



Imparare con il Software Collaborativo - Guida di Fle3

*Teemu Leinonen, Giedre
Kligyte, Tarmo Toikkanen,
Janne Pietarila, Philip Dean*



Media Lab,
University of Art and Design Helsinki
<http://fle3.uiah.fi>

TAIDETEOLLINEN
KORKEAKOULU
UNIVERSITY OF ART AND
DESIGN HELSINKI



Indice

INTRODUZIONE.....	3
Scenari.....	4
Pedagogia.....	7
Gli attori (ruoli).....	8
MANUALE DELLO STUDENTE.....	9
Personalizzare Fle3.....	12
Usare la Scrivania.....	14
Utilizzo di Costruzione di Conoscenza.....	16
Utilizzo delle Informazioni del Corso.....	22
Utilizzo di Improvvisazione.....	24
MANUALE DEL DOCENTE.....	27
MANUALE DELL'AMMINISTRATORE.....	33
GLOSSARIO DI FLE3.....	36

Fle3 è stato sviluppato nel contesto del progetto ITCOLE promosso dalla Commissione Europea nell'ambito delle Tecnologie per la Società dell'Informazione (Information Society Technologies IST); IST-00-III.2 'La scuola di Domani'.

Fle3 è un ambiente di apprendimento basato sul web. Per essere più specifici Fle3 è un software per server indicato per l'apprendimento collaborativo supportato dal computer (Computer Supported Collaborative Learning CSCL). Fle3 è Open Source e Software Libero rilasciato sotto licenza General Public Licence (GPL). La licenza protegge la vostra libertà di usare, modificare e ridistribuire Fle3.

Fle3 è facilmente traducibile in vari linguaggi (è sufficiente tradurre un solo file). Attualmente gli utenti possono scegliere come linguaggio per la propria interfaccia Finlandese, Inglese, Spagnolo, Francese, Portoghese, Portoghese Brasiliano, Norvegese, Olandese, Italiano, Lituano, Estone, Tedesco, Polacco, Danese o Cinese. Sono benvenute nuove traduzioni!

Per avere informazioni sulla possibilità di partecipare allo sviluppo dell'ambiente Fle3 o di tradurre l'interfaccia software nel vostro linguaggio far riferimento al *Manuale dell'amministratore*.

INTRODUZIONE

Cos'è Fle3?

Fle3 è un software per apprendimento collaborativo basato sul web

Fle3 è un ambiente di apprendimento basato sul web. Per essere più specifici Fle3 è un software per server indicato per apprendimento collaborativo supportato dal computer (Computer Supported Collaborative Learning - CSCL).

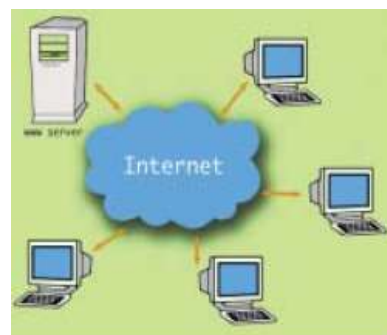
Fle3 è studiato per progetti organizzati in gruppi di lavoro che si impegnano nella creazione e sviluppo di espressioni di conoscenza (cioè manufatti di conoscenza).

Cosa serve per usare Fle3?

E' sufficiente un computer connesso alla rete e un browser standard

Per utilizzare Fle3 è necessario disporre di un computer connesso ad una rete. La rete che si utilizza è molto simile ad Internet. Tuttavia non è necessario disporre di una connessione ad Internet, ma è possibile utilizzare Fle3 in una rete locale o in una Intranet che utilizzi il protocollo Internet. Per avere ulteriori informazioni contattate il vostro amministratore di rete.

Fle3 lavora con tutti i browser web standard. Con il proprio browser è sufficiente puntare alla locazione relativa all'installazione del server fle3 e effettuare il login.



Quali sono gli strumenti di Fle3?

Scrivania

Ogni utente ha una Scrivania personale. La Scrivania può essere usata per memorizzare oggetti diversi (documenti, files, collegamenti al web e/o note di costruzione conoscenza) relativi ai propri studi, organizzarli in cartelle e condividerli con altri. E' possibile visitare la Scrivania di altri.

Costruzione di Conoscenza

La Costruzione di conoscenza è un ambiente per costruire conoscenza in gruppi. La discussione viene strutturata per tipi di conoscenza, che etichettano il modo di procedere di ogni nota di discussione.

Improvvisazione

Improvvisazione è uno strumento per la costruzione collaborativa di oggetti digitali. E' possibile esplorare la possibilità di modificare un file (immagine, audio, video, testo, ecc.) creando nuove versioni dell'oggetto iniziale insieme ad altri.

Gestione corsi e utenti

Lo staff e le persone che si occupano della gestione dei corsi e dei partecipanti hanno strumenti per gestire utenti, i corsi e gli iscritti ai corsi. Gli utenti comuni non hanno accesso a questi strumenti.

Scenari

In una classe

Pianificazione di un progetto

Due insegnanti di una scuola media superiore decidono di pianificare un progetto di studio con le classi in cui insegnano entrambi, sulla produzione e sull'uso di energia solare. Uno di loro insegna scienze, mentre l'altro insegna storia, economia e scienze sociali. Insieme pianificano le fasi principali del progetto, cercano materiali e discutono quali debbano essere i principali concetti, idee e competenze che i loro studenti dovranno avere acquisito al termine del progetto. Per arricchire il processo di apprendimento degli studenti gli insegnanti chiedono a due genitori di unirsi alla classe online. Un genitore è un attivista Verde conosciuto localmente, mentre l'altro lavora come ricercatore in una compagnia che si occupa di energia nucleare.



Presentazione di Fle3 ai partecipanti

Una volta iniziato lo studio gli insegnanti presentano Fle3 agli studenti e spiegano loro quali tipi di moduli e materiali sono a loro disposizione. Inoltre gli insegnanti spiegano agli studenti come dovrebbe procedere il lavoro in Fle3, e ricorda loro di essere produttori attivi dei loro problemi in studio, delle spiegazioni e dell'approfondimento delle conoscenze trovate dalle diverse fonti.

Ai genitori che partecipano al progetto gli insegnanti spiegano che il loro ruolo è principalmente quello di esperti esterni, da cui gli studenti possono ricevere informazioni scientifiche e indicazioni circa le possibili fonti di informazioni.

Il gruppo di studio inizia il lavoro a partire dal modulo Costruzione di conoscenza presentando alcune domande e problemi collegati all'energia solare. Alcuni dei problemi presentati nella prima fase sono del tipo "perchè non si coprono tutti i tetti delle case con pannelli solari in modo tale da ottenere la massima energia solare possibile?".



Gli studenti presentano anche le loro spiegazioni personali e le conoscenze che hanno sull'argomento. Ad esempio una possibile spiegazione del problema precedente potrebbe essere: "non esistono abbastanza industrie per produrre i pannelli solari necessari". Dopo alcune ore di lavoro con la Costruzione di conoscenza gli studenti si dividono in squadre. Ogni squadra identifica con precisione i propri obiettivi e le domande cui vuole dare una risposta.



Per poter trovare informazioni scientifiche sull'energia solare e sull'economia dell'energia, gli studenti utilizzano i propri libri di scuola e i libri della biblioteca. Gli studenti hanno anche accesso a vari raccolte di articoli su Internet e i genitori esperti gli offrono molte informazioni nuove. Alcuni gruppi vogliono provare alcuni esperimenti, così decidono di usare il laboratorio di scienze a scuola e alcuni software di simulazione disponibili nei computers della classe.

Ad esempio un gruppo effettua uno studio comparato dei costi della produzione e dell'uso dell'energia solare e di quella nucleare. Come sorgente primaria del loro studio, utilizzano casi di studio trovati in Internet. Alla fine del progetto i gruppi presentano il loro lavoro agli altri e lo pubblicano nella forma di una relazione e di un poster. I poster sono presentati in una conferenza conclusiva organizzata a scuola. Alla fine del progetto tutti i lavori sono disponibili nella biblioteca digitale della scuola su Internet.

★ **In un progetto di apprendimento misto**

Iniziativa personale degli studenti di avviare un progetto

Tre studenti provenienti da Bangalore, Johannesburg e Helsinki si incontrano nella coda della nuova Biblioteca Alessandrina in Egitto. Mentre aspettano di entrare in biblioteca discutono sulla loro esperienza in Egitto. Tutto loro hanno notato che la qualità dell'aria al Cairo non è molto buona. D'altra parte ammettono tutti che non è buona nemmeno nelle loro città. Lo studente di ingegneria di Bangalore ha appena letto di nuove tecniche e materiali per filtrare l'inquinamento dell'aria. Lo studente di gestione del lavoro di Johannesburg, che guida egli stesso un motorino, si chiede perché nessun casco sia dotato di tali filtri. Lo studente di progettazione industriale osserva che sarebbe meglio filtrare l'aria prima piuttosto che sulla bocca delle persone, ma concorda anch'egli che un dispositivo di protezione potrebbe proteggere la gente dall'inquinamento. Dopo aver visitato la biblioteca gli studenti si scambiano gli indirizzi di e-mail e scompaiono nei bazaar di Alessandria e del Cairo.

Formazione di un gruppo

Un mese più tardi lo studente di Bangalore scrive un'e-mail agli studenti che ha incontrato in Egitto. Propone loro di formare un gruppo di lavoro su un progetto di studio di elmetti per motorini con sistema di filtraggio. Lo studente di Johannesburg è molto interessato all'idea, ma vuole necessariamente che anche un suo amico interessato allo studio di politiche ambientali partecipi al progetto. Lo studente di progettazione industriale di Helsinki è inizialmente un po' scettico e si chiede se riuscirà ad avere dei crediti per tale lavoro. Infine propone l'idea ad un suo professore il quale la ritiene brillante e vuole essere un tutor del progetto. Per rafforzare il gruppo lo studente di Bangalore propone di inserire anche sua sorella che usa quotidianamente un motorino per fare acquisti. Gli studenti ritengono che la sorella possa contribuire al lavoro con informazioni sulla sua esperienza di utilizzo di un casco. prima di iniziare il progetto gli studenti verificano ancora di poter inserire tale lavoro nel proprio piano di studi.

**Processo di
pianificazione in
Fle3**

Per iniziare il lavoro lo studente di Bangalore installa un server Fle3. Invita tutti i partecipanti e questi iniziano una discussione generale nel modulo di Costruzione Conoscenza di Fle3. Nella prima fase del progetto tutti i partecipanti si presentano per potersi conoscere meglio. Nella seconda fase collezionano informazioni collegate alle tecnologie di filtraggio, caschi, vita nelle città e inquinamento dell'aria nelle grandi metropoli e scambiano tali informazioni in Fle. Nella terza fase del progetto tutti i componenti del gruppo definiscono gli obiettivi del loro lavoro dal punto di vista degli utenti, ingegneristico, del design ed economico. Dopo cinque settimane di intenso lavoro nella Costruzione di Conoscenza, il gruppo ha un'idea iniziale di un casco con filtro. Per elaborare tale idea e svilupparla più concretamente, lavorano nella sezione di Improvvisazione. Uno studente disegna una bozza del casco per iniziare la sessione di Improvvisazione. I componenti del gruppo effettuano diverse variazioni a partire da tale bozza.

 **Sito web della comunità www.euro-cscl.org**

**Condividere le
vostre
esperienze
nell'utilizzo di
CSCL nel sito
www.euro-cscl.org**

Per approfondire e per condividere le vostre esperienze nell'uso delle tecnologie del Computer Supported Collaborative Learning (CSCL) nei vari ambienti di apprendimento è stato sviluppato il sito www.euro-cscl.org come parte del progetto ITCOLE. Tale sito web è una risorsa di informazioni per insegnanti, ricercatori e amministratori di scuole nel campo del CSCL. Potete trovarvi novità e esempi dalla comunità del CSCL, link alla ricerca CSCL, informazioni sul software CSCL e discutere con altri membri della comunità.

Pedagogia

Produzione di conoscenza collaborativa centrata sul discente

Il software Fle3 è basato sul concetto di "Future Learning Environment" ("Ambiente di apprendimento futuro") sviluppato dal 1998 nei laboratori Media Lab dell'università di Art e Design in cooperazione con il Centro di ricerca sull'Apprendimento in rete e sulla Costruzione di conoscenza, Dipartimento di Psicologia dell'Università di Helsinki. Il termine "Future Learning Environment" è un concetto di apprendimento che differisce da quello tradizionale basato su contenuto, docente e didattica, in quanto enfatizza gli aspetti meta-cognitivi, la capacità di risolvere i problemi (problem solving) e di cooperare. Tale concetto spinge a pianificare attività collaborative centrate sullo studente che abbiano l'obiettivo di produrre conoscenza utilizzando nel processo di apprendimento le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (reti di computer).

Nuovi modi di lavorare e di pensare il curriculum

Le basi teoriche del concetto "Future Learning Environment" sono la teoria costruttivista che vede l'apprendimento come partecipazione al processo sociale di costruzione di conoscenza. "Future Learning Environment" non va inteso solo come il software Fle3, ma come un pensiero pedagogico più complesso in cui il software Fle3 può essere più di uno strumento. Questo significa che il "Future Learning Environment" richiede molto di più del software Fle3. Le comunità di scuola tradizionale basate su un approccio centrato sul docente, con lezioni da 45 minuti e con una rigida suddivisione delle materie devono operare cambiamenti organizzativi, quali nuovi modi di lavorare, di organizzare le lezioni e nuovi modelli di curriculum per poter essere "Ambienti di apprendimento futuri" ("Future Learning Environments").

Fle3 è uno strumento per lavori basati su gruppi

Nel campo delle soluzioni tecnologiche per l'apprendimento Fle3 ha un obiettivo molto specifico. Auspichiamo che Fle3 sia utile nei processi di apprendimento costruttivi e di ricerca. Sappiamo che, per un insegnante più tradizionale, Fle3 può non essere lo strumento giusto. Fle3 non si adatta facilmente ad un insegnamento basato su materiali obbligatori preconfezionati, in cui tale materiale viene fornito e successivamente verificato. Allo stesso modo Fle3 non offre grandi vantaggi a modelli di insegnamento centrati sul docente, in cui il docente dice ai discenti cosa fare e quando. Fle3 è un buon strumento per lavori basati su gruppi che si concentrano sulla creazione e sullo sviluppo di espressioni di conoscenza. Fle3 è un software per Computer Supported Collaborative Learning (CSCL) che avvenga in un "Future Learning Environment".

Gli attori (ruoli)

Tre ruoli di utenti in Fle3: fle admin, staff e user

Esistono tre diverse categorie di utenti in un sistema Fle3: *fle admin*, *staff* e *user*. *Fle admin* è il più potente e può accedere a tutte le funzioni all'interno di un sistema Fle3. L'utente *staff* è leggermente più limitato e non può amministrare il sistema Fle3, ma può creare e gestire corsi, studenti e così via. Infine l'utente *user* può semplicemente partecipare ad un corso, ma non può creare corsi o nuovi utenti (neppure rimuovere utenti esistenti). Nella maggior parte dei casi gli studenti sono definiti nel sistema come *users* e gli insegnanti hanno i diritti dell'utente *staff*. Un account del tipo *staff* può essere anche dato ad una segretaria del dipartimento e questa sarà la persona responsabile di assegnare gli account agli utenti, di includere gli utenti nei corsi, gestire i corsi, ecc.

Oltre a questo ogni utente riceve un ruolo all'interno di un corso. All'interno di un particolare corso un utente può essere un 'insegnante' (*teacher*), un 'tutor' o uno 'studente'. Ogni livello ha diritti di accesso via via più limitati, ma sempre riferiti a quel particolare corso. Ad esempio è possibile essere *fleadmin* e essere definito come studente all'interno di un corso specifico. Qualche utente (*user*) potrebbe essere docente in un corso e avere più diritti per gestire quel corso (e solo per quel corso).



MANUALE DELLO STUDENTE

★ Come collegarsi e disconnettersi?

Collegarsi con il proprio user name

Per usare Fle3 sono necessari un nome utente (user name, soprannome) ed una password. Si può ottenere il proprio user name e la propria password direttamente dagli insegnanti oppure possono essere gli insegnanti stessi ad inviare un'e-mail allo studente chiedendogli di scegliere user name e password.

Quando si effettua un click sul collegamento "Log in qui" il sistema chiede l'inserimento del nick name e della password.

Per uscire chiudere il browser

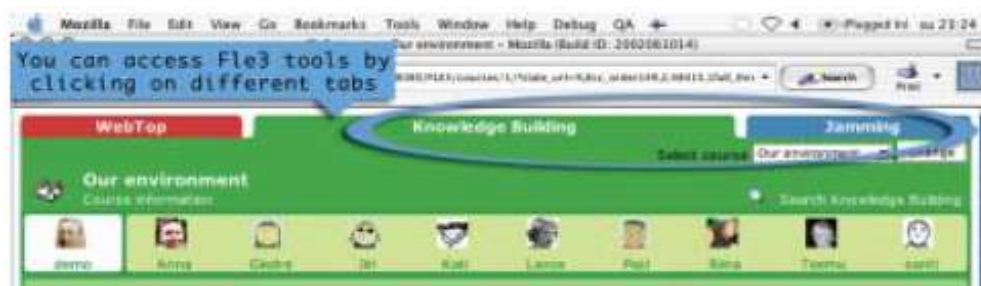
Se si vuole uscire da Fle3 si deve chiudere il browser. Molti browsers devono essere chiusi dal menù File.



★ Come si naviga in Fle3?

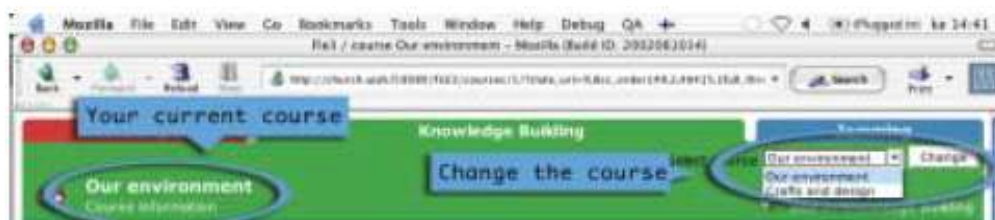
Strumenti principali

I principali strumenti di Fle3 sono sempre visibili sulle etichette disposte nella parte superiore della pagina. Selezionando le etichette è possibile scegliere con quale strumento si vuole lavorare.



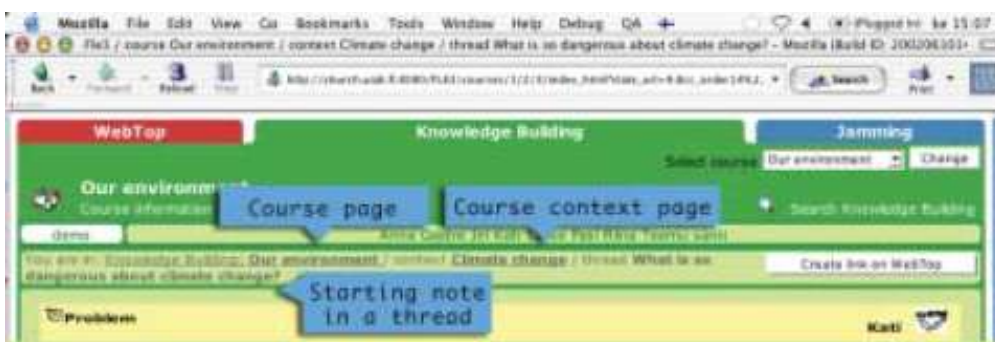
Cambiare il corso dal menù a tendina

Il titolo del corso cui si sta lavorando in un certo istante è visualizzato all'inizio della pagina. Si può scegliere il corso a cui desiderate lavorare nella lista dei corsi presente nel menu a tendina in alto a destra. Se si fa parte di un solo corso non è disponibile il menu a tendina. Se si seleziona un altro strumento (ad es. da Improvvisazione a Costruzione di Conoscenza) si rimane comunque sullo stesso corso.



Indicazione del percorso in cui ci si trova nella Costruzione di Conoscenza

Negli strumenti Costruzione di Conoscenza e Improvvisazione è disponibile la barra "Siete collegati" che indica la locazione corrente. Cliccando il corso o il nome del contesto del corso nella barra si raggiungono le pagine corrispondenti.



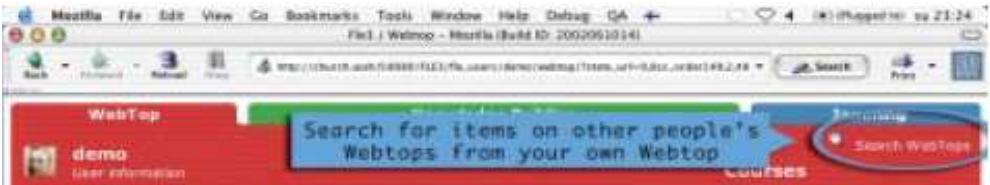
Indicazione del percorso in cui ci si trova nella Scrivania

Potete trovare una navigazione simile sulla vostra Scrivania. La barra di posizione indica il percorso alla cartella o all'oggetto che si sta esaminando in quel momento. Per ritornare al livello iniziale della vostra Scrivania è sufficiente cliccare il collegamento "Scrivania" all'interno del percorso.

★ Come si effettuano ricerche in Fle3?

Ricerca di elementi in tutte le Scrivanie e nella Costruzione di conoscenza

Potete trovare elementi sulla vostra Scrivania o su quella di altri utenti effettuando una ricerca dalla vostra Scrivania. E' possibile effettuare la ricerca per titolo, proprietario (sulla cui Scrivania è presente l'elemento) o per parole che i file di testo possono contenere. Utilizzando la ricerca nella Costruzione di Conoscenza potrete trovare note da un corso specifico. Accertatevi prima di essere nel corso corretto. Potete cercare le note per titolo, autore, parole che tale nota può contenere, contesti di corso o per tipo di conoscenza.



Personalizzare Fle3

Come posso modificare le mie informazioni personali?

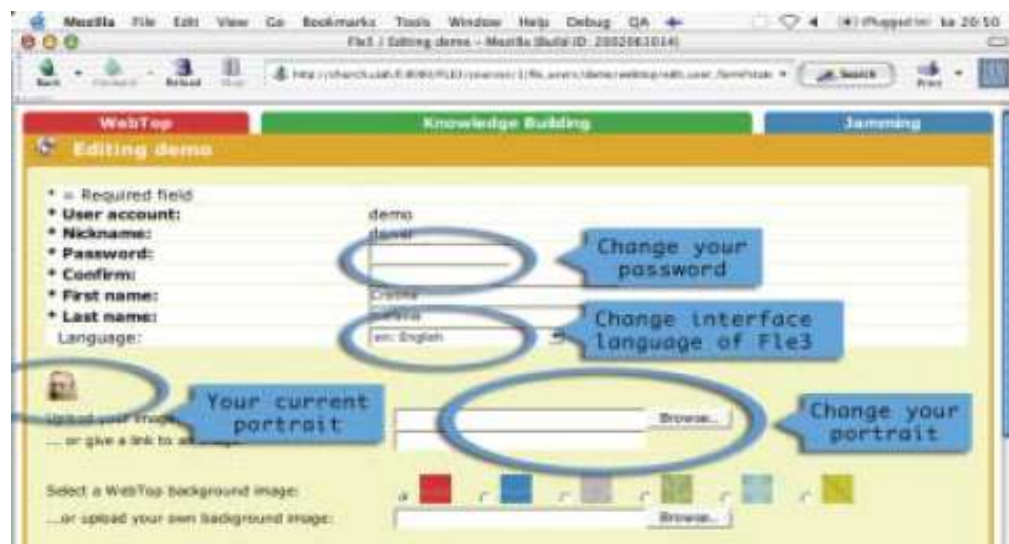
Seguire il collegamento 'Informazioni' dalla Scrivania

Sulla propria Scrivania si può trovare il collegamento "Informazione" che apre la pagina relativa alle informazioni personali. E' possibile aggiornarla cliccando sul collegamento "Modifica informazioni utente". Se si sta visitando la Scrivania di qualcun altro, è possibile visualizzare le sue informazioni (seguendo il collegamento "Informazioni"), ma non è possibile modificarle.



Modificare la propria password, il linguaggio dell'interfaccia o la propria fotografia

Modificando la pagina delle proprie informazioni quali la password, il proprio nome reale (nome e cognome), l'indirizzo e-mail e la lingua utilizzata dall'interfaccia. E' anche possibile modificare la propria immagine e le informazioni reative ai propri contatti, così come è possibile cambiare ulteriori informazioni, come lo sfondo e i propri interessi personali.



Come posso inserire la mia fotografia?

Usare un' immagine di 32x32 pixels

Modificando le proprie informazioni si trova l'oggetto "Aggiungi immagine". E' anche possibile caricare l'immagine dal proprio hard disk o aggiungere un collegamento ad un'immagine presente sul web.

La forma della figura deve essere il più possibile simile ad un quadrato. La misura migliore per un'immagine è 32x32 pixels o più grande. Tutte le immagini sono ridimensionate ad una forma quadrata e alla dimensione di 32x32 pixels.

Usare la Scrivania

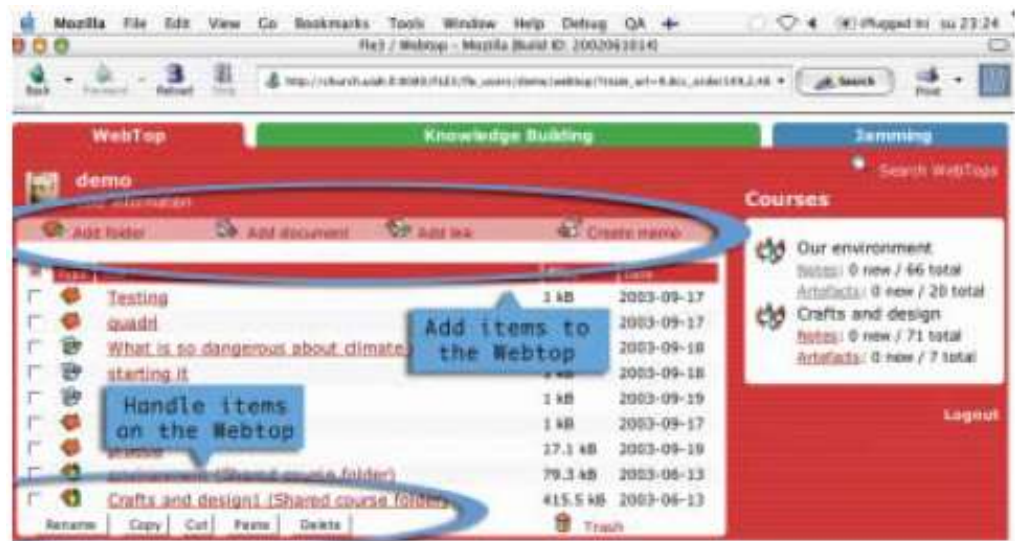
★ Come si aggiungono cartelle, documenti, collegamenti e promemoria?

Usare la barra degli strumenti

Sulla Scrivania ci sono due barre degli strumenti. Tramite quella superiore è possibile aggiungere cartelle, documenti, collegamenti e promemoria alla propria Scrivania o alla cartella in cui si è posizionati.

Con gli strumenti della barra inferiore si possono gestire cartelle, documenti, collegamenti e promemoria presenti sulla propria Scrivania o all'interno della cartella che si sta esaminando. Per prima cosa bisogna selezionare gli oggetti che si vuol gestire. Dopodichè è possibile scegliere "rinomina", "copia", "taglia" o "cancella".

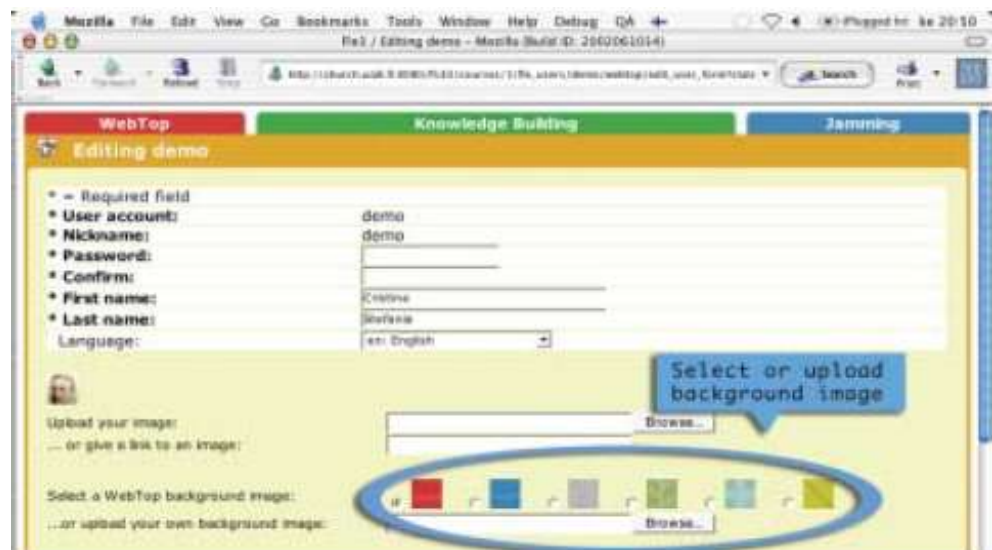
"Copia", "taglia" e "incolla" funzionano nella stessa maniera nella maggior parte dei computers. Quando si cancella un oggetto, questo viene inserito nel cestino, che si deve quindi svuotare periodicamente. Dal "cestino" è anche possibile "ripristinare" gli oggetti cancellati precedentemente se necessario.



★ Come si personalizza la Scrivania?

Selezionare "preferenze"

E' possibile cambiare il colore dello sfondo della propria Scrivania seguendo il collegamento "Preferenze" presente sulla Scrivania stessa. Si può selezionare un'immagine di sfondo dall'insieme di immagini disponibili o caricarne una propria. E' possibile caricare qualunque immagine .gif o .jpg come immagine di sfondo per la propria Scrivania. Si noti che molti oggetti sulla Scrivania sono bianchi, quindi per vederli distintamente è consigliato scegliere immagini scure per lo sfondo.



Come si esamina la Scrivania di altri utenti?

Selezionare una persona dallo strumento Costruzione di Conoscenza

E' possibile esaminare la Scrivania di altre persone (devono appartenere al vostro stesso corso) cliccandone il nome o l'immagine nella parte superiore di ogni pagina di Costruzione di Conoscenza. E' possibile vedere tutti gli oggetti presenti sulla loro Scrivania, ma non modificarli. Per accedere alle informazioni di altre persone è sufficiente cliccare sul collegamento "Informazioni". Anche altri possono visitare la tua Scrivania.



Utilizzo di Costruzione di Conoscenza

★ Come si può sapere con chi si sta lavorando?

Gli utenti nella finestra bianca a sinistra sono collegati in quel momento

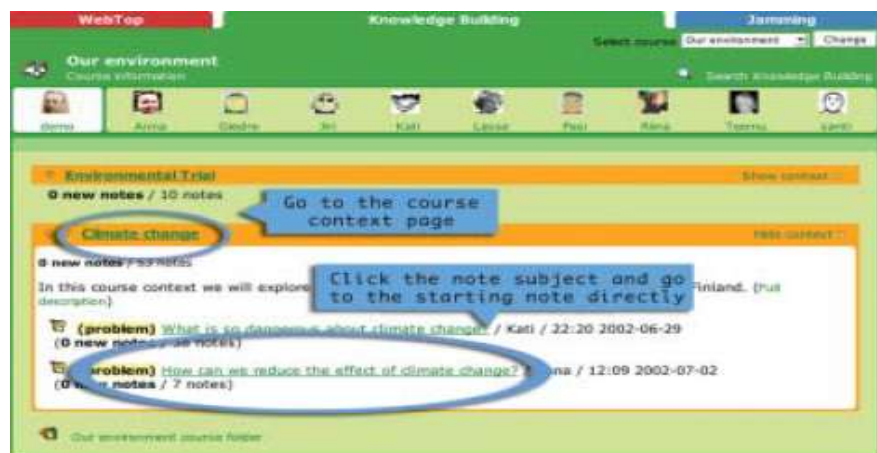
E' possibile vedere il nome e l'immagine di tutte le persone che appartengono allo stesso corso nella parte superiore di ogni pagina nel Costruttore di Conoscenza. Il proprio nome è sempre primo nella riga. Gli altri che sono elencati nella finestra bianca sulla sinistra sono collegati in quel momento. E' possibile visitare la Scrivania degli altri da qui.



★ Come si leggono le note?

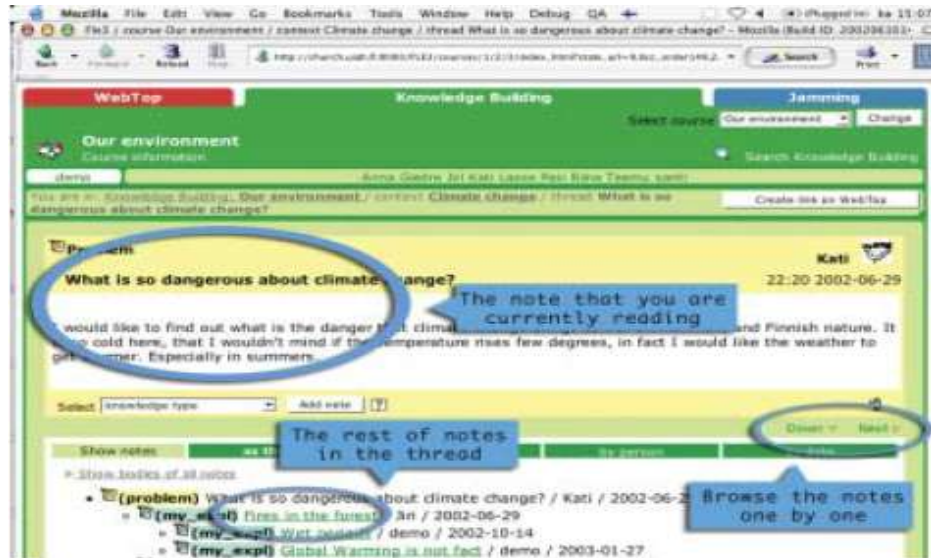
Selezionare il soggetto della nota nella pagina del corso o contesto della Costruzione di Conoscenza

E' possibile andare direttamente al processo di Costruzione di Conoscenza che interessa cliccando sull'argomento della nota iniziale dalla pagina di corso. E' possibile scegliere il contesto del corso sul quale si desidera lavorare cliccando sul titolo del corso. Potete visualizzare la descrizione del contesto e le note iniziali di tutti i processi di Costruzione conoscenza che appartengono allo stesso contesto del corso. Cliccando sul collegamento "Mostra tutto il processo" vengono visualizzati tutti gli oggetti delle note.



La nota scelta è in cima della pagina, l'intera discussione al fondo

Scegliete la nota che si vuole leggere. La nota scelta è visualizzata nella parte superiore della pagina ed il resto del processo è disposto sotto di esso. Per passare in rassegna le note si possono usare i collegamenti "Precedente" e "Successivo" o esaminare in successione tutti gli argomenti della nota.



Visualizzare tutto il contenuto della nota per facilitarne la stampa

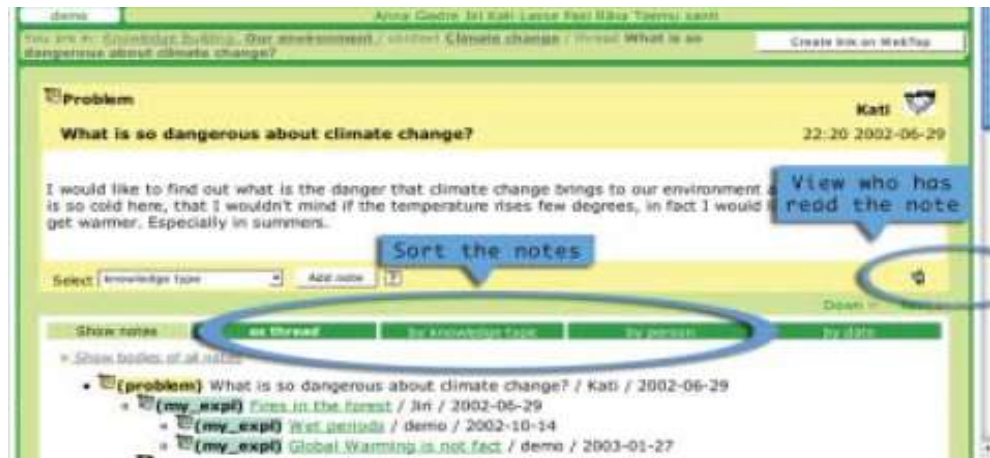
Si può esaminare il contenuto di tutte le note cliccando sul collegamento "Mostra il contenuto di tutte le note". In questo modo si può avere una visione complessiva all'intera discussione o stamparla. Si noti che se ci sono molte note nel processo, sarà necessario molto tempo per caricare la pagina. Se non si dispone di un calcolatore veloce è consigliabile "Nascondere il contenuto delle note" e passarle in rassegna una per una.



Ordinare le note, esaminare chi ha letto le note

E' possibile scegliere il modo con cui i messaggi vengono ordinati: per argomento, per tipo di conoscenza, per persona o per data. L'ordinamento "per data" è un buon modo di aggiornare la discussione - le nuove note compariranno nella parte superiore. L'ordinamento "per tipo di conoscenza" è utile se desiderate trovare, per esempio, tutti i sommari scritti dal vostro gruppo in maniera più semplice. Potete trovare tutte le vostre note o vedere a cosa una persona nel vostro gruppo sta lavorando ordinando le note "per persona".

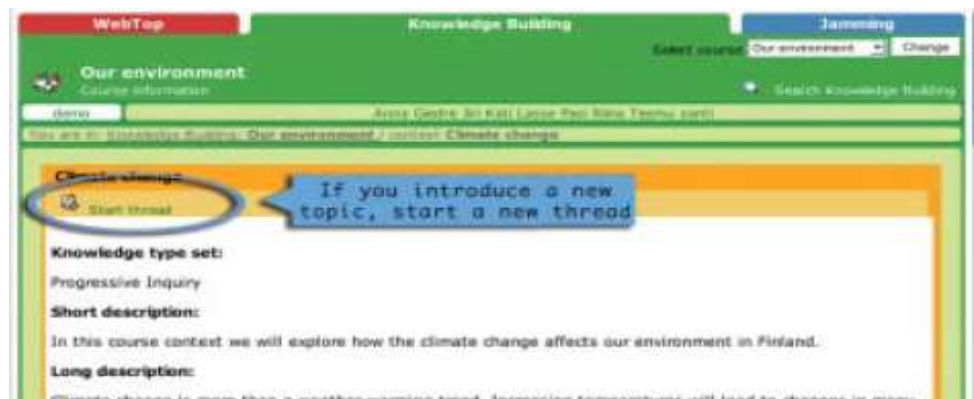
Potete sapere chi, e quante volte, ha letto ogni nota della Costruzione di conoscenza selezionando un'icona alla fine della nota nel lato destro della pagina.



Come si scrivono le note?

Selezionare l'oggetto della nota nel corso o nella pagina del contesto di corso nella Costruzione di conoscenza

Se si vuole rispondere a nessuna nota, ma state costruire un soggetto completamente nuovo, è necessario iniziare un nuovo processo di Costruzione di Conoscenza: selezionare il contesto del corso cliccando sul titolo dello stesso nella parte superiore della pagina della Costruzione di Conoscenza e cliccare sul collegamento "Inizio del nuovo processo" nella barra degli strumenti.



Selezionare la nota a cui volete rispondere. Per rispondere dovete scegliere un tipo di conoscenza

Se si desidera rispondere ad una nota di un processo, cliccare sul titolo della nota. La nota selezionata comparirà nella parte superiore della pagina. Il tasto di risposta sarà nell'angolo in basso a sinistra della nota. E' possibile rispondere soltanto alla nota attualmente selezionata.

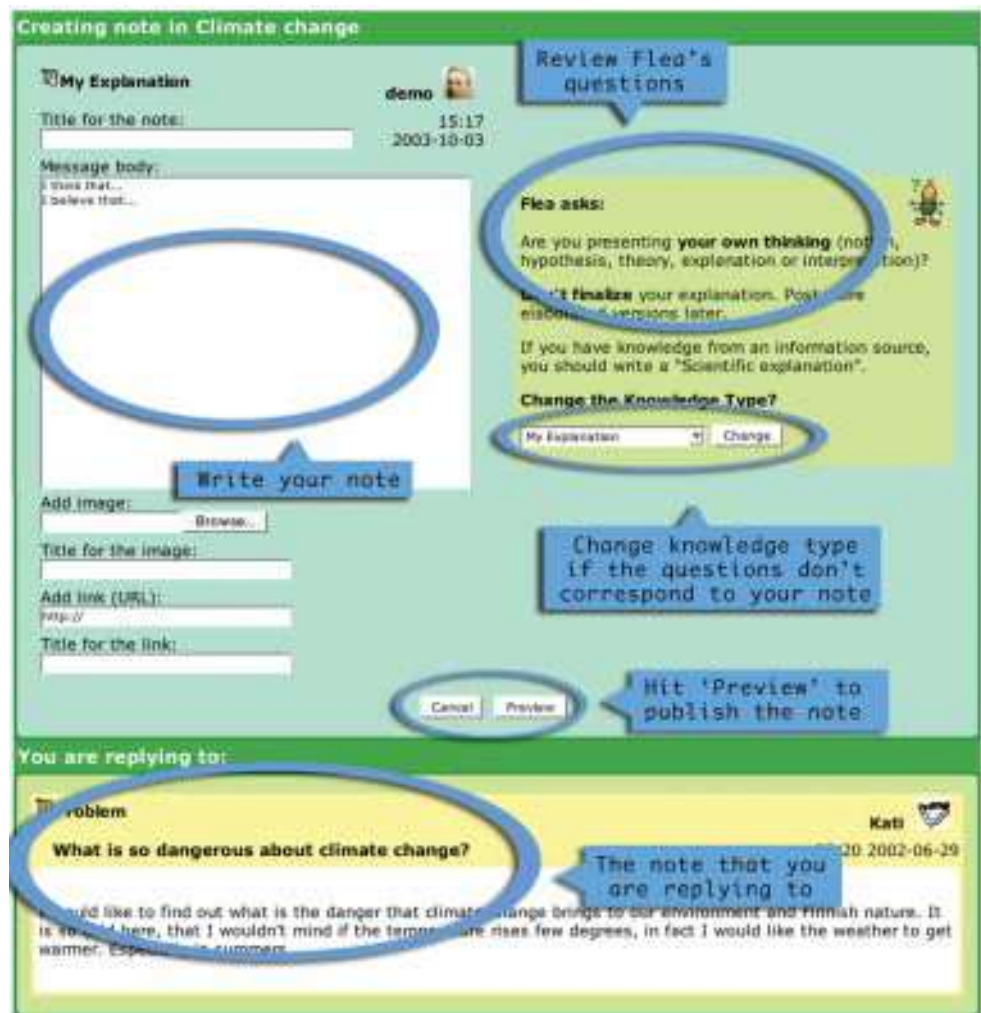
Se si desidera rispondere ad una nota, è necessario selezionare uno dei Tipi di Conoscenza definiti dall'insegnante a partire dal menù a cascata e successivamente cliccare il tasto "Aggiungi nota". Se alcune tipologie di conoscenza non sono chiare è possibile cliccare sull'icona "punto interrogativo" per ottenere la descrizione corrispondente.



Esaminate le domande del piccolo Flea e utilizzate il tipo di conoscenza corretto per la vostra nota

La nota a cui si sta rispondendo è disponibile nella parte inferiore della pagina sotto la nota che attualmente si sta scrivendo. Se il vostro docente ha abilitato la caratteristica "avviso", vedrete il piccolo Flea che pone varie domande alla destra della pagina. Le domande servono per capire come scrivere una nota per ogni tipo di conoscenza. Se vedete che la nota che state scrivendo non corrisponde alle domande che sta facendo Flea, cambiate il tipo di conoscenza dal menù sotto le domande. La vostra nota sarà associata alla categoria di conoscenza selezionata.

Quando si termina di scrivere una nota, cliccando il tasto "anteprima" è possibile correggere la bozza e apportare ancora eventuali modifiche cliccando sul tasto "Modifica". Se non si ha più intenzione di pubblicare la nota è sufficiente cliccare sul tasto "Annulla".



★ Come si scrivono le note?

Inserire un'immagine o aggiungere un link nella finestra di risposta

Quando si sta scrivendo una nota, nella parte inferiore alla pagina è presente l'oggetto "Aggiungere immagine". E' possibile selezionare qualunque immagine di tipo .jpg o .gif dal disco rigido del calcolatore ed aggiungerla alla nota. Si ricorda che i browsers non possono visualizzare altri tipi di immagine che non siano .gif o .jpg. E' possibile fornire un titolo all'immagine.

E' possibile aggiungere un collegamento ad una nota dando l'indirizzo URL (HTTP://...). Se non vi ricordate l'indirizzo corretto, aprendo un'altra finestra di browser, trovate la pagina Web cui vi state riferendo, copiate l'URL dalla barra di indirizzo e incollatelo a Fle3. Fornite un titolo al collegamento.

Come si collega la Costruzione di Conoscenza alla Scrivania?

Localizzate la pagina che volete collegare alla Scrivania e premete il bottone "Creare un collegamento alla Scrivania"

E' possibile collegare qualunque vista nella Costruzione di Conoscenza alla propria Scrivania. Dopo aver trovato il contesto del corso, il processo della Costruzione di Conoscenza o una nota che è di particolare interesse cliccare il bottone "Creare un collegamento alla Scrivania" nel percorso sotto i nomi dei partecipanti ai corsi. Si vedrà un collegamento a quella pagina particolare quando si visiterà la propria Scrivania. Questa funzionalità aiuterà in seguito a trovare note importanti. E' possibile raggruppare questi collegamenti in cartelle come qualunque altro elemento della Scrivania.



Utilizzo delle Informazioni del Corso

★ Come si può sapere con chi si sta lavorando?

Esaminare le informazioni dei corsi come descrizione, risorse e partecipanti

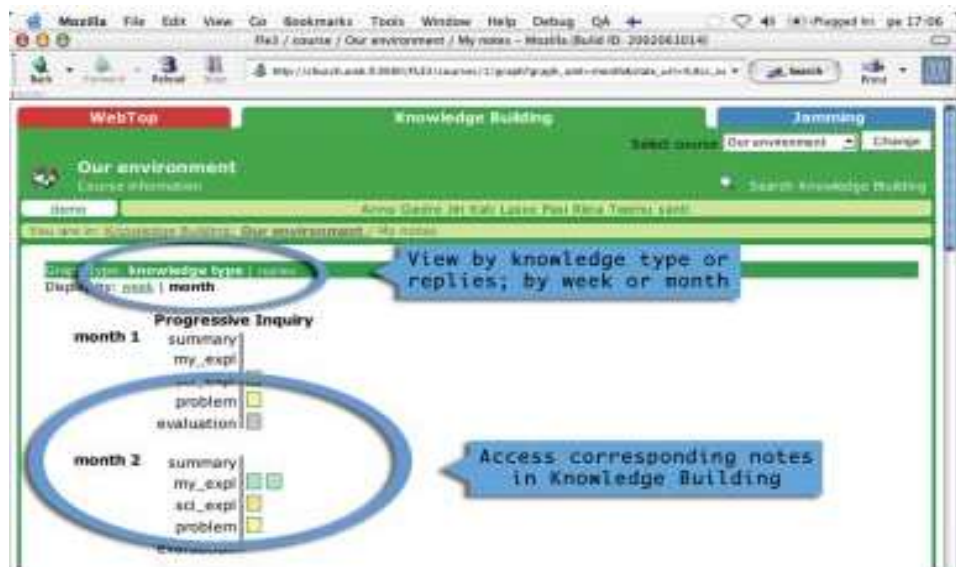
Potete accedere alle informazioni selezionando il collegamento sotto il titolo del corso in ogni pagina. La pagina di informazioni contiene le date di inizio e fine, la descrizione del corso e i metodi, partecipanti e risorse suggerite. Le risorse del corso conterranno alcuni collegamenti ad Internet e i titoli della documentazione che il docente ha proposto per il corso.



★ Dove posso trovare le informazioni sulla mia partecipazione?

Accedere alle informazioni sulla propria partecipazione dalla pagina delle informazioni del corso

Potete trovare un collegamento a 'Mie note' e 'Miei artefatti' alla fine della pagina di informazioni del corso. Da questi collegamenti potete accedere ad una pagina che contiene tutte le note scritte da voi ed i vostri artefatti. Le note saranno visualizzate come piccoli quadrati su una linea. Selezionando un quadratino potete accedere alla nota corrispondente nella Costruzione di Conoscenza o all'artefatto nella sessione di Improvvisazione. Potete scegliere di mostrare le note in base ai tipi di conoscenza o alle risposte fornite ad altri. Potete ordinare le note per settimane o mesi. Se il corso è molto lungo e non siete stati molto attivi, può essere una buona idea ordinare tutte le vostre note 'per mese' per ridurre le dimensioni della pagina visualizzata. Questa pagina statistica è accessibile solo a voi.



The screenshot shows a web browser window displaying a 'Knowledge Building' interface. The browser's address bar shows a URL starting with 'http://...'. The page has a green header with 'WebTop' on the left and 'Knowledge Building' in the center. Below the header, there's a section titled 'Our environment' with a search bar and a list of items. A table below this section has columns for 'Date', 'Type', 'Knowledge type', and 'Name'. The table lists 'month 1' and 'month 2' under the 'Date' column. Under 'month 1', there are rows for 'summary', 'my_expl', 'problem', and 'evaluation'. Under 'month 2', there are rows for 'summary', 'my_expl', 'sci_expl', and 'problem'. Two blue callout boxes are present: one pointing to the 'month' column header with the text 'View by knowledge type or replies; by week or month', and another pointing to the 'month 2' row with the text 'Access corresponding notes in Knowledge Building'.

Utilizzo di Improvvisazione

★ Come visualizzo i manufatti?

Differenti versioni di artefatti sono elaborati a partire dallo stesso artefatto iniziale

Nella prima pagina di Improvvisazione è possibile trovare la lista di tutte le sessioni di Improvvisazione nel corso e selezionare quella a cui si desidera lavorare. E' possibile vedere tutti i manufatti che il gruppo di un corso ha generato nella disposizione ad *albero*, a *catena* o a *rete*. I manufatti posti più in basso sono versioni che derivano dagli artefatti superiori. Le icone dei manufatti indicano i tipi di file: immagine, suono, video, testo, ecc. Manufatti .gif e .jpg presentano immagini rimpicciolite di quelle reali.



Visualizzare gli artefatti nel vostro browser web o effettuare il download sul vostro computer

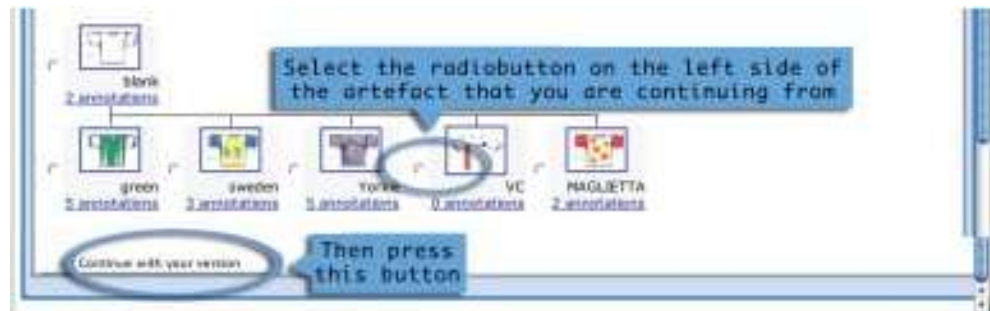
Selezionare il manufatto che si desidera vedere. I files che possono essere visualizzati dal browser (.gif, .jpg, .html.ecc.) verranno visualizzati all'interno della finestra del browser. Altri files verranno scaricati sul disco fisso. Cliccando sull'icona del manufatto è possibile inviare il file alla cartella desiderata sul disco fisso. E' possibile aprire un manufatto da qui o effettuare le modifiche in una applicazione corrispondente (immagine, testo, suono o programmi di editing simili).

Come inserisco i manufatti?

Si noti che, quando si esamina una sessione di Improvvisazione, ogni manufatto ha un bottone (*radio botton*) alla propria sinistra. Se si vuole aggiornate la versione del manufatto si deve selezionare il manufatto originale su cui si basa la nuova versione cliccando il radio botton associato. Successivamente si può cliccare il bottone a fondo pagina "Continua con la tua versione" e verrà visualizzata la form "Aggiungere un nuovo manufatto".

E' possibile aggiornare la versione di un manufatto dal disco fisso del proprio computer. Assegnandogli un nome distinto sarà più facile per altri riconoscere il manufatto all'interno della sessione di Improvvisazione.

Selezionare il bottone a sinistra dell'artefatto e continuare con la vostra versione



Come annoto i manufatti?

Esaminare le note dei manufatti

E' possibile esaminare il numero di annotazioni associate ad un manufatto durante una vista ad albero o a catena in una sessione di Improvvisazione. Cliccando sui collegamenti delle annotazioni si verrà connessi alla pagina di annotazioni. Da qui è possibile raggiungere il manufatto, leggere le annotazioni o scriverne di proprie.



**Aggiungere una
annotazione ad
un artefatto**

Cliccando sul collegamento "Aggiungi nota" è possibile inserirne una propria. Il proprio nome e la data della nota verranno inserite automaticamente dal sistema.



Come collego le sessioni di Improvvisazione alla Scrivania?

**Collegare una
sessione di
Improvvisazione
alla vostra
Scrivania**

Il collegamento di visioni di Improvvisazione alla Scrivania avviene nello stesso modo che nella Costruzione di Conoscenza. E' sufficiente trovare la visione appropriata e cliccare il bottone "Creare un collegamento alla Scrivania" nel percorso sotto i nomi dei partecipanti al corso. Si vedrà un collegamento a quella pagina esaminando la propria Scrivania.



MANUALE DEL DOCENTE

★ Motivazione degli studenti e Fle3

La motivazione è costruita sul contesto e sul significato condiviso

Dopo aver letto l'Introduzione e il Manuale Studente di questa Guida già saprete che Fle3 è stato sviluppato per aiutare gruppi di studio interessati ad utilizzare l'apprendimento collaborativo nel proprio corso di studi.

Sappiamo che questo richiede un alto livello di motivazione da parte dei vostri studenti. Abbiamo notato che alcune persone hanno inizialmente difficoltà nell'utilizzo di questo modello di apprendimento, ma per la maggior parte di loro questo sforzo è abbondantemente compensato dai risultati. Per questa ragione l'utilizzo di Fle3 dovrebbe avvenire quando c'è un contesto e un significato condiviso per il gruppo. Questo avrà come risultato quello di approfondire le conoscenze relative all'oggetto di studio e essere molto motivante per lo studente.

Gli insegnanti sono utenti staff

Il docente in Fle3 è spesso configurato come utente *staff* (si veda la sezione 'Gli attori' della Guida). Gli utenti *staff* hanno il diritto di iniziare i corsi e aggiungere nuovi studenti al sistema. Ci sono due strumenti per effettuare tali compiti gestionali: Gestione Corsi e Gestione utenti. Questi strumenti sono visibili solo agli utenti *staff*.

★ Come aggiungo nuovi utenti al sistema?

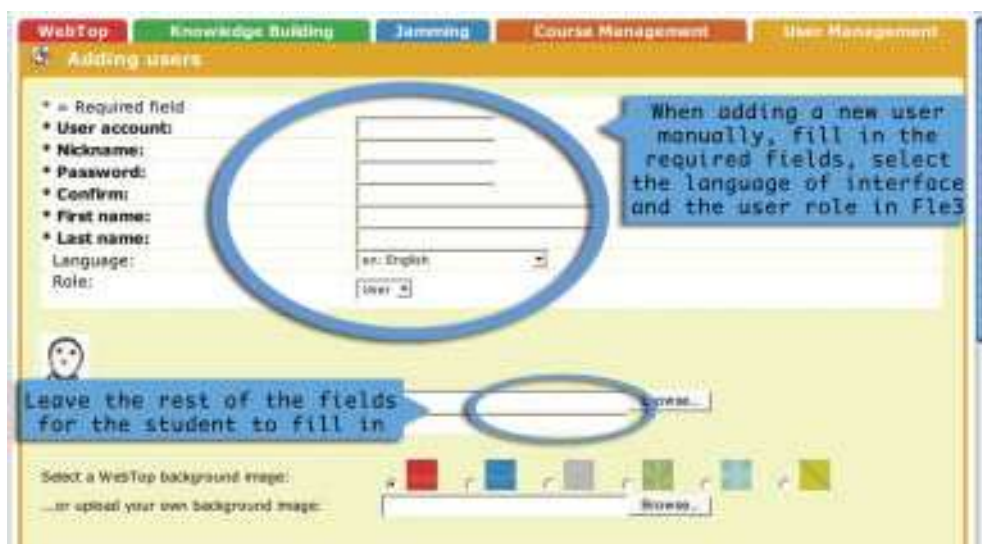
Aggiungere nuovi utenti manualmente o invitarli tramite email

Nell'interfaccia principale scegliete 'Gestione Utenti'. Ci sono due maniere alternative per aggiungere utenti al sistema: (1) Potete aggiungerli a mano dall'interfaccia o (2) invitarli via e-mail. Entrambi le soluzioni vengono effettuate dall'interno di Fle3.



Se aggiungete utenti al sistema è necessario consegnare ai vostri studenti il nome utente e la password con cui sono stati inseriti. Quando si invitano gli utenti via e-mail riceveranno un'e-mail da voi con l'URL dove potranno creare il proprio username e password nel sistema. Con utenti poco esperti vi consigliamo di usare la prima opzione, ma con utenti più smaliziati sarà più indicata la seconda.

Aggiungere nuovi utenti manualmente



Invitare un utente tramite email



Verifica gli utenti invitati e invitateli nuovamente

Quando si invitano utenti tramite email potete anche invitarli nuovamente se questi non hanno risposto al vostro invito. Per verificare ed invitarli nuovamente selezionare 'Verifica inviti' nella pagina principale della sezione Gestione utenti. Prima di aggiungere o invitare nuovi utenti è opportuno verificare se la persona ha già un utente registrato nel sistema. E' possibile che un collega che insegna agli stessi studenti abbia già inserito o invitato la persona.

Per ridurre il tempo speso da parte degli insegnanti nell'invitare studenti è consigliabile organizzarsi in modo tale che sia l'amministratore o la segretaria ad aggiungere tutti gli studenti che utilizzano Fle3 all'inizio dell'anno accademico. Gli insegnanti avranno così solo il compito di inserire gli studenti già registrati ai loro corsi e definire i loro ruoli.

Come aggiungo nuovi utenti al sistema?

Potete bloccare e sbloccare gli utenti

Poichè Fle3 è un sistema multi-utente in cui i partecipanti sono incoraggiati a costruire sui contributi di altri utenti, non esiste una funzione specifica di 'cancellazione utenti'. In questo modo possiamo assicurare che la storia di Costruzione di conoscenza e Improvvisazione rimanga visibile per i partecipanti. Tuttavia, gli utenti staff possono 'bloccare' e 'sbloccare' gli utenti. Questo funziona quasi come cancellare gli utenti dal sistema. Quando un utente è bloccato, non può più collegarsi al sistema e riceve l'annuncio che dovrà contattare la propria insegnante se vuole ancora usare Fle3. La funzione per il blocco degli utenti si trova nella prima pagina della Gestione utenti.

Come creo un corso?

Creare un corso, aggiungere utenti e risorse

Per creare il vostro corso utilizzate la 'Gestione Corsi'. Selezionate il collegamento Creazione corsi e inserite le informazioni del vostro corso.

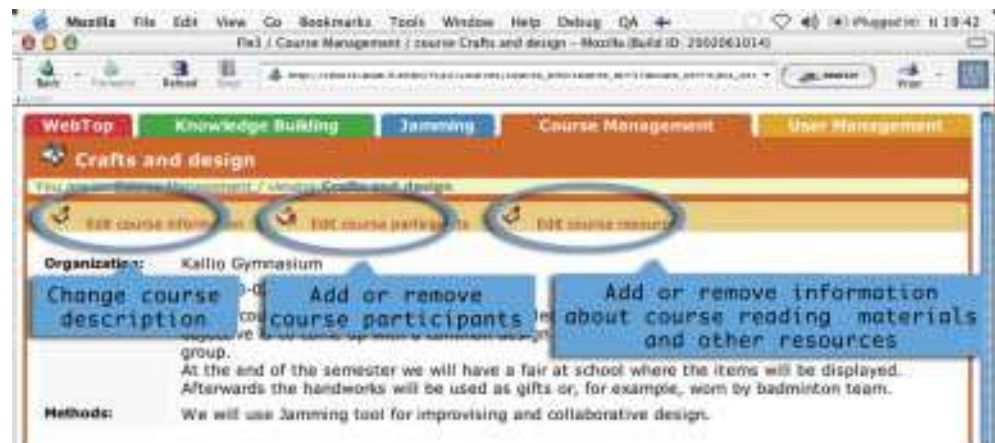


Dopo aver selezionato il bottone 'Creazione corso', il corso sarà visibile nella lista della pagina principale della Gestione dei corsi. Selezionando il nome del vostro corso potete continuare la creazione inserendo utenti e risorse.

Per studiare e esaminare altri corsi l'utente amministratore (admin) di Fle3 può anche esportare i dati di tutto il corso in un formato che può essere reimportato in un altro sistema Fle3. A scopo di ricerca potete installare un sistema Fle3 sulla vostra stazione di lavoro e importare ogni tanto i vostri corsi.

Nella pagina del Corso potete:

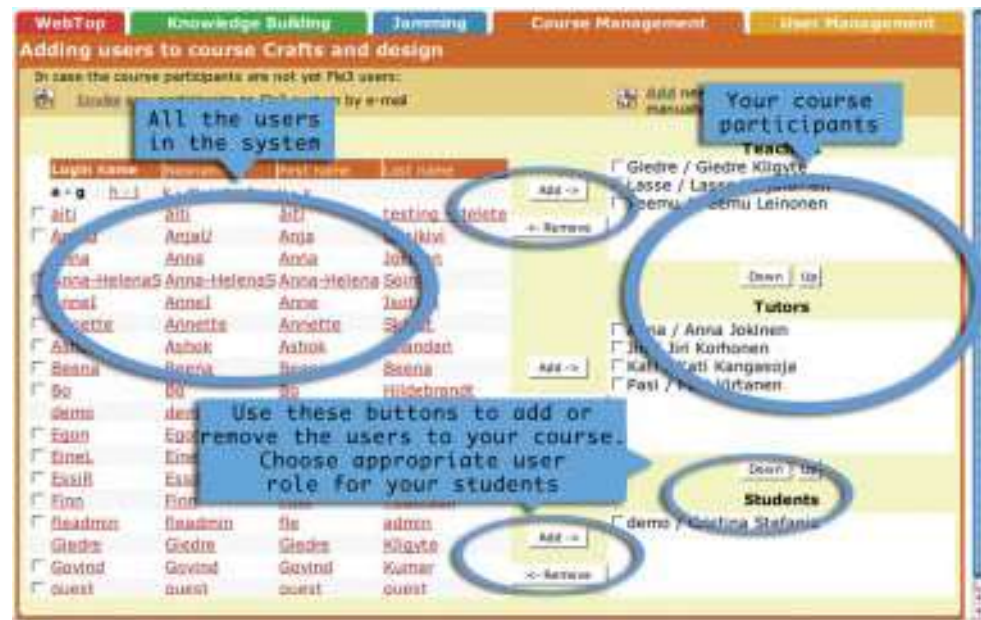
- modificare le informazioni del corso – modificare le informazioni basilari del vostro corso, che avete aggiunto al sistema quando lo avete creato inizialmente,
- modificare i partecipanti al corso – aggiungere studenti e tutor al vostro corso,
- modificare le risorse del corso - aggiungere collegamenti e una lista di riferimenti collegati al corso.



Come modifico i partecipanti ad un corso?

I partecipanti ad un corso possono essere studenti, tutor o i vostri colleghi

Nella finestra 'Modifica partecipanti ad un corso' è possibile inserire studenti e tutor al vostro corso a partire dalla lista di tutti gli utenti del sistema. A sinistra potete vedere la lista di tutti gli utenti del sistema e a destra gli utenti che partecipano al vostro corso.



Scegliete gli utenti che volete aggiungere al corso e usate le frecce per aggiungerli o eliminarli. I vostri partecipanti al corso possono avere il ruolo di studenti, tutor o essere docenti con voi. Come co-docenti o tutor del corso i partecipanti avranno diritto di aggiungere nuovi contesti del corso e sessioni di improvvisazione al vostro corso.

Come inizio una sessione di Costruzione di conoscenza o di Improvvisazione?

Iniziare la Costruzione di conoscenza o Improvvisazione per i propri studenti

Come docenti o tutor del corso avete il diritto di creare uno o più contesti di corso nella sezione di Costruzione di Conoscenza e di iniziare una sessione di Improvvisazione. Andate nella sezione di Costruzione di Conoscenza del vostro corso e selezionate 'Crea contesto del corso' o, nella sezione di Improvvisazione selezionate 'Aggiungi una sessione di Improvvisazione'. Dalla pagina del contesto di un corso voi e i vostri studenti potrete iniziare nuovi percorsi di costruzione di conoscenza. E' meglio se avete già creato contesti del corso prima di inserirvi gli studenti. In questo modo gli studenti possono iniziare discussioni di Costruzione di conoscenza immediatamente appena si collegano al sistema per la prima volta.

Selezionate un insieme di tipi di conoscenza quando create un contesto del corso

Quando create un contesto di un corso, vi verrà chiesto di selezionare l'insieme di tipi di conoscenza che verranno usati in questo contesto. Potete esaminare gli insiemi dei tipi di conoscenza disponibili selezionando il collegamento 'Gestione tipi di conoscenza' nella sezione 'Gestione corsi'. Non potete modificare successivamente un insieme di tipi di conoscenza, quindi è una buona idea familiarizzare con quelli esistenti prima di creare un contesto di un corso. Se selezionate erroneamente un tipo di conoscenza sbagliato, dovrete cancellare l'intero contesto del corso e ricrearne uno nuovo.

Selezionate un tipo di sessione di Improvvisazione quando create una sessione di Improvvisazione

Quando create una sessione di Improvvisazione dovrete selezionare una sessione di Improvvisazione tra tre opzioni:

- *Modifica precedente* – le versioni degli artefatti si susseguono linearmente uno dopo l'altro;
- *Esplora possibilità* – gli artefatti vengono inseriti secondo una struttura ad albero, esiste la possibilità di inserire più nuove versioni a partire dallo stesso artefatto;
- *Diverge e converge* – gli artefatti seguono una struttura a rete, una nuova versione di un artefatto può essere collegata a più artefatti precedenti.

Come gestisco i tipi di Conoscenza?

Familiarizzate con i tipi di conoscenza prima di creare un contesto di un corso

I tipi di conoscenza vi consentono di strutturare le discussioni di costruzione conoscenza. Lo strumento di Costruzione Conoscenza contiene due "insiemi di tipi di conoscenza": (1) Ricerca progressiva e (2) Progettazione. A seconda dell'insieme selezionato, l'utente riceve le linee guida ed un insieme di indicazioni su come scrivere le sue note in Fle3. Potete trovare un collegamento alla gestione dei tipi di conoscenza nella pagina di Gestione Corsi. Da lì potete vedere, duplicare e modificare insiemi di tipi di conoscenza già esistenti o crearne di nuovi. Potete anche importare ed esportare tipi di conoscenza. Questo rende possibile scambiare i vostri insiemi con quelli di altri insegnanti. Dovrete selezionare il tipo di conoscenza quando create un contesto di corso, così è meglio familiarizzare con gli insiemi dei tipi di conoscenza disponibili prima di creare un contesto di corso.

Come elimino le note dalla Costruzione di Conoscenza?

**Cancellare solo
le note che
contengono
contenuti illegali**

Come insegnante (e tutor) di un corso avete il diritto di eliminare le note da una discussione di Costruzione di Conoscenza. Potete anche ripristinare una nota cancellata. Quando eliminate una nota vi verrà chiesto di scrivere una nota che motivi tale cancellazione. Questo testo verrà mostrato a tutti i partecipanti quando cercheranno di aprire la nota cancellata. Dopo l'eliminazione la nota eliminata è visibile solo dall'autore e dal docente insieme alla spiegazione del motivo per cui è stata cancellata. La funzionalità di cancellazione è raccomandata solo nel caso in cui la nota contenga un contenuto illegale.

MANUALE DELL'AMMINISTRATORE

Di cosa ho bisogno per installare un server Fle3?

Vi serve un computer, il software per server applicativi Zope e una connessione di rete

Fle3 è un prodotto Zope, quindi è necessario installare l'*application server* Zope. Zope stesso è un prodotto libero che potete scaricare da <http://www.zope.org>. Zope è disponibile per Linux, Solaris e Windows, così come il pacchetto dei sorgenti che verrà installato su qualunque sistema *POSIX compliant*, come BSD e altri sistemi Unix.

E' necessario disporre di un computer che abbia almeno poche centinaia di Megabytes di spazio libero su disco. Se altri utenti devono connettersi al vostro Fle3, il computer dovrà essere permanentemente connesso ad Internet o alla vostra Intranet.

Come installo Zope e Fle3?

Le istruzioni sono disponibili su fle3.uiah.fi

Prima di tutto dovete installare Zope e mandarlo in esecuzione. Ulteriori informazioni sono disponibili sul sito <http://fle3.uiah.fi>.

Notate che potreste dover installare poche altre librerie per poter disporre di tutte le funzionalità di Fle3. Esaminate le istruzioni di installazione alla nostra pagina web per maggiori dettagli.

Come inizio ad utilizzare Fle3?

Create i nuovi ambienti Fle3 necessari

Quando avete mandato in esecuzione Fle3 e installato Fle3 come prodotto Zope, dovrete creare uno o più ambienti Fle3, quelli necessari ai vostri utenti.

Andate nell'interfaccia di gestione di Zope (Zope Management Interface ZMI) utilizzando il vostro browser: inserite l'indirizzo <http://nomeserver:porta/manage>. La porta è spesso la 8080, ma può essere configurata diversamente. Vi verrà chiesto di inserire il nome utente e la password. Inserite l'informazione che vi è stata assegnata durante l'installazione di Zope.

Nella ZMI, selezionate FLE dal menù a tendina, completate la finestra di creazione e ripetete tale procedimento per tutti gli ambienti che vi servono. Potete trovare immagini dello schermo di questo processo in fle3.uiah.fi.

Quali operazioni di gestione devo fare?

Effettuate dei backup, compattate il database, restartate Zope ogni tanto

L'operazione più importante è il backup. Tutti i dati all'interno di Zope vengono memorizzati nella directory *var* nel file *Data.fs*. Effettuate il salvataggio di tale file regolarmente, almeno una volta alla settimana.

Un'operazione importante è compattare il database. Appena avviene un cambiamento in Zope, il database cresce ed è quindi necessario ridurlo ogni tanto. Per un sito molto usato con centinaia di utenti, vi raccomandiamo di compattarlo una volta alla settimana. Questo si effettua nel Pannello di Controllo della ZMI, ma abbiamo anche uno script negli archivi di Fle come *util/pack_zope* che potete richiamare da linea di comando o utilizzarlo con un job cron che automatizzerà l'operazione.

Se vi pare che Zope non sia molto stabile, effettuate il restart ogni tanto. Potete ad esempio far ripartire Zope dopo aver compattato il database.

Gli altri compiti dell'amministratore sono la creazione di nuovi ambienti e la modifica delle password perse. Potete delegare la sostituzione della password ai vostri utenti Staff, dal momento che anche loro sono autorizzati ad effettuare tale operazione. La creazione dei corsi dovrebbe essere compito dei docenti appartenenti allo Staff.

Quali operazioni di gestione devo fare?

Esportate gli ambienti esistenti, aggiornate Fle3, effettuate il restart di Zope e importate nuovamente i vostri vecchi ambienti

Le nuove versioni spesso cambiano così tanto che i vecchi ambienti non funzionano correttamente. Per questa ragione esiste una funzione che esporta un ambiente completamente in un file XML che può essere successivamente importato come nuovo ambiente, in una nuova versione Fle3. Troverete nella ZMI un collegamento alla gestione di ambienti specifici, selezionando l'ambiente e scegliendo la linguetta Strumenti.

Raccomandiamo di esportare prima tutti i vostri ambienti, rinominarli, aggiornare Fle3, effettuare il restart di Zope e ricreare i nuovi ambienti, selezionando il file esportato nella maschera di creazione di ogni ambiente.

Come traduco l'interfaccia Fle3 nella mia lingua?

Esportate gli ambienti esistenti, aggiornate Fle3, effettuate il restart di Zope e importate nuovamente i vostri vecchi ambienti

Potete tradurre l'interfaccia utente, i manuali utente e gli insiemi dei tipi di conoscenza nella nostra lingua. Potete trovare semplici istruzioni su come scaricare e tradurre il vocabolario di Fle3 in http://fle3.uiah.fi/how_to_translate.html . Verificate le vostre traduzioni con altri esperti CSCL nel vostro paese e inviate la traduzione al team di sviluppo. Sarà inclusa nella prossima release del sistema Fle3.

Ci sono due insiemi di tipi di conoscenza inclusi in Fle3: Ricerca progressiva e Progettazione. Potete fare traduzioni dei tipi di conoscenza nella Gestione dei tipi di conoscenza di Fle3, esportarli ed inviarli al team di sviluppo. Le traduzioni saranno disponibili sul sito web di Fle3 per il download. Potete anche effettuare il download di insiemi di tipi di conoscenza fatti da altri utenti dal sito <http://fle3.uiah.fi/download.html> e importarli nella vostra installazione di Fle3.

Come posso partecipare allo sviluppo di Fle3?

Effettuate il download dei sorgenti di Fle3 dai CVS anonimi

Se siete sviluppatori di software (o state per diventarlo) potete cercare il codice nel vostro CVS o effettuare il download da un CVS anonimo. Potete trovare istruzioni su questa operazione al sito <http://fle3.uiah.fi/get.html> .

Ho altre domande o problemi. Cosa fare?

Andate al sito <http://fle3.uiah.fi> ed esaminate quali documenti e istruzioni sono disponibili. Se non potete rispondere alla vostra domanda, guardate la mailing list. I vecchi messaggi sono disponibili in un archivio, quindi cercate prima lì. Se non potete trovare le informazioni cercate, iscrivetevi alla mailing-list fle3-users e inviate la domanda alla lista.

GLOSSARIO DI FLE3

Fle3 = Fle3 è un ambiente di apprendimento

Server = Hardware connesso alla rete su cui è in esecuzione Fle3 (solitamente da Internet). È necessario per installare e avviare Fle3.

Web Master = Persona che si occupa della gestione del server web. In situazioni normali è anche responsabile che i server siano tutto il tempo attivi e in linea. Dovrebbe anche effettuare il backup dei dati sul server.

Amministratore di Fle = Persona che si prende cura del sistema di Fle3. Tutti i compiti dell'amministratore di Fle3 possono essere fatti tramite l'interfaccia web dell'utente. Alcune altre operazioni avanzate, quali importare ed esportare database, devono essere eseguite attraverso l'interfaccia di gestione di Zope. L'amministratore di Fle3 ha così un "ruolo globale" e opera in qualsiasi parte del sistema.

Lo staff di Fle = Persone con l'autorizzazione ad aggiungere utenti e creare di corsi sul sistema di Fle3. Lo staff di Fle ha "ruolo globale" e opera in qualsiasi parte del sistema.

Utente di Fle = Persone che hanno l'autorizzazione ad utilizzare il sistema Fle3. L'utente di Fle ha "ruolo globale" e opera in qualsiasi parte del sistema.

Scrivania = Modulo del sistema Fle3. Ogni utente ottiene un Scrivania personale. La Scrivania può essere utilizzata per memorizzare differenti oggetti (documenti, file, collegamenti, appunti) relativi ai loro studi, organizzarli in cartelle e condividerli con altri utenti.

Costruzione di conoscenza = Modulo del sistema Fle3 dove il lavoro di studio si sviluppa nei corsi. Gli utenti possono avviare nuove attività di Costruzione di Conoscenza all'interno del contesto dei corsi.

Improvvisazione = Modulo del sistema Fle3 dove il lavoro di studio si occupa di sviluppare insieme alcuni file. L'insegnante o il tutor può avviare nuove sessioni di Improvvisazione sulle quali l'utente può poi continuare con nuove versioni.

Corso = In Fle3 un corso identifica un gruppo di persone che studiano insieme in un processo di apprendimento. Gli utenti dello staff possono avviare nuovi corsi nel sistema. Un corso ha sempre un nome e una descrizione.

Il contesto di un corsi = In Fle3 i corsi sono suddivisi in contesti di corso. I contesti di corsi dovrebbero essere una sezione di studio significativa.

Processo = In ogni contesto di corso ci possono essere diversi processi di Costruzione di Conoscenza, cioè percorsi di discussione, ognuno dei quali inizia con un singolo messaggio.

Insieme di Tipo di Conoscenza = Un insieme di etichette con associate istruzioni per strutturare i processi di discussione verso un processo che prova a supportare l'insieme del Tipo di Conoscenza.

Insegnante di un corso = Persona che organizza e conduce un corso, divide il corso in sezioni di studio significative e si occupa di gestire il calendario. L'insegnante ha così un "ruolo locale" poichè opera solo all'interno di un corso.

Tutor di un corso = Una o più persone che aiutano l'insegnante in un corso. Il tutor può creare nuovi contesti di corso a un corso.

Studente di un corso = Una persona che prende parte ad uno o più corsi. Lo studente può usare la Scrivania e prende parte alle discussioni di Costruzione di Conoscenza.

Copyright: Taideteollinen Korkeakoulu, University of Art and Design, Media Lab

Authors: Teemu Leinonen, Giedre Kligyte, Tarmo Toikkanen, Janne Pietarila, Philip Dean

Graphic design: Giedre Kligyte

Photography: Philip Dean, Giedre Kligyte, Umakant Sorri

Printing: Yliopistopaino

Paper: LumiArt Silk

2003

Media Lab

University of Art and Design Helsinki UIAH

Hämeentie 135 C

00560 Helsinki

Finland

Address: Hämeentie 135 C, 00560 Helsinki, Finland

Tel: +358 (0)975630

Project web site: <http://www.euro-cscl.org/>



Work partially supported by European Community under the Information Society Technology (IST) RTD programme, contract IST-2000-26249. The author is solely responsible for the content of this publication. It does not represent the opinion of the European Community, and the European Community is not responsible for any use that might be made of data appearing therein.

ISBN 951-558-127-3