

# Lezione di Alfabetizzazione informatica attraverso una situazione-problema



Alfabetizzazione informatica  
III ciclo  
Valeria Cefalù

Una delle lezioni di Alfabetizzazione informatica è dedicata all'utilizzo di internet. Attraverso una situazione problema accattivante gli allievi scoprono alcune delle potenzialità di questo strumento e, guidati dal docente, riflettono sull'importanza di utilizzarlo in maniera consapevole.

## Articolazione operativa

### Incipit

Uno dei temi affrontati nel percorso di alfabetizzazione informatica è l'utilizzo di internet. La proposta di una situazione problema favorisce un coinvolgimento maggiore ed un ruolo più attivo degli allievi nella costruzione del loro apprendimento e nella riflessione critica in merito a questo strumento.

### Svolgimento e realizzazione

La lezione si sviluppa attraverso sei tappe, ognuna composta da tre fasi: consegna da parte del docente, svolgimento a coppie della consegna e messa in comune delle soluzioni trovate e delle riflessioni che emergono.

Gli allievi hanno a disposizione sei siti internet per svolgere l'intera attività. Sarà compito loro capire quale sia meglio utilizzare per ogni tappa.

### Riflessione

Il lavoro a coppie e il successivo confronto delle soluzioni permette agli allievi di sviluppare la loro capacità di collaborare e il loro senso critico, nonché una maggiore consapevolezza di cosa significhi utilizzare questo strumento nel quotidiano.

## Traguardi di apprendimento

Utilizzare alcuni siti internet per trovare delle informazioni. Riflettere sulle potenzialità e le criticità di questi siti. Riflettere sulla veridicità delle informazioni trovate.

**Competenza trasversale focus:** Strategie di apprendimento; Pensiero critico-riflessivo; Collaborazione.

**Contesto di Formazione generale focus:** Tecnologie e media.

## Situazione problema

Gli allievi devono comprare un regalo per un loro compagno di classe che compie gli anni. Si decide di andare in un negozio di Lugano di cui si conosce solo l'indirizzo. Strada facendo nascono altre esigenze e curiosità... grazie a internet si troveranno tutte le risposte!

## Quadro organizzativo

**Durata:** 2 ore-lezione.

**Spazi e materiali:** la lezione si svolge in aula di Informatica o con l'utilizzo di computer portatili e di wi-fi. Gli allievi lavorano a coppie e ciascuno riceve una copia cartacea del documento informatico preparato dal docente per prendere appunti riguardo a quanto emerge dalle discussioni.

## Valutazione

Non è prevista una valutazione vera e propria, tuttavia i momenti di messa in comune e di riflessione sono un'occasione di autovalutazione per gli allievi.



## Narrazione dell'esperienza

Il percorso di Alfabetizzazione informatica viene svolto in 12 ore lezione durante il primo periodo dell'anno scolastico.

Tali ore sono state suddivise in tre sezioni:

- 1) Introduzione (2 ore): credenziali di accesso; password sicura; memoria privata e condivisa dei computer a scuola.
- 2) Programmi del pacchetto *Office*: *Word* (4 ore); *PowerPoint* (2 ore); *Excel* (2 ore).
- 3) Utilizzo di internet (2 ore).

L'esperienza con gli allievi suggerisce che per le prime due sezioni è efficace un approccio frontale, basato sul binomio spiegazione-esecuzione. Sarebbe tuttavia necessaria, durante i quattro anni di scuola media, un'esercitazione più regolare e frequente delle procedure apprese.

Il tema di internet può essere invece affrontato con una metodologia più aperta: gli allievi sanno già in qualche modo navigare e di conseguenza ci si può concentrare maggiormente sull'analisi critica di questo strumento.

Il docente espone il problema: comprare un regalo per un compagno di classe. Gli allievi potranno utilizzare solo i sei siti internet stabiliti dal docente.

L'attività si svolge in sei tappe:

- 1) Un amico suggerisce di comprare il regalo in un negozio di giochi che si trova a Lugano, in via Francesco Somaini. Gli allievi devono trovare come si chiama questo negozio.
- 2) Si decide di andare a Lugano con i mezzi di trasporto. Gli allievi devono trovare l'orario di partenza per essere a Lugano alle 15 e scoprire la durata del viaggio.
- 3) Dalla stazione di Lugano al negozio si va a piedi. Gli allievi devono trovare l'itinerario più breve.
- 4) Il gioco non è disponibile. Andrà contattato telefonicamente il negozio fra qualche giorno per sapere se è arrivato. Gli allievi devono trovare il numero di telefono.
- 5) Sono le 15:30 e bisogna tornare a casa il prima possibile. Gli allievi devono capire qual è il primo treno che potranno prendere.
- 6) Al nome del negozio è legata una leggenda. Gli allievi devono trovarla.

Durante le fasi della lezione gli allievi hanno l'occasione di:

- a) sperimentare un utilizzo pratico di internet diverso da quello che può essere il loro modo di utilizzarlo quotidianamente (giochi, video, musica);
- b) collaborare con un compagno per scegliere e mettere in pratica una soluzione a un problema (quale sito utilizzare e come utilizzarlo per trovare la risposta alla domanda posta dal docente);
- c) ascoltare le strategie degli altri compagni, confrontarle con la propria, individuare eventualmente la più adeguata;
- d) riflettere sulla veridicità delle informazioni trovate.

L'attività è generalmente apprezzata dagli allievi, i quali si sentono protagonisti nello sviluppo della lezione.

Le richieste non sono particolarmente difficili e permettono quindi a tutti di trovare una soluzione. In questo modo ci si può concentrare, nella messa in comune, sul confronto delle soluzioni e sulla scelta condivisa dall'intera classe della strategia più adeguata.

Inoltre il coinvolgimento attivo degli allievi fa emergere molteplici spunti di riflessione legati alla loro esperienza. Potrebbe essere un pretesto per sviluppare ulteriormente questi aspetti anche al di fuori dell'Alfabetizzazione informatica.