



EDUCAZIONE ALL'INFORMAZIONE

Cercare, analizzare e utilizzare correttamente l'informazione

Discipline coinvolte

IMMAGINI, SUONI, COLORI - I DISCORSI E LE PAROLE

In un ambiente in continua espansione di dati e informazioni, e di agenti in grado di svolgere qualunque tipo di azioni su queste, tra le competenze di base, essenziali per ogni aspetto della vita, rientra la capacità di cercare, decodificare e utilizzare consapevolmente e criticamente l'informazione.

La padronanza delle strategie di ricerca di informazione prevedono la capacità di valutare provenienza, qualità e credibilità delle fonti informative, e di giudicare la qualità e la completezza delle informazioni raccolte, anche a partire dalle dinamiche utilizzate dai motori di ricerca e da repertori di risorse.

Educazione all'informazione significa, in un senso più ampio, comprendere le dinamiche associate alla profonda evoluzione che ha investito l'ecosistema della produzione e della distribuzione di informazione.

Voce del verbo ascoltare!



Livelli in DigCom 2.1	Complessità dei compiti	Autonomia	Dominio Cognitivo
1-Base	Compiti - semplici	Con guida	Ricordo



INFANZIA



PRIMARIA

Area di Competenza (dimensione1)

1. Informazione e alfabetizzazione nella ricerca dei dati

2. Comunicazione e collaborazione

Competenze (dimensione 2)

1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati e informazioni, contenuti digitali

2.1 Interagire con le tecnologie digitali



EDUCAZIONE ALL'INFORMAZIONE

Cercare, analizzare e utilizzare correttamente l'informazione

Discipline coinvolte

IMMAGINI, SUONI, COLORI - I DISCORSI E LE PAROLE

NOTE: La creazione dei gruppi è pensata dall'insegnante sulla base delle competenze dei bambini.

Descrizione attività: scannerizzare QR code, ascoltare un verso e associarlo ad un animale. Allenare uno dei cinque sensi, l'udito, in modo dinamico: scannerizzare QR code, ascoltare, associare l'informazione audio all'informazione visiva.

Setting: l'attività deve essere svolta in uno spazio ampio, conosciuto dai bambini: sezione, corridoio, palestra, giardino. In tutto lo spazio sono stati appesi QR code stampati (e plastificati). Al centro dello spazio c'è una scatola chiusa contenente flashcards (plastificate) con raffigurati diversi animali. Le carte devono corrispondere in quantità ai QR code disponibili. Inoltre, ci saranno altri QR di colore diverso che serviranno solo per la prima fase dell'attività.

Materiali e Risorse



QR code di colore blu per il momento dell'anticipazione (esempio disponibile a questo link: <https://accorcia.to/27lm>)

QR code di colore nero abbinati a versi di animali (esempi disponibili a questo link: <https://accorcia.to/27ll>)

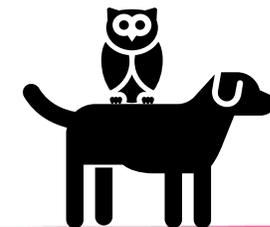
Flashcards rappresentanti diversi animali (esempi disponibili a questo link: <https://accorcia.to/27m4>)

Tablet o smartphone

App per leggere QR code disponibili sul playstore

Scotch o gommini biadesivi o velcro

(plastificatrice)





EDUCAZIONE ALL'INFORMAZIONE

Cercare, analizzare e utilizzare correttamente l'informazione

Discipline coinvolte

IMMAGINI, SUONI, COLORI - I DISCORSI E LE PAROLE

Anticipare: l'insegnante introduce l'attività chiedendo ai bambini cosa notano di diverso intorno a loro. La risposta che ci si aspetta fa riferimento ai QR code distribuiti in tutto lo spazio. **Guida la discussione con alcune domande stimolo:**

Li conoscete?

Sapete come si chiamano?

Avete mai visto qualcuno che li utilizzava?

Come si utilizzano?

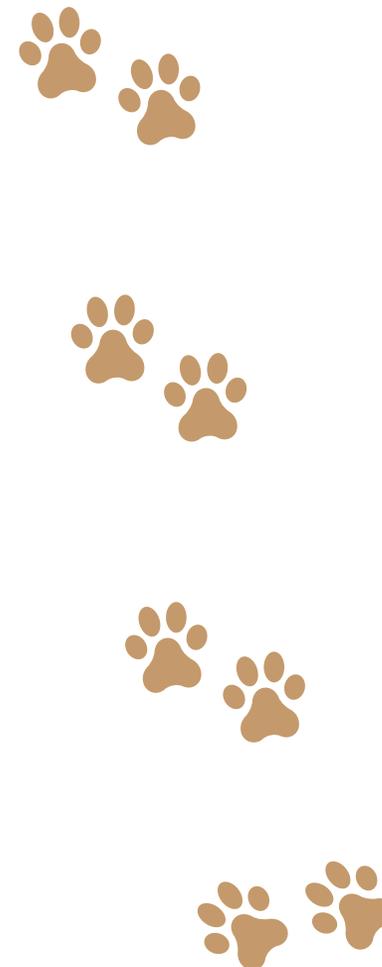
Divide quindi i bambini in coppie o terzetti e consegna ad ogni gruppo un tablet. Nel caso chiede di aprire l'applicativo che consente di scannerizzare i QR code; oppure per i dispositivi di ultima generazione chiede di aprire la fotocamera. Quindi dice ad ogni gruppo di inquadrare il QR code e di cliccare su ciò che vedranno apparire sullo schermo. Per questa prima fase verranno utilizzati solo i QR di colore blu. I bambini sono liberi di muoversi nello spazio per un tempo flessibile, tra i 5 e i 10 minuti, in base alle difficoltà riscontrate dai bambini.

Dopo questo primo momento chiede ai bambini di raccontare ciò che hanno appena fatto. Quindi mostra l'immagine della donna che pone l'orecchio in modalità di ascolto e chiede:

“Cosa fa questa donna secondo voi?”

Anche in questo caso è l'insegnante a guidare la discussione con alcune domande stimolo, accompagnando i bambini nel vivo dell'attività.

Materiali e Risorse





EDUCAZIONE ALL'INFORMAZIONE

Cercare, analizzare e utilizzare correttamente l'informazione

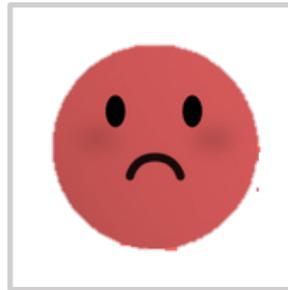
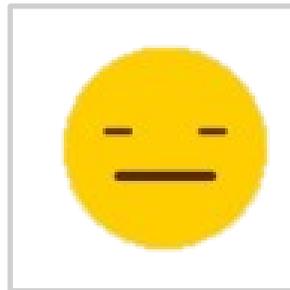
Discipline coinvolte

IMMAGINI, SUONI, COLORI - I DISCORSI E LE PAROLE

Produrre: i bambini, sempre negli stessi gruppi, si muovono nello spazio alla ricerca di un QR code, questa volta solo quelli neri, lo scannerizzano utilizzando l'app o la fotocamera, ascoltano il verso dell'animale, si dirigono verso la scatola posizionata al centro dell'aula e cercano l'animale corrispondente. Una volta trovato l'animale, tornano al QR code appena scannerizzato e attaccano vicino la flashcards. Questa azione viene ripetuta fino a quando tutti i QR code sono stati abbinati alle flashcards.

Riflettere: l'insegnante chiede ai bambini di raccontare quello che hanno fatto. Poi, per verificare che i versi siano stati abbinati correttamente chiede ad ogni gruppo di scegliere un animale, di posizionarsi davanti e quindi di controllare.

Autovalutazione: viene chiesto ad ogni bambino di indicare quanto è piaciuta loro l'attività e quindi di motivare la scelta. In questo modo l'insegnante riceverà un feedback dai bambini che risulterà utile per migliorare l'attività. Il grado di apprezzamento può essere espresso dai bambini in diverso modo, ad esempio utilizzando le braccia, le emoji, le gradazioni di colore. Ciò che è fondamentale è concordare con loro la modalità.



Altre Attività Proposte

Le flashcards e i suoni possono essere arricchiti praticamente all'infinito creando di volta in volta nuovi QR code che rimandano a nuovi versi o suoni.

Per aumentare la difficoltà possono essere aggiunte flashcards che rappresentano animali di cui non sono presenti i versi corrispondenti, che hanno la funzione di distrattori.

I QR code possono rimandare ad altro: suoni, immagini o brevi video.

L'attività può essere svolta in modalità caccia al tesoro lasciando al posto degli indizi scritti dei QR code che rimandano a contenuti multimediali. Bambini e bambine della scuola dell'infanzia potranno in questo modo giocare a squadre, essere indipendenti (nonostante privi della competenza di letto-scrittura) e riuscire a rispondere a semplici indovinelli indispensabili per raggiungere il tesoro.

Per approfondire

Per un breve approfondimento sui QR code e trovare alcuni consigli di utilizzo:

<https://sites.google.com/cannizzaro.gov.it/diariodellanimatoredigitale/didattica-digitale/codici-qr>

Per generare QR code consiglio: <https://www.qrcode-monkey.com/it/>