

L'IFIP (International Federation for Information Processing, <http://www.ifip.or.at/>) è la Federazione Internazionale delle associazioni nazionali per l'Informatica (l'AICA in Italia). La sua missione è quella di un'organizzazione leader a livello internazionale, che incoraggia e assiste lo sviluppo, lo sfruttamento e l'applicazione dell'informatica a beneficio di tutti. È organizzata in 13 comitati tecnici (TC) che coprono diverse aree di applicazioni dell'informatica. Il TC3 si occupa di tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT o TIC in Italiano) per l'educazione e la formazione. L'impegno dell'IFIP nella formazione non si limita solo agli aspetti strettamente tecnologici, ma investe l'impatto delle nuove tecnologie sui sistemi deputati all'apprendimento. Nella rubrica "A parer mio" di questo numero è riportata la "Dichiarazione di Stellenbosch", formulata lo scorso anno dal TC3 dell'IFIP. In questa dichiarazione si invitano responsabili e decisori di tutti i paesi a concentrare il loro impegno su alcune aree cruciali mettendo a punto modelli di integrazione delle ICT nei sistemi formativi, e ciò da un lato per superare la "divisione digitale" dei paesi meno sviluppati, dall'altro per favorire l'innovazione dell'educazione e della formazione nei paesi più avanzati tecnologicamente. Nel recente incontro in Norvegia dei membri del TC3 e della successiva conferenza organizzata dai gruppi di lavoro sulla ricerca e la scuola secondaria, è emerso il tema considerato fondamentale in una società della conoscenza: l'apprendimento dalla culla alla tomba, il LifeLong Learning, LLL. Subito dopo la conferenza in Norvegia, a Helsinki, ha avuto luogo un'altra conferenza sull'elearning, organizzata dalla Commissione Europea (<http://www.elearning2006.fi/main.site?action=siteupdate/view&id=2>) ed anche qui è stato ribadito che il tema chiave per la società della conoscenza sarà il LifeLong Learning. La definizione di LifeLong Learning, riportata nel Memorandum 2001 della Commissione Europea, è «Tutte le attività di apprendimento intraprese durante l'arco di tutta la vita, miranti a migliorare le conoscenze, le abilità e le competenze con una prospettiva personale, civica, sociale e/o lavorativa». Ma perché l'apprendimento continuo riveste tanta importanza in questa società? Perché apprendere è il processo tramite il quale le nostre identità si adeguano all'ambiente, consentendoci di sopravvivere. L'ambiente sociale in cui oggi viviamo è caratterizzato da una forte dinamica dovuta soprattutto al diffondersi delle ICT in tutti gli aspetti della nostra vita e al parallelo sviluppo esponenziale delle conoscenze. Accelerata crescita delle conoscenze, sua distribuzione a livello planetario, impatto sui prodotti e le organizzazioni produttive

e di servizio, e quindi sulla qualità e la dinamica dei lavori, sono alcuni fattori che richiedono identità lavorative e culturali dinamiche, in grado di modificarsi imparando e dimenticando in modo continuo, ed è proprio questo il LLL. I confini tra educazione formale e informale cominciano a confondersi. I libri non sono più il mezzo privilegiato attraverso cui si acquisisce un sapere. L'apprendimento è sempre di più frutto di interazioni tra individui mediate dalle nuove tecnologie. Il concetto di comunità diventa essenziale per comprendere l'apprendimento continuo. La rete diventa il tramite con cui interagire. *Blog, Wiki, Flickr, Moodle, KnowledgeNet, Del.icio.us, Frappr*, e tanti strumenti ancora, molti sconosciuti ai docenti, ma noti a molti ragazzi, emergono come supporto all'interazione all'interno di comunità virtuali e di nuove reti sociali. Il LLL impone un ripensamento profondo dei nostri sistemi scolastici e formativi, dal quale fare scaturire un gran cambiamento che sfrutta le nuove potenzialità delle ICT per aiutare gli individui a vivere una vita in armonia con il loro ambiente sociale.

I contributi di questo numero riguardano diversi argomenti. Guglielmo Trentin conclude con questo articolo la trilogia sui corsi di formazione online nella didattica universitaria, iniziata nel numero 36, esaminando i fattori che spingono i docenti universitari ad adottare strategie basate sull'apprendimento collaborativo in rete. Alessandro Pollini esplora le modalità di impiego nella pratica psicomotoria di robot che simulano comportamenti intenzionali. Monica Banzato presenta alcune definizioni di blog catturando in un modello le sue caratteristiche salienti e ne esplora il potenziale per la didattica. Aharon Aviram e Debbie Tami identificano tre paradigmi, che guidano chi opera nel settore delle ICT nell'educazione, sottolineando l'importanza di un dialogo tra questi diversi punti di vista. Annalina Fabrizio, Giuseppe Fiorentino e Giuliano Pacini propongono un metodo per la valutazione automatica di soluzioni creative per problemi non elementari in domini di conoscenza prevalentemente procedurali.

Vittorio Midoro

Nota del direttore

Ci scusiamo con i seguenti coautori dell'articolo "La prima volta da tutor online", apparso nel precedente numero, che per errore sono stati citati solo in nota e non sotto il titolo come d'uso: Francesca Coccetta, Luciana Cuppo, Lucia Macaluso, Valentina Meli, Stefania Melley, Paolo Tosato, Tiziano Trevisan, Christina Young, Lucilla Zava.