

Internet per bambini – di Marco Guastavigna

Finalità del laboratorio

Il laboratorio vuole far conoscere e praticare ai corsisti due tipologie di strumenti che possono essere molto utili per proporre agli alunni di scuola materna ed elementare proficue esperienze con Internet: i *browser per la navigazione protetta* e i *motori di ricerca per bambini*. Questi ambienti consentono infatti situazioni di approccio e di apprendimento agevolate sul piano operativo e arricchite sul piano contestuale, perché sono imperniati su due aspetti cruciali della relazione formativa:

- a. *interfacce adatte all'infanzia*;
- b. meccanismi di *tutela* in merito ai siti e alle pagine web raggiungibili, realizzati attraverso un'esplicita sollecitazione a una *supervisione adulta delle condizioni della navigazione*.

Internet e "lettura"

Prima di entrare nel merito degli strumenti di navigazione per bambini e di proporre alcune attività che consentano ai corsisti di impadronirsi rapidamente non solo del loro funzionamento, ma soprattutto del "senso" che essi possono assumere a scuola, è però secondo me necessario un chiarimento proprio sul concetto di "navigazione". Nell'immaginario collettivo troppo spesso infatti esso viene ridotto all'insieme di "competenze di manovra in rete" che sono necessarie per raggiungere una pagina o per seguire i vari link così come vengono proposti sul WEB. In questo modo però non si presta sufficiente attenzione all'insieme di particolari modalità di "lettura" che Internet richiede per essere la più ampia e dinamica realizzazione e rappresentazione in un nuovo contesto comunicativo, *l'ipertestualità digitale*. Allo stesso modo nel ragionare sui motori di ricerca si insiste troppo sugli aspetti "ingegneristici" del problema, senza tener presente fino in fondo che il processo di ricerca di un'informazione comprende anche la verifica della congruenza e della validità di quanto trovato rispetto agli obiettivi di partenza.

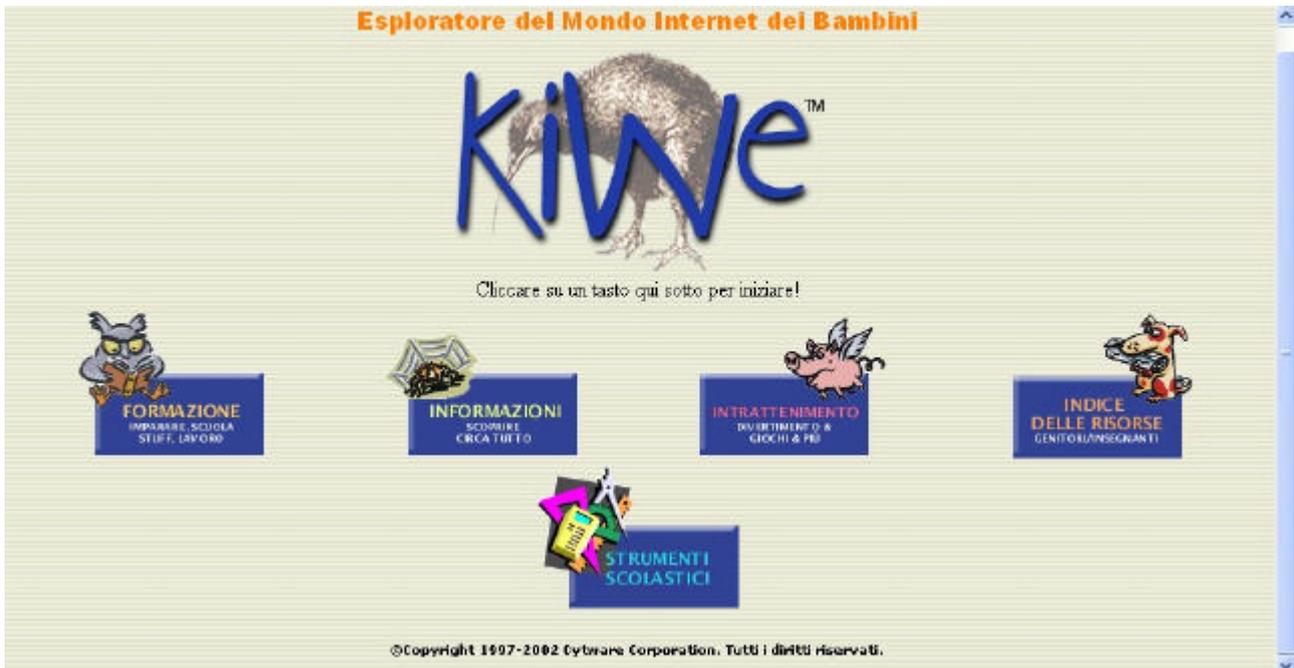
*Saper usare "bene" Internet significa insomma aver acquisito competenze di connessione sia sul versante operativo sia sul versante cognitivo: nel contesto ipertestuale, sfruttato anche dai motori di ricerca per presentare i risultati del loro lavoro, il "Lettore-Navigatore" deve affinare progressivamente e consapevolmente di una strategia di comprensione, di definizione e di verifica della rotta costruita (del percorso di lettura attuato), basata stabilmente sulle sue capacità associative e deduttive. La ricostruzione dell'insieme, ovvero dei sensi, dei significati e della pregnanza dei collegamenti innescati è infatti del tutto a suo carico. In questa prospettiva la scuola, in particolare nei suoi momenti iniziali, deve sapersi proporre non come mera sede di addestramento alle "operazioni tecnologiche", ma bensì come *luogo trasversale per lo sviluppo e il potenziamento di competenze di costruzione di ipotesi, di analisi e di lettura, intesa come attribuzione di sensi e scopi a percorsi e verifica delle scelte effettuate*. Allo stato attuale tale relazione formativa con Internet non riguarda solo gli allievi, ma coinvolge in forma diretta anche gli insegnanti, la cui preparazione in merito non può ancora considerarsi consolidata. Essa ha in ogni caso il suo naturale inizio nella scuola materna e elementare: l'ipertestualità è infatti anche ipermedialità e i collegamenti e le ricerche possono quindi avere come innesco e punto d'arrivo anche immagini e altri oggetti digitali differenti dal testo, che ripropongono l'intreccio tra sensi e significati sopra delineato. Disporre di strumenti con un'architettura pensata per i bambini per affrontare in chiave *propedeutica* i primi passi di un itinerario cognitivo così complesso è certamente un vantaggio da non trascurare.*

I browser per bambini

I "rovistatori di rete" per bambini sono ormai assai numerosi. Sono concepiti come integrazione o parziale sostituzione di più complessi e costosi sistemi di filtro della navigazione rispetto a contenuti violenti, pornografici e pedofili (cfr. per esempio Davide, <http://www.davide.it>). Si rivolgono di per sé alle famiglie interessate a introdurre elementi di cautela nella navigazione su Internet da parte di utenti più giovani, ma possono benissimo essere utilizzati anche a scuola.

Ce ne sono di completamente gratuiti e di esclusivamente a pagamento. In mezzo c'è una fascia di programmi dei quali è possibile scaricare da Internet una versione di prova, destinata a cessare di funzionare dopo un certo tempo.

Nella gran parte dei casi oltre alle proprie funzionalità il programma rende disponibile un ampio bacino di siti prevalentemente selezionati da parte dei suoi autori, nei quali è possibile navigare senza timore di "fare brutti incontri". In figura è riprodotta, a titolo esemplificativo, la pagina iniziale proposta da KIWE (Kid's Internet World Explorer – <http://www.kiwe.it/maini.htm>).



Il modello logico-operativo prevalente prevede poi che al momento dell'installazione venga definito un *supervisore* dell'ambiente, al quale vengono assegnati un nome utente e una password - l'ipotesi generale è infatti che il programma venga acquistato o scaricato da un genitore o da un insegnante e che questi assuma tale ruolo.

Il supervisore potrà amministrare le condizioni di navigazione fino a restringerla esclusivamente alla lista dei siti permessi inserita nel browser, lista alla quale solo al supervisore stesso sarà permesso di aggiungere o togliere elementi. In figura è riprodotto, a titolo esemplificativo, il meccanismo di supervisione previsto dal Children's Browser di ChildSoft (<http://www.childrensdesktop.com/>)

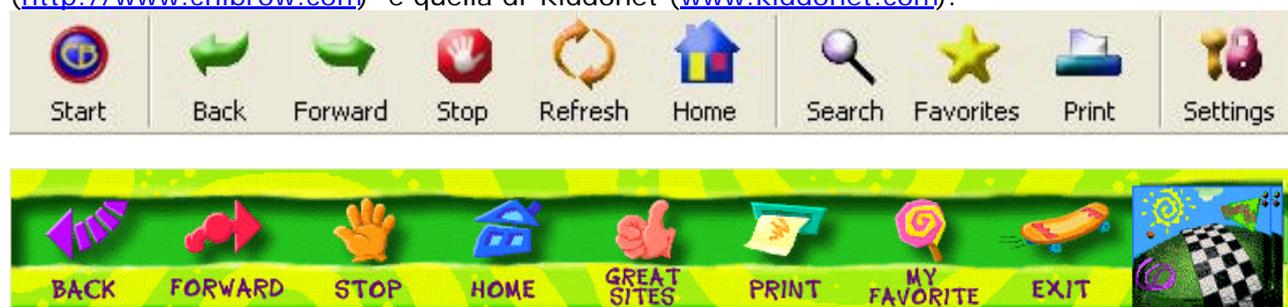


Più raro – probabilmente perché meno efficace e rassicurante – è l'uso da parte del browser di un proprio *filtro*, destinato a impedire l'accesso a pagine giudicate inopportune.

Alcuni browser prevedono anche che il supervisore possa, se lo ritiene necessario, interdire l'accesso durante la navigazione a qualsiasi programma presente sul PC e addirittura la visione del normale Desktop di Windows.

Comune a tutti i software di questo tipo è l'utilizzo di interfacce caratterizzate da una grandezza delle icone e dei simboli nettamente superiore a quella dei corrispondenti programmi per adulti, da una ridotta importanza delle parti scritte, dall'uso di una grafica accattivante e semplice. Di fronte a questo sono possibili due atteggiamenti: il primo, pedagogico, concepisce queste risorse come propedeutiche rispetto a quelle "adulte", il secondo, a-, se non anti-, pedagogico, le considera esclusivamente come una riduzione. Io consiglio ovviamente il primo atteggiamento. Ricordo inoltre che lo scarso peso della parte testuale riduce le possibili difficoltà legate al fatto che nella maggioranza dei casi si tratta di software stranieri.

In figura sono riprodotte a titolo esemplificativo la barra di navigazione di Children Browser (<http://www.chibrow.com>) e quella di Kiddonet (www.kiddonet.com):



La tabella che segue sintetizza le caratteristiche dei prodotti al momento attuale più facilmente reperibili e indica come trovarli in rete:

Prodotto	Lingua	Caratteristiche del controllo	Distribuzione	Su Internet
Children Browser	Inglese	Supervisione	Sola versione a pagamento	http://www.chibrow.com
KIWE	Inglese, Italiano, Spagnolo	Supervisione	Versione di prova a scadenza temporizzata	http://www.kiwe.it/maini.htm
Children's Browser and Children's Desktop	Inglese	Supervisione	Versione di prova a scadenza temporizzata	http://www.childrensdesktop.com/
KiddonNet	Inglese	Supervisione	Free	http://www.kiddonet.com/knSource/knBrowser.htm
Bounce	Inglese	Filtro dei contenuti	Versione di prova con richiesta di donazione	http://bouncefilterware.com/download.php

I motori di ricerca e i portali per bambini

Dal punto di vista dell'architettura logica, i motori di ricerca per bambini hanno le medesime caratteristiche di quelli "per adulti". Consentono infatti la ricerca per parole chiave e/o per categorie e si possono dividere in "generalisti" e di settore. Ce ne sono di italiani e di stranieri. L'aspetto più interessante è comunque l'altra protezione sul contenuto, ottenuta sia filtrando le richieste degli utenti sia soprattutto *attuando la ricerca richiesta soltanto su un insieme di siti e di pagine preventivamente controllate e filtrate*. Il più interessante motore di ricerca italiano di tipo generalista (Girotondo – <http://www.girotondo.com>) ha purtroppo temporaneamente so-

speso da qualche mese l'attività, a testimoniare quanta poca visibilità (e di conseguenza sostegno, economico e culturale) iniziative come queste abbiamo ancora nel nostro paese. Un altro ottimo esempio è comunque anche "BAOL – il mago del web" – <http://www.baol.it/>: vi troviamo sia la classica casella per l'inserimento di parole-chiave sia una serie di categorie e sottocategorie per una ricerca di tipo deduttivo. La medesima struttura complessiva ritroviamo nell'anglosassone "Yahooligans!" - <http://www.yahooligans.com/>. Tornando in Italia, possiamo andare a dare uno sguardo a "La Girandola, il portale dei bambini" – <http://www.lagirandola.it/>, che oltre a raccogliere quando sto scrivendo i riferimenti a 2234 siti, raccolti in 12 categorie articolate in 88 sezioni, propone anche una serie di attività diverse dalla ricerca (in questa più ampia gamma di proposte risiedono la più convincente distinzione tra *motore* e *portale*, ma anche il rischio di un uso inizialmente confuso e casuale delle risorse legato anche a un'interfaccia fin troppo ricca e articolata): da una serie di Giochi alla scrittura di Cartoline, dalla possibilità di chiedere aiuto per una ricerca mirata a quella di indirizzare brevi messaggi ad alcuni "VIP" e così via. Analoga struttura ha Lycos Zone - <http://www.lycoszone.com/>. Tornando ai motori e passando a quelli settoriali possiamo citare, di nuovo a titolo di esempio, un sito dedicato alle filastrocche – <http://www.filastrocche.it/>, che offre addirittura un'opzione di ricerca avanzata, come rappresentato in figura:

Esegui la tua ricerca

Sezione	Filastrocca
Tipo	Filastrocche d'Autore
Lingua	Italiano
Occasione	Carnevale
Obiettivo	Gioco
Musica	<input type="radio"/> si <input type="radio"/> no <input checked="" type="radio"/> tutte
Novità	<input type="radio"/> si <input type="radio"/> no <input type="radio"/> tutte

Puoi anche specificare una o più parole che possono essere contenute nel titolo, nel testo o altro

Parole

Titolo
 Testo
 Autore
 Commenti

Ricerca Avanzata ★

Vedi la Classifica ★

Cerca ➔

Analogo, anche se ravvivato da animazioni, è il sito della NASA dedicato ai bambini - <http://kids.msfc.nasa.gov/>.

Fin qui un quadro espositivo generale. Le successive attività ti faranno esplorare e capire meglio molte delle funzionalità che abbiamo citato. Ciascuna di esse in questa occasione di formazione ti si rivolge in prima persona, ma con un semplice adattamento di contenuto, di situazione simulata, di obiettivi, può probabilmente essere riproposta ai bambini.

Un ampio elenco organizzato di risorse Internet per bambini è reperibile all'url <http://www.pavonerisorse.to.it/pstd/brain3/default.htm> altre indicazioni sono all'indirizzo <http://www.scuole.piemonte.it/cd/tartara/>.

A. Attività con i browser

Attività A1 - *Esploro l'interfaccia di KIWE*

Obiettivo: comprendere la logica operativa di un browser per bambini a navigazione protetta;

Situazione simulata: preparazione del laboratorio per le attività con gli allievi

Strumenti: con Windows 98 o superiore; Connessione a Internet;

Prerequisiti: saper scaricare un programma dalla rete; saperlo installare;

Scansione dell'attività:

1. se necessario, avvia la connessione a Internet;
2. scarica dalla rete il programma KIWE in versione italiana (<http://www.kiwe.it/kiweveri.htm>);
3. installa il programma scaricato sul tuo pc;
4. se necessario, avvia la connessione a Internet;
5. avvia il programma KIWE 2.OPI;
6. clicca ora una prima volta sull'icona della chiave, che apre le funzioni di supervisione;
7. per ora limitati a cambiar la parola d'accesso standard ("nessuno") con una password di tuo gradimento;
8. naviga utilizzando le connessioni proposte (per esempio parti da Indice delle risorse genitori/insegnanti);
9. impara a usare la combinazione delle voci "menu" e "sito web" poste in altro a destra per raggiungere altri siti;
10. scegli l'opzione "Cerca in Internet": vedrai che ti viene chiesto di inserire la password; prova a inserire l'indirizzo di un sito che conosci; prova a inserire l'indirizzo di un motore di ricerca (p.e. www.google.it);
11. navigando esplora le funzioni della barra degli strumenti posta in alto;
12. mediante l'opzione "Cerca in Internet", raggiungi più siti dei quali conosci l'indirizzo e che sai essere utilizzabili o non contenere materiali inopportuni; via via che li raggiungi, clicca sull'icona del salvadanaio; in questo modo creerai una lista di siti che potrai successivamente aggiungere ai preferiti interni al browser;
13. clicca ora una seconda volta sull'icona della chiave, che apre le funzioni di supervisione; ci occuperemo ora di come inserire nuovi siti di nostro gradimento;
14. utilizza ora l'opzione "Aggiungi tutti i siti della lista salvata" che ti consente di collocare o tra "I Miei Favoriti" o tra "I favoriti di KIWE", i siti della lista generata cliccando sul salvadanaio; l'azione va a buon fine con un click sul tasto Aggiorna;
15. prova ora a utilizzare tutte le altre funzioni e combinazioni operative. È possibile aggiungere un sito, cancellare un sito, creare nuove categorie per la raccolta di siti (questa funzione è molto importante per mantenere l'ordine e organizzare le risorse in funzione di scopi didattici mirati), cambiare i dati relativi a un sito, rivedere la cronologia dei siti visitati.
16. cessa questa attività quando avrai l'impressione di possedere bene la logica complessiva di funzionamento dell'ambiente

Molto probabilmente, mentre esplorerai l'ambiente di KIWE, ti verranno in mente possibilità di un suo impiego via via più precise e articolate.

Attività A2 – *Seleziono un bacino di siti per integrare un progetto didattico*

Obiettivo: utilizzare la funzionalità di inserimento e controllo dei siti di un browser per bambini; imparare a selezionare siti in funzione di un progetto didattico esistente.

Situazione simulata: gruppo classe del secondo ciclo della scuola elementare in cui sta per partire un'attività di analisi e di produzione di fumetti.

Strumenti: PC con Windows 98 o superiore; Connessione a Internet; browser per bambini Kiddonet; browser Internet Explorer 5.5 o superiore; motore di ricerca google.it.

Prerequisiti: saper scaricare un programma dalla rete; saperlo installare; saper usare un browser di rete di tipo usuale e il motore di ricerca google.it.

Scansione dell'attività:

1. se necessario, avvia la connessione a Internet;
2. scarica da Internet il browser Kiddonet – <http://www.kiddonet.com/knSource/knBrowser.htm>
3. installa il programma scaricato sul tuo PC;
4. se necessario, avvia la connessione a Internet;
5. avvia il programma Kiddonet;
6. clicca in alto sul simbolo sopra la scritta "My favorites": ti comparirà quanto rappresentato in figura:

My Favorites

The list:

How to add sites

clicca ora su "How to add Sytes": ti compariranno le istruzioni su come inserire nuovi siti nella lista dei favoriti, che è attualmente vuota: le alternative sono tre, ciascuna delle quali ha effetto chiudendo e riaprendo il browser per bambini:

- a. Utilizzare Internet Explorer e collocare i siti che giudichino via via adatti nella cartella Kids¹ dei Preferiti, dalla quale Kiddonet attingerà
 - b. Utilizzare la funzione "Add Favorite Site" del gruppo del programma Kiddonet, per inserire uno alla volta gli indirizzi e i nomi dei nuovi siti;
 - c. Utilizzare la funzione "Organize Favorite" del gruppo del programma Kiddonet, per inserire indirizzi e nomi dei nuovi siti anche più di uno alla volta.
7. scegli la procedura che ti risulta più chiara tra a. b. e c.;
 8. avvia il tuo browser preferito e raggiungi google.it – <http://www.google.it>

¹ Attenzione: la cartella va trattata con grande attenzione; ricordiamo che essa va attivamente creata in Internet Explorer solo se si utilizza questa modalità la modalità a. Con le altre due procedure essa viene prodotta in automatico.

9. utilizzando la ricerca semplice o quella avanzata seleziona 10-15 siti significativi e proponibili ai tuoi ipotetici allievi relativi al tema dei fumetti; questa fase implica da parte tua un'attenta valutazione dei loro contenuti, della loro significatività, della loro comprensibilità e utilizzabilità;
10. inserisci i siti trovati tra i Favorites di KidDonnet nell'ordine che ritieni migliore; ricordati di assegnare a ciascuno il nome più significativo rispetto al contesto in cui pensi di doverlo utilizzare; per evitare di doverne riscrivere gli indirizzi, usa la funzione di copia-e-incolla.
11. chiudi e riapri KidDonnet, clicca su My Favorites e naviga sulla tua lista organizzata.

Una volta fatta l'operazione di selezione su di un PC, se vorrai collocare il materiale selezionato su più computer dovrai installare KidDonnet su tutti, ma ti basterà usare la funzione *Importa ed Esporta* del menu File di Internet Explorer e condividere il contenuto della cartella Kids dei Preferiti su tutti i browser Microsoft.

Attività A3 - *Vado in Chat, tranquillamente (KIWE)*

Obiettivo: comprendere la logica operativa di una chat in una situazione protetta;

Situazione simulata: chat a distanza; per svolgere questa attività ciascun corsista deve poter prendere accordi con altri corsisti in modo da partecipare alla chat contemporaneamente;

Strumenti: PC con Windows 98 o superiore; Connessione a Internet; browser per bambini KIWE;

Prerequisiti: aver svolto l'attività A1

Scansione dell'attività:

1. se necessario, avvia la connessione a Internet;
2. avvia il programma KIWE;
3. scegli l'opzione "Intrattenimento";
4. scegli l'opzione "Chat per bambini";
5. scegli l'opzione "La chat degli studenti";
6. compila la scheda indicando un tuo nome utente, un indirizzo di posta elettronica (se non ne hai uno tuo indica quello della tua scuola) e poi clicca su Connect;
7. sei ora in una stanza per chiacchierare con altre persone;
8. se necessario aspetta l'ingresso di altri colleghi; potrebbero essere presenti anche altri utenti;
9. cominciate a chiacchierare scrivendo il vostro messaggio nella riga in basso seguito dalla pressione di Invio;
10. valutate le difficoltà e l'efficacia di questa forma di comunicazione: noterete rapidamente che sarà necessario trovare un ordine di intervento per evitare accavallamenti.

La chat è lo strumento di comunicazione via Internet più amato dagli adolescenti e invece ritenuto più faticoso da utilizzare dagli adulti. Discuti con i tuoi colleghi l'esperienza fatta, magari dopo averla ripetuta più di una volta e avendo fissato degli argomenti su cui condurre le varie chat.

Attività A4 - Costruisco la My Home Page con Kiddonet.com

Obiettivo: realizzare un prodotto digitale a distanza, condivisibile con altri utenti, in situazione protetta.

Situazione simulata: attività di produzione di materiali sulla rete in lingua inglese

Strumenti: PC con Windows 98 o superiore; Connessione a Internet; browser per bambini Kiddonet.

Prerequisiti: aver svolto l'attività A2

Scansione dell'attività:

1. se necessario, avvia la connessione a Internet;
2. avvia il browser Kiddonet;
3. raggiungi la pagina <http://www.kiddonet.com>; se non hai fatto modifiche è la pagina iniziale a cui si collega il browser;
4. scegli la voce Register, in alto a sinistra allo scopo di inserirti come nuovo utente nella comunità di intrattenimento "Kiddonet";
5. inserisci i dati richiesti; se non disponi di un tuo indirizzo di posta, indica quello della scuola;
6. scegli ora l'opzione log out;
7. scegli l'opzione My Home Page;
8. scegli Create Home Page;
9. inserisci il nome utente e la password appena registrati;
10. realizza la tua home page combinando Graphic Style, Title, My Message, My Face, My Motto, Music. Hit counter e così via, tutte opzioni attivabili sulla sinistra dell'ambiente di lavoro; ricorda che, poiché la pagina per essere condivisa deve essere approvata, le parti testuali devono essere in inglese; il tuo lavoro sarà infatti soggetto ad approvazione da parte dei supervisori del sito entro le successive 48 ore, ma sarà poi visibile dagli altri utenti della comunità.

L'attività può essere svolta in forma pressoché autonoma dai bambini più grandi e con diversi livelli di aiuto da parte dell'insegnante da tutti, anche dai più piccoli, magari in questi casi limitandosi al lavoro di tipo grafico e riducendo al minimo le parti testuali. Può essere ripetuta più di una volta. Nella sostanza si tratta di presentare se stesso (o il proprio gruppo) ad altri abitanti della rete. Si apprezzerà l'esplicito invito a non dare dati personali.

B. Attività con motori di ricerca e portali

Attività B1. *Mini "Trivial Pursuit" digitale*

Obiettivo: imparare a valutare l'utilità delle informazioni ritrovare

Situazione simulata: attività propedeutiche all'uso di un motore di ricerca per parole chiave e per categorie

Strumenti: PC con Windows 98 o superiore; Connessione a Internet; browser per bambini; motore di ricerca Baol.

Prerequisiti: saper avviare un browser per bambini; saper raggiungere l'indirizzo <http://www.baol.it>.

Scansione dell'attività:

1. Avvia la connessione a Internet;
2. Avvia il browser per bambini che hai scelto;
3. Raggiungi l'indirizzo <http://www.baol.it>;
4. Rispondi alle seguenti domande utilizzando le opportunità (parole chiave o categorie) che ti mette a disposizione il motore di ricerca (ho verificato che con una ricerca efficace è possibile rispondere a tutte):
 - a. Quale apicoltore ha scoperto lo spazio d'ape?
 - b. Quale tipo di dieta si fonda sul mantenimento del PH del sangue?
 - c. Quando è nato il circolo sportivo Accademia del Nuoto di Roma?
 - d. Quale potere ha Tonio Cartonio, personaggio di Melevisione?
 - e. Cosa è un gioco MUD?
 - f. L'allergia al latte tende a guarire o meno, secondo i pediatri?

In qualche caso potrai effettuare la tua ricerca a partire da parole-chiave, in altri casi dovrai ingegnarti con le categorie. A volte dovrai andare oltre il primo tentativo, perché l'ipotesi di ricerca che hai fatto non trova riscontro nel modo in cui i dati sono organizzati. Ti scontrerai, insomma, con le ordinarie difficoltà proposte anche dai motori di ricerca non protetti. Probabilmente, in seguito ai meccanismi di protezione attivati dal motore per bambini, avrai a che fare meno con il fenomeno con essi più frequente: la sovrabbondanza.

5. Ora tocca a te produrre 5 o 6 domande a cui sia possibile certamente rispondere attraverso Baol.it.

Attività B2. - *Gadgets, giù da me!*

Obiettivo: imparare a scaricare materiali in situazione protetta;

Situazione simulata: attività propedeutiche al download controllato da parte dei bambini;

Strumenti: PC con Windows 98 o superiore; Connessione a Internet; browser per bambini; motori di ricerca protetti

Prerequisiti: saper avviare un browser per bambini; saper raggiungere indirizzi web predefiniti

Scansione dell'attività:

1. Avvia la connessione a Internet;
2. Avvia il browser per bambini che hai scelto;
3. Raggiungi l'indirizzo <http://www.girotondo.com/girotondo/gif/gif.html>;
4. Segui le istruzioni a video e scarica sul tuo PC le immagini dei gatti;
5. Raggiungi l'indirizzo <http://digilander.libero.it/important/pacman/index.html>;
6. Segui le indicazioni a video e scarica sul tuo PC il gioco Pacman;
- 7 Raggiungi l'indirizzo <http://www.softronix.com/logo.html>;
- 8 Scarica sul tuo PC la versione gratuita di MSWLogo;
- 9 Raggiungi l'indirizzo <http://www.liberliber.it/biblioteca/c/collodi/index.htm>
- 10 Segui le istruzioni a video e scarica sul tuo PC il testo di Pinocchio.

Insomma, potremmo continuare. Ma avrai ormai capito che con un po' di attenzione su Internet puoi trovare di tutto (immagini, giochi, programmi, romanzi...). La difficoltà non sta nel trovare le "cose" quanto proprio nell'evitare di esagerare o nello scaricare prima di essere ben certi di quel che si prende e degli effetti che ciò avrà. Gli indirizzi che hai di volta in volta raggiunto sono tutti il risultato di ricerche in situazione protetta, e questo ti dà maggiori garanzie sull'utilità (e sulla non dannosità...) dei materiali scaricati.

Potresti ora essere tu a preparare una lista o una tabella di materiali che giudichi possano interessare i tuoi piccoli allievi per poi guidarli nelle operazioni di "scarico" sul pc (download).

Attività B3. *Usare una scheda di ricerca avanzata*

Obiettivo: comprendere la logica operativa di una scheda di ricerca avanzata;

Situazione simulata: attività propedeutiche all'uso delle funzioni avanzate di un motore di ricerca protetto

Strumenti: PC con Windows 98 o superiore; Connessione a Internet; browser per bambini; motori di ricerca protetti

Prerequisiti: Aver compiuto l'attività B1

Scansione dell'attività:

1. raggiungi l'indirizzo <http://www.filastrocche.it/ricerca.asp>;
2. imposta la scheda in modo da trovare canzoni d'autore in lingua italiana corredate dalla musica e che contenga nel titolo la parola fiore;
3. quando l'avrai o le avrai trovate scoprirai che puoi anche cantarle accompagnandoti con la base in formato MIDI. Fallo, se ti va.
4. ora imposta un altro paio di volte la scheda con parametri di tuo gradimento.

Una scheda o griglia per l'impostazione della ricerca avanzata è uno strumento molto potente perché attraverso di esso si agisce, parzialmente nell'esempio propostoti, più ampiamente nei modelli proposti dai motori di ricerca adulti, sugli operatori logici AND, OR e NOT, che potranno essere presentati agli allievi più avanti nel loro percorso formativo, dopo che essi ne avranno fatto esperienza diretta e concreta senza doverli nemmeno citare.

Scheda di riflessione

1. Quali delle attività svolte hai trovato più interessanti? Perché?
2. Quali invece meno significative? Perché?
3. Quali tra gli obiettivi proposti ti sono sembrati più importanti? Perché?
4. Quali obiettivi ti sono parsi poco importanti? Perché?
5. Che cosa riproporresti ai tuoi colleghi? Con quali modifiche?
6. Che cosa riproporresti ai tuoi allievi? Con quali modifiche?
7. Delinea un quadro delle attività con Internet che proporresti ai tuoi bambini
8. Delinea un percorso ipotetico di attività con Internet per tutto il tuo ciclo di scuola (materna o elementare).