

ALLEGATO 3

LE STRATEGIE DI RICERCA IN RETE

▲ Torna al dossier metodologico

Riferimenti:

- **Le risorse didattiche in rete: ricerca e selezione di informazioni in Internet**, in Capitani P. (a cura di), Scuola domani, Milano, Franco Angeli, 2006, pp. 112-138.
- **La conoscenza proibita ovvero la società del sovraccarico informativo**. In P. Capitani & M. Rotta (a cura di) (2008), *Comunicare diversa-mente: Gli scenari della comunicazione e lo spazio dell'informazione*. Roma, Garamond.

Al Georgia Institute of Technology di Atlanta due studiosi (Catledge e Pitkow) hanno studiato ed analizzato il comportamento di un gruppo di utenti durante delle sessioni di lavoro in Internet per individuare le strategie di navigazione adottate. Si è notato che il metodo di interazione più usato è di gran lunga il *link* ipertestuale suggerito dalla pagina corrente, seguito nell'ordine dal *back*, dalla richiesta di un indirizzo URL specifico e dall'uso dei *bookmarks* (segnalibri) già memorizzati. Ne consegue, secondo gli autori dello studio, che "gli utenti normalmente non conoscono l'indirizzo dei documenti a priori, e si affidano ad un approccio euristico per navigare verso un documento specifico." Si è osservato inoltre che per arrivare all'informazione realmente desiderata spesso sono necessari non meno di tre passaggi, partendo da una *home page* già strutturata, e altrettanti per tornare indietro: ciò dovrebbe far riflettere chi si occupa di *interface design*, poiché in questo contesto di relativa difficoltà di movimento l'utente non si sente del tutto soddisfatto e tende a non approfondire una strategia di esplorazione che invece potrebbe e dovrebbe portarlo molto più lontano. Complessivamente, dagli studi del Georgia Tech di Atlanta emergono tre distinte tipologie di "navigatori":

- Il **general purpose browser**, che non ha interessi bene delimitati ed esplora le risorse di rete cercando di affrontare argomenti generali, da approfondire successivamente restringendo il campo e gli obiettivi.
- Il **searcher**, che sa già cosa vuole ottenere e utilizza prevalentemente strumenti orientati alla ricerca veloce delle informazioni.
- Il **serendip**, che naviga spesso senza una meta precisa ma spinto da una curiosità, alla continua ricerca di qualche “tesoro” nascosto tra le tante isole di quello sterminato arcipelago che è la rete.

I tre modi di interagire con la rete non sono classificabili lungo una scala di valori: l'uno non è migliore dell'altro. Certamente, l'atteggiamento del *searcher* ricorda da vicino quello dello studioso tradizionale mentre quello del *serendip* è l'atteggiamento tipico dell'adolescente che ama i videogames e pratica lo *zapping* televisivo. Tuttavia, ognuno di noi può essere indifferente e in qualsiasi momento un *browser*, un *searcher* o un *serendip*. Dipende da una serie molto complessa di fattori, dall'obiettivo che intendiamo raggiungere, ad esempio. Non dobbiamo tuttavia dimenticare che uno degli aspetti che rendono il World Wide Web particolarmente interessante sul piano didattico è quello motivazionale. Sembra che gli studenti siano particolarmente stimolati, e conseguentemente più ricettivi, quando il loro approccio a Internet si fonda sulla curiosità e quando viene privilegiata la tecnica dell'esplorazione. Uno studioso canadese, Daniel Perron, ha voluto sondare precocemente le potenzialità della rete in tal senso organizzando un corso di informatica in gran parte impostato sull'uso di Internet e della posta elettronica. Osservando le reazioni degli studenti e considerando le loro aspettative, ha individuato due comportamenti prevalenti: i *learners*, ovvero coloro che avrebbero desiderato prima di tutto acquisire delle nozioni, e gli *adventurers*, ovvero coloro che prima di tutto erano eccitati dall'idea di sperimentare una nuova forma di didattica tecnologicamente avanzata e si lasciavano in qualche modo trascinare dal mezzo. Le due tipologie ricordano molto gli atteggiamenti del *searcher* e del *serendip*. Contrariamente alle aspettative, il corso si è risolto in un parziale insuccesso per i primi e in un completo successo per i secondi (Perron). Per quanto non sia facile definire esattamente i limiti e le potenzialità della rete come ambiente educativo e collaborativo, i risultati di questi studi potrebbero significare che le potenzialità maggiori della rete consistono, più che nelle risorse in quanto tali, nel modo in cui le risorse vengono esplorate,

ovvero nella costruzione di percorsi e attraversamenti. Questo porta ad ulteriori considerazioni, alcune delle quali frutto di riflessioni sul rapporto che si instaura tra pubblico e unità informative in ambienti destrutturati e promiscui, ambienti a cui il World Wide Web può essere metaforicamente associato. I musei americani e canadesi, che conducono regolarmente indagini sul pubblico, individuano ad esempio tre diverse categorie di visitatori, la cui caratterizzazione non dipende tanto dall'estrazione sociale e culturale, quanto, piuttosto, dall'atteggiamento che essi hanno nei confronti dell'insieme museale. Ne parla in particolare Perin C. (1995), *Il circuito comunicativo: musei come esperienze*, in *Musei e identità. Politica culturale delle collettività*, a cura di I.Karp, C.Mullen Kreamer e S.D.Lavine, Bologna, CLUEB. Ci sono gli **streakers**, letteralmente i "corridori", ovvero coloro che visitano il museo velocemente senza soffermarsi troppo su singoli oggetti e leggendo malvolentieri le didascalie; ci sono gli **strollers**, letteralmente i "vagabondi", che dedicano più tempo alla visita ma fondano la loro esperienza sulla curiosità, senza aver chiaro un obiettivo di insieme; ci sono infine i **readers**, i "lettori", ovvero il pubblico che dedica una certa quantità di tempo alla visita, legge le didascalie, si documenta, considera l'esperienza in corso come un momento essenziale dal punto di vista formativo. Se ci pensiamo bene, non è difficile riconoscere nei tre comportamenti precise analogie con le tre strategie di navigazione adottate dagli utenti nel World Wide Web di cui si è parlato in precedenza, le stesse individuate ed evidenziate dagli studiosi del Georgia Institute of Technology di Atlanta. In che modo si apprende nelle tre modalità di approccio alle risorse in rete appena descritte? Si può affermare che ogni modalità implica un caratteristico atteggiamento nei confronti delle informazioni, da cui dipende la qualità e la tipologia dell'apprendimento che ne consegue. In sostanza, si potrebbe dire che una strategia di ricerca e di navigazione implica una strategia di apprendimento.

Il *searcher/reader*, tipicamente, si avvicina alle risorse online forte di un set di preconoscenze e di regole, senza le quali non potrebbe usare proficuamente un motore di ricerca. Si può dire che questa tipologia di utente della rete impara perché approfondisce conoscenze già delineate. L'atteggiamento è quello di chi va in biblioteca per una ragione ben precisa oppure quello di chi entra in un museo forte di una certa quantità di informazioni e di una certa familiarità con i contenuti. Si può ritenere che il livello potenziale di apprendimento di questa tipologia di utenti sia alto in

quanto è alta la motivazione iniziale che li spinge a navigare tra le risorse del World Wide Web. L'atteggiamento del *searcher* appare tuttavia sostanzialmente intenzionale: è difficile che un atteggiamento di questo tipo generi *incidental learning*. Inoltre, il *searcher* tende ad attuare nelle sue ricerche le stesse strategie che adotterebbe in contesti tradizionali, proprio come se si muovesse in una biblioteca o in un museo. Concentrandosi su un obiettivo specifico, infine, attua una forma di relativo isolamento rispetto alla molteplicità degli stimoli che l'ambiente Internet potrebbe suggerirgli.

Il *browser/streaker*, al contrario, impara in modo più accidentale, mettendo progressivamente a fuoco informazioni relativamente generiche. Si comporta in modo molto simile al lettore di un giornale, che sfoglia le pagine ma legge solo alcuni articoli o alcuni trafiletti e da quelli, talvolta, impara qualcosa, qualcosa però che non va necessariamente a collocarsi all'interno di uno schema complessivo di conoscenze o di interessi.

Il *serendip/stroller*, infine, impara in modo totalmente incidentale, perché "scopre" e perché trae piacere dalla scoperta di qualcosa di nuovo. Il suo è sotto certi aspetti l'atteggiamento più interessante. È la curiosità che lo spinge a vagabondare nella rete, e questo significa che, se da un lato egli non ha obiettivi particolari da raggiungere, dall'altro è anche colui che si muove con meno pregiudizi. A differenza del *searcher* egli non fa della rete un uso parziale e finalizzato ma ne esplora le aperture e le potenzialità. Ne consegue che egli apprende affinando delle abilità, impara esplorando, ma allo stesso tempo impara immergendosi in un ambiente comunicativo, un po' come un bambino mentre ascolta i genitori che parlano, una caratteristica forma di *incidental learning*.