

LABORATORIO DI INFORMATICA

0011

“L'informatica non riguarda i computer più di quanto
l'astronomia riguardi i telescopi” (*Edsger Wybe Dijkstra*)

Giorgio Poletti

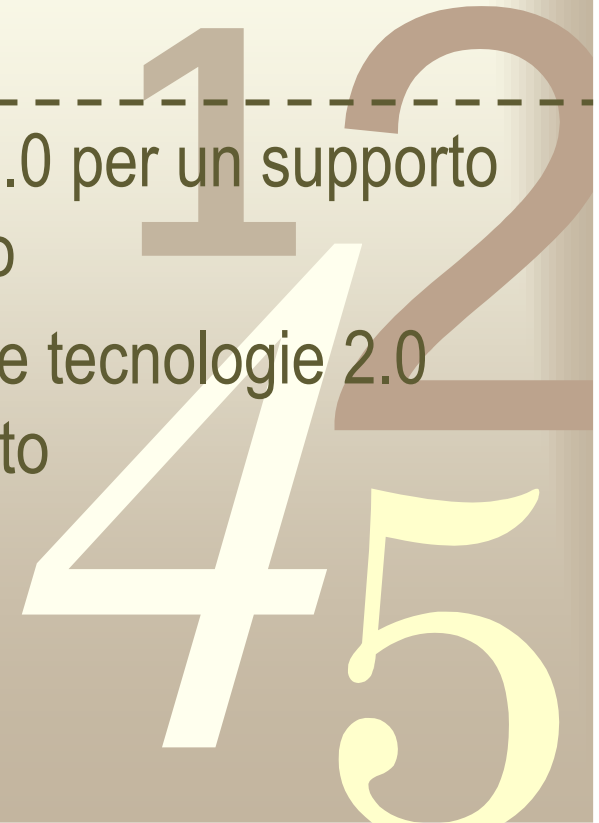
giorgio.poletti@unife.it – <http://docente.unife.it/giorgio.poletti>



Obiettivi del corso

0011

- Conoscere le basi logiche della strutturazione dei contenuti
 - Conoscere i processi e i metodi per la formalizzazione, rappresentazione e soluzione dei problemi
-
- Conoscere e usare gli strumenti del WEB 2.0 per un supporto ai processi di insegnamento/apprendimento
 - Acquisire le competenze per integrare ICT e tecnologie 2.0 nei processi di insegnamento/apprendimento



Modalità del corso

0011

- Lezioni frontali
 - Slides
 - Analisi di applicazioni WEB
 - Analisi, test e utilizzo di strumenti di rete
- Interazioni con Wiki e Blog per il corso
- Sviluppo di WebQuest

Approccio

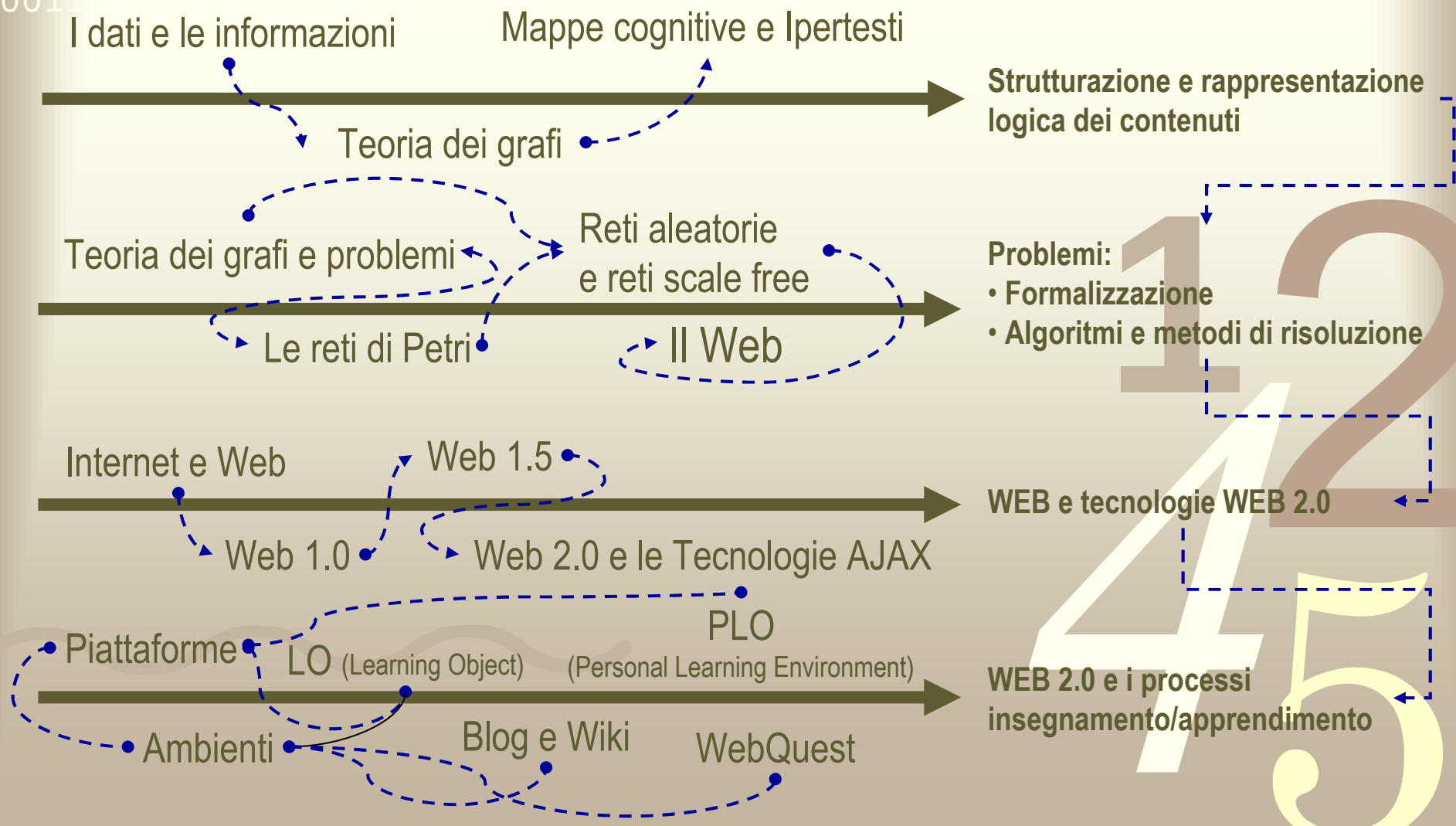
Metabolizzazione

Utilizzo



Sviluppo del corso

0011



Testi ed esame

0011

- Appunti, slide delle lezioni e dispense
- Bonaiuti G. (a cura di) *“E-Learning 2.0 - Il futuro dell'apprendimento in rete, tra formale e informale”* Trento, Erickson, 2006
- Siti, Blog e Wiki dedicato al corso

Il materiale online sarà indicato direttamente sull'HomePage docente: (<http://docente.unife.it/giorgio.poletti>)

- Prova Scritta (29 item chiusi e una domanda a risposta aperta)
- WebQuest o Voce Wiki da produrre

Prologo

0011

Due frasi per riflettere ...

"La mente umana deve prima costruire
delle forme in maniera indipendente,
prima di ritrovarle nelle cose."
(Albert Einstein)

"Il caso è la somma
delle nostre ignoranze"
(Pierre Laplace)

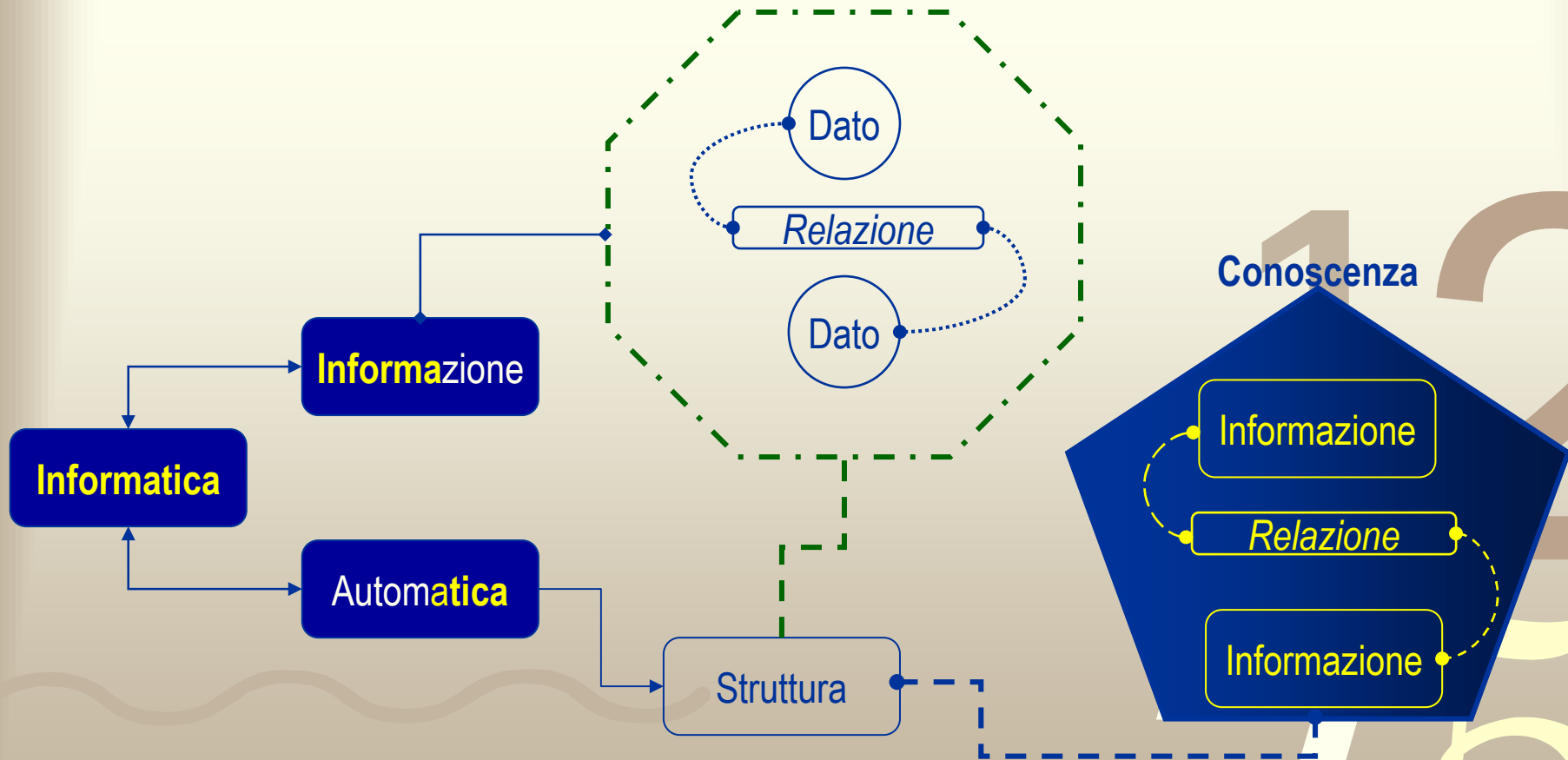
... e avere un modello ...



Informatica

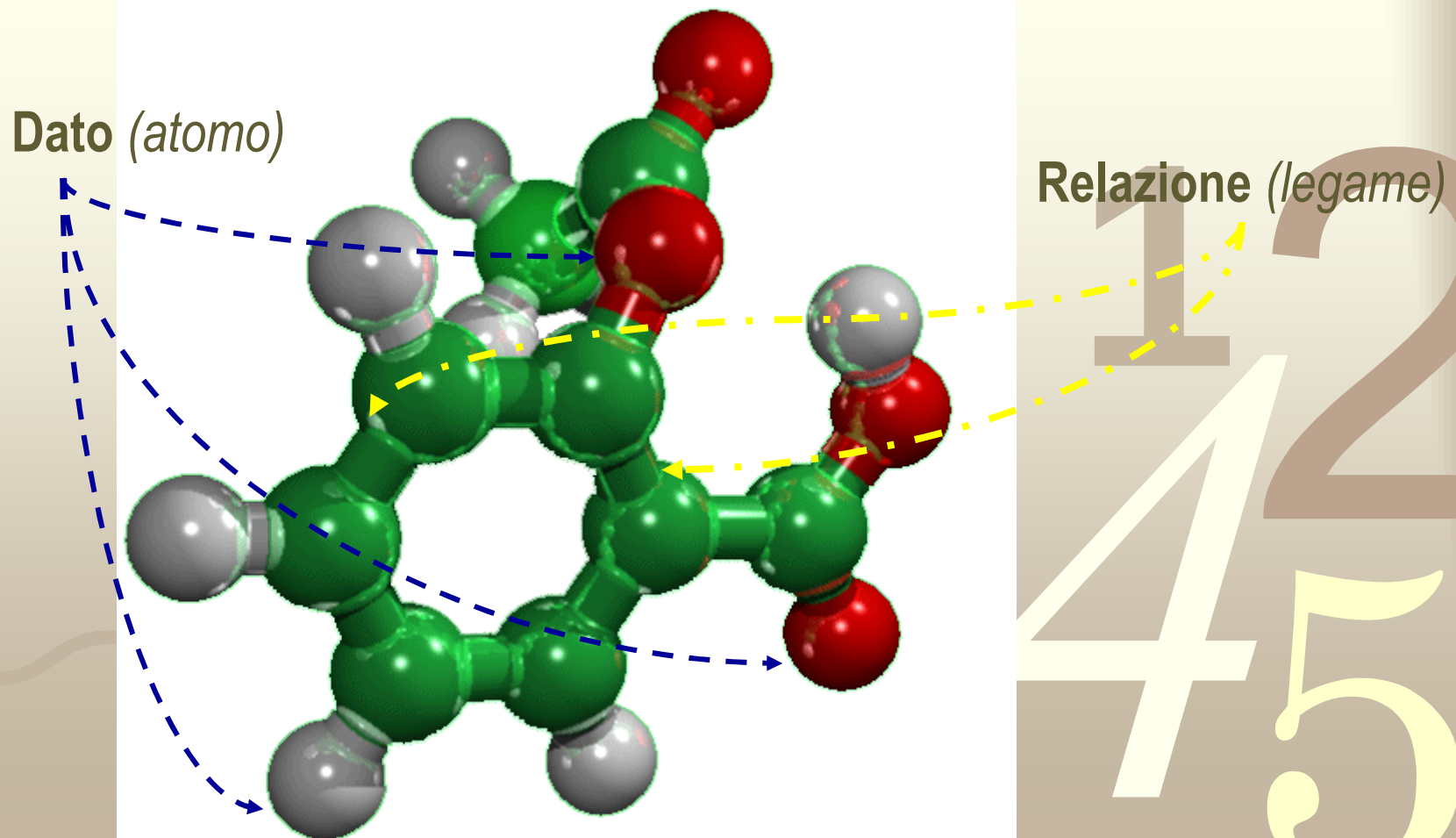
"Tutto quello che si può dire
si può dire chiaramente."
(Ludwig Wittgenstein)

0011



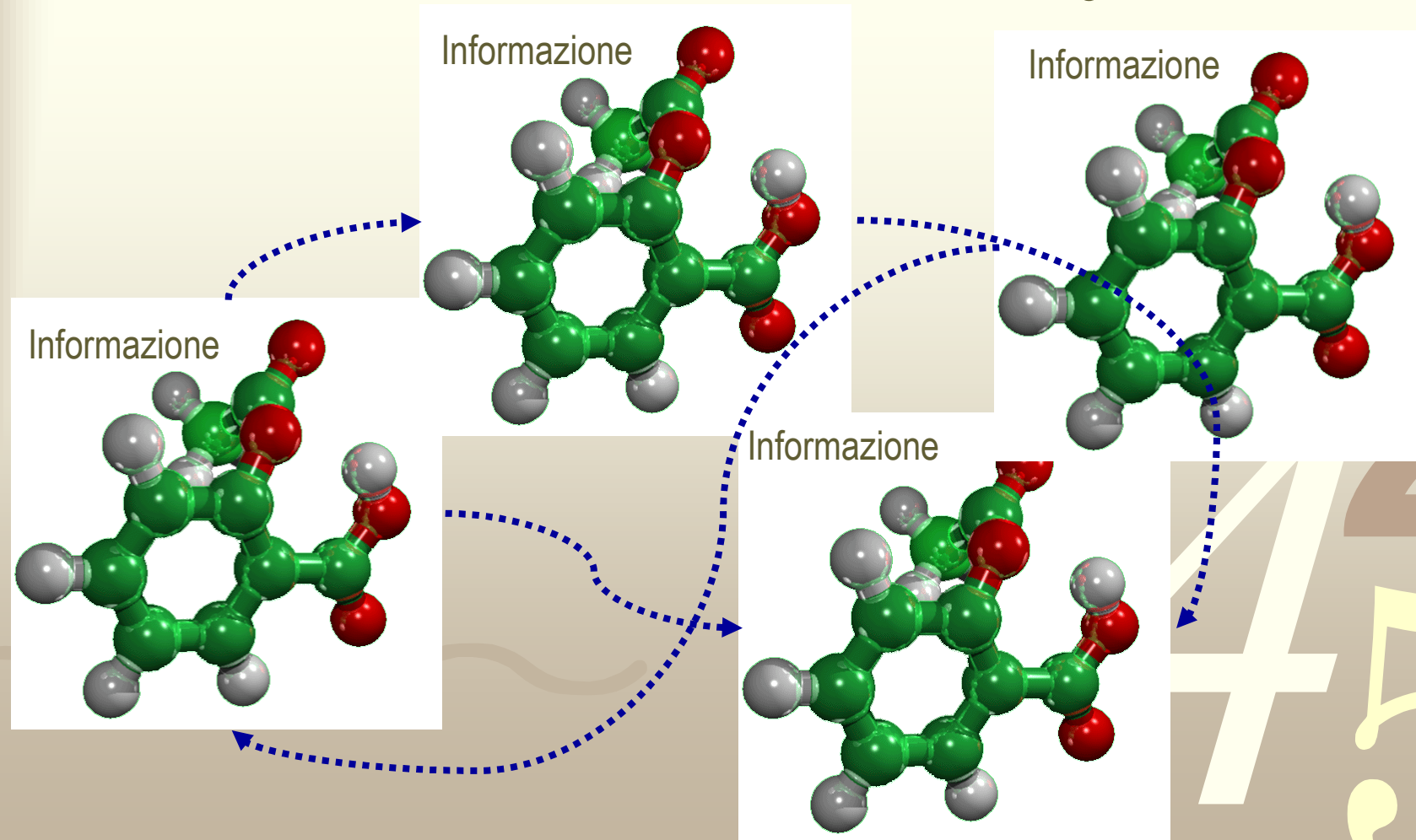
Informatica

001 Dal dato all'informazione: la metafora della molecola



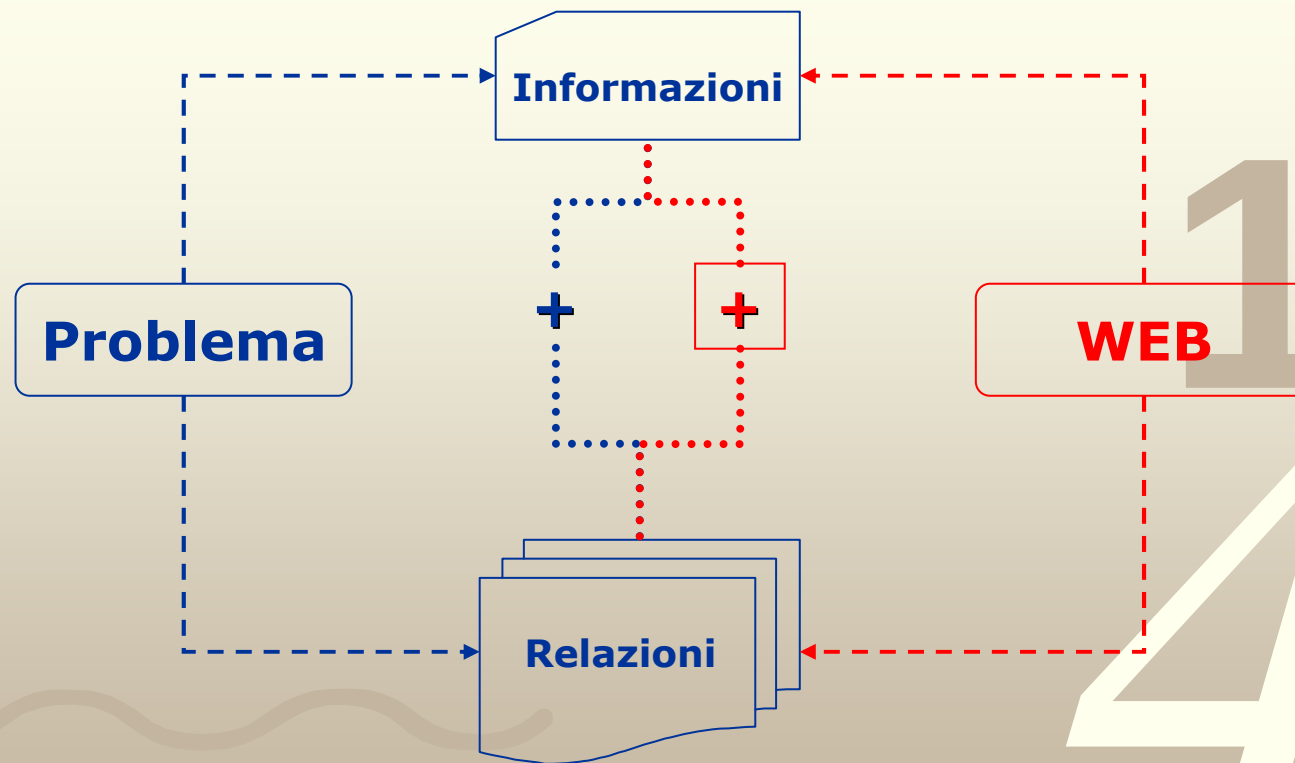
Informatica

001 Dall'informazione alla conoscenza: la metafora dell'organismo



Informatica

001 Il concetto di problema e il Web come paradigma



Informatica

001 Il concetto di problema e l'approccio risolutivo

