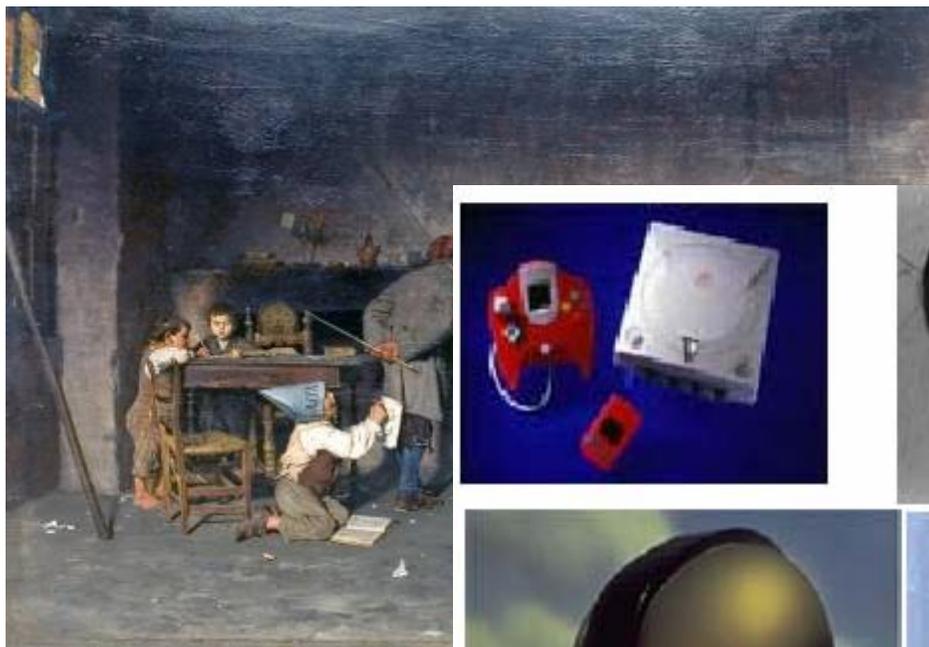


YOU TOO. GLI STRUMENTI E LE FORME DELLA COMUNICAZIONE DIGITALE NELL'EPOCA DEL WEB 2.0

Paolo Ferri



Comunità sociali di apprendimento e gestione della conoscenza

- Portare on line la formazione implica
 - sia l'impiego di tecnologie evolute
 - sia una concezione psicologico-sociale del processo di apprendimento orientata e guidata dalle esigenze dei formandi (costruzionismo socio-culturale, Varisco 2002).
- nell'e-learning Internet abilita lo studente (insieme agli altri attori del processo conoscitivo) a partecipare **attivamente** al processo di co-produzione della conoscenza.
- questo perché internet abilita allo sviluppo di ambienti virtuali ad alto tasso di interattività e di cooperazione sociale. Ne consegue che la rete consente al formatore ed ai formandi di accedere a nuovi modelli d'interazione e di apprendimento.

Il problema della gestione della conoscenza knowledge management

- il knowledge management ha per oggetto la gestione sistematica della conoscenza anche attraverso processi abilitati dall'info-tech.
- più specificamente lo sviluppo del knowledge management si propone di rendere rintracciabile ed utilizzabile la conoscenza a livello di sistema organizzativo e didattico scolastico.
- questo attraverso la promozione entro l'organizzazione scuola di una cultura orientata al trasferimento ed allo sviluppo della conoscenza ed al sostegno delle relazioni fra le persone che appartengono alle medesime comunità di pratica (Davenport e Prusak: 1998; Wenger: 1999).



Possibili ruoli del computer nella didattica

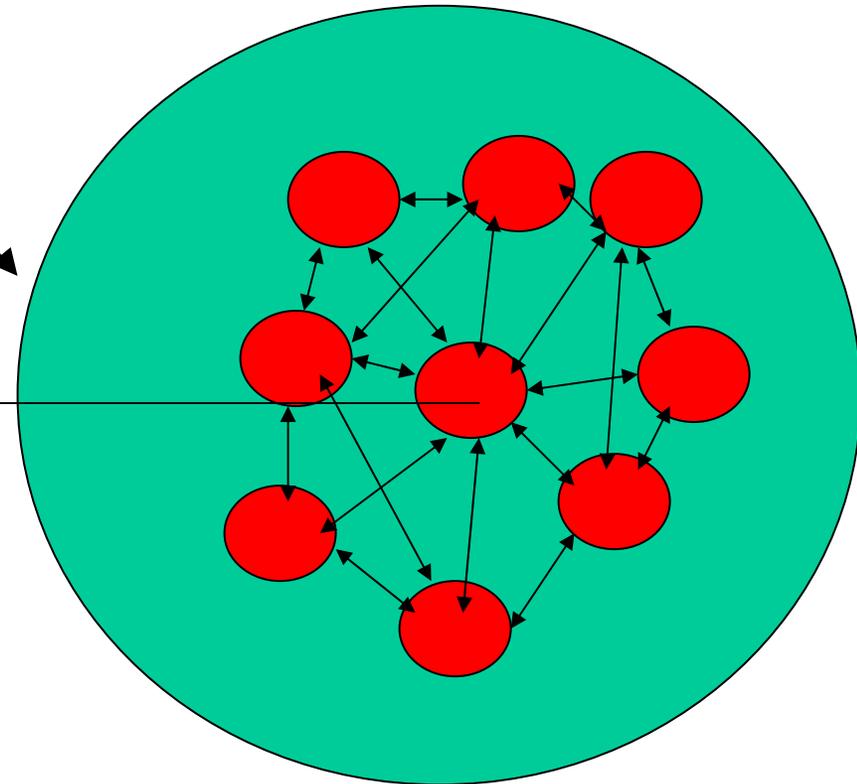
http://www.itd.ge.cnr.it/corsotd2/LEZ_3.HTM

L'ambiente di apprendimento è il luogo, lo spazio reale e/o virtuale (rete) ricco di mezzi, strumenti, sostegni, per l'apprendimento, in cui chi apprende è protagonista della costruzione del proprio sapere (comportamenti, atteggiamenti, abilità, contenuti ...); in cui si collabora, si coopera, si scambiano, si condividono le conoscenze.

Il concetto di ambiente di apprendimento

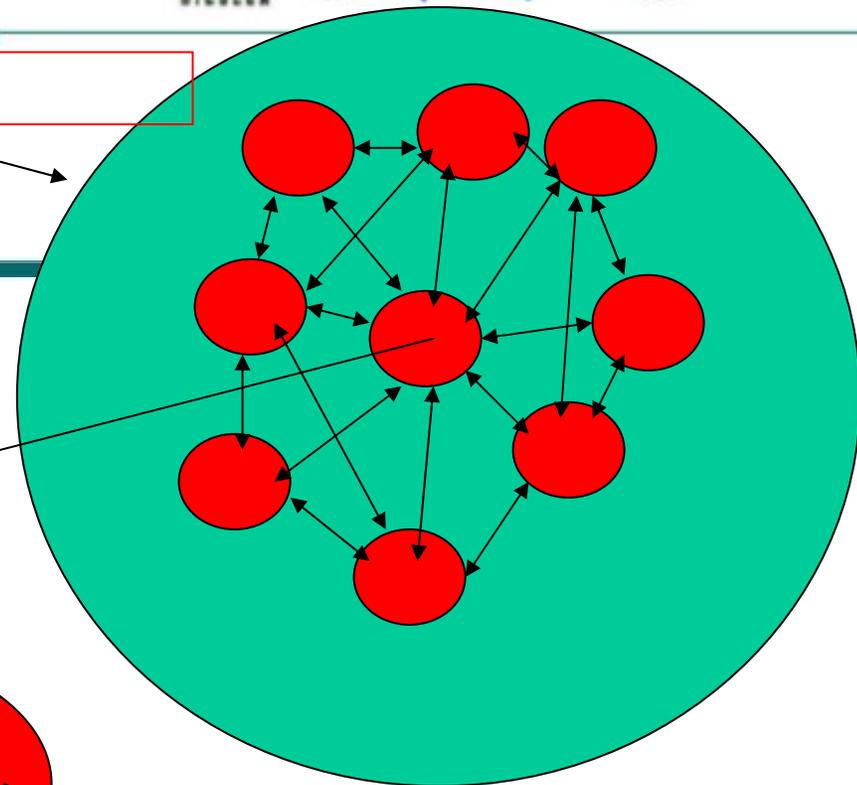
Comunità di apprendimento

Comunità di pratica



Ambiente di apprendimento

La Comunità di apprendimento è anche, in vario grado Comunità di pratica



Le comunità di pratiche hanno soprattutto l'obiettivo di trovare soluzione a problemi attraverso lo scambio delle esperienze.

Nelle comunità di apprendimento prevale l'obiettivo di acquisire conoscenze, abilità, competenze.

Wenger, 1998, Brown, Campione 1994

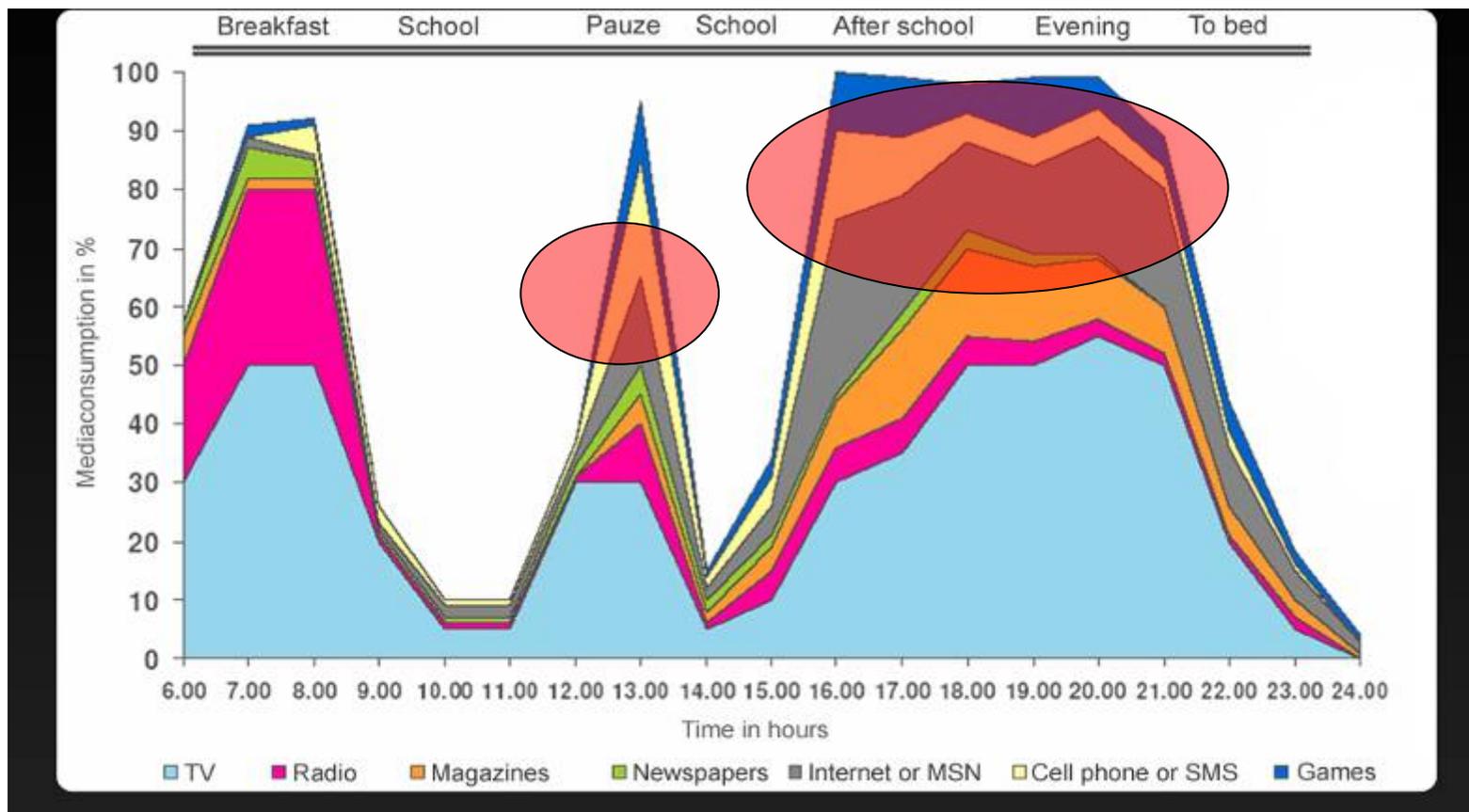
Paolo Ferri

Comunità di apprendimento

Brown & Campione 1994, 1996

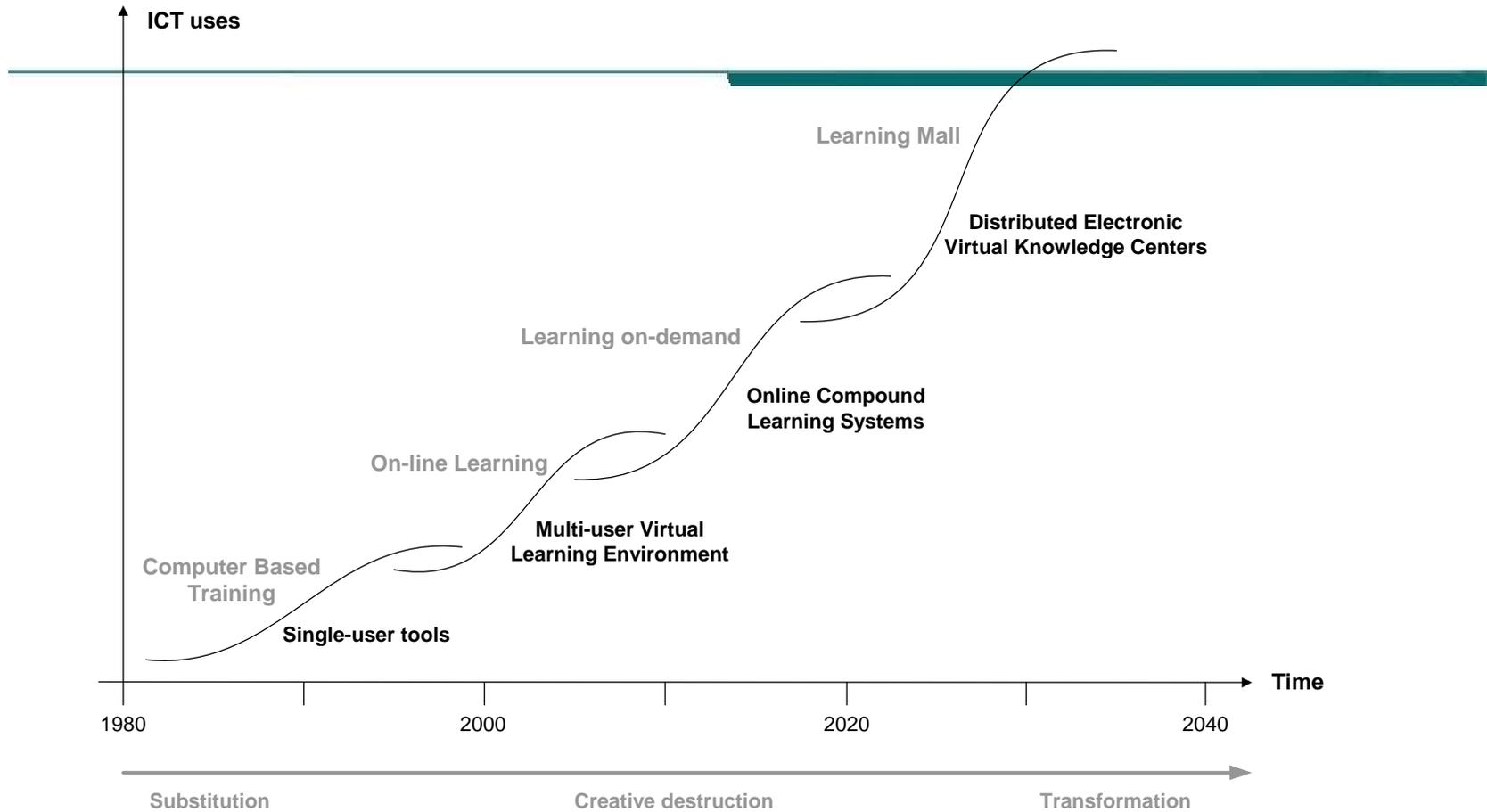
- Natura attiva apprendimento
- Ruolo strategico metacognizione
- Collaborazione
 - Molteplici zsp
 - Pratiche dialogiche
 - Legittimazione differenze
 - Comunità scolastica simile a comunità scienziati
 - Molteplici attori
 - Ruoli intercambiabili

Cosa significa questo oggi nell'epoca della società informazionale: nuova dieta mediale



A cura di: **Paolo Ferri**
 Ferri, P. (2004), *La fine dei Mass Media e le trasformazioni dell'industria della cultura*, Guerini e Associati, Milano
 Prensky, M. (2001), *Digital Natives, Digital Immigrants* in *On the Horizon* (NCB University Press, Vol. 9 No. 5 October 2001)

Il megacambiamento nella gestione della formazione



quote Veen, W. & Vrakking, B. (2006). *Homo Zappiens, Growing up in a Digital Age*. London, Network Continuum Ed

Paolo Ferri

La rimediazione digitale della formazione: nuovi oggetti culturali per la didattica

- La sfida attuale riguarda - parafrasando Bolter e Grusin (Bolter, Grusin 2001)- la “ri-mediazione” , ovvero lo sviluppo di un rapporto di collaborazione e di competizione fra i media tradizionali dentro e fuori dall’aula e quelli digitali
- A una parallela crescita delle azioni mirate “on demand”, che spesso coinvolgono più persone disperse sul territorio, in questo caso la metodologia più efficace consiste nel combinare in maniera sinergica metodi con differenti punti di forza e di debolezza come:
 - attività d’aula “tradizionale” e con metodi attivi
 - Comunicazione/formazione in servizio
 - Moduli di e-learning che integrano modalità differenti di erogare conoscenze
 - Learning Object
 - Comunicazione sincrona
 - Materiali
 - Forum
 - Social networking
 - knowledge management ecc

Paolo Ferri

Le infrastrutture per abilitare le comunità virtuali di creazione e diffusione della conoscenza

- “school portal”
- data base amministrativi
- aule virtuali
- “work station digitale a banda larga” a domicilio per docenti
- cablaggio scuole e case operatori a banda larga
- l'utilizzo massiccio di strumenti di video-conferenze digitali interattive in occasione di eventi di particolare rilievo
- logica dell’“any time any where” per organizzazione e formazione formatori

I tools e gli strumento multimediale della rimediazione della formazione

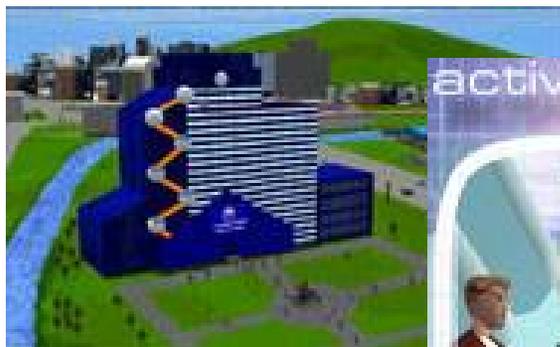
- Comunità virtuali di apprendimento: *ambiente cognitivo a dimensioni multiple, di learning e socialità (Virtuale+Reale)*
 - *Learning*: elementi linguistici, grafici, visivi e sonori si intersecano in una struttura a rete (*network*), in spazi collaborativi di interazione in presenza o a distanza.
 - *Socialità comunicazione*: questo nuovo ambiente cognitivo prevede una tipologia di interazione tra i diversi media e tra i soggetti della formazione che presenta caratteristiche innovative: relazione di apprendimento immediata e mediata “in absentia”, “freddezza della socialità digitale, maggior simmetria tra formatore e formando, facilità della tracciabilità della conoscenza tacita, sharing immediato delle conoscenze (Turkle, 1996, Wallace 2001),
 - *Codici*: i codici e la comunicazione di un ambiente cognitivo didattico a dimensioni multiple sono molto differenti da quelli tradizionali, e soprattutto cominciano solo ora a essere indagati approfonditamente.
 - Strumenti digitali:
 - **Asincroni** **posta, forum, classi virtuali**
 - **Second Life), Sincroni: Chat testuale, Chat audio/video (breeze, skype), Ambienti 3D telepresenza (Avedu**

-
- **Asincroni**
 - **posta,**
 - **Forum**
 - **classi virtuali**
 - **Second Life**

 - **Sincroni:**
 - **Chat testuale**
 - **Chat audio/video (breeze, skype)**
 - **Ambienti 3D telepresenza (Awedu, Second Life)**

Nuovi strumenti di condivisione

- <http://www.activeworlds.com/edu/index.asp>





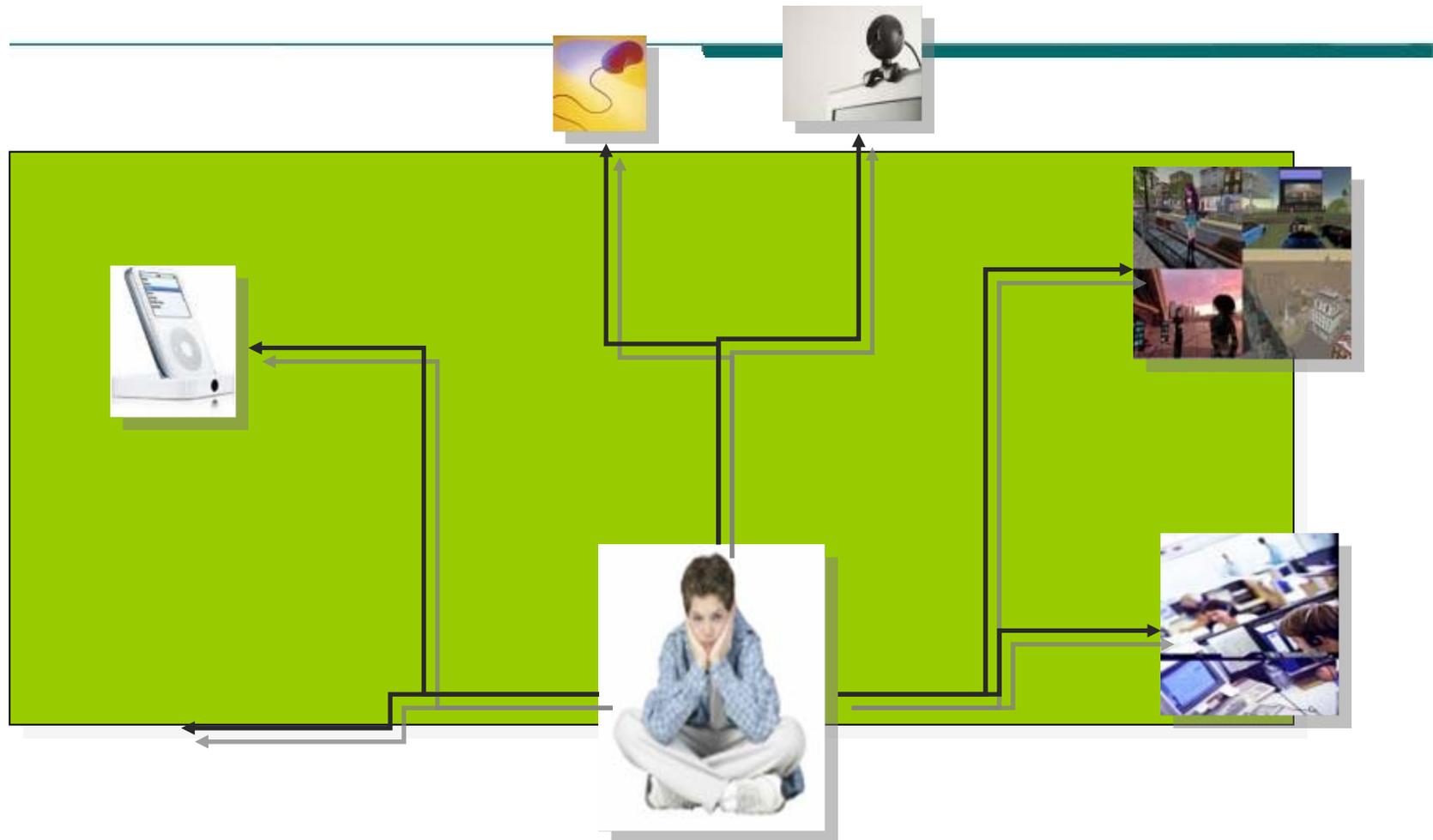
- Second Life offre alle imprese una possibilità d'incontro con i "cultural tastemakers", schiera relativamente piccola ma tecnologicamente all'avanguardia di early adopters, gente in grado di influenzare gli altri (i next adopters).

- Le imprese si rendono conto che SL dà ai consumatori l'opportunità di un coinvolgimento con il brand. Come già succedeva con i corporate blog, ma con in più tutta una serie di nuove possibilità: 3d, chat, video, presentazioni, meetings.

- Costruire il proprio brand, magari come estensione delle campagne nella Real Life.

E
 estendere i servizi dell'azienda: forme di integrazione, come sta facendo l'IBM.

Come si costruisce la conoscenza on line?



Paolo Ferri

	Formazione	Comunicazione
Tecnologie della comunicazione		
<i>Molecolari</i>	E-Learning Aule virtuali	Corporate Portals/Intranet Videoconferenza interattiva
	Virtual Communities/Forum tematici Piattaforme di Knowledge Management	
<i>Molari</i>	Case studies Case Histories	Bacheche House Organ Visual identity aziendale New Letter on-line
<i>In presenza</i>	Formazione d'aula Seminari Percorsi formativi	Corporate storytelling Conventions Road Shows

Paolo Ferri

Web 2.0 e trasformazioni della formazione

Con il nome Web 2.0 o Internet 2.0 si intende un generico stato di evoluzione di Internet e in particolare del World Wide Web.

Alcuni hanno tentato di definire il Web 2.0 come una serie di siti web con interfaccia, facilità e velocità d'uso tali da renderli simili alle applicazioni tradizionali che gli utenti sono abituati a installare nei propri computer.

Il termine Web 2.0 differisce dal concetto iniziale di web, retroattivamente etichettato Web 1.0, perché si discosta dai classici siti web statici, dall'e-mail, dall'uso dei motori di ricerca, dalla navigazione lineare e propone un World Wide Web più dinamico e interattivo.

Gli scettici replicano che il termine Web 2.0 non ha un vero e proprio significato, in quanto questo dipende esclusivamente da ciò che i proponenti decidono che debba significare per cercare di convincere i media e gli investitori che stanno creando qualcosa di nuovo e migliore, invece di continuare a sviluppare le tecnologie esistenti.

Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.

Paolo Ferri

Web 2.0 e nuove modalità di formazione



1. Eric Schmidt (52), Larry Page (34), and Sergey Brin (34) Executives, Google



2. Steve Jobs(52) CEO, Apple



3. Bram Cohen (32) Cofounder, BitTorrent



4. Mike Morhaime (35) President, Blizzard Entertainment



5. Jimmy Wales (41) Founder, Wikipedia

6. John Doerr

Venture capitalist, Kleiner, Perkins,
Caulfield & Byers

7. Craig Newmark
Founder, Craigslist

8. Peter Levinsohn
President, Fox Interactive Media

9. Marissa Mayer

Vice president for search products & user
experience, Google



10. Chad Hurley (30) and Steve Chen (29) Founders, YouTube

14. Shana Fisher
Senior vice president
for strategy and M&A,
IAC/InterActiveCorp

11. Kevin J. Martin

Chairman, Federal Communications Commission

12. Brad Templeton

Chairman of the board, Electronic Frontier
Foundation

13. Henry Chon

CEO, Cyworld



15. Niklas Zennstrom (41) and Janus Friis Founders (31), Skype and KaZaA



16. Matt Mullenweg (22) Developer, WordPress blogging site and software



17. Philip Rosedale (38) CEO, Linden Lab



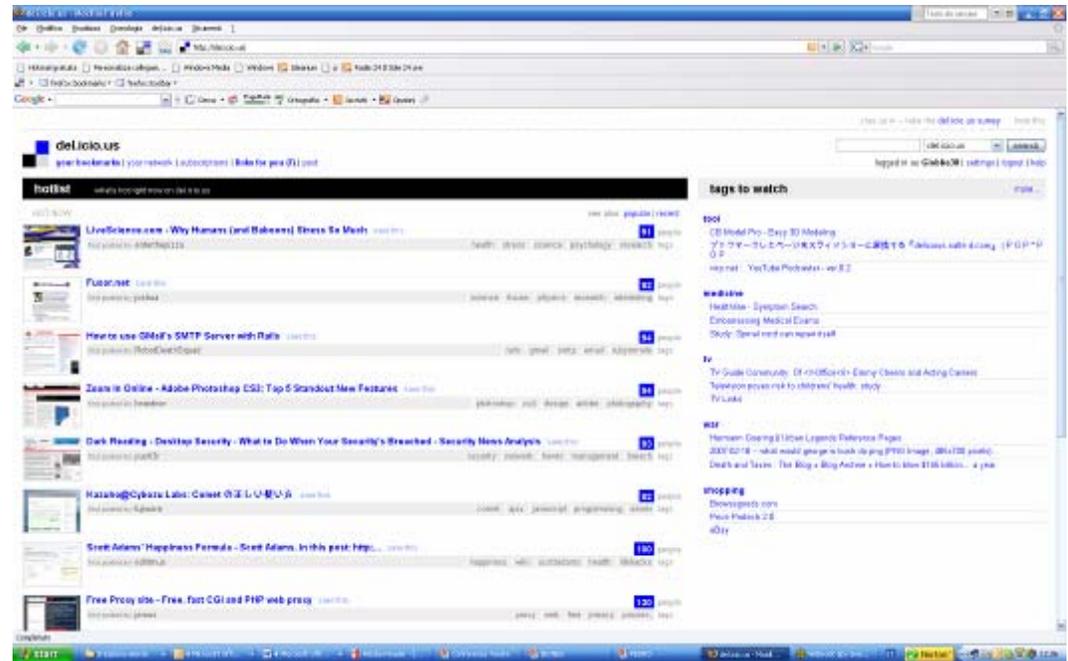
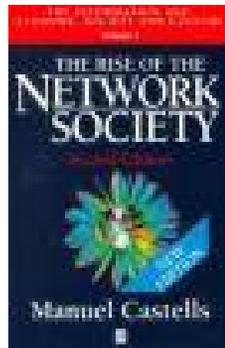
19. Jerry Yang (38), David Filo (37), and Terry Semel (64) Executives, Yahoo

Paolo Ferri

Il web 2.0: la mass cooperation al servizio delle comunità locali

- Mass cooperation economy
- Wikinomics (Tapscott/Williams)
- Informational society (Castells)
- Gift economy (Deridda)

WIKIPEDIA



Delicious and Co. – Tagga e condividi conosci

Paolo Ferri

Il social networking: scrivere e condividere gestire

- **Writing:** Wikipedia è un'[enciclopedia online](#), [multilingue](#), a [contenuto libero](#), redatta in modo [collaborativo](#) da volontari e sostenuta dalla [Wikimedia Foundation](#), un'organizzazione [non-profit](#).
- Attualmente è pubblicata in 250 [lingue](#) differenti (di cui circa 180 attive, quella in [inglese](#) è attualmente la più sviluppata) e contiene voci sia sugli argomenti propri di una tradizionale enciclopedia che su quelli di almanacchi, dizionari geografici e di attualità. Il suo scopo è quello di creare e distribuire una enciclopedia internazionale libera, nel maggior numero di lingue possibili. Wikipedia è uno dei dieci siti più popolari del [web](#)[1], ricevendo circa 60 milioni di accessi al giorno. Ciò che la rende unica è il fatto che dà la possibilità a chiunque di scrivere quello che sa, dando l'occasione di fornire delle informazioni gratuitamente a chiunque abbia la voglia o il tempo di leggerle.
- Wikipedia contiene in totale più di 7 milioni di voci, 23 milioni di pagine, con 293 milioni di modifiche alle pagine e 7,3 milioni di utenti registrati [2]. Le versioni di Wikipedia che hanno superato le 100.000 voci:
 - [Inglese](#) - più di [1.800.000](#) voci.
 - [Tedesca](#) - più di [583.400](#) voci.
 - [Francese](#) - più di [491.900](#) voci.
 - [Polacca](#) - più di [379.000](#) voci.
 - [Giapponese](#) - più di [367.600](#) voci.
 - [Italiana](#) - [305.045](#) voci.
 - [Olandese](#) - più di [296.500](#) voci.
 - [Spagnola](#) - più di [232.400](#) voci.
 - [Russa](#) - più di [172.400](#) voci.
 - [Cinese](#) - più di [125.500](#) voci.
 - [Finlandese](#) - più di [114.700](#) voci.
 - [Norvegese](#) (bokmål) - più di [111.800](#) voci.

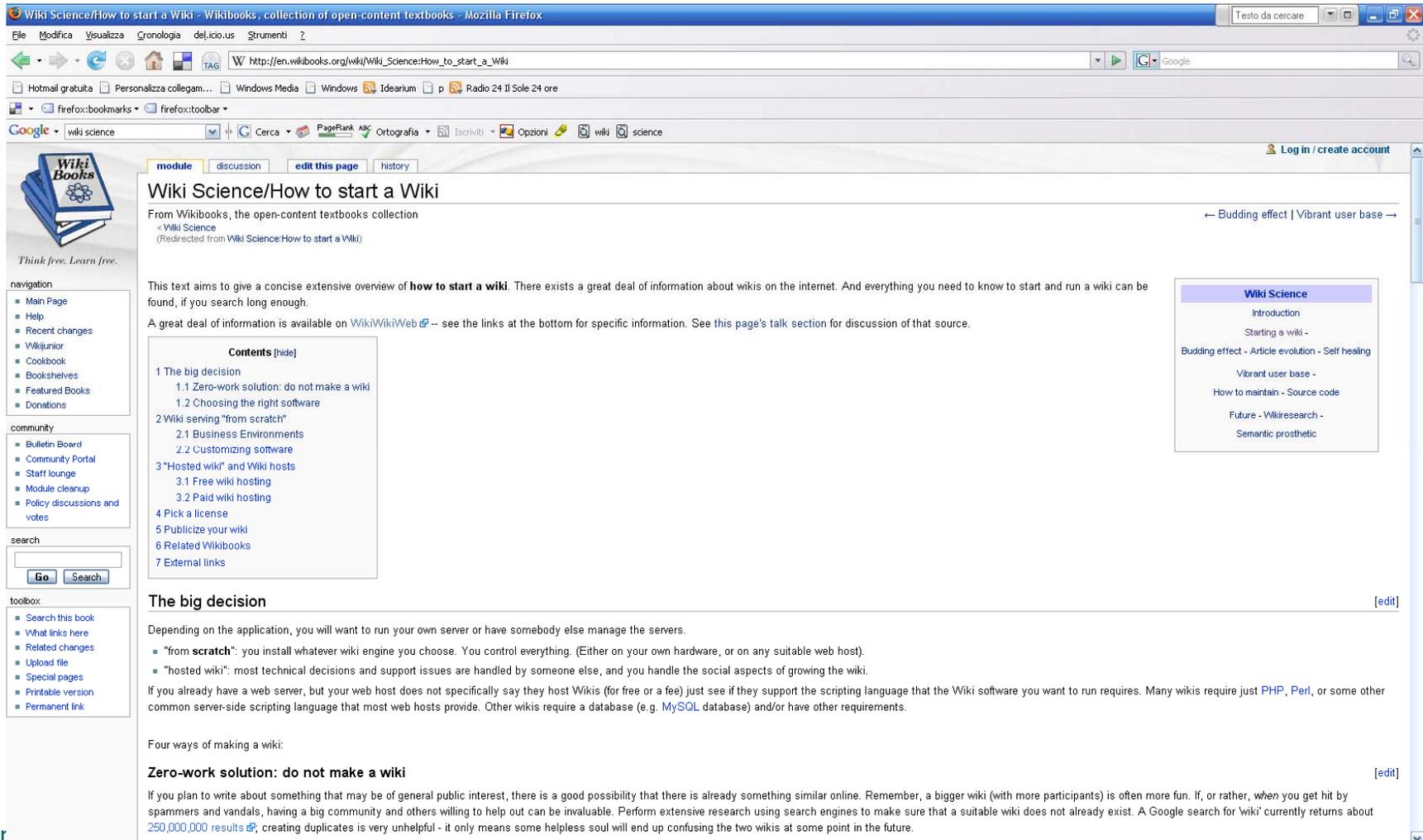
Il social networking: tagging

- **Tagging:** L'attività di tagging consiste nell'attribuzione di una o più parole chiave, dette tag, che individuano l'argomento di cui si sta trattando a documenti o più in generale files su internet.
 - È un'attività sempre più diffusa su tutti i siti per catalogarli meglio e proporre altre informazioni correlate agli utenti.
 - Molti software per gestire blog supportano gli standard che si sono sviluppati attorno ai tags, in modo che gestendo contenuti si memorizzino subito le parole chiave.
 - Le parole chiave che descrivono elementi geografici possono essere riunite sotto la denominazione geotagging che, oltre al semplice tagging che identifica elementi culturali, consente anche di identificare fisicamente nello spazio quanto pubblicato sul web.



Wikiversity of science

Wiki to cooperate and share scientific subject



Wiki Science/How to start a Wiki - Wikibooks, collection of open-content textbooks - Mozilla Firefox

File Modifica Visualizza Cronologia del:ico.us Strumenti ?

W http://en.wikibooks.org/wiki/Wiki_Science:How_to_start_a_Wiki

Hotmail gratuita Personalizza collegam... Windows Media Windows Idearium p Radio 24 Il Sole 24 ore

firefox:bookmarks firefox:toolbar

Google wiki science Cerca PageRank asc Ortografia Iscriviti Opzioni wiki science

Log in / create account

Wiki Books

Think free. Learn free.

navigation

- Main Page
- Help
- Recent changes
- Wikijunior
- Cookbook
- Bookshelves
- Featured Books
- Donations

community

- Bulletin Board
- Community Portal
- Staff lounge
- Module cleanup
- Policy discussions and votes

search

Go Search

toolbox

- Search this book
- What links here
- Related changes
- Upload file
- Special pages
- Printable version
- Permanent link

module discussion edit this page history

Wiki Science/How to start a Wiki

From Wikibooks, the open-content textbooks collection
< Wiki Science
(Redirected from Wiki Science:How to start a Wiki)

← Budding effect | Vibrant user base →

This text aims to give a concise extensive overview of **how to start a wiki**. There exists a great deal of information about wikis on the internet. And everything you need to start and run a wiki can be found, if you search long enough.

A great deal of information is available on [WikiWikiWeb](#) – see the links at the bottom for specific information. See this page's talk section for discussion of that source.

Contents [hide]

- The big decision
 - Zero-work solution: do not make a wiki
 - Choosing the right software
- Wiki serving "from scratch"
 - Business Environments
 - Customizing software
- "Hosted wiki" and Wiki hosts
 - Free wiki hosting
 - Paid wiki hosting
- Pick a license
- Publicize your wiki
- Related Wikibooks
- External links

The big decision [edit]

Depending on the application, you will want to run your own server or have somebody else manage the servers.

- "from **scratch**": you install whatever wiki engine you choose. You control everything. (Either on your own hardware, or on any suitable web host).
- "hosted wiki": most technical decisions and support issues are handled by someone else, and you handle the social aspects of growing the wiki.

If you already have a web server, but your web host does not specifically say they host Wikis (for free or a fee) just see if they support the scripting language that the Wiki software you want to run requires. Many wikis require just **PHP**, **Perl**, or some other common server-side scripting language that most web hosts provide. Other wikis require a database (e.g. **MySQL** database) and/or have other requirements.

Four ways of making a wiki:

Zero-work solution: do not make a wiki [edit]

If you plan to write about something that may be of general public interest, there is a good possibility that there is already something similar online. Remember, a bigger wiki (with more participants) is often more fun. If, or rather, *when* you get hit by spammers and vandals, having a big community and others willing to help out can be invaluable. Perform extensive research using search engines to make sure that a suitable wiki does not already exist. A Google search for 'wiki' currently returns about **250,000,000 results**, creating duplicates is very unhelpful - it only means some helpless soul will end up confusing the two wikis at some point in the future.

Social dissemination of science through blogs and wiki



Search for in [Advanced search](#)

[Home](#) / [Blog Directory](#) / [Blogs about Science blogs](#)

Search These Blogs

1,129 blogs about Science blogs sorted by

Search all blogs tagged **Science blogs**

Related tags for Science blogs
[science](#), [blogs](#), [blogging](#), [global warming](#), [genetics](#), [science weblogs](#), [climate change](#)

Related tags for Science blogs
[science](#), [blogs](#), [blogging](#), [global warming](#), [genetics](#), [science web](#)

Elliott Back Blog Network by [ecb29](#)
 160 days ago
<http://elliottback.com>
 1,895 blogs link here
[design](#), [internet](#), [technology](#), [More >](#)

Science Blog | Science News: Think. It's not illegal yet. by [smazsy](#)
 1 day ago
 One of the Web's oldest science news blogs, Science Blog is a compendium of research from the world's leading labs. Astronomy to nanotechnology. Bioscience to physics.
<http://www.scienceblog.com/cms>
 686 blogs link here

3quarksdaily by [AbbasRaza](#)
 1 day ago
 We find the most interesting intellectual content on the web on a daily basis and post excerpts from, and links to it. We cover science, arts, literature, and much more.
<http://3quarksdaily.blogspot.com>
 635 blogs link here
[science](#), [literature](#), [books](#), [More >](#)

Mike Lopez Blogs
 20 days ago
<http://www.mikelopez.info>
 340 blogs link here
[apache](#), [astronomy](#), [blogging](#), [More >](#)

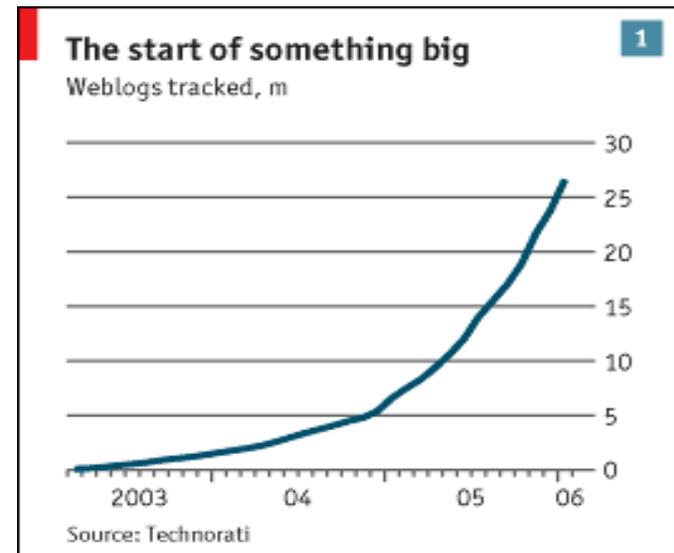
The Bildungsroman of Jacqueline Mackie Paisley Pass
 68 days ago
 An aspiring Heinlein heroine writes about blogging, books, cooking, e



Paolo Ferri

science

Apr 20th 2006
 From *The Economist* print edition
Blogging is just another word for having conversations



Even on Youtube science is just on



Hello, [Giobbe30](#) | [My Account](#) | [History](#) | [Help](#) | [Log Out](#)

Science technology

- Videos
- Categories
- Channels
- Community

[Upload Videos](#)



Search

Video results for 'Science technology'

Results 1-20 of about 4,060 (0.58 s)



[Schools Designed for Learning](#)

04:12

Schools Designed for Learning: The Denver School of Science and Technology

Presented by the American Architectural Foundation, KnowledgeWorks Foundation, and Target, this video features the innovative Denver School of Science and Technology ([more](#))

Tags: [schools](#) [designed](#) [for](#) [learning](#) [design](#) [architecture](#) [denver](#) [student](#) [architect](#) [education](#) [science](#) [technology](#)

Added: 4 months ago in Category: [News & Politics](#)
From: [archfoundation](#)
Views: 2,545



[Technology in Teaching - Video as Text](#)

06:46

Reflections on using digital video in undergraduate social science courses.

Tags: [teaching](#) [undergraduate](#) [social](#) [science](#) [technology](#) [video](#)

Added: 7 months ago in Category: [Howto & DIY](#)
From: [US74D](#)
Views: 791

★★★★★
2 ratings



[The William Jefferson Clinton Science & Technology Center](#)

06:23

The story of American entrepreneur Vinod Gupta opening a science and technology school in his homeland of India, honoring former President William Jefferson Clinton.

Tags: [Vin](#) [Vinod](#) [Gupta](#) [India](#) [technology](#) [school](#) [President](#) [William](#) [Bill](#) [Clinton](#) [InfoUSA](#) [infousa](#)

Added: 6 months ago in Category: [Howto & DIY](#)
From: [vinogupta](#)
Views: 232

★★★★★
1 rating



[outlook of huazhong university of science and technology](#)

08:09

huazhong university of science and technology(hust) is located at wuhan city,hubei province,china.i hope every students around the world graduated from hust can remember the happy time at campus when watching this video.

Tags: [hust](#) [university](#) [china](#) [outlook](#)

Bibliografia

- Albanese O., Migliori P., Pietrocchia G., (2000, a cura di), *Apprendimento e nuove strategie educative. Le tecnologie informatiche tra teoria e pratica didattica*, Unicopli, Milano
- Bers, M, New, B. & Boudreau, L. (2004) *Teaching and learning when no one is expert: Children and parents explore technology*, Journal of Early Childhood Research and Practice. Vol 6, N 2
- Bove, C. (2004), *Le idee degli adulti sui piccoli. Riflessioni e ricerche per una pedagogia culturale*, Junior, Bergamo.
- Demetrio, D. (2003), *Ricordare a scuola. Fare memoria e didattica autobiografica*, Laterza, Roma-Bari.
- Fabbri, L., Grassilli B., (2003), *Didattica e metodologie qualitative. Verso una didattica narrativa*, La Scuola, Brescia
- Ferri, P. (2005), *E-Learning. Didattica e comunicazione e tecnologie digitali*, Le Monnier, Milano
- Ferri, P. (2004), *Fine dei Mass Media. Le nuove tecnologie della comunicazione e le trasformazioni dell'industria culturale*, Guerini & Associati, Milano.
- Ferri, P., Mantovani, S. (2006, a cura di), *Bambini e computer. Alla scoperta delle nuove tecnologie a scuola e in famiglia*, Etas, Milano.
- Garavaglia A. (2006), *Ambienti per l'apprendimento in rete: gli spazi dell'e-learning*, Junior, Bergamo
- Gardner, H. (1993), *Multiple Intelligences: the Theory in Practice*, Basic Books, New York; tr. it. *Intelligenze multiple*, Anabasi, Milano 1994.
- Geertz C., (1973), *The interpretation of culture*, Basic Books, New York, tr. it., *Interpretazione delle culture*, Il Mulino, Bologna, 1987.
- Goodman, N. (1978) *Ways of Worldmaking*, Hackett Pub. Co., Indianapolis; tr. it. *Vedere costruire il mondo*, Laterza, Roma-Bari, 1988.
- Griswold W., (1994), *Cultures and Societies in a Changing World*, Pine Forge Press, Thousand Oaks Calif., tr. it. *Sociologia della cultura*, Il Mulino, Bologna, 1997
- Healy J. M. (1998), *Failure to connect. How computers Affect Our Children's Minds*, Simon & Schuster, New York
- Lumbelli, L. (2000). "La televisione tra ludico e ludiforme", CADMO. Giornale italiano di pedagogia sperimentale, 22, 7-18.
- Lumbelli, L. & Zidari, C. (2001a). *Televisione e multimedia: quale comprensione?*, *Ikona*, 43/44, 7-20.
- Lumbelli, L. (2001b). La comprensione di testi come farsi e disfarsi del problema. In M. Bagassi, L.
- Macchi e M. Serafini, G. (2001, a cura di), *Discorsi e pensieri*. Bologna: Il Mulino.
- Mantovani, S., Musatti T., (1996). "New Educational Provision for Young Children in Italy". In: *European Journal of Psychology of Education*, vol. 11, n. 2.
- Mantovani S. (1998 a cura di). *La ricerca sul campo in educazione: i metodi qualitativi*, Milano: Bruno Mondadori.
- Merlo, S. (2006, a cura di), *Il Bambino Autore. Comunicare e cooperare in Internet*, Junior Bergamo
- Papert, S. (1993), *The children's machine: rethinking school in the age of the computer*, Basic Books, New York; tr. it. di, *I bambini e il computer* Rizzoli Milano, 1994.
- Papert, S., (1996), *The Connected Family: Bridging the Digital Generation Gap*, Longstreet Press, Atlanta, Ga., tr. it., *Connected family. Come aiutare genitori e bambini a comprendersi nell'era di Internet*, (a cura di Ferri, P.) Mimesi Edizioni 2006.
- Papert, S., (1998), "Does Easy Do It? Children, Games, and Learning", *Game Developer*, «Soapbox» section, June.
- Papert, S., (1999), *Logo Philosophy and Implementation, Logo Computer System inc.*, disponibile anche parzialmente on-line al sito: <http://www.microworlds.com/company/philosophy.pdf>
- Rogoff, B. (2003). *The cultural nature of human development*. New York: Oxford University Press, tr. it. *La natura culturale dello sviluppo*, (a cura di S. Mantovani), Cortina Milano 2004.
- Rogoff, B.; Goodman Turkanis, C.; and Bartlett, L. (2001, Eds.), *Learning together: Children and adults in a school community*. New York: Oxford University Press.
- Siraj-Blatchford, J. (2004), *Developing New Technologies for Young Children*, Trentham Books New York.
- Taylor, R. P. Editor, (1980), *The computer in school: Tutor, tool, tutee*, : Teachers College Press, New York.
- Tobin, J. J., Wu, D. Y. H., & Davidson. (1989a)., D. H. (1989), *Preschool in three cultures*. Yale University Press. New Haven (CT), 1989, tr. it., Tobin, Wu, Davidson, *Infanzia in tre culture*, Cortina, 2000
- Varisco B.M. (2002), *Costruttivismo socio-culturale*, Il Mulino, Bologna.
- Veen, W. (2003). *A new force for change: Homo Zappiens'*. The Learning Citizen, 7, 5-7.
- Veen, W. & Vrakking, B. (2006). *Homo Zappiens, Growing up in a Digital Age*. London, Network Continuum Ed

Paolo Ferri