

Istituto Comprensivo
"Anna Frank"



20099 Sesto San Giovanni (MI)

Piano nazionale e di formazione degli insegnanti nel I e Tecnologie del I'Informazione e del I a Comunicazione



Modulo 5: **COLLABORARE E APPRENDERE IN
RETE**

5.3. Didattica in rete

Corrado Marchi



Didattica in rete

Contenuti

Obiettivi

5.3.1. Comunicazione a distanza
sincrona e asincrona

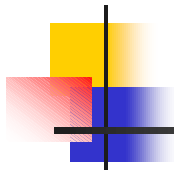
Definire le principali caratteristiche della comunicazione a distanza e applicarle a una data situazione scolastica

5.3.2. Teleinsegnamento

Riconoscere i sistemi e le strategie per il teleinsegnamento

5.3.3. Didattica scolastica in rete

Analizzare esempi di buone pratiche di didattica scolastica in rete



Comunicazione a distanza

Sincrona (in tempo reale):

chatting

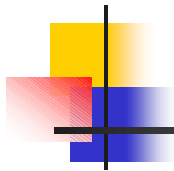
videoconferenza

Asincrona (in tempo differito):

posta elettronica

mailing list

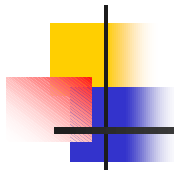
forum, bacheche elettroniche



Posta elettronica

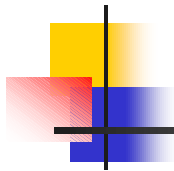
- Vantaggi:
 - Velocità di recapito
 - Sicurezza nel recapito
 - Comodità per la allegabilità di files e la possibilità di stampa
 - Riutilizzabilità dei testi e degli allegati.

- Svantaggi:
 - Dipendenza, nel senso che vi si fa ricorso anche per messaggi inutili
 - Invasione – eccessivo afflusso nelle mail box di messaggi pubblicitari e spamming (invio incontrollato e a catena di e-mail)
 - Violabilità della segretezza dei propri messaggi
 - Reattività eccessiva causata dalla velocità che spinge spesso a redigere testi poco chiari e che possono generare equivoci al destinatario.



Posta elettronica

- Netiquette:
 - Scrivete paragrafi e messaggi corti ed essenziali.
 - Limitate la lunghezza della riga a 65-70 caratteri ed evitate i caratteri di controllo.
 - Includete sempre un testo pertinente nel campo *subject* del messaggio.
 - Scrivete con le lettere maiuscole solo per sottolineare un punto importante o per distinguere un titolo. L'uso incontrollato delle maiuscole significa URLARE.
 - Usate poco gli acronimi e quando lo fate siate certi che l'interlocutore possa comprenderli.
 - Se citate un altro messaggio, riportate solo ciò che è strettamente necessario.
 - Identificate tutte le citazioni, i riferimenti e le fonti delle informazioni che divulgate.
 - Includete la vostra firma in fondo ai messaggi. La firma può comprendere nome, titolo, organizzazione di appartenenza e indirizzi di posta elettronica. Non dovrebbe comunque superare le 4 righe di lunghezza.



MAILING LIST

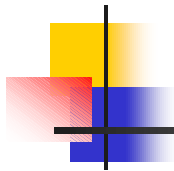
Discussione attuata tramite posta elettronica. Ogni iscritto può inviare messaggi alla lista e ricevere una copia di ogni messaggio pervenuto.

NEWS (Usenet News)

I messaggi inviati al servizio news sono a disposizione di tutti per un numero prestabilito di giorni.

Ogni utente può inviare messaggi all'interno di un'area prescelta. Le aree sono circa 10.000 suddivise gerarchicamente.

Per la gerarchia it.* www.cilea.it/news-it/gruppi-it.html



Forum online

Bacheca elettronica (e-board)

I messaggi possono essere letti o scritti solamente in modalità on-line.

La struttura del messaggio non differisce molto da quella delle e-mail.

L'unica differenza è che nel **To** non viene indicato un indirizzo di un destinatario specifico ma quello dell'area di discussione a cui partecipano più utenti. I sistemi a bacheca vengono utilizzati per la gestione di conferenze telematiche in cui è necessaria una comunicazione del tipo ***molti a molti***.

Vantaggi:

Visualizzazione accurata dell'andamento della discussione. Messaggistica ordinata in funzione dell'argomento.

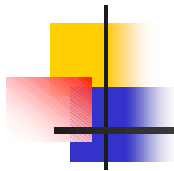
Facilità di attachment dei files

Registrazione delle interazioni degli utenti con la possibilità di conoscere chi ha letto il messaggio e chi è intervenuto. Questo rafforza il senso della comunità collaborativa.

Possibilità di richiamare in linea le informazioni relative agli altri utenti del sistema consentendo una conoscenza trasversale tra gli stessi.

Rispetto dei tempi di riflessione e di azione.

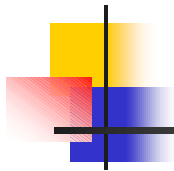
Corrado Marchi



IRQ (Internet Relay Chat)

Colloquio tra più utenti all'interno di una tavola rotonda.

Software più usato: mIRC www.mirc.queen.it.



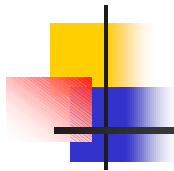
MUD (Multi User Dungeon)

Giochi di simulazione

L'utente per giocare deve controllare il personaggio che può camminare, parlare, interagire, esplorare, risolvere prove (le quest).

Realizzato nel 1979 all'Università di Essex.

Il MUD consente l'interazione in tempo reale di più utenti in situazioni simulate che possono essere anche di natura economica, politica oltre che di giochi.



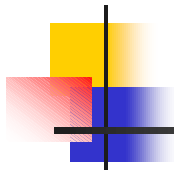
Teleinsegnamento

Usare la rete per accedere a materiali utili per l'insegnamento

- navigare in maniera casuale esplorando i contenuti che ci interessano (*incidental learning*),
- reperire materiali didattici organizzati secondo un percorso formativo definito.

Usare la rete per creare ambienti virtuali di apprendimento

- ambienti per il teleinsegnamento caratterizzati da comunicazione di tipo uno-molti fra docente e studenti di natura testuale e/o multimediale (aula virtuale),
- comunità virtuali basate sull'interazione fra tutti (aula virtuale+bacheca ecc.)



In sintesi:

<i>Formazione in rete</i>	<i>Formazione a distanza</i>	<i>Formazione in presenza</i>
<ul style="list-style-type: none">• Indipendenza spazio-temporale• Comunicazione molti a molti (uno a molti, uno a uno)• Comunicazione mediata• Forte interattività	<ul style="list-style-type: none">• Indipendenza spazio-temporale• Comunicazione uno a molti (uno a uno)• Comunicazione mediata	<ul style="list-style-type: none">• Dipendenza spazio-temporale• Comunicazione molti a molti (uno a molti, uno a uno)• Forte interattività

Da F. Orlandi, Modulo 5, Indire



Esempi

**La rete del progetto Orione 39
nell'anno 2002-2003**

8 Istituti Comprensivi, 2 Scuole Paritarie, 65 docenti, 67 classi

www.racine.ra.it/orione39/la_rete.htm



www.webscuola.it

Corrado Marchi



Sitografia su modalità e regole della comunicazione

www.inferentia.it/netiquette/index.htm

Testo della netiquette.

www.mediamente.rai.it

www.ascuola.it/progetto.htm

www.webdocet.org

www.kidlink.org/italiano/index.shtm

www.webscuola.it

Siti per la didattica.

www.romacivica.net/scleto/nuova_pa4.htm

Il funzionamento organizzativo della segreteria di una scuola elementare.

www.multiplayer.it

dalila.shopitaly.net

www.dragonmud.org (in inglese)

www.mudconnect.com (in inglese)

Giochi.

Corrado Marchi