

La nascita della rete Internet



Arpanet
nel 1969
e nel 1982

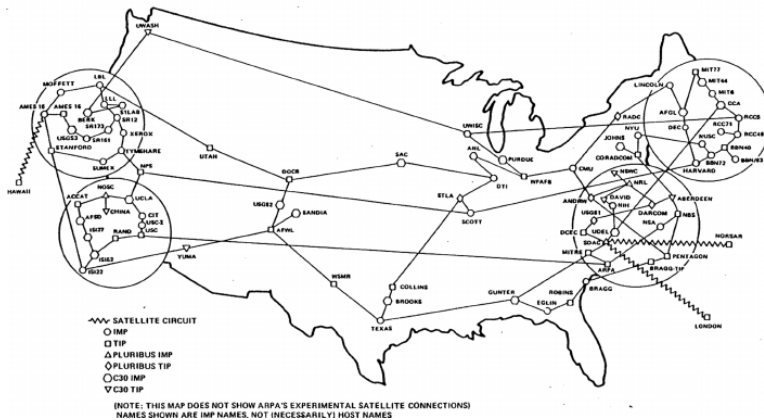
Un po' di storia

ANNI 60: Arpanet (Advanced Research Project Agency Network)

1992 : CERN di Ginevra W3: World Wide Web

2004: viene coniato il termine web 2.0 (interattività)

ARPANET GEOGRAPHIC MAP, JANUARY 1982



Anni '90: internet entra nelle prime scuole pioniere

Anni '90, il web entra nelle scuole

Funzione informativa

***modello
tecnologico
dell'istruzione
ma anche
esplorazione e
ricerca***



Accesso ad
informazioni
remote, banche di
informazioni

Funzione comunicativa

***modello della
cooperazione-
collaborazione,
approccio del
costruttivismo
sociale***



Comunicazione a
distanza sincrona e
a-sincrona (e-mail,
chat, forum,
conferenze e video
conferenze)

Fare ricerca in Internet

Internet il più grande ipertesto che si possa attualmente navigare

Recuperare informazioni che si trovano dall'altra parte del mondo



COME SAREBBE A DIRE, QUATTRO?
...HO COPIATO TUTTO DA INTERNET!!



**Compito della scuola:
Insegnare a ricercare e valutare
le informazioni
Attività di ricerca informazioni
Non la ricerca da far fare a casa a
mamma e papà!!!!**

Comunicare attraverso Internet: i pionieri

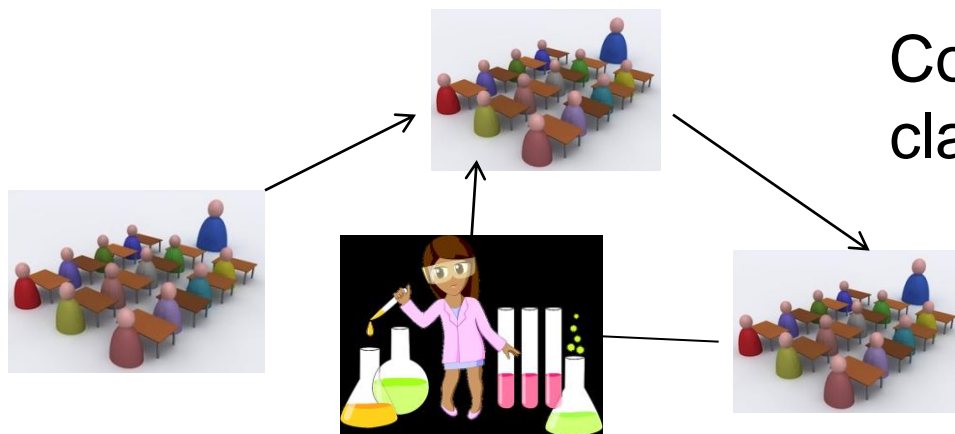
comunicare con altre scuole e con altri studenti:

E' la prosecuzione delle attività di "corrispondenza scolastica" di **Celestine Freinet**,

CARO AMICO DI PENNA,
COME STAI? IO STO BENE,
QUI HA FATTO BEL TEMPO.



Dall'amico di penna
al gemellaggio elettronico



Collaborazione in rete fra
classi e con esperti:

perché il vino diventa
aceto?

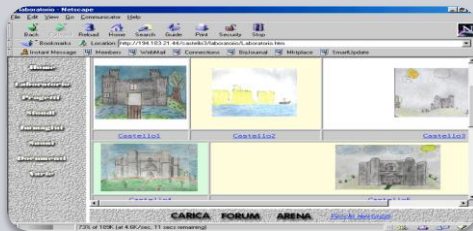
Il web 2.0

Anni 2000 il web acquista maggiore interattività

Il web e la scuola



**Per
l'aggiornamento
degli insegnanti**



**Per elaborare e
realizzare
progetti comuni**



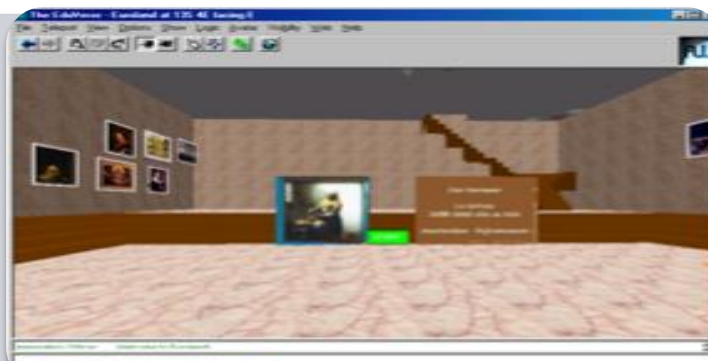
**Per eliminare il
problema delle
distanze**

Il web 2.0

Il web e la scuola



**Per i bambini
ospedalizzati**

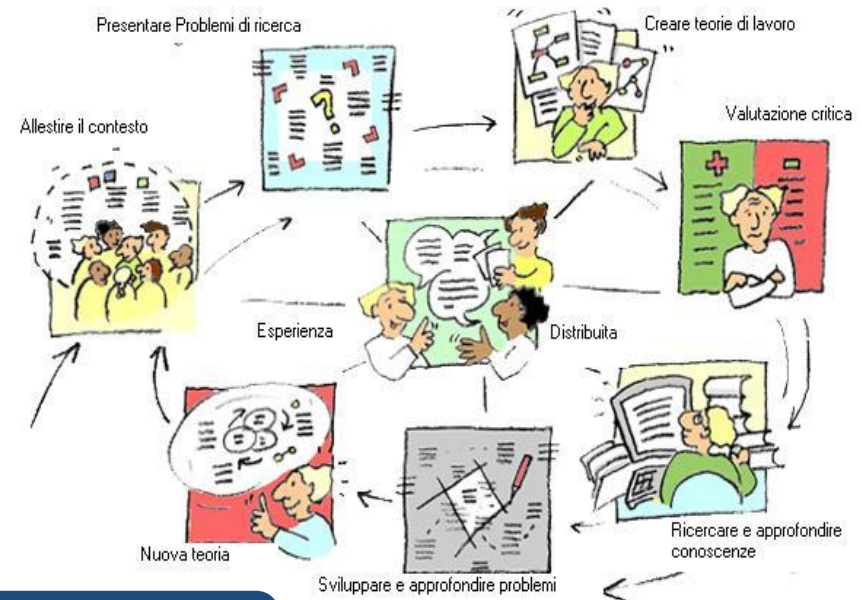


**Per costruire
comunità di
apprendimento
in rete**

Interagire per apprendere insieme

Ridefinizione della scuola come comunità che costruisce conoscenza

Coinvolgimento in
situazioni di problem
solving collettivo



Gli ambienti CSCL: Computer Supported Collaborative Learning

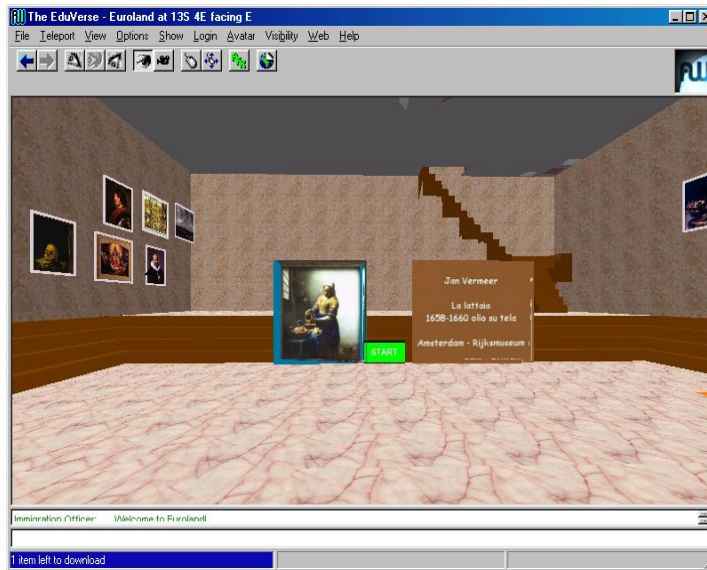
- sistemi di comunicazione, sincroni e asincroni
- sistemi per la condivisione di risorse
- sistemi per il supporto ai processi di gruppo

I Learning Management System “aperti”

Esempi di comunità in rete

Comunicare con persone lontane nello spazio

Il progetto EUROLAND



Il museo
dell'arte
olandese



Una comunità di studenti italiani e olandesi che insieme costruiscono il mondo virtuale di Euroland, il mondo della cultura italiana e olandese



.... E lontane nel tempo....

Il progetto VIA DAL NIDO



Da un libro di Richard Bach: lanciare un messaggio a se stessi da grandi, con le raccomandazioni su cosa conta della vita, facendo tesoro delle indicazioni di “amici” anziani, mediate dalla rete Internet



Interviste su ...

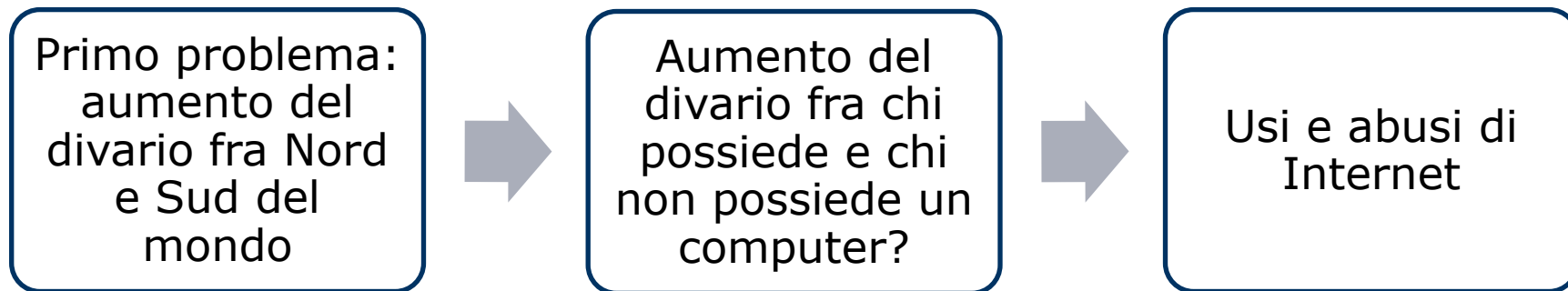
- Esperienze belle
- Esperienze da non ripetere
- Infanzia degli anziani
- Posti del mondo da visitare
- Mestieri
- Giochi, ricette e moda



L'attuale diffusione delle tecnologie nella scuola

- L'OCSE rileva un ritardo di 15 anni nella scuola italiana nell'innovazione digitale
- Dati Miur (osservatorio Scuola Digitale 2017):
 - Il 97% degli edifici scolastici è connesso ad Internet per la didattica, con una buona connessione nel 47% dei casi.
 - Il 70% delle aule è connesso in Rete in modalità cablata o wireless (ma generalmente con
 - una connessione inadatta alla didattica digitale),
 - il 41,9% è dotata di LIM e il 6,1% di proiettore Interattivo
 - l'82% delle scuole utilizza strutturalmente il **registro elettronico** e il
 - 96% degli istituti ricorre al digitale per **comunicare con le famiglie**

Problematiche aperte: scuola e mondo della formazione



La scuola e il mondo della formazione devono assumersi le proprie responsabilità

