Hai mai pensato che le parole che dici o che scrivi possono essere come delle carezze?

Scrivi almeno 4 parole-carezza.

- Hai mai pensato che le parole che dici o che scrivi possono essere come degli schiaffi?

Scrivi almeno 4 parole-schiaffi.

- Hai mai pensato che le parole che dici o che scrivi possono essere un aiuto per gli altri?

Scrivi almeno 4 parole-aiuto.

- Scegli fra le parole che hai scritto le tre che ti piacciono di più e spiega perché.

KUNTO ROLENOT ®

Diminutivo di RObot che LEgge di NOTte
Durata di batteria: 7 notti (di giorno dorme)
Durata vita: vent'anni (come nelle fiabe)

• Abilità.

Il Rolenot ® "Kunto" è un robot calmo, saggio, notturno, antico e fiabesco. La sua abilità è raccontare storie di notte, prima del sonno. Il tempo di narrazione è modulabile con cursore da 1 a 60 minuti. Dopo si dorme. Il Kunto racconta in tre modalità.

Nella modalità Nonno.Libro ® il robot siede accanto al letto del bambino e legge (finge di leggere) un libro cartaceo multipagina come quelli di un tempo.

Nella modalità Grand.Mimo®, il Kunto narra senza libro, recitando la storia in diversi stili teatrali. Per questa modalità è richiesto un certo spazio intorno perché il robot possa sbracciarsi e saltare qua e là.

Nella modalità Qui.Davvero ® il Kunto proietta la storia in film 3D, ologramma o virtuale totale nella camera da letto del bambino, che si trasforma in giungla, abissi marini, spazio stellare, ecc.

Il Kunto non dà baci di buonanotte.

Bruno Tognolini - Marco Somà, *Robot. Catalogo Raccontato dei principali Avatar Servo Robota per ragazzi e bambini*, Rizzoli

• Disegna Kunto sul tuo quaderno.

LA SCUOLA PIÙ GRANDE DEL MONDO

Sono diversi giorni che puntualmente all'ora di pranzo mi arriva un messaggio da Duolingo: un allegro gufo verde, Duo, mi ricorda di fare la mia lezione di inglese: "Bastano 10 minuti al giorno".

Tutto è iniziato quando mio figlio, 10 anni, mi ha chiesto se c'era un modo per imparare in fretta l'inglese. Così siamo entrati nella "scuola più grande del mondo": 300 milioni di utenti che imparano moltissime lingue, dall'inglese al klingon di Star Trek, tramite una app con la quale, di fatto, giocano.

Duolingo è stata fondata nove anni fa. Di fatto è una App che unisce quiz, test ed elementi di gioco, come classifiche e bonus da sbloccare. Ogni settimana i primi dieci di ogni classifica avanzano al livello superiore. Funziona? Alcuni studi avrebbero dimostrato che 34 ore su Duolingo equivalgono a un corso di lingue di sei mesi.

Riccardo Luna, www.repubblica.it

• Rispondi alle domande.

- Sai che cos'è una App?

.....

- Ti piace studiare inglese o un'altra lingua straniera a scuola?

.....

- Ti piacerebbe studiare inglese o un'altra lingua straniera con una App? Perché?

.....

.....

- Pensi che per imparare siano utili i giochi, i test e i quiz? Perché?

.....

.....