

## LEARNING CARD

# Elementare Watson!

<b>Description</b>	Questa attività consentirà agli studenti di valutare le fonti fornite da Google quando cercano informazioni e identificare strategie per valutare la veridicità e l'affidabilità delle informazioni recuperate.
<b>Tag</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• News</li><li>• Social Media</li></ul>
<b>Skills</b>	<b>GESTIONE DEI CONTENUTI</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Cercare, selezionare e scaricare</li></ul> <b>MEDIA E TECNOLOGIA</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Agire</li></ul> <b>IDEOLOGIA E VALORI</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Valutare e riflettere</li><li>• Agire</li></ul>
<b>Learning areas</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sciences</li><li>• Social Sciences</li><li>• Technologies</li></ul>
<b>Card language</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• English</li><li>• Spanish</li><li>• Italian</li></ul>

## Structure

<b>Sessions</b>	3 (variabile)
<b>Duration</b>	55' (variabile)
<b>Number of participants</b>	10-30 partecipanti
<b>Age</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 17-18</li></ul>
<b>Materials</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Computer o telefono cellulare</li><li>• Google</li></ul>

# Process

---

**Key questions**

- Che motore di ricerca utilizzo per ottenere informazioni?
  - Come posso effettuare la ricerca?
  - Quante e quali fonti leggo dopo una ricerca?
  - Quali elementi uso per decidere se fidarmi o meno delle informazioni che trovo su Internet?
  - Cosa devo fare con le informazioni che trovo su Internet?
-

## Development

- L'insegnante propone un brainstorming riguardante le strategie per navigare in rete e cercare informazioni. Quindi, anche collettivamente, l'insegnante motiva gli studenti a fare domande su questo argomento.

*Suggerimento: è utile guidare gli studenti a pensare ad argomenti basati sui loro interessi, in modo da stimolarli a pensare alla veridicità di un'informazione che hanno trovato in rete o sulla necessità di ampliare quanto conoscono in merito.*

L'insegnante e gli studenti scelgono una delle domande su cui si baserà l'attività.

La proposta sarà cercare informazioni e risposte a questa domanda. (20'-25')

- L'insegnante divide gli studenti in gruppi di tre o quattro studenti.

L'insegnante comunica ai gruppi che dovranno cercare informazioni sulla domanda scelta per sviluppare un breve testo.

Ogni gruppo deve seguire le istruzioni specifiche dell'insegnante relative a come la ricerca verrà eseguita.

Istruzione A: Gli studenti possono solo navigare la prima pagina che appare su Google.

Istruzione B: gli studenti possono solo navigare su due dei primi tre risultati su Google.

Istruzione C: gli studenti non possono inserire nessuno dei primi tre risultati in Google. (5'-10')

- I gruppi cercano le informazioni e scrivono le loro risposte. (10'-20'- Variabile in base alla complessità della domanda)

- I gruppi si uniscono ad altri gruppi con le stesse istruzioni (A, B o C) e confrontano i loro testi. (5')

Hanno generato testi simili?

Hanno usato le stesse fonti?

Hanno scelto le stesse informazioni all'interno della stessa fonte?

Hanno navigato in rete seguendo collegamenti ipertestuali all'interno del sito?

Dobbiamo sottolineare che l'utilizzo di Google da diversi account può generare risultati diversi. Bisogna invitare i ragazzi a confrontare le differenze e riflettere sugli algoritmi di Google che forniscono informazioni diverse in base al profilo.

- Tre sottogruppi con istruzioni diverse si riuniscono.

Le risposte generate da ciascuna di esse vengono confrontate. (5' a 10')

Hanno ricevuto le stesse informazioni o ci sono incongruenze nelle informazioni raccolte?

In caso di incongruenze, come potrebbero essere verificate le informazioni?

Discussione sulle loro riflessioni e aspetti discussi nelle due fasi precedenti, concentrandosi sulle strategie discusse per verificare le informazioni. (15')

- L'insegnante elenca, insieme agli studenti, i criteri per analizzare l'affidabilità delle informazioni trovate in rete e presenta un modello (Gavilan, Pindo) per cercare informazioni, recuperarle e valutarle. L'insegnante propone di ripetere l'attività usando questi criteri e aggiornando le risposte iniziali (10').

- La sessione termina con la presentazione delle risposte e una riflessione sulle modifiche avvenute (10').

*Suggerimento: utilizzare questa sezione come sessione di revisione al termine di un'unità tematica o come preparazione per un esame o una valutazione.*

Prima della lezione l'insegnante prepara le domande sull'argomento specifico da rivedere.

Gli studenti sono divisi in squadre. Gli obiettivi della sessione sono stabiliti: per consolidare le conoscenze, come una revisione e un'espansione degli argomenti trattati precedentemente nel corso, i team devono cercare informazioni e preparare risposte il più possibile complete alle domande proposte.

L'attività è impostata come un gioco in cui i punti vengono assegnati a ciascuna squadra in base alle risorse utilizzate, al tempo e a quanto sfruttano le strategie discusse nella sessione precedente. (5')

Prima di iniziare il gioco, si definisce collettivamente un protocollo o una tabella di procedimenti auspicabili per effettuare le ricerche con i punti correlati che le squadre avrebbero guadagnato se li avessero seguiti.

- Potrebbero inoltre essere concordate o discusse altre regole che le squadre vorrebbero stabilire.

Esempio: se tutti i membri del team devono partecipare al processo, se è consentito utilizzare uno o più dispositivi per gruppo, se le squadre devono rendere esplicite le fonti, ecc.

Tuttavia si mantiene la regola di guadagnare punti relativamente al fattore temporale, vale a dire, il maggior numero di risposte alle domande nel tempo stabilito. (20')

- Ogni squadra riceve un ampio elenco di domande. L'insegnante imposta un limite di tempo e il gioco inizia.

Alternativa: invece di condividere tutte le domande con gli studenti, l'insegnante può dare ad ogni squadra solo la prima domanda. Quando ciascuna squadra finisce la prima risposta, deve chiedere la seguente domanda e così via.

Si può scegliere una piattaforma online per condividere le domande dei gruppi (gruppo in un social network, messaggio su una piattaforma educativa, ecc.)

La durata è variabile in base alla complessità degli argomenti.

- Allo scadere del tempo, ogni squadra condivide le sue risposte con la classe. Si può utilizzare anche in questo caso una piattaforma accessibile a tutti gli studenti oppure creare una cartella condivisa per tutte le risposte dei gruppi.

Vengono aggiunti tutti i punti generali, come quelli guadagnati in base al numero di risposte o in base alle linee guida generali.

Quindi, agli studenti viene richiesto di aggiungere ulteriori dettagli sulla qualità delle risposte. Vengono creati dei sottogruppi a cui sono assegnate delle domande da analizzare e a cui assegnare un punteggio. L'insegnante assiste al processo. Al termine dell'attività viene individuato un vincitore attraverso l'utilizzo di una piattaforma quale: <https://keepthescore.co/>

La durata è variabile in base alla complessità degli argomenti.

- L'attività si conclude con una riflessione in gruppo, divisa in due fasi. In primo luogo, ci sarà una riflessione di gruppo sul gioco e cosa possiamo imparare da esso. (10')

Domande suggerite:

Potresti mettere in pratica i criteri e le strategie discussi?

A cosa hai deciso di dare la priorità?

Il minor tempo per poter rispondere a più domande.

La qualità delle risposte per guadagnare più punti per ogni domanda

In generale, quando studi, qual è la relazione tra il tempo dedicato alla ricerca di informazioni e la sua qualità? A cosa tendi a dare la priorità? Perché?

- In secondo luogo, ogni studente completa individualmente un breve grafico di autovalutazione 3-2-1 (10').

3 - Tre cose imparate sull'argomento.

2 - Due cose interessanti di cui vorrebbe saperne di più.

1 - Domanda o dubbio che lui / lei ha ancora.

---

<b>Evaluation</b>	Può essere effettuata una valutazione collettiva meta-cognitiva per quanto riguarda gli aspetti da prendere in considerazione quando si cercano e si selezionano informazioni da Internet. Può essere sviluppata una lista di controllo delle caratteristiche principali da prendere in considerazione nelle ricerche future.
<b>References for professors</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tenere traccia del punteggio di diverse squadre o giocatori. Esempio: <a href="https://keepthescore.co/">https://keepthescore.co/</a></li></ul>
<b>Author</b>	Gabriela Rodríguez Bissio. Plan Ceibal (Uruguay), <a href="mailto:gabriela_rodbis@gmail.com">gabriela_rodbis@gmail.com</a> Cecilia Fernández Pena. Elbio Secondary School (Uruguay), <a href="mailto:cfernandezpena@gmail.com">cfernandezpena@gmail.com</a> Natalia Correa, Universidad de la República (Uruguay), <a href="mailto:natalia.correa@fic.edu.uy">natalia.correa@fic.edu.uy</a>

---