



## La "fluency" tecnologica

Che cosa significa essere tecnologicamente "fluente"? Considera l'analogia con l'apprendimento di una lingua straniera. Immagina qualcuno che ha imparato solo poche frasi in modo da poter leggere il menu al ristorante e chiedere indicazioni per strada. Lo considereresti "fluente" nella lingua? Certamente no. Quel tipo di conoscenza da frasario è equivalente al modo in cui oggi la maggior parte della gente usa il computer. E' utile questa conoscenza? Sì, ma non è "fluency". Per essere veramente "fluenti" in una lingua straniera occorre essere capaci di articolare un'idea complessa o di raccontare una storia appassionante. Cioè occorre essere capaci di "costruire cose" con le parole (la lingua). Analogamente la "fluency" tecnologica include non solo la conoscenza di come usare gli strumenti tecnologici, ma anche la conoscenza di come costruire cose significative con questi strumenti.

### Abilità di usare il computer

- Usare le caratteristiche base del sistema operativo
- Usare i programmi standard (word processor, strumenti di disegno, ...)
- Cercare/trovare/valutare l'informazione su Internet

### Abilità di *imparare nuovi modi di usare il computer*

- Imparare nuove caratteristiche di un programma quando necessario
- Imparare nuovi strumenti e programmi
- Sentirsi a proprio agio e sicuro nell'apprendere nuove caratteristiche o programmi
- Fare uso di molteplici strumenti/programmi in un progetto
- Personalizzare i programmi per rispondere alle proprie esigenze
- Usare una caratteristica o un programma in un modo inconsueto

### Abilità di *creare cose con il computer*

- Creare immagini, animazioni, canzoni, video, costruzioni robotiche, ...
- Rivedere le proprie creazioni
- "Fare il debugging" delle proprie creazioni quando qualcosa non funziona
- Comprendere la gamma di ciò che è possibile costruire con un determinato strumento
- Modificare ripetutamente ed estendere le proprie creazioni (e le proprie idee)
- Scrivere programmi di computer per creare progetti più espressivi
- Nel corso del tempo, creare artefatti con più caratteristiche e un'interazione più ricca

### **Abilità di creare cose basandosi sulle *proprie idee***

- Generare idee per ciò che si vuole creare
- Sviluppare un progetto da un'ispirazione iniziale al lavoro finito
- Scegliere lo strumento/il programma adeguato per quello che si vuole creare
- Nel corso del tempo, incorporare più impressioni/idee nelle proprie creazioni

### **Abilità di usare la tecnologia per *contribuire alla comunità che ci circonda***

- Condividere idee e progetti con altri all'interno della comunità
- Collaborare con altri su progetti all'interno della comunità
- Modificare ed estendere progetti creati da altri all'interno della comunità
- Aiutare gli altri ad imparare nuove caratteristiche, programmi e idee
- Creare cose significative per la comunità che ci circonda

### **Comprendere i *concetti* collegati alle attività tecnologiche**

- Alcuni esempi:
  - Comprendere la prospettiva quando si creano immagini
  - Comprendere le rilevazioni e i feedback nei progetti di robotica
  - Comprendere la matematica per coordinare gli oggetti nelle animazioni
  - Comprendere i concetti della programmazione: variabili, condizionali
- Usare questi concetti in altri contesti e situazioni
- Usare un approccio sistematico/scientifico alla progettazione e al problem-solving

*Di: MIT Media Lab*

Testo originale: <http://web.media.mit.edu/~mres/clubhouse/handouts/fluency-v3.pdf>

Traduzione italiana: [nilocram@aim.com](mailto:nilocram@aim.com)

Software libero & TD