



Direzione didattica di Pavone Canavese

(23.11.00)

Competenze d'uso del computer a garanzia della "cittadinanza intellettuale" (di [Marco Guastavigna](#))

Il dibattito sul tema delle competenze tecnologiche è di grande rilevanza. Su queste pagineWEB ce ne siamo occupati spesso ([Familiarizzare con le nuove tecnologie: sì, ma come?](#), [Consigli per gli acquisti](#), [Socrate e l'interfaccia](#), [Cicli, tricicli e cd](#)) e l'argomento è tornato recentemente più volte di grande attualità con il dibattito sulla riforma dei cicli, con la questione dell'[ECDL e della patente informatica](#), con il [protocollo regionale di sperimentazione della rete unitaria delle scuole piemontesi](#), con il [Piano d'azione e il conseguente bando della Fondazione CRT](#).

La nostra "declinazione" si distingue rispetto ad altre perché si articola **in termini di ergonomia cognitiva** oltre che operativi.

Le prossime puntate svilupperanno il tema delle competenze professionali "profonde" degli insegnanti, di quelle utili per la facilitazione e l'arricchimento del successo formativo e infine di quelle "da bambini"; apriamo ora con quanto ci sembra necessario saper "fare" in età adulta a garanzia della una propria piena [cittadinanza intellettuale](#). Riteniamo infatti che in ciò risieda la sola motivazione autenticamente credibile per cimentarsi con le attuali tecnologie di comunicazione - sì, "attuali": basta con il chiamarle "nuove"!

Competenze cognitive strategicamente potenti	Aspetti funzionali
Aver compreso e saper utilizzare il concetto di computer come macchina polifunzionale, ad alto tasso di interattività e trasformabilità, che comunica attraverso un'interfaccia grafico - simbolica, che impiega e genera oggetti immateriali, che si fonda su sistemi di rappresentazione;	Saper scrivere testi con un WP
Aver compreso e saper utilizzare il concetto di programma nella sua dimensione concettuale di modulo finalizzato a un'attività definita (e quindi a uno scopo) e di ambiente di rappresentazione degli	Saper interrogare un database
	Saper utilizzare e configurare le caratteristiche flessibili delle unità periferiche esterne ed interne
	Saper stampare
	Conoscere e saper selezionare le modalità di connessione alla rete
	Saper inviare un fax

strumenti, degli oggetti, delle procedure, dei processi relativi a tale attività; nei confronti di un modulo "nuovo" sapersi porre le domande giuste su come individuare e mettere in rapporto questi aspetti;

Aver compreso e saper utilizzare e preservare la connotazione di immaterialità degli oggetti (flessibilità d'uso, cancellabilità, annullabilità algebrica delle operazioni compiute e delle proprietà attribuite, necessità di archiviazione su supporto stabile) e la sua relazione con gli aspetti concettuali e operativi di un supporto (memoria) di lavoro e un supporto di archiviazione; nei confronti di un modulo "nuovo" sapersi porre le domande giuste su come individuare e mettere in rapporto questi aspetti;

Aver compreso e saper utilizzare le potenzialità e i vincoli operativi e logici dati dall'associazione dinamica tra oggetti prodotti e moduli di lavoro;

Aver compreso e saper utilizzare gli aspetti di virtualità orizzontale, verticale, reticolare delle relazioni tra ambienti di lavoro, moduli operativi, unità di informazione;

Aver compreso e saper utilizzare il concetto di file nella dimensione operativa e in quella logica;

Aver compreso e saper utilizzare la struttura di rappresentazione a cartelle-dentro-cartelle nella dimensione operativa e in quella logica.

Lettura campionata

Ricostruzione del senso e dello scopo dei percorsi

Saper inviare e ricevere messaggi di posta elettronica via client e via WEB

Saper allegare materiali ai propri messaggi

Saper utilizzare gli allegati ricevuti

Saper "decomprimere" e comprimere dati

Saper richiamare e consultare le pagine Internet e saperne attivare le interconnessioni

Saper trasferire informazioni dalle pagine WEB al proprio punto di lavoro

Saper usare un motore di ricerca

Saper usare un "portale" di informazioni e servizi

Saper integrare le funzioni di rete con quelle di un telefono cellulare

Saper "scaricare" materiale dalla rete

Saper individuare i formati (codici) principali con cui vengono distribuite le informazioni e saper recuperare gli strumenti necessari alla loro fruizione (es. PDF e Acrobat Reader)

Saper consultare le informazioni contenute su un CDROM (multimediale)

Saper installare e disinstallare un programma

Saper usare uno strumento di gestione delle risorse (organizzazione dei file, delle cartelle, trasferimento da un supporto a un altro)

Saper consultare la documentazione allegata ai moduli operativi

Conoscere le norme sui diritti d'autore



Direzione didattica di Pavone Canavese

(7.10.2000)

Navigazione protetta - di [Marco Guastavigna](#)

Anche la navigazione "materiale" ha sempre avuto e ha i suoi rischi. Non per questo gli adulti hanno rinunciato o rinunciano a far viaggiare per mare le nuove generazioni: adottano per esse particolari precauzioni, da giubbotti di salvataggio su misura, alla costruzione di ambienti protetti per le lunghe percorrenze, all'interdizione ai bambini di certe zone della nave, contenenti dispositivi, macchinari e quant'altro possa comportare pericolo. Insomma, hanno esercitato il loro diritto-dovere di tutela.

Per la tutela dei bambini nella navigazione "immateriale", accanto a soluzioni molto sofisticate e impegnative, che prevedono l'impiego di dispositivi hardware e software complessi, esistono - nati in genere per essere usati dai genitori, in situazione domestica- numerosi strumenti di uso semplice e tutto sommato efficace che possono interessare quindi anche la scuola.

Tra questi si collocano i browser (strumenti di navigazione) per bambini. Ne è consultabile un elenco abbastanza ampio in [Kids Freeware - Free Software and Internet Services for Kids](#).

Questi programmi prevedono un meccanismo di supervisione adulta, secondo modelli parzialmente diversi, di cui illustro qui di seguito tre esempi paradigmatici:

- [Bounce](#) consente di generare una lista di siti sempre accessibili e simmetricamente una lista di siti mai raggiungibili; di definire un tempo massimo di navigazione giornaliero; di avere un elenco dei siti giornalmente visitati dai bambini; di utilizzare filtri per la connessione che escludono le pagine che contengono certi termini e espressioni; ciascuna di queste funzioni, inoltre, è associabile a un profilo utente diverso, con il suo login e la sua password; il programma, infine, può essere posto in autoesecuzione all'avvio di Windows e interviene a richiedere la "parental password" a ogni esecuzione di un browser tradizionale emettendo, a casse accese, un barrito di cui perfino Go!Zilla può ben essere invidioso.
- [At Kids Browser](#) consente anche interventi più decisi, sempre attraverso il meccanismo della supervisione adulta. È infatti possibile eliminare la possibilità di inserire indirizzi e il menu Go, per cui l'utente potrà navigare soltanto nell'ambito del bacino di siti predefinito dal genitore o dall'insegnante.
- [Chibrow](#) propone la soluzione più radicale: la possibilità di navigare esclusivamente nel bacino di siti definito dal supervisore adulto. A differenza dei due prodotti precedenti (shareware) è free: per poterlo usare dobbiamo soltanto al primo avvio inviare la nostra mail al centro di

registrazione. Cliccando qui ne puoi scaricare le [sommario istruzioni in italiano](#) da me redatte (formato PDF).

L'idea di interdire (in qualche modo di censurare) non è mai del tutto convincente e piacevole. Propongo perciò di considerare la faccenda da un altro punto di vista. *Definire un bacino di siti "consentiti" può in realtà essere per gli adulti occasione di ricerca "mirata" e di costruzione di un progetto di consultazione di informazioni secondo un senso e uno scopo utili sul piano formativo ai bambini per qualcosa di più della navigazione in sé e per sé.* Non si dimentichi inoltre che nessun insieme di siti è definitivo e esclusivo; da una parte il lavoro può quindi essere considerato in prospettiva dinamica e dall'altra la definizione di insiemi diversi può tradursi in utili classificazioni e ordinamenti delle risorse di Internet.



Direzione didattica di Pavone Canavese

(26.09.00)

Cicli, tricicli, CD **di Marco Guastavigna**

Apprendo che secondo il ministro della funzione pubblica Franco Bassanini gli aumenti retributivi per gli insegnanti "devono essere collegati al possesso del patentino europeo di alfabetizzazione informatica".

Le riflessioni sul riordino dei cicli affrontano molti problemi, tra cui l'acquisizione a scuola di "competenze tecnologiche" da parte degli allievi.

Sono convinto che proporre il modello della "[patente informatica](#)" - o magari di una qualche sua riduzione - sia imboccare una strada profondamente sbagliata sia nel caso dei primi sia in quello dei secondi.

Per maestri e professori esso è infatti assolutamente riduttivo rispetto al [quadro molto più ampio di opportunità di facilitazione e di arricchimento che le tecnologie di comunicazione attuali offrono ai percorsi formativi](#), come abbiamo più volte affermato su queste pagineWeb.

Per quanto riguarda poi i bambini, circa un anno fa [ragionavo a proposito di cosa sia utile acquistare nella scuola di base](#); in particolare affermavo qualcosa di cui sono ancora più convinto adesso: la necessità di definire la competenza d'uso del calcolatore in termini cognitivi, centrati sugli utenti, abbandonando ogni semplificazione "tecnocentrica", che parte dalla macchina e dalle sue evoluzioni.

La "patente informatica" declina capacità pre-professionali, certamente utili in certi settori del mercato del lavoro, ma in gran parte inutili e/o improponibili nella scuola elementare e ancor più in quella dell'infanzia. E non solo per i bambini ma anche per l'attività didattica dei docenti.

Ho ancora adesso un buon ricordo del mio triciclo, usando il quale non ho conseguito alcuna patente, ma, in un ambiente protetto e con un po' di attenzione da parte degli adulti, ho per altro imparato a girare il manubrio, cominciato a saper valutare le distanze, dosare la velocità, evitare gli ostacoli e così via. Così come rammento con simpatia gli sforzi di mio nonno (che non ha mai avuto né voglia né bisogno di guidare l'automobile) per insegnarmi prima ad andare in bicicletta in cortile e poi a rispettare i segnali in strada.

Ho successivamente sviluppato il tema anche su carta ([Insegnare, 1, 2000](#)), in qualche conferenza e in numerosi incontri di formazione e lo ripropongo ora in due modi:

- una sintetica definizione della competenza d'uso del calcolatore in termini cognitivi:

**capacità di utilizzare sistemi di rappresentazione
in modo finalizzato a obiettivi di conoscenza e/o di azione,**

e quindi di

**capire e utilizzare correttamente le proprietà degli oggetti immateriali,
elaborare e applicare regole operative, funzionali, combinatorie,
comprendere e risolvere situazioni;**

- la possibilità di farsi un'idea della grandissima quantità di programmi (di strumenti di rappresentazione finalizzati a obiettivi, tra cui ovviamente il gioco) disponibili per i bambini. Le scuole e gli insegnanti che lo desiderino potranno infatti, scrivendo alla redazione, **ricevere un CD (*)** su cui abbiamo raccolto, a fini esclusivamente culturali, numerosissimi strumenti dimostrativi, shareware, freeware, per la scrittura, il disegno, il gioco, l'esercitazione logica e matematica, ma anche per la navigazione protetta, la spedizione di posta elettronica o la realizzazione di mappe concettuali mediante un'interfaccia "bambina".

(*) tra ottobre e febbraio abbiamo spedito alle scuole che ne hanno fatto richiesta più di 100 CD-ROM: le nostre risorse finanziarie ed organizzative non ci consentono di esaudire altre richieste in tempi brevi.

Comunque chi desiderasse ancora ricevere il CD può inviare una richiesta scritta in busta chiusa allegando lire 5000 in francobolli a parziale copertura delle spese di riproduzione e spedizione (indirizzo a cui inviare la richiesta: Direzione didattica statale, via Vignale 2, 10018 Pavone Canavese - TO), tenendo tuttavia conto che i prossimi invii verranno fatti solo a partire da aprile 2001.





Direzione didattica di Pavone Canavese



23.06.2000

Ma è davvero una questione tecnico-scientifica ?

di Marco Guastavigna

Riporto qui sotto per esteso la traccia della **TIPOLOGIA B - REDAZIONE DI UN "SAGGIO BREVE" O DI UN "ARTICOLO DI GIORNALE"**, 3. *Ambito tecnico-scientifico* della prova di italiano dell'esame di stato (21 giugno 2000). Francamente io ho qualche difficoltà a rispondere affermativamente alla domanda che pongo nel titolo. Il lettore è invitato comunque a leggere e valutare i materiali in piena libertà.

"Sviluppa l'argomento scelto o in forma di "saggio breve" o di "articolo di giornale", utilizzando i documenti e i dati che lo corredano.

Se scegli la forma del "saggio breve", interpreta e confronta i documenti e i dati forniti e svolgi su questa base la tua trattazione, anche con opportuni riferimenti alle tue conoscenze ed esperienze di studio.

Da' al tuo saggio un titolo coerente e ipotizzane una destinazione editoriale (rivista specialistica, fascicolo scolastico di ricerca e documentazione, rassegna di argomento culturale, altro).

Se scegli la forma dell'"articolo di giornale", individua nei documenti e nei dati forniti uno o più elementi che ti sembrano rilevanti e costruisci su di essi il tuo 'pezzo'.

Dà all'articolo un titolo appropriato ed indica il tipo di giornale sul quale ne ipotizzi la pubblicazione (quotidiano, rivista divulgativa, giornale scolastico, altro). Per attualizzare l'argomento, puoi riferirti a circostanze immaginarie o reali (mostre, anniversari, convegni o eventi di rilievo).

Per entrambe le forme di scrittura non superare le quattro o cinque colonne di metà di foglio protocollo.

ARGOMENTO: Da Gutenberg al libro elettronico: modi e strumenti della comunicazione.

DOCUMENTI

"L'*homo sapiens* che moltiplica il proprio sapere è il cosiddetto uomo di Gutenberg. È vero che la Bibbia stampata da Gutenberg tra il 1452 e il 1455 ebbe una tiratura (per noi, oggi, risibile) di 200 copie. Ma quelle

200 copie erano ristampabili. Il salto tecnologico era avvenuto. E dunque è con Gutenberg che la trasmissione scritta della cultura diventa potenzialmente accessibile a tutti. Il progresso della riproduzione a stampa fu lento ma costante e culmina nell'avvento - a cavallo tra il Settecento e l'Ottocento - del giornale che si stampa ogni giorno, del "quotidiano". Nel contempo, dalla metà dell'Ottocento in poi comincia un nuovo e diverso ciclo di avanzamenti tecnologici. Primo, l'invenzione del telegrafo, poi quella del telefono (di Alexander Graham Bell). Con queste due invenzioni spariva la distanza e cominciava l'era delle comunicazioni immediate. La radio, anch'essa un eliminatore di distanze, aggiunge un nuovo elemento: una voce facile da diffondere in tutte le case. La radio è il primo formidabile diffusore di comunicazioni; ma un diffusore che non intacca la natura simbolica dell'uomo.

[...] La rottura avviene, alla metà del nostro secolo, con la televisione.

La televisione - lo dice il nome - è "vedere da lontano" (tele), e cioè portare al cospetto di un pubblico di spettatori cose da vedere da dovunque, da qualsiasi luogo e distanza. E nella televisione il vedere prevale sul parlare, nel senso che la voce in campo, o di un parlante, è secondaria, sta in funzione dell'immagine, commenta l'immagine. Ne consegue che il telespettatore è più un animale vedente che non un animale simbolico. Per lui le cose raffigurate in immagini contano e pesano più delle cose dette in parole. E questo è un radicale rovesciamento di direzione, perché mentre la capacità simbolica distanzia l'homo sapiens dall'animale, il vedere lo ravvicina alle sue capacità ancestrali, al genere di cui l'homo sapiens è specie.

[...] I veri studiosi continueranno a leggere libri, avvalendosi di Internet per i riempitivi, per le bibliografie e le informazioni che prima trovavano nei dizionari; ma dubito che se ne innamoreranno."

G. SARTORI, *Homo videns*, Laterza Bari 1997

"Attraverso il disegno e la stampa, già nei secoli scorsi, l'uomo aveva catturato e imparato a governare l'immagine. Solo in questo secolo è stato capace di realizzare una delle sue più antiche ambizioni: quella di catturare, riprodurre, trasmettere a distanza i suoni delle voci e delle cose.

La galassia Gutenberg ha fatto piombare il mondo nel silenzio. La galassia multimediale gli ha ridato voce, ne ha moltiplicato le immagini acustiche."

R. MARAGLIANO, *Nuovo manuale di didattica multimediale*, Laterza Bari 1998

"La rivoluzione dell'editoria comincia a primavera. E nell'arco di pochi anni si verificheranno tali trasformazioni nella produzione di libri e nella loro distribuzione (ma anche in quella dei giornali) che alla fine tutto apparirà radicalmente mutato. Addio carta, addio biblioteche con chilometri di scaffali dal pavimento al soffitto. La rivoluzione si chiama eBook. ... Gli eBook, conclude Fabio Falzea [responsabile delle relazioni strategiche della Microsoft Italia], saranno il più grosso fattore di accelerazione della cultura dopo Gutenberg".

L. SIMONELLI, "*Tuttoscienze*", 23 febbraio 2000"



Direzione didattica di Pavone Canavese



29.04.2000 (aggiornato il 29 maggio 2001)

Ricerche di rete e rete di ricerche: guide e girotondi on-line - di [Marco Guastavigna](#)

Siamo alla terza puntata della rubrica dedicata a indicazioni utili per la ricerca sull'Internet.

1. Tutti (o quasi) conoscono AltaVista, nella versione americana; bene, è di pochi giorni l'inaugurazione della [versione tutta italiana](#) del motore di ricerca a cui viene attribuito "il 36 per cento di tutte le operazioni di ricerca eseguite ogni giorno on line: 20.000 al minuto" - il dato è contenuto in "[Scrutando Internet appostati in AltaVista - Presentata la versione italiana del più noto tra i motori di ricerca](#)", Tuttoscienze, 26 aprile 2000, che racconta anche la "storia" di Altavista). Altavista.it indicizza 11 milioni di pagine indicizzate, collabora con Virgilio e pertanto mette a disposizione 5.000 categorie e 150.000 indirizzi di rete, alcuni associati a "pezzi" audio e video

Più divertente - per i suoi strafalcioni- forse che utile è Babel Fish, traduzione dall'inglese in italiano e viceversa . Il mio amico Giorgio Tartara è maestro nel gioco della traduzione e della ritraduzione inversa e troverà nuovo alimento in questo servizio. Oltre a quanto illustrato finora Altavista.it propone, in modo di risultare davvero un "portale" d'accesso alla rete, Free&Fast, con una velocità di connessione di fino 12 kbps, e, sempre gratis, caselle di posta elettronica.

La cosa più interessante è comunque una «Guida alle tecniche di ricerca - Tutti i segreti per trovare in un attimo quello che stai cercando sul Web», [leggibile online](#) oppure scaricabile in formato [PDF](#) "zippato".

Ci sono poi informazioni finanziarie, sul mondo dello spettacolo, sul cinema, sullo sport; ci sono collegamenti con Vitaminic e con la rivista Rockonline, nonché con l'Ansa e con il CESI per le previsioni del tempo del CESI.

2. In <http://www.girotondo.com/> troviamo invece un motore di ricerca per bambini. Ha un'interfaccia semplificata, la grafica è pensata in funzione dei ragazzini, la ricerca per parole chiave è facilitata negli aspetti logici dalla presenza di una casella in cui impostare gli operatori booleani più frequenti (nelle forme e anche, oppure, ma non). L'aspetto più interessante è però la sicurezza: "Come funziona Girotondo: non esiste nessun programma (spider) tra quelli utilizzati dai motori di ricerca per indicizzare il materiale della Rete talmente "intelligente" da poter garantire al 100% la sicurezza dei siti e la non pornografia dei contenuti delle pagine recensite. Questo perché, come ben si sa, ogni sito è composto da tutta una serie di pagine collegate tra loro che a loro volta spesso contengono ulteriori link esterni. Per questo motivo la redazione di Girotondo ritiene che il metodo più sicuro in assoluto, almeno per adesso, per garantire la tutela dei minori sia l'indicizzazione manuale dei siti, in modo da poter effettuare su ogni pagina presa in considerazione controlli diretti, prima di procedere all'inserimento nel motore di ricerca. Ovviamente un lavoro di questo tipo richiede da parte nostra del tempo soprattutto se lo si vuole portare avanti in modo accurato, ma noi riteniamo che ne valga la pena piuttosto che rischiare di offrire ai nostri ragazzi e bambini prodotti scadenti e dal contenuto pericoloso!." (dalla [Presentazione di Girotondo](#))



Direzione didattica di Pavone Canavese



03.04.2000

Omaggio di Marco Guastavigna

In questa occasione la rubrica ha uno scopo diverso dal solito.

Il 7 aprile 2000 comincia infatti a Pinerolo lo stage del Movimento di cooperazione educativa "MECCANICO O INTELLIGENTE? Risorse informatiche per l'educazione scientifico-tecnologica ma non solo" Nel leggere il titolo dell'incontro mi si è immediatamente affacciato il ricordo di una delle letture più significative del mio percorso di riflessione sull'uso delle tecnologie di comunicazione: "Meccanico o intelligente. Risorse informatiche e problemi dell'educare" - Gruppo Nazionale Informatica MCE, La Nuova Italia, 1988. Sono andato a riprenderlo.

Voglio qui riportare per chi non lo conoscesse alcuni dei punti essenziali dell'indice del libro: innovazione tecnologica e alternativa culturale; informatica, conoscenza e realtà; modelli del mondo; complessità; Logo: una pedagogia per il computer; animazioni grafiche; giocare con i suoni; videogiochi; fiabe da giocare; didattica della scrittura elettronica; progettazione di avventure; reti semantiche; ; algoritmi e automi; organizzare dati e costruire procedure; simulazione e apprendimento.

Sono molte delle parole chiave che hanno animato un dibattito che ha ormai ben più di un decennio.

Esse testimoniano non solo l'ampiezza e lo spessore delle tematiche affrontate dai contributi raccolti nel volume, ma più in generale, insieme al bollettino *FOGLIacci dinAMICI* e a numerosissime altre iniziative di incontro e di ragionamento, di cooperazione educativa e intellettuale, l'importanza strategica del Gruppo nazionale informatica del MCE nella costruzione di una cultura dell'impiego delle tecnologie a scuola fondata sull'attenzione per una pedagogia "democratica, aperta alla realtà sociale, in cui non solo affondare le radici, ma anche intervenire" (dall'introduzione di R. Didoni e M. Sala, pag. 3).

Per questa ragione non posso non apprezzare l'idea di continuità che comunica il titolo dello stage; per questa ragione in particolare non posso non provare emozione nell'andare a ascoltare chi parlerà di LOGO, che per me come per molti è stato l'ingresso nel mondo dell'informatica.

Grazie, amici del MCE



Direzione didattica di Pavone Canavese



05.03.2000

Rete di ricerche e ricerche di rete - 2: Mappe per collaborare - di [Marco Guastavigna](#)

In questa occasione invitiamo a visitare www.thebrain.com, dove è possibile "[scaricare](#)" un programma shareware dal nome davvero suggestivo, *Natrificial Brain*, del quale ci siamo già occupati da un punto di vista generale [in un'altra occasione](#), quando lo abbiamo indicato come strumento per realizzare mappe concettuali dinamiche.

Questa volta vogliamo attirare l'attenzione su una particolare caratteristica di questo software: la possibilità di produrre mappe relative alle risorse offerte dalla rete in merito a uno specifico "tema" e di renderle poi disponibili a altri utenti .

Con *Natrificial Brain* ciascuno può infatti costruire un insieme organizzato di nodi corrispondenti a indirizzi Internet che il programma è in grado di "consegnare" al browser installato sul sistema, che attiverà a sua volta la connessione alle pagine sottese alla mappa.

Non solo: una [sezione del sito](#) è dedicata alla pubblicazione delle mappe , che possono essere etichettate, associate a un abstract e poi classificate secondo categorie date (Educazione, Giochi, Istituzioni e così via). L'autore, se lo si desidera, potrà poi, indicandone l'indirizzo di posta elettronica, segnalarle a altri utenti di Internet che a loro volta potranno utilizzare le mappe e eventualmente estendere la notizia dell'esistenza di questi materiali.

In ogni caso è previsto che chi pubblica un "Brain" indichi il proprio indirizzo di posta e che questo sia visibile agli utenti del sito in modo che possano mettersi in contatto con

l'autore.

Mi pare una prospettiva di lavoro che può essere interessante da un punto di vista formativo perché:

- si configura come occasione e stimolo a ricercare, classificare, validare, strutturare consapevolmente le informazioni di rete secondo progetti e a "firmare" e diffondere i risultati;
- il lavoro può essere utilizzato da altri, i quali a loro volta potranno divenire autori di altre mappe, magari di ampliamento, integrazione, "correzione" di quelle loro segnalate e così via.



I lettori interessati a Natrifical Brain possono scaricare alcune istruzioni essenziali in lingua italiana (formato PDF) utilizzando questo link.



Direzione didattica di Pavone Canavese



30.01.2000

Multimediale è bello? Valutiamo se, quando e perché di Marco Guastavigna

Propongo ai lettori una "scheda di valutazione fine" degli "oggetti multimediali" in funzione di un loro impiego a Scuola.

Essa è organizzata sotto forma di domande e mi pare possa essere utile punto di partenza nella costruzione di metodologie di valutazione e di scelta per tutti coloro che contribuiscono alla crescita di una cultura della comunicazione tecnologica nelle istituzioni educative che non si fondi su facili entusiasmi:

a) Aspetti "scientifici"

a.1) L'argomento scelto è valido e interessante?

a.2) Gli autori sono noti? Danno garanzie di scientificità?

a.3) I materiali selezionati sono idonei?

a.4) Le singole unità informative proposte sono significative, compiute, pertinenti?

a.5) Le relazioni tra le unità informative sono a loro volta significative, compiute, pertinenti?

b) Aspetti ergonomici

b.1) Lo scopo globale dell'attività proposta dall'oggetto multimediale è comunicato in

modo chiaro?

b.2) Il suo impianto di insieme è chiaro e evidente?

b.3) I singoli compiti proposti sono significativi?

b.4) I singoli inviti operativi sono chiari e evidenti?

b.5) I percorsi interni sono chiari e evidenti?

b.6) Ci sono meccanismi di controllo del ritmo, della direzione, delle situazioni? Se sì, sono semplici e efficaci?

c) Aspetti contestuali

c.1) Qual è il grado di coinvolgimento e di attenzione del fruitore?

c.2) In quale situazione didattica è possibile inserire l'oggetto multimediale?

c.3) Quali elementi evolutivi di modificazione della relazione didattica esso può indurre?

Questo contributo non è certo il solo e nemmeno il primo. Io stesso in altra occasione ho pubblicato una prima griglia di valutazione della produzione editoriale multimediale ("[Modelli di competenze nelle tecnologie di comunicazione](#)", [Insegnare](#), 10/97).

Segnalo inoltre:

- [Valutare la qualità degli Ipermedia](#), di U. Lo Faso e M. Cosentino (Informatica e scuola, anno V/4)
- [Valutare il software: che cosa offre di realmente diverso](#), di A. Antonietti (idem, anno VI, 3)
- [Oh che bella interfaccia che hai](#), di C. Cangia (Tuttoscuola, 386 e successivi)
- [Validazione di courseware](#), di Donatella Persico (TD, 1995/6)
- [A proposito di qualità del software didattico...](#), di M. Ott (TD, 1999/1)
- [Il valzer dei siti](#), di E. Pantò (Tracciati, dicembre 1999).



Direzione didattica di Pavone Canavese



01.01.2000

La chiave ? Nelle parole di Marco Guastavigna

Negli ultimi mesi la situazione del nostro Paese per quanto riguarda Internet si è modificata in modo significativo: è cresciuta in misura assai ampia la quantità degli utenti e in particolare sono sempre più numerose le scuole connesse alla rete.

Un fattore di cambiamento certamente importante è la decisione di numerosi fornitori di servizi di concedere l'accesso gratuitamente: senza pagare alcun abbonamento, e dovendo quindi fare i conti solo con i costi delle chiamate telefoniche, è possibile "navigare", avere caselle di posta elettronica a volontà e molto spazio su cui "pubblicare" i propri materiali. È perciò ragionevole prevedere un ulteriore incremento di fruitori del Web.

Un altro elemento significativo potrà essere l'impiego delle nuove tecnologie di tipo ADSL al cui lancio commerciale assistiamo in questi giorni e che propongono il modello della connessione super-veloce e soprattutto *permanente*, 24 ore su 24, 365 giorni l'anno.

Non è quindi troppo ottimistico prospettarsi come più vicino - nel tempo e nella concezione - un impiego delle risorse di rete quale elemento strutturale, esteso e ordinario dell'attività scolastica, uno dei molti "sfondi" che integrano il contesto formativo, piuttosto che come fatto estemporaneo, riservato e eccezionale.

Dedicherò perciò ogni tanto questa mia rubrica anche a segnalare e recensire siti e esperienze interessanti ai fini didattici e educativi, a scopo non solo di suggerimento e di suggestione, ma anche di analisi e di riflessione.

La nostra redazione infatti da sempre desidera dare un proprio contributo a una progettazione da parte della Scuola di un suo *ruolo definito e specifico nella Rete*, che nella fase che si apre costruisca sulla *progressiva libertà di accesso all'informazione* e sulla *diminuzione dei costi di connessione* la garanzia del *diritto alla comprensione*.

La prima segnalazione riguarda un sito che si autodefinisce "[Guida completa ai motori di ricerca](#)" e consente di accedere a molti di essi, fornisce informazioni e statistiche, suggerisce come ottenere i migliori risultati di indagine, spiega come fare a far "indicizzare" le proprie pagine Web. Insomma, uno strumento utile per chi voglia approfondire le "regole" del rapporto con le informazioni presenti su Internet.

Consigliamo anche una puntata sul sito dell'editore [Laterza](#), sul quale sono presenti le ultime edizioni del notissimo e pregevole manuale per l'uso della rete, compresa l'ultima, "Internet 2000".

Ancora a proposito di libri e di Rete: sono rimasto davvero molto colpito dall'affermazione con cui Derrick de Kerckhove chiude la sua prefazione al "Dizionario dei New Media" (Raffaello Cortina Editore, Milano, 1999): "Il dizionario di Stefania Garassini trasforma la mente del lettore in un motore di ricerca".

Mi sono trovato quindi a riflettere *sul modello cognitivo di un percorso di ricerca fortemente ingegnerizzato* come quello proposto dall'impiego dei Motori di ricerca, fondato sostanzialmente sull'uso di parole-chiave e operatori logici oppure su "canali" (ovvero categorie culturali e concettuali)⁽¹⁾.

Un percorso di ricerca sulla Rete che utilizzi i "Search engine" è efficace e efficiente infatti solo se si verificano questi presupposti:

- sulla rete sono presenti informazioni utili ai fini della richiesta iniziale;
- tali informazioni sono state indicizzate in modo pertinente rispetto al loro contenuto;
- soprattutto, colui che interroga il "motore" *possiede le parole chiave e/o le categorie concettuali più significative* del campo di conoscenza su cui ricerca documentazione.

È evidente che nel rapporto formativo è cruciale il terzo presupposto. Se è infatti del tutto "legittimo" attribuire una simile astratta competenza lessico-concettuale a un "esperto", la stessa non può essere né presupposta né pretesa in uno studente e ancor meno in uno scolaro. *Insomma per ora sulla Rete è (forse) facile aggiungere nozioni a quelle possedute ma è ancora assai difficile acquisire sapere nuovo*, se non con l'aiuto della mediazione culturale della scuola e degli insegnanti.

(1) Su [Altavista](#) e [Lycos](#) a dire il vero è ora possibile porre al motore una domanda sotto forma di frase in linguaggio naturale, ovviamente in inglese (come per esempio "where can I buy DVD?"). Anche una soluzione di questo genere in ogni caso è più rapida e efficiente quanto più le *parole* impiegate sono *potenti*, cioè "mirate" rispetto all'obiettivo di ricerca.