

TEMA

Giovani navigatori alla prova - Un'analisi dei risultati di Web Trotter 2017

Franco Filippazzi

AICA

filippazzi@aicanet.it

Introduzione

Le opportunità, i benefici e i rischi della navigazione in rete sono da tempo un argomento che interessa, sotto vari profili, educatori, sociologi, famiglie, giornalisti... Dietro a questo fenomeno c'è una domanda importante, che merita riflessione e approfondimenti, e cioè: *quanto realmente i nostri giovani sono capaci di navigare e fare ricerche mirate in rete?*

Questo interrogativo è all'origine di una iniziativa proposta da AICA a partire dal 2014, denominata *Web Trotter - Il giro del mondo in 80 minuti*, e sviluppata col concorso del MIUR.

Si tratta di una competizione per gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado, che riguarda la ricerca intelligente di dati e informazioni in rete.

In sostanza, il progetto Web Trotter mette alla prova i concorrenti su quesiti non banali, cui può essere data risposta utilizzando strumenti e risorse informative disponibili attraverso un qualunque computer connesso ad internet.

La gara segue uno schema operativo che si può riassumere nei termini seguenti:

1. è aperta a tutte le scuole medie superiori, ognuna delle quali può concorrere con più squadre, costituita ciascuna da 4 studenti, due femmine e due maschi;
2. dura 80 minuti e si svolge contemporaneamente in tutte le scuole partecipanti;
3. vengono proposti una trentina di quesiti, che richiedono di fare ricerche in giro per il mondo (da cui il titolo della competizione).

Mantenendo fisso questo schema operativo, il tema delle domande viene cambiato ad ogni edizione, scegliendo ogni volta un argomento di particolare interesse e attualità a livello mondiale.

Prima di passare alla analisi dei risultati di Web Trotter 2017, è opportuno un cenno alle edizioni precedenti e agli strumenti didattici di supporto realizzati e messi a disposizione delle scuole. Lo sviluppo del progetto ha visto, oltre all'impegno di AICA, il sostegno del MIUR, che da subito ha supportato e patrocinato l'iniziativa.

Un riconoscimento particolare si deve a tre docenti - Roberto Didoni, Paola Ghellini e Dany Maknouz - il cui contributo è stato essenziale per la realizzazione della iniziativa. Essi hanno infatti formulato le domande relative alle prime tre edizioni del concorso (2014-2016). Inoltre hanno realizzato dei supporti formativi che sono stati proposti dal Ministero alle scuole. Nella fattispecie, hanno sviluppato e gestito un *corso on-line* per docenti della durata di due mesi, che tratta la ricerca in rete sotto i vari profili.

Hanno inoltre preparato un *e-book* sul tema, rivolto in particolare agli studenti: "[La ricerca intelligente nel web](#)".

Per informazioni su questo materiale didattico si rinvia all'articolo di Dany Maknouz - [Webtrotter Educator e il giro del web in 80 minuti](#) - pubblicato nel numero di settembre 2015 di Bricks.

Webtrotter 2017 – Una sintesi

Come negli anni precedenti, l'edizione 2017 di Webtrotter si è svolta in due tempi, ossia una prova di qualificazione seguita dalla gara effettiva. La prima prova si è svolta il 14 marzo, con la partecipazione di circa 800 squadre. Alla seconda, che si è tenuta il 5 aprile, hanno partecipato 230 squadre ossia, secondo il regolamento, le prime 100 classificate nella prova di qualificazione e la migliore squadra per ogni altro istituto non rappresentato nelle prime 100.

Il filo conduttore dei quesiti era quest'anno "*le meraviglie della natura e le grandi esplorazioni geografiche*". I quesiti sono stati elaborati da un team di AICA (Carlo Tiberti, Monica Gati, Mery Guaragni), col supporto di due docenti esterni, Gemma Martini e Roberto Didoni.

All'indirizzo <http://domino.aicanet.it/aica/ecdlcompetition.nsf> sono disponibili tutti i dati relativi alle due prove. Per ognuna di esse, sono infatti forniti:

1. i quesiti proposti e le relative soluzioni
2. la classifica, col punteggio conseguito da ciascuna squadra.

Va sottolineato che per ogni quesito è fornita non solo la soluzione, ma anche altre informazioni pertinenti ossia:

- il livello di difficoltà,
- il percorso di ricerca su web,
- le competenze specifiche coinvolte.

Circa il grado di difficoltà, le domande sono distribuite su tre livelli: facile, medio, alto, cui corrispondono i punteggi 5, 10 e 15.

Per regolamento, inoltre, ad una risposta errata corrisponde una penalizzazione di -5 punti (penalizzando le risposte errate più che le non risposte, per evitare risposte date tanto per provare).

I quesiti implicano il possesso di differenti abilità e competenze digitali, che vanno dalla ricerca ipertestuale su web all'uso del foglio elettronico e dei programmi di scrittura.

In particolare per la ricerca ipertestuale, sono richieste le seguenti competenze:

- a) saper individuare le parole chiave,
- b) saper usare i connettivi logici nelle stringhe di ricerca,
- c) saper valutare e scegliere un sito a partire dall'*abstract*,
- d) saper valutare le fonti,
- e) saper scegliere un dato in base al contesto,
- f) saper fare una ricerca per immagini,
- g) saper usare un traduttore,
- h) saper leggere le mappe di *Google Maps* o simili.

Come annotazione, si può dire che chi ha conseguito la ECDL Base possiede le competenze richieste.

Webtrotter 2017 – Una valutazione dei risultati

L'esame dei risultati di Webtrotter 2017 fornisce degli elementi utili per cercare di rispondere alla domanda posta all'inizio, ossia quanto i nostri giovani sanno navigare in rete. Si tratta infatti di un campione significativo, sia per il numero di concorrenti che per la loro collocazione su tutto il territorio nazionale.

Per la valutazione conviene utilizzare, anziché i dati della prova finale, quelli più numerosi della prova di qualificazione, che ha visto la partecipazione di 800 squadre.

Un primo dato interessante è la distribuzione dei punteggi ottenuti, che è riassunta nel grafico di figura 1.

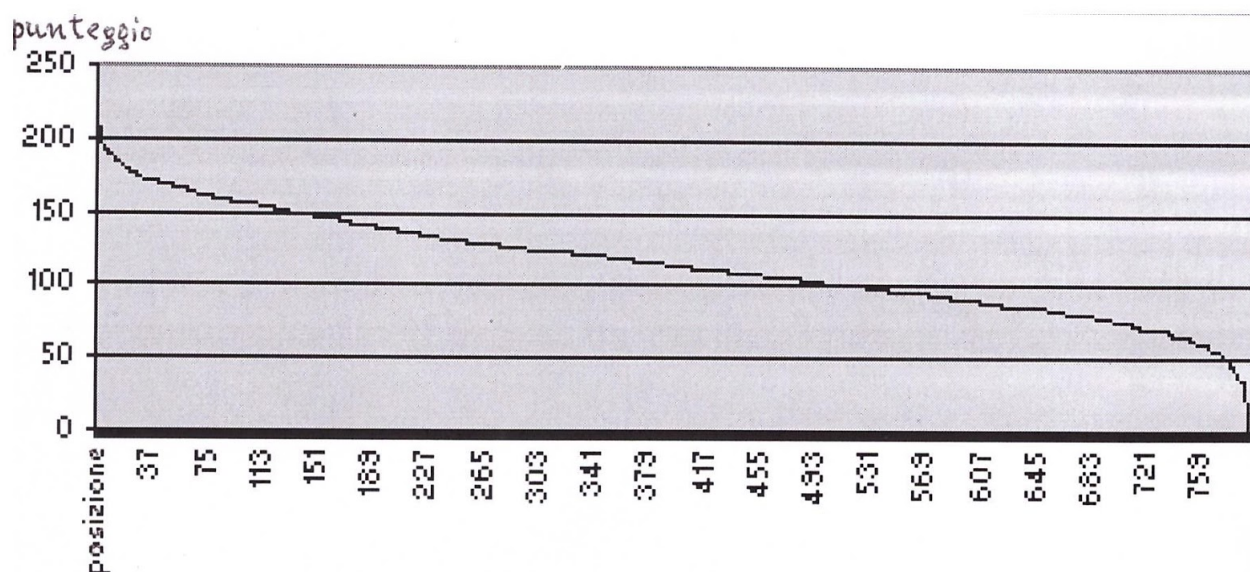


Figura 1 – Risultati della prova di qualificazione.

Le prime 10 squadre qualificate, hanno conseguito un punteggio tra 207 e 187. Un risultato eccellente, tenendo conto che il punteggio massimo, per risposte tutte corrette, è 210.

Ma come valutare il risultato complessivo? Per fissare le idee, assumiamo una scala di valutazione decimale, in cui 10/10 corrisponde al massimo di punti ottenibile, ossia 210. Si ha allora che un "voto" di 6/10 corrisponde a circa 125 punti. Dal grafico risulta che soltanto un terzo delle squadre ha raggiunto o superato questo livello ovvero, in termini scolastici, la sufficienza.

A parte questi dati di natura complessiva, può essere interessante una indagine più analitica per identificare i punti deboli e le lacune evidenziati dalle prove.

Allo scopo può servire la tabella di fig. 2.

In questa tabella sono riportati, per ognuna delle 25 domande della competizione, i seguenti dati:

1. il livello di difficoltà: i punteggi 5, 10, 15 corrispondono rispettivamente ai tre gradi già segnalati;
2. e competenze specifiche richieste per ogni singola domanda (come riferimento, si veda l'elenco riportato nel paragrafo precedente);
3. i dati statistici delle risposte, suddivise in corrette, errate, parziali o saltate.

I dati riportati nella tabella sono sostanzialmente auto esplicativi.

Il livello di difficoltà è ovviamente legato, in primo luogo, alla complessità della ricerca.

A questo fattore si aggiungono però elementi specifici, ossia il possesso di determinati ambiti di competenza. In particolare, dall'esame della tabella risulta come siano

Per concludere

La premiazione delle squadre prime classificate di Webtrotter 2017 è avvenuta quest'anno a Roma durante lo svolgimento di DIDAMATICA, il 15 maggio scorso. La cerimonia è stata l'occasione per confermare l'interesse della iniziativa e le sue motivazioni.

L'uso ragionato e consapevole del web è certamente un obiettivo essenziale del nostro tempo. Web Trotter vuole essere un'occasione e uno strumento non pedante per stimolare i giovani in questa direzione.

Dalla prima edizione del 2014 a quella di quest'anno si è registrato un sensibile miglioramento dei risultati della competizione. Però, come si vede dall'analisi e dai dati statistici presentati in questa nota, c'è ancora molto da fare.

AICA continuerà quindi a proporre l'iniziativa, contando sulla collaborazione della Scuola e la partecipazione dei docenti.