

# attività

## LEGGERE E SCRIVERE ★★

**1.** Elabora una relazione su *Apprendimento e computer* (4 pagine, se scritta a mano, e 10.000 caratteri in corpo grafico 11, spazi esclusi, se scritta al computer).

Leggi insieme ai compagni di classe i testi e la bibliografia presentati nel dossier sull'argomento in oggetto.

Integra le informazioni con eventuali ricerche in rete e con conoscenze ed esperienze personali.

Decidi insieme ai tuoi compagni e all'insegnante la suddivisione in tre gruppi e l'attribuzione a ciascun gruppo dei paragrafi e sottoparagrafi da approfondire come segnalato nella teoria (> 1. *Nuove generazioni del terzo millennio e alfabetizzazione*

*informatica; 2. I vantaggi della tecnologia; 3. I rischi di Internet).*

Suddividi il testo in:

- introduzione: precisa l'argomento, lo scopo e l'occasione della ricerca, le materie coinvolte (*Italiano e Informatica*);
- sviluppo: seleziona le informazioni, organizzale nelle schede corrispondenti, rielabora sulla base della documentazione fornita, delle conoscenze e delle esperienze personali, delle eventuali interviste effettuate tra altri studenti dell'Istituto;
- conclusione: inserisci considerazioni sull'interesse e sull'utilità della ricerca in rapporto agli obiettivi posti nell'introduzione.

**Documento 1****Dai “nativi del libro” ai “nativi digitali”**

«È opportuno considerare che – come sottolineano autorevoli studi – il rapporto con la realtà e l’approccio alla conoscenza dei cosiddetti “nativi digitali”, ovvero i nostri piccoli e grandi studenti, sono ormai significativamente diversi da quelli dei “figli di Gutenberg”<sup>1</sup>. È questo un dato di novità assoluta difficilmente ignorabile e con il quale la scuola e i processi di insegnamento/apprendimento che in essa si attuano dovranno progressivamente misurarsi».

È questa la sfida che la generazione degli “immigrati digitali” deve raccogliere e affrontare. Bambini e adolescenti – i nati dagli anni ’90 in poi – parlano tra loro chattando<sup>2</sup> o con il cellulare, fanno ricerche online, si sfidano con videogame e mondi virtuali, condividono musica e immagini, aprono blog<sup>3</sup> e profili sui social network<sup>4</sup>. I numeri sono impressionanti e da soli raccontano la rivoluzione “digitale”: oltre 10.000 ore trascorse con i videogiochi, oltre 200.000 e-mail<sup>5</sup> e instant messages<sup>6</sup> inviati e ricevuti, più di 10.000 ore a parlare con telefoni cellulari; oltre 20.000 ore trascorse a guardare la TV, oltre 500.000 di spot visti. Al contrario, agli “strumenti” tradizionali, come il libro per esempio, viene dedicato un tempo sicuramente ridotto: al massimo, 5.000 ore di lettura. Gli adolescenti sono in prima linea, scoprono da soli come usare le nuove tecnologie e sperimentano il mondo “digitale” senza nessuna remora<sup>7</sup>: per alcuni, l’uso illimitato della rete e di tutti gli strumenti tecnologici è un rischio, per altri un’opportunità da prendere seriamente in considerazione. Nell’era di Internet si apre una riflessione seria e complessa: come sono cambiati i modelli di comportamento? Quanto le nuove tecnologie hanno influenzato le nostre esistenze? E gli immigrati digitali, i nativi del libro, che di fatto sono i loro genitori e i loro insegnanti, sono in grado di aiutare, guidare, educare i “nativi digitali”?

1. **Gutenberg**: nel 1455 l’artigiano tedesco Johannes Gutenberg (1400 ca-1468) costruì una macchina da stampa “a caratteri mobili”. Essa rappresentò una vera rivoluzione perché consentì di diminuire il costo di produzione dei libri e di aumentare viceversa il numero di copie in circolazione. Cambiò anche il formato dei libri, che divenne più piccolo e maneggevole, e alla pergamena si sostituì la carta. Ora i lettori potevano disporre di

più libri e valersi di più informazioni in tempo minore.  
2. **chattando**: dialogando attraverso i servizi telematici con altri utenti in forma scritta e in tempo reale, anche anonimamente; dall’inglese *chat*, “chiacchierata”.  
3. **blog**: pagina web curata da un utente privato, in cui generalmente tra l’autore e i lettori avviene uno scambio di informazioni e commenti su temi di varia natura.  
4. **social network**: termine inglese che

La citazione è tratta da:

Circolare ministeriale n. 16 MIUR – 10 febbraio 2010

I dati sono tratti da:


“Digital Natives, Digital Immigrants, Part II: Do They Really Think Differently?”, By Marc Prensky, from On the Horizon - MCB University Press, Vol. 9 No. 6, December 2001

La fonte è:


Salone del libro – Torino Lingotto Fiere 13-17 maggio – Stand Cnr  
<http://www.salonelibro.it/>  
13/05/2010 al 17/05/2010, Torino  
<http://www.iit.cnr.it/node/6975>

indica i sistemi di reti sociali; le più note sono Facebook e Twitter, che attraverso Internet permettono di dialogare, scambiare documenti, costituire gruppi di interesse comune.  
5. **e-mail**: messaggi di posta elettronica.  
6. **instant messages**: sistema di comunicazione attraverso la rete che permette di scambiare, in tempo reale, frasi e brevi testi.  
7. **remora**: difficoltà, indugio.

**Documento 2**

Chi scrive a mano usa il cervello più di chi digita 

**Documento 3**

Dal sapere lineare alla condivisione digitale 

## Documento 4

### Che cosa è la LIM?

La lavagna interattiva multimediale (LIM) è una lavagna elettronica su cui vengono proiettati contenuti digitali.

Vi sono molti tipi di lavagna interattiva, che operano con software e strumenti diversi; con tutte le lavagne, però, si può interagire con i contenuti proiettati toccando la superficie della lavagna.

Per funzionare, la LIM deve essere collegata a un **computer** e a un **proiettore**.

Quello che compare sullo schermo del computer viene proiettato sulla lavagna: file, programmi, pagine Web. Invece di usare il mouse si usano le mani oppure penne speciali, a seconda del tipo di lavagna.



Con la LIM si può fare tutto quello che si fa con una lavagna tradizionale: **scrivere**, **disegnare** e **cancellare**.

Ma si possono fare anche molte altre cose:

- proiettare dei testi, sottolinearli ed evidenziarli;
- mostrare immagini, ingrandirle e spostarle;
- fare esercizi interattivi;
- mostrare presentazioni in PowerPoint;
- vedere e ascoltare file multimediali, audio, video e animazioni;
- navigare su Internet;
- creare contenuti nuovi utilizzando i software specifici di ogni lavagna interattiva.

Anche se il libro rimane il punto di riferimento fondamentale nell'insegnamento, la LIM è uno strumento dalle grandi potenzialità perché sfrutta un linguaggio **visivo** e **interattivo**, vicino a quello degli studenti, abituati a computer, console, telefoni e lettori mp3 touchscreen.

Con la lavagna interattiva gli studenti si sentono più **coinvolti** nel processo formativo e, grazie alle loro spiccate abilità informatiche, possono sentire la scuola più vicina.



(<http://online.scuola.zanichelli.it/ideelim/2011/09/01/la-lim-in-breve-che-cose-e-come-si-usa/>)

## Documento 5

Adolescenti e nuovi media tra rischi e risorse

