



## ***Educazione Didattica per la E-Navigation***

***Report 2006***

Authors:

Claudia Ceccarelli

Luca Pitolli

Nunzia Dilecce

Francis Farrelly

<http://eden.saferinternet.it>

- wiki community access

<http://www.saferinternet.it>

- main portal

Il progetto è finanziato nell'ambito del Safer Internet action Plan 2004 (Commissione Europea – DG Information Society and Media).

## Indice

Introduzione.....pg 4

Safer Internet programme.....pg 5

Descrizione del progetto.....pg 6

*Obiettivi e finalità*

*Destinatari*

Il team del progetto.....pg. 7

*I promotori del progetto*

*Cnr – Consiglio Nazionale delle Ricerche*

*Polizia postale*

*Rete di scuole*

La piattaforma.....pg. 8

Come usare la piattaforma.....pg. 10

## **Introduzione:**

Il progetto [EDEN](#) (*Educazione Didattica per la E - Navigation*), interamente dedicato ai ragazzi, nasce dal desiderio di voler stimolare un uso più responsabile dei mezzi che consentono di navigare e comunicare nel *cyber-spazio*, i computer ed i telefonini ne sono un classico esempio.

Eden **parla di Internet** attraverso internet; infatti ha costruito sul [web](#) una “[stanza virtuale](#)” dove i ragazzi possono incontrarsi tra di loro e/o con gli insegnanti condividendo opinioni ed esperienze sulla “[navigazione](#)”. All'interno di questa stanza virtuale vengono proposti ed elaborati contenuti adattati e migliorati nel tempo in base all'interesse espresso dai ragazzi.

Si è deciso di adottare come strumento di lavoro una piattaforma [Wikiwiki](#), poiché facilita la realizzazioni di nuove pagine web e consente l'attività di gruppo, nella quale ciascun utente può dare il proprio contributo interagendo direttamente ed autonomamente sui contenuti proposti.

Per favorire ed ampliare la crescita di questa “[comunità virtuale](#)”, Eden realizza gli **[Eden Day](#)** attraverso l'attiva collaborazione delle scuole.




Gli “[Eden Day](#)” sono giornate durante le quali vengono proposti temi di discussione sull'uso di internet mediante strumenti di comunicazione multimediale come il [video-streaming](#). I temi proposti diventano quindi oggetto di discussione in aula, dai quali poi, vengono sviluppati ed inseriti i contenuti all'interno della piattaforma.

## ***Safer internet action plan***

### ***Il Programma Safer Internet (SIAP):***

([http://europa.eu.int/information\\_society/activities/sip/index\\_en.htm](http://europa.eu.int/information_society/activities/sip/index_en.htm)), avviato nel 1999, è promosso dalla Commissione Europea (DG Information Society and Media) ed ha l'obiettivo di promuovere un uso più sicuro di internet e delle nuove tecnologie da parte dei giovani, accrescendo la loro consapevolezza sull'uso di questi mezzi di comunicazione e identificando i contenuti del WEB potenzialmente pericolosi.

In Italia il programma Safer Internet ha finanziato in passato diversi progetti, tra i quali:

	Progetto di sensibilizzazione all'uso sicuro e positivo di Internet e delle Nuove Tecnologie <a href="http://www.easy4.it">http://www.easy4.it</a>
	Sistema on-line per la segnalazione di contenuti pericolosi per l'infanzia e informazione al pubblico. <a href="http://www.stop-it.org">http://www.stop-it.org</a>
	Progetto per la segnalazione di contenuti inadatti e pericolosi per l'infanzia e l'adolescenza <a href="http://www.hot114.it">http://www.hot114.it</a>

## ***Descrizione del progetto***

### ***Il progetto EDEN obiettivi e finalità:***

La E-navigazione nel cyber-spazio e l'uso della telefonia mobile tengono tutti al passo con l'avanzamento della tecnologia; poiché i ragazzi navigano in internet, spesso senza la guida di genitori o insegnanti, è importante che sappiano utilizzare questi strumenti in modo consapevole e responsabile.

EDEN (Educazione Didattica per la E - Navigation) si pone l'obiettivo di sviluppare nei ragazzi queste abilità facendo leva sulla loro curiosità, proponendo l'uso di strumenti innovativi per l'elaborazione in gruppo di contenuti che saranno visibili online e sui quali i ragazzi potranno esprimere il loro giudizio.

In questo cammino EDEN si terrà aggiornato sui potenziali problemi delle frontiere inesplorate del cyber-spazio e del loro impatto verso i giovani.

### ***Destinatari***

L'attività di EDEN incomincia nelle classi; in particolare, alcune scuole svolgono il ruolo di "Scuole pilota". La scuola infatti è l'ambiente più naturale in cui apprendere ed acquisire le capacità. Inoltre, attraverso le scuole è possibile raggiungere una moltitudine di persone ossia genitori, insegnanti ma soprattutto i ragazzi.

La rete Internet è parte integrante dell'opera di sensibilizzazione da parte di EDEN, è anzi il mezzo principale con cui avviene la comunicazione. In questo modo, non esistono barriere geografiche ed è garantita l'integrazione con altre attività europee analoghe. Attraverso apposite sezioni presenti nel portale web di EDEN i ragazzi possono partecipare a discussioni di gruppo.

Si è deciso di adottare una piattaforma Wikiwiki dal momento che permette di strutturare le presentazioni; la possibilità di creare nuove pagine wiki contenenti hyperlinks fa sì che si possa scomporre un argomento in ogni sua parte creando così delle pagine più concise. Un esempio di di questo tipo di struttura lo si può trovare in WIKIPEDIA, in cui ciascun utente può dare il proprio contributo.

## ***Il team del progetto***

### Istituti del Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR):

ISM – Istituto di Struttura della Materia

ISC – Istituto dei Sistemi Complessi

Coordinamento di Eden; sviluppo degli strumenti tecnologici necessari alle attività del progetto; contatti con altre organizzazioni al fine di promuovere il progetto; attività di supporto verso gli altri partners.

### Polizia di Stato:

Servizio di Polizia Postale e delle Comunicazioni

contributo nelle campagne di sensibilizzazione sull'uso sicuro di internet.

### Rete di scuole:

IPSIA “C. Cattaneo” – Roma

ITI “B. Pascal” – Roma

Scuola Elementare “198° Circolo didattico via S. Biagio Platani” – Roma

Le scuole della rete elaborano i contenuti didattici e agiscono come “nucleo pilota” per la divulgazione ed il coinvolgimento di altre scuole.

### Contatti

Project management:

Luca Pitolli	Luca.pitolli@isc.cnr.it	+39 06 4993 4025
Claudia Ceccarelli	Claudia.Ceccarelli@artov.rm.cnr.it	+39 06 4993 4015

Technical management:

Francis Farrelly	Francis.Farrelly@isc.cnr.it
Nunzia Dilecce	Nunzia.Dilecce@artov.rm.cnr.it

## La piattaforma

### Descrizione:

EDEN non parla semplicemente di Internet; affinché il messaggio di un uso più consapevole e responsabile delle nuove tecnologie sia efficace, internet è parte integrante degli strumenti di lavoro del progetto, nonché mezzo fondamentale attraverso il quale avviene il dialogo tra i ragazzi.

Per incoraggiare questo innovativo metodo di “comunicazione” sul web ed inserirlo in un contesto educativo-didattico, eden utilizza un sistema on-line (Wikiwiki) che permette di partecipare all’inserimento e alla modifica di contenuti generando in maniera autonoma delle pagine web:



Fig.1 Esempio di creazione di una pagina wiki in Tiki - Wiki.



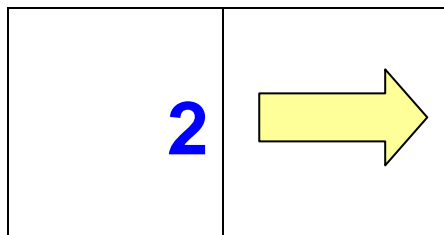
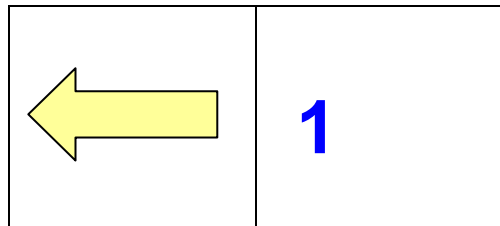
**Le classi virtuali:**

All'interno della piattaforma sono presenti tre "classi virtuali" corrispondenti a tre diverse fasce di età (6-10 elementari; 11-13 medie; 14-18 superiori).

*Gli stadi dell'evoluzione*



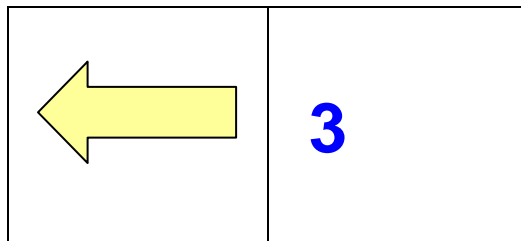
Lota Lota  
Elementari



Bufo Bufo  
Scuola Media



Gekko Gecko  
Scuole Superiori



## Come usare la piattaforma

### Assegnazioni delle chiavi:

Nelle classi virtuali possono entrare solo i ragazzi che possiedono la chiave di accesso assegnata dal loro insegnante. Il rilascio di queste chiavi, ricavate mediante un sistema statistico che genera codici casuali, avviene attraverso una struttura gerarchica a diversi livelli (v. fig. n° 1).

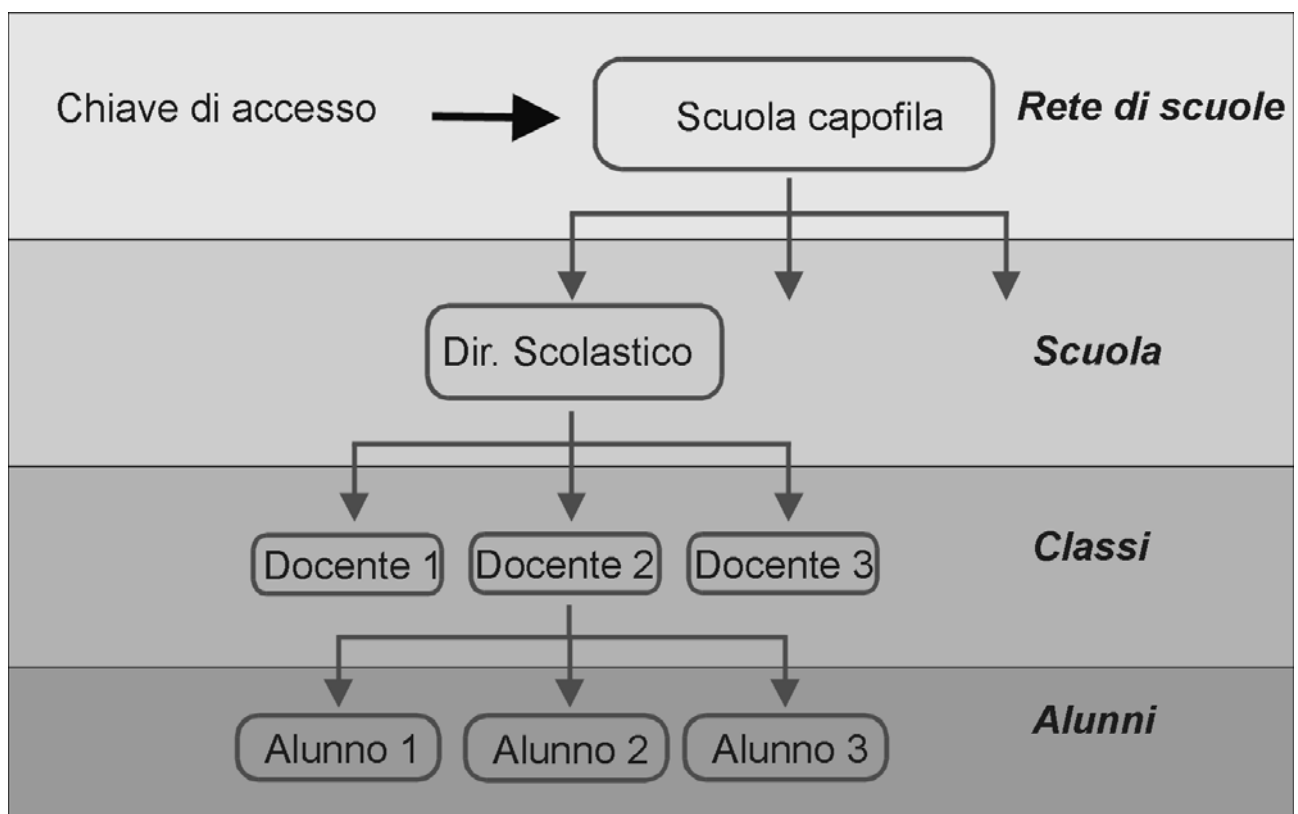



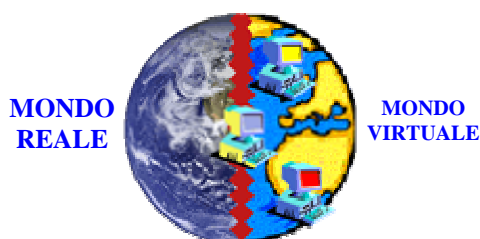
fig.1 architettura gerarchica del rilascio delle chiavi di accesso.

### **La regola 0 “mondo reale -mondo virtuale”:**

Il principio fondamentale sul quale prende forma la filosofia del progetto è quello della “regola 0”.

La  di Eden determina il confine tra il mondo reale e quello virtuale;

Affinché si possa mantenere e garantire la riservatezza di ogni utente delle classi virtuali, i ragazzi si identificano scegliendo un Nick Name, ossia un nome di fantasia che non sia legato allo loro identità nel mondo reale.



### **Associazioni delle chiavi:**

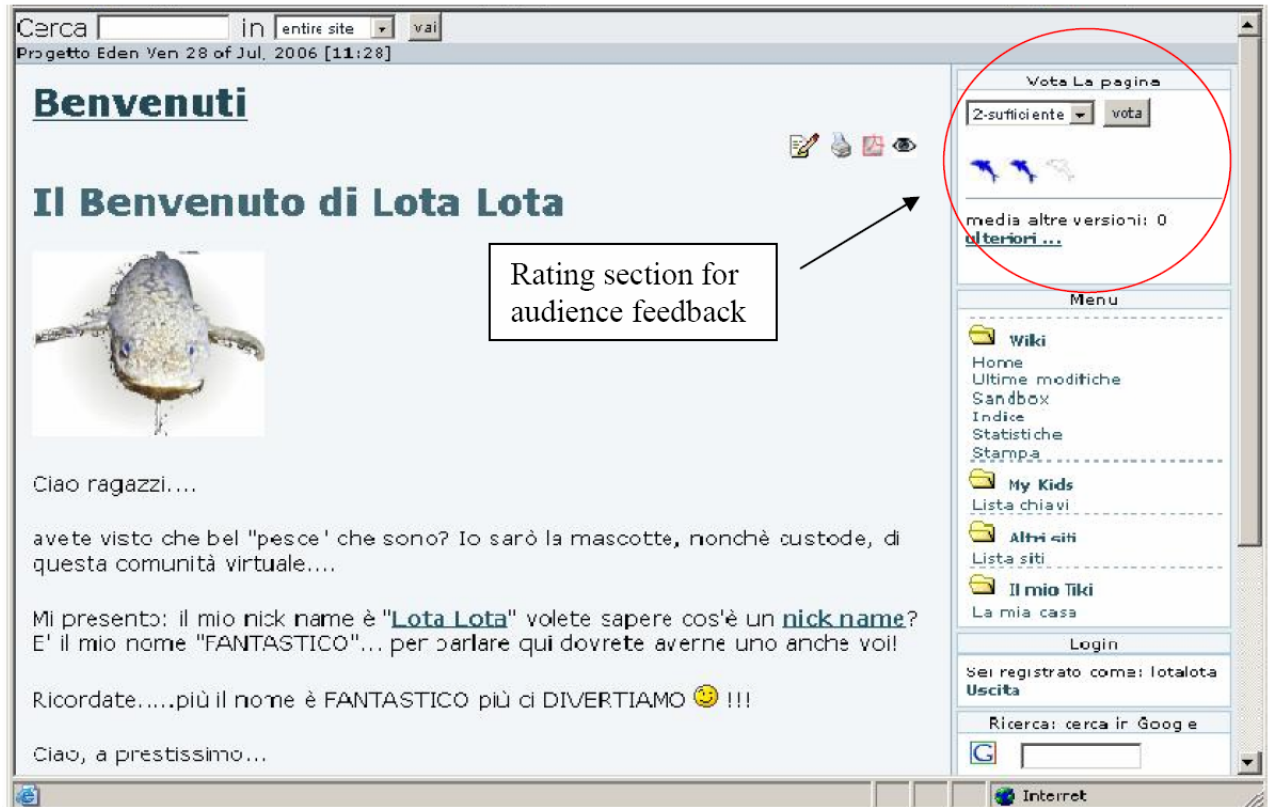
Il sistema on-line di Eden non memorizza nessuna informazione sull'identità dei propri utenti; la possibilità di risalire al possessore di un Nick Name può avvenire solo tramite la combinazione delle informazioni (fig. 1) che ha il docente (foglio per il rilascio delle chiavi) e quella accessibili all'amministratore del sistema (chiave associata al Nick Name).



Fig1. combinazione informazioni.

## Feedback:

All'interno di ciascuna classe virtuale i ragazzi possono accedere a tutte le pagine wiki realizzate e possono esprimere il proprio giudizio sui contenuti (feedback) dando il loro "voto" (rating).



Nel caso in cui nelle votazioni una pagina risultasse "non idonea", tale pagine verrà messa in quarantena; ciò significa che sarà ancora visibile ma che sarà marcata come "pagina in pericolo". Le votazioni successive saranno fondamentali per la sopravvivenza o meno della pagina; se i voti confermeranno la non idoneità, verrà "bandita" dal sito, in caso contrario verrà ripristinata!