

SOMMARIO

Introduzione	1
<i>Cristina Delogu</i>	

CAPITOLO PRIMO

Formazione e tecnologia della Comunicazione. Quali nuove integrazioni ed aree emergenti?

di Antonio Calvani

1.1 Introduzione	7
1.2 Formazione e media: quali relazioni?	7
1.3 Ambiti di indagine	9
1.4 e-learning	15
1.5 Ambiti emergenti (all'intersezione tra e-learning e KM)	18
1.6 Conclusioni	22

CAPITOLO SECONDO

Evoluzione e specificità degli strumenti della rete. Nuove affordance per l'apprendimento

di Giovanni Bonaiuti

2.1 Introduzione	25
2.2 Sviluppo dei media e trasformazioni nella società	26
2.3 Internet: novità e continuità	30
2.4 Nascita e sviluppo della rete	31
2.5 Il processo di differenziazione degli strumenti	31
2.6 Nascita e affermazione del Web	33
2.7 Caratteristiche e affordance degli strumenti della rete	35
2.8 Conclusioni	47

CAPITOLO TERZO

Oltre i Learning Object. Dal modellare i contenuti al modellare i processi didattici

di Serena Alvino, Antonio Fini, Luigi Sarti

3.1 Introduzione	49
3.2 Che cosa sono i learning objects?	49
3.3 Le specifiche e gli standard per i LO	51
3.4 I limiti dell'approccio erogativo	54
3.5 Il modello IMS-LD	58
3.6 Gli elementi fondamentali di IMS-LD	58
3.7 Gli strumenti	60
3.8 Alcune considerazioni su IMS-LD e il Learning Design	61
3.9 Conclusioni e prospettive future	62
Appendice – Alcuni esempi di Learning Object	64

CAPITOLO QUARTO

Collaborare in rete. Teorie CSCL e piattaforme *Open Source* per l'e-learning. verso una nuova integrazione?

di Giovanni Bonaiuti, Antonio Calvani, Antonio Fini, Luigi Sarti

4.1 Introduzione	71
4.2 Collaborare in rete nella prospettiva del CSCL	71
4.3 Quale ambiente per l'apprendimento collaborativo? Verso un modello teorico	78
4.4 Il software Open Source e l'e-learning	82
4.5 Mondo CSCL e Open Source, verso un'integrazione: un progetto in corso	86
4.6 Il Forum Plus	89
4.7 Conclusioni	95
Riconoscimenti	96

CAPITOLO QUINTO

Tecnologie e *Digital divide*. Quali scenari?

di Maria Ranieri

5.1 Introduzione	97
5.2 Digital divide: origini del concetto, cause e implicazioni	97
5.3 Geografia delle disparità	103
5.4 Il Digital divide nelle agende degli organismi internazionali	104
5.5 Ripensare l'educazione e le tecnologie: progetti, esperienze, prospettive	107
5.6 Conclusioni	118

CAPITOLO SESTO

Accessibilità. L'apprendimento per tutti

di Cristina Delogu, Andrea Bernardini, Daniela D'Aloisi, Raffaele Nicolussi, Susanna Ragazzini

6.1 Introduzione	119
6.2 L'accessibilità del web	119
6.3 Iniziative per l'accessibilità	121
6.4 Valutare l'accessibilità	123
6.5 Rapporti tra accessibilità e usabilità	129
6.6 Accessibilità dell'e-learning	130
6.7 Conclusioni	135

CAPITOLO SETTIMO

Apprendere in ogni luogo. Nuove opportunità tecnologiche

di Raffaele Nicolussi, Daniela D'Aloisi

7.1 Introduzione	137
7.2 Impatto dei nuovi media sulla formazione a distanza	137
7.3 L'evoluzione della TV: come il digitale terrestre cambia la vecchia televisione	138
7.4 La nuova frontiera dell'e-learning: il t-learning	144
7.5 Le opportunità del t-learning	146
7.6 Il mobile learning	150
7.7 Conclusioni e sviluppi futuri	155

CAPITOLO OTTAVO

Fiducia e sicurezza nelle pratiche di e-learning. Un problema senza soluzione?

di Giuseppina Rita Mangione, Maria Chiara Pettenati

8.1 Introduzione	157
8.2 Fiducia e sicurezza: vari aspetti	158
8.3 Trust and security management nell'e-learning	160
8.4 Il caso delle università telematiche	162
8.5 L'e-assessment sarà possibile?	167

CAPITOLO NONO

Interfacce multimodali per l'e-learning

di Emanuela Caldognetto Magno, Federica Cavicchio, Piero Cosi

9.1 Introduzione	173
9.2 CMC e informazioni affettive	174

9.3 La multimodalità comunicativa	177
9.4 La Faccia Parlante LUCIA	179
9.5 Il motore di animazione di LUCIA	180
9.6 La voce di LUCIA: La sintesi di parlato emotivo da testo scritto (E-TTS)	181
9.7 Etichettatura di informazioni affettive nei testi di chat e forum per la sintesi bimodale	182
9.8 Conclusioni	182
Ringraziamenti	183
CAPITOLO DECIMO	
Simulazioni, Vita Artificiale, Robot e Videogiochi multi-utente come strumenti didattici	
<i>di Orazio Miglino, Andrea Di Ferdinando</i>	
10.1 Introduzione	185
10.2 Videogiochi e processi di apprendimento	187
10.3 La Vita Artificiale	188
10.4 Le Reti Neurali Artificiali classiche	189
10.5 Differenze tra il Connessionismo e la Vita Artificiale	191
10.6 Alcune applicazioni della Vita Artificiale alla produzione di tecnologie didattiche	192
10.7 Conclusioni	206
Bibliografia	209
Sitografia	223
Gli autori	229
Progetto FIRB “Nuove tecnologie per la formazione permanente e reti nel sistema socioeconomico italiano”	
1. Il contesto e l’ipotesi di ricerca	237
2. Il gruppo di ricerca	238
3. L’articolazione del progetto	241