

**L'ESPERIENZA DI GIROTONDO.COM:  
IL PORTALE PER I PIÙ PICCOLI**

*F. Virgilietti, L. Poropat*  
NE&T - New Enterprise & Technology  
c/o Area di Ricerca ss.14, km 163,5 34012 Basovizza (Trieste)  
scrivi@girotondo.com

**Riassunto**

Presentazione di Girotondo.com, il portale progettato per piccoli utenti di età compresa tra i 4 e i 13 anni: come è nato, struttura ed obiettivi. Nello specifico, viene approfondito il ruolo dell'immagine, dell'interattività e del gioco nell'educazione del bambino.

**1. Introduzione**

È ormai cosa nota: sempre più bambini navigano in Rete; un numero enorme destinato a crescere ancor di più nel prossimo futuro e a diventare man mano una delle forze portanti dell'era digitale.

Per questo NE&T ([www.newtech.it](http://www.newtech.it)), società informatica triestina che annovera tra i suoi prodotti il motore di ricerca Diabolos ([www.diabolos.com](http://www.diabolos.com)) ed il portale cittadino di Trieste ([www.trieste.com](http://www.trieste.com)), ha realizzato già nel '97 una prima versione di Girotondo, portale ideato ad hoc per i piccoli utenti di età compresa tra i 4 e i 14 anni e già ampiamente segnalato dalla stampa e dai mezzi televisivi in questi anni (vedi PC Pratico, maggio 2001, p. 145, Calle degli Orti Grandi, Radio Capodistria, marzo 2001, Mondo Sociale, marzo 2001, Premio Digitalkids, ottobre 2000, Mediamente, trasmissione in onda su Rai Tre, febbraio 2000, Easy Web, dicembre 2000, Go!Online Internet Magazine, febbraio 2000, pag.114; Address Book, sezione bambini, inverno 2000, pag.20 Panorama, Io Donna, inserto del Corriere della Sera, gennaio 1999, Messaggero Veneto, 1/7/98, ecc.). Questi articoli sono disponibili all'indirizzo <http://www.newtech.it/comunicazione/rassegna.jhtml> (sezione dedicata alla rassegna stampa) e <http://www.newtech.it/comunicazione/comunicati.jhtml> (sezione dedicata ai comunicati stampa).

Esso era nato dall'esigenza, già fortemente sentita due anni fa, di creare per i ragazzi uno spazio loro dedicato sulla Rete, dotato di uno strumento di ricerca veloce ed affidabile, ove potessero imparare giocando in maniera divertente e soprattutto interattiva. Riteniamo che questo modo di interagire con lo strumento sia oggi fondamentale in quanto spesso i bambini si trovano davanti altri mezzi di comunicazione, ad esempio la televisione, che forniscono loro del materiale precostituito e non permettono di lasciare spazio alla loro creatività e fantasia.

Oggi Girotondo si propone in Internet completamente rinnovato nella grafica e nei contenuti, ridefiniti dalla redazione del motore sempre attenta alle esigenze del proprio pubblico; anche perché i gusti e le esigenze dei più piccoli, e non solo, possono cambiare nel giro di pochi anni!

## 2. Girotondo.com: struttura

Girotondo si presenta come una "galassia, o meglio un *cyberspazio* pieno di curiosi e divertenti pianeti", come si legge nella presentazione di questo portale.

Ma qual è la sua caratteristica fondamentale?

L'aspetto essenziale è sicuramente che il sito è progettato appositamente per i navigatori più piccoli. Questo significa che gli ideatori garantiscono che il materiale violento e pornografico ampiamente galleggiante nella Rete viene escluso dai risultati delle ricerche dei piccoli "internauti". Genitori ed insegnanti, quindi, possono star certi che la ricerca di un tempio greco non condurrà, inaspettatamente, su lidi che hanno poco a che fare con l'archeologia o la storia dell'arte.

Ma Girotondo non offre soltanto la possibilità di trovare informazioni in modo sicuro; il piccolo navigatore parte da una *galassia*, resa graficamente da un'allegra girandola gialla su sfondo blu, accompagnato dall'astronauta *Gion* e da *Tina la stellina* che, come le stelle di ogni tempo, offre un aiuto prezioso nell'orientamento; insieme a questi compagni di esplorazione sarà sicuro di non disperdersi nell'infinito groviglio telematico e potrà inoltre seguire dei percorsi già tracciati. Se invece preferisce avere una visione d'insieme, basta che clicchi sulla *Mappa del sito*, uno dei vari "pianeti fissi" che ruotano sulla destra.

Potrà spaziare quindi sul pianeta "*Favolando*" per leggere *favole* inventate ogni mese da una fantasiosa illustratrice per l'infanzia, *leggende* da tutto il mondo, *storie* nate grazie alla collaborazione con illustratori operanti nell'ambito della letteratura per ragazzi. Ancora potrà approdare su "*Navighiamo insieme*", la sezione che presenta ottimi links commentati, utili per le ricerche personali (dai siti sui gatti a quelli sui minerali) o nella rubrica "*Ragazzi News*", un notiziario agile e colorato che presenta fatti di attualità (dalla clonazione all'ultimo libro di Harry Potter), con un linguaggio semplice, uno strumento molto utile per i ragazzi delle scuole elementari e medie che possono trarre spunto dall'argomento di cronaca per ricerche, discussioni in classe e non.

Infine ne "*I come e i perché*" il giovane internauta potrà reperire spiegazioni semplici ma esaurienti sugli argomenti più vari: dai delfini alle origini del cinema, dai Maya al sistema solare.

E per chi non si accontenta, è stata inaugurata una sezione dedicata ai libri. ("*Libri News*", reperibile all'interno della rubrica "I come e i perché").

E per i più inesperti? In questo caso consigliamo il *mini corso di computer*, primo corso per la navigazione in Internet appositamente creato per i ragazzi, in via di ampliamento.

Navigando in queste sezioni il bambino incontra sicuramente del materiale istruttivo in quanto verranno proposti, in maniera divertente, argomenti importanti (ad esempio, l'educazione all'ambiente, il rispetto per gli animali), ma anche giochi, disegni da scaricare e colorare, ("*Giochi e fumetti*"), gif animate, cartoline oltre ad un bellissimo e colorato calendario ("*Bazar*").

Infine, come stimolo al coinvolgimento interattivo degli internauti, non mancano lo *spazio Bachecca* e la *posta elettronica*.

E ancora: il motore di ricerca, simboleggiato da *Bino*: un piccolo archivio dati in cui sono stati raccolti ed indicizzati siti ritenuti interessanti dalla redazione.

### 3. Girotondo.com: l'educazione all'immagine, al colore e al gioco

Uno degli aspetti fondamentali di Girotondo, in quanto progetto che sfrutta appieno il mezzo Internet, è proprio l'immagine.

L'immagine, infatti, è uno degli strumenti più diretti per coinvolgere il bambino e farlo partecipare in modo attivo ad un sito. Per questo motivo, per attirare l'attenzione, essa deve essere di qualità e accattivante ma, contemporaneamente, leggera e pensata ad hoc per la Rete. Deve cioè avere quel minimo di complessità, che polarizza l'attenzione del bambino, senza dimenticare i limiti del Web, per quanto concerne tempi di trasmissione e di scaricamento.

Solo partendo da queste considerazioni si può pensare di insegnare qualcosa attraverso le immagini, di trasmettere cultura ai più giovani, attraverso uno strumento nuovo e spesso guardato con sospetto dagli adulti.

Le fiabe di Girotondo sono un esempio tipico di incontro tra antico e moderno, tra tradizione e nuova tecnologia. Per non parlare delle leggende: un modo originale di proporre una storia, per secoli trasmessa oralmente, che si trova infine a passare sulla pagina Web, recuperando, talvolta – ironia della sorte – l'iniziale caratteristica orale. Infatti, in alcuni casi, una o più voci accompagnano il piccolo navigatore, clic dopo clic, alla scoperta di personaggi e avventure fantastiche. Le parole scritte passano in secondo piano, quasi fossero semplice commento all'immagine.

Basti pensare alla leggenda bellunese di *Zampbianca* (conosciuta anche come "Il lupo e i sette capretti" o nella più nota versione disneyana "Il lupo e i tre porcellini"), o a quella celtica di *Avalon* o, infine, alla leggenda di *Centeotl*, dio azteco del mais. L'immagine, sostenuta dal mezzo Internet, riesce a ricreare uno spirito e delle atmosfere particolari, quasi cinematografiche, senza nulla togliere al libro e al racconto scritto. E i giochi interattivi, che s'intrecciano con filo narrativo completandolo, forniscono stimoli in più al bambino, spesso nella direzione dell'approfondimento (vedi, per esempio, la *Leggenda della quercia e del diavolo*. Il gioco conclusivo è una vera e propria piccola guida al riconoscimento delle foglie più comuni.)

L'immagine può essere proposta in diversi modi. Ritorniamo un istante alle favole: alcune hanno un disegno fisso, altre sono animate o, meglio, propongono scene animate di favole.

Uno degli obiettivi di entrambi i tipi di immagini, è quello di proporre delle figure che ricordano certi stili di pittura, in modo che il bambino possa assimilare e far sue, a livello inconscio, dei modelli che poi scoprirà in un secondo momento. Nel caso, per esempio, della favola *Minestrone di Carnevale*, il riferimento esplicito degli sfondi è ai paesaggi surreali di De Chirico, qui animati.

L'immagine fissa, al contrario di quella animata, permette di utilizzare tecniche composite: manuale, collage e disegno, grafica al computer. (Cfr. *Principessa Piedilunghi*).

Anche il colore ha il suo ruolo nell' "educazione ai quadri d'autore".

La combinazione e composizione dei colori è una delle scelte più difficili, per l'illustratore. Nulla è lasciato al caso. I colori, infatti, hanno una loro logica e gerarchia. Con i colori si creano stati d'animo e sensazioni (paura, gioia, serenità, ansietà, freddo e caldo), anche se ovviamente ogni artista, poi, ha sue preferenze negli accostamenti.

Nella favola *Fantasma e fantasma* si è tentato, per esempio, di creare stati d'animo del tutto particolari. Si parte da una situazione di normalità, rappresentata da un'immagine piana dai colori tenui pastello. Ad un certo punto i due protagonisti incontrano un fantasma dall'aria piuttosto minacciosa. I colori si fanno tetri. Si palesano le tonalità della paura. Stupore, invece, è il sentimento che suscitano gli stravaganti personaggi che si aggirano nella galleria del castello. Si fanno avanti i grigio – azzurri, ravvivati dal contrasto con figure colorate: un gatto e

una mucca color carota. Anche il disegno, più o meno astratto o riempito, ha il suo ruolo nella definizione di atmosfere e stati d'animo.

Il *Risveglio di Polpetta*, invece, favola animata ambientata in fondo al mare, riesce a riprodurre, attraverso la proposta di blu a sfumature diverse, atmosfere di favole note, quali la "Bella addormentata nel bosco". È "Cenerentola", invece, l'ispiratrice della storia *I gatti di Borgobello*.

Le favole di Girotondo si ispirano quasi sempre al quotidiano: storie ed emozioni di ogni giorno vengono trasmesse attraverso il racconto fantastico; che è poi il modo in cui i bambini, spesso, traducono la realtà che li circonda.

#### **4. Girotondo.com: obiettivi**

Girotondo si pone alcuni obiettivi fondamentali:

- *Informazione dedicata e protezione da materiale pornografico*

Lo sviluppo della multimedialità, ormai in atto, porterà sicuramente sempre più bambini e ragazzi davanti allo schermo del computer e a navigare in Internet.

Anzi, da uno studio realizzato recentemente dal *Telefono Azzurro* in collaborazione con l'Università degli Studi di Bologna, già oggi risulta alta la percentuale di bambini italiani tra i 6 ed i 14 anni che sanno navigare meglio dei genitori e che lo fanno abitualmente per ricerche e per comunicare con gli amici.

Per questo motivo, la redazione di Girotondo ritiene essenziale selezionare di persona siti per bambini e ragazzi contenenti informazioni adatte ai loro interessi e al loro gusto, in modo da escludere non solo dal sito, ma anche dall'indicizzazione del motore di ricerca, tutto il materiale violento o per soli adulti non pertinente al mondo dell'infanzia.

Questa è un'operazione molto importante se si pensa che la rete oggi è sfruttata dai pedofili in tre direzioni prevalenti: per lo scambio e la diffusione di materiale pornografico che coinvolge minori, per informare e vendere viaggi a scopo sessuale- che spesso prevedono nel "pacchetto" la possibilità di "acquistare" bambini, per la creazione di club "particolari", capaci di adescare abilmente vittime direttamente anche attraverso la Rete stessa.

Tanto per citare alcuni dati indicativi dell'ampiezza del fenomeno: nel rapporto Unicef '99 sulla condizione del mondo dell'infanzia, si legge che circa un milione di bambini vengono introdotti ogni anno nel giro della prostituzione infantile.

Secondo l'Unesco sono circa 10 milioni le immagini presenti in Internet nei vari siti pedofili ed il 70% delle immagini riguarda bambini di età compresa tra i 4 e gli 8 anni.

- *Informatizzazione*

Nel 1997 il Ministero della Pubblica Istruzione ha dato il via al "programma di sviluppo delle tecnologie didattiche".

Questo significa che, entro la fine dell'anno, la maggior parte delle scuole di tutti i livelli sarà dotata di laboratori informatici.

Girotondo vuole essere presente a questo importante appuntamento, attraverso l'organizzazione di semplici corsi di introduzione ad Internet e all'Informatica, studiati ad hoc per ragazzi di diverse età: veri e propri pacchetti ad ore da proporre ai Circoli Didattici per insegnare a navigare in modo sicuro ai bambini delle scuole elementari offrendo strumenti semplici e coinvolgendo gli insegnanti sulla potenzialità e innovatività che questo strumento offre sia per

gli alunni che per loro stessi (scarico di news, partecipazione a dibattiti, etc...)

- *Web come strumento di comunicazione*

Un approccio semplificato al mondo complesso della Rete permetterebbe ai giovani di imparare a conoscere, accanto ai tradizionali mezzi di comunicazione, (TV, radio...) anche quello che sarà sicuramente uno dei più importanti strumenti di informazione del futuro: il Web.

È importante infatti che anche i più giovani imparino a leggere il Web con spirito critico, così come imparano a leggere un giornale o ad ascoltare la radio o la televisione.

### **Conclusioni**

Uno dei punti di forza del portale Girotondo.com è sicuramente la continua proposta di interattività nei confronti dei giovani utenti navigatori: costantemente, infatti, alla fine di ogni sezione viene richiesta la partecipazione di chi legge: suggerendo argomenti (per la cronaca), ponendo domande (come e perché), giocando, costruendo disegni, scaricando immagini da colorare, inviando messaggi alla bacheca e così via.

Un modo originale per imparare divertendosi. Un prodotto dedicato non solo ai più piccoli, ma anche a tutti “i grandi” che hanno mantenuto quel sano desiderio esplorativo dei viaggiatori di ogni spazio...reale o virtuale che sia!