

Corso di Interazioni Sociali in Rete

Lezione 1

Introduzione al corso: Il contratto formativo

7 ottobre 2014

Una premessa e due domande

La premessa: *Interazioni* Sociali in Rete:

- sarebbe un ossimoro (?) che non fosse interattivo (≠ iterativo ;-))
- sarebbe inadeguato nel contesto attuale

L'apprendimento nel XXI secolo

Learning and Education in the 21st Century

(febbraio 2011) all'interno del corso di dottorato:
"Social Creativity and Cultures of Participation: Human-Centered Computing Themes for the Future"

CONTESTO

learning when the answer is known

→ **learning when no one knows the answer**

(learning from each other)



EDUCARE E':

**"supporting people in taking control
of their own learning"**

**all'interno di comunità di
condivisione della conoscenza**

professor Gerhard Fischer
Department of Computer Science
University of Colorado, @ Boulder
director of the Center for Lifelong
Learning and Design

What's Wrong with the Universities of Today

- **lecture dominated** — emphasizing passive knowledge absorption instead of **active knowledge construction**
- **curriculum dominated** — little room for authentic, self-directed learning activities
- students solve **given problems** — they do not **learn to frame problems**
- problems in school have **right or wrong answers** — **problem in the real world are wicked, ill-defined, ill-structured**
- **closed book exams** — ignoring distributed cognition
- little emphasis on **collaborative learning and communication skills**
- working together is regarded as “cheating”

“Our” Credo of Lifelong Learning

IF the world of working and living relies on

- *collaboration*
- *creativity*
- *definition and framing of problems*

and if it requires dealing with *uncertainty, change, and intelligence that is distributed* across minds, cultures, disciplines, and tools

THEN education should foster on competencies that prepare students for having meaningful and productive lives in such a world

- “learning to be” in addition to “learning about”
→ about what ? to be what ?
- “there is no competent teacher”
→ imparare dagli studenti

Courses-as-Seeds

TEACHERS creates seeds:

- lecture notes
- readings
- assignments
- questionnaires
- project proposals



STUDENTS are active contributors for evolutionary growth

- answers to assignments and questionnaires
- contributors and summarizers
- project ideas, initial proposal, progress report, final report
- feedback (critici) su quanto si è letto
- nuove references (per educare i teachers "ignoranti")

Attitudini ?

-
-
-
-
-

Courses-as-Seeds

TEACHERS creates seeds:

- lecture notes
- readings
- assignments
- questionnaires
- project proposals

Attitudini ?

-
-
-
-
-

STUDENTS are active contributors for evolutionary growth

- answers to assignments and questionnaires
- contributors and summarizers
- project ideas, initial proposal, progress report, final report
- feedback (critici) su quanto si è letto
- nuove references
(per educare i teachers "ignoranti")

Attitudini

- curiosità
- superare pigrizia
- superare mentalità "exam-oriented"
- accuracy

*"The Google Logo
Ambulance: care
about details"*

Vic Gundotra (Google
Senior VP of Engineering)

ricorda Steve Jobs

Obiettivi: “learning to be”

- abituarsi ad astrarre
- trasmettervi la consapevolezza che bisogna imparare ad accedere alla letteratura e non solo ai manuali o ai libri di testo
- trasmettervi la consapevolezza che l'informatica si studia e si pratica in inglese
- abituarsi all'autonomia e al lavoro di gruppo
- un po', anzi tanto, spirito critico
(*S. Coleman: “L'università è una tecnologia per il sapere critico”*)*
- un po' di consapevolezza della dimensione etica della professione informatica
- una idea di cosa succede fuori di qui → seminari (hopefully)

* *Wikipedia definisce “technology” come “collection of tools, including machinery, modifications, arrangements and procedures used by humans*

TEL (Technology Enhanced Learning) aiuta ?

Errore: “using technology as an add-on to existing practices instead of fundamentally rethinking what education should and could be about in the future”

- **Ex: eccessivo uso di slide e ppt
(congelano insegnamento e apprendimento)**

Quindi sto già sbagliando !

Obiettivi: “learning about”

domande

1. **Che significato associate al nome
Interazioni Sociali in Rete → oggetto del corso**
2. **Cosa vi aspettate dal corso**
 - **cosa già sapete**
 - **che esperienze avete**
 - **cosa volete imparare**

Le “copertine” degli ultimi anni

2009

contributed articles

Today's inãteractive [web] applications are **very early social machines**. [...]

Technology is needed to allow **user communities** to construct, share, and adapt **social machines** so successful models evolve through **trial, use, and refinement**.

An important aspect of research exploring the influence of the Web on society involves **online societies** using Web infrastructure to support **dynamic human interaction**.

This work — seen in trout.cpsr.org [*] and other such efforts — explores how the Web can encourage more human engagement in the political sphere. Combining it with the emerging study of the Web and the coevolution of technology and social needs **is an important focus of designing the future Web**.

DOI: 10.1145/1364782.1364798
The Web must be studied as an entity in its own right to ensure it keeps flourishing and prevent unanticipated social effects.
BY JAMES HENDLER, NIGEL SHARROLT, WENDY HALL, TIM BERNERS-LEE, AND DANIEL WEITZNER

Web Science: An Interdisciplinary Approach to Understanding the Web

Comm. of the acm | JULY 2008 | vol. 51 | no.

The Economist

A special report on social networking

A world of connections

2010

Online social networks are changing the way people communicate, and play, and mostly for the better, says Martin Giles (interviewed

Jan 28th 2010 | From *The Economist* print edition

Sociable types

Average time spent on social-networking sites
October 2009, hours per user



Source: Nielsen



Illustration by Ian Whadcock

The Economist

A special report on social networking

A world of connections

2010

Online social networks are changing the way people communicate, and play, and mostly for the better, says Martin Giles (interviewed

Jan 28th 2010 | From *The Economist* print edition

Fino alla metà degli anni '90 le online communities erano "ghettos for geeks" nascosti dietro i loro alias (virtuali) [è vero?]

Social Networks: "vast public spaces where millions of people feel comfortable using their real identities online." [è vero?]

Ma nelle aziende i manager pensano che "social *networking* is social *notworking*" e chiudono l'accesso ai Social Network sites.

Questo report vuole dimostrare che: "Social Networks technologies are creating considerable benefits for the businesses that embrace them, whatever their size"



Illustration by Ian Whadcock

2011

Cairo, Tahrir Square
18 February 2011



*"the **precondition** for the revolts was the existence of an internet culture, made up of bloggers, social networks and cyberactivism."*

NETWORKS OF OUTRAGE AND HOPE

SOCIAL MOVEMENTS IN THE INTERNET AGE

MANUEL CASTELLS

99
%



Bologna, piazza Maggiore
8 September 2007

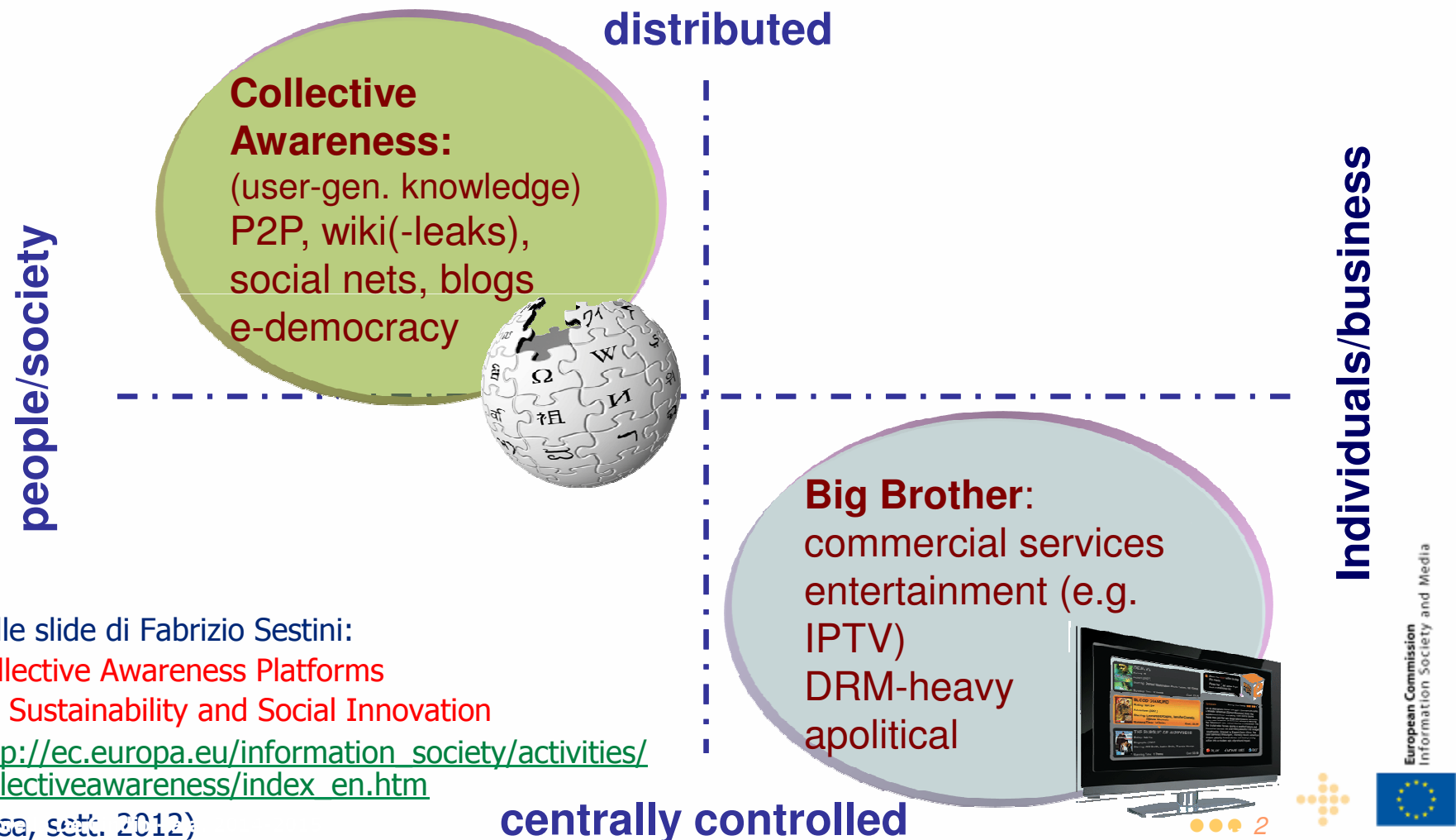


Milano, Piazza Duomo
30 May 2011

2012

Future Internet scenarios

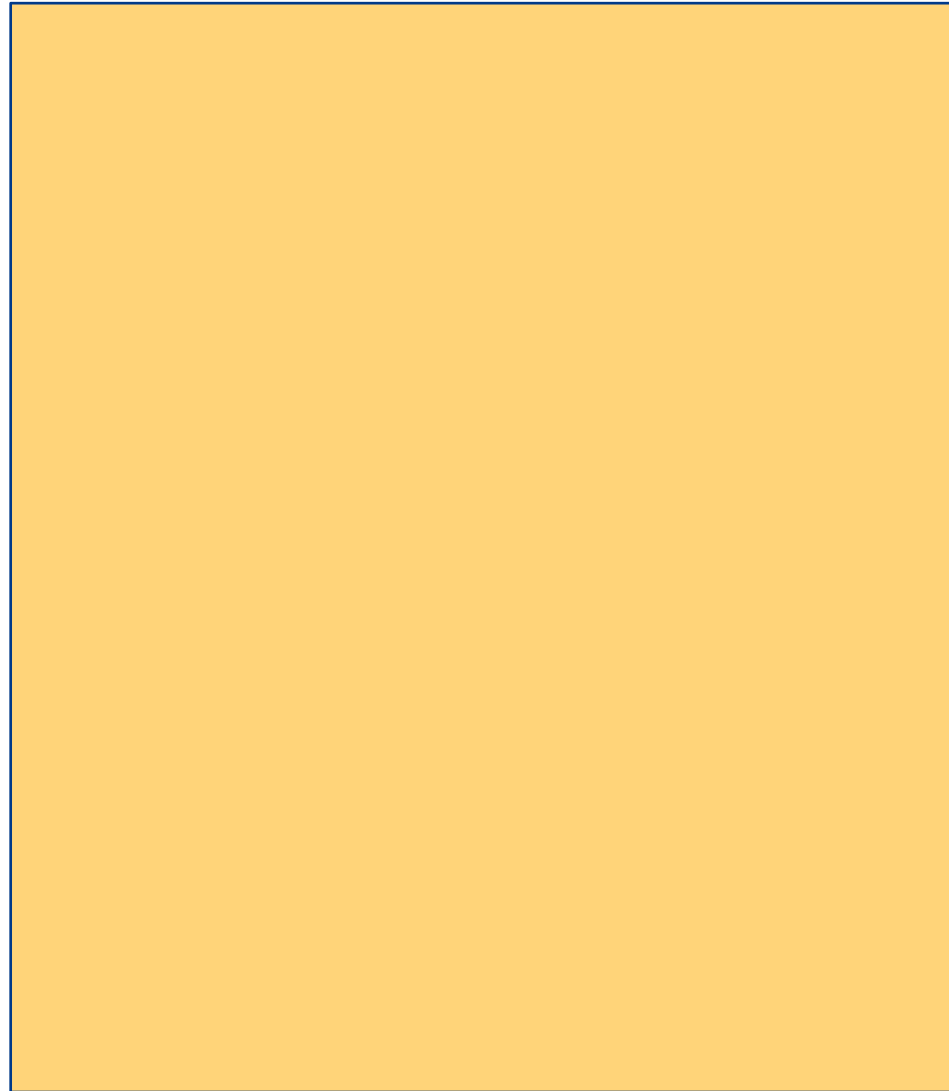
(See also the
Oxford Internet Institute Study on Technological, Social and Economic aspects of FI,
<http://cordis.europa.eu/fp7/ict/fire>)



la copertina del corso 2013

a voi !

la copertina del corso 2014 (la mia)



Il corso di ISR: oggetto, programma, prospettiva e modalità

dalle copertine → oggetto del corso

(ambienti di) interazioni sociali in rete

online/web/digital/virtual communities

online social networks, social networks, social networking *sites*

(The Economist, 2010) → reti sociali *digitali*

Online societies / Social machines (Tim Berners-Lee et al., 2008)

Digital Habitats (Etienne Wenger, N.White, J.Smith, 2009)

.....

Programma del corso

Interazioni sociali....

- **Computer Mediated Communication (cenni)**
- **Conversazioni**
- **Organizzazioni**

... in rete

- **tecnologie**

prospettiva (multi)disciplinare

Informatica → progettazione e gestione

A.Kay

K.Nygaard

***The best way to forecast
future is to invent it***

Software e software design

We emphasize **software** as a medium for the creation of *virtualities* -- the world in which a user of the software perceives, acts and responds to experiences.....

Software is not just a device with which the user interacts;
it is also the generator of a space in which the user lives.

Software design is like architecture:

When an architect designs an home or an office building ... the pattern of life for its inhabitants are being shaped.

People are thought of as *inhabitants* rather than as *users* of buildings...

focusing on how they live in the *spaces* the designers create



Terry Winograd

Bringing Design to Software, 1996

oltre informatica, competenze multidisciplinari

scienze sociali (sociologia) e della comunicazione

- studio delle *interazioni sociali*

psicologia

- la nozione di *identità in un contesto di relazioni sociali*
- *addiction*

management science

- *modelli di organizzazioni*

scienze economiche

- *sostenibilità*

giurisprudenza

- *aspetti giuridici* della gestione di ambienti di interazione sociale in rete

competenze multidisciplinari (cont.)

filosofia

- condivisione della *conoscenza*
- *etica* (responsabilità sociali dell' informatica e degli informatici)

scienze politiche

- sviluppo delle forme di partecipazione e *democrazia*

architettura

- la progettazione dello *spazio* (virtuale vs fisico)

scienze biologiche

- la rete e le comunità virtuali come micro-organismi

ingegneria

- integrazione con dispositivi elettronici e digitali

+ *competenze linguistiche di base*

Obiettivo del corso

imparare a

- distinguere = conoscere le caratteristiche
- progettare
- **gestire**

gli ambienti di interazione sociale in rete

Oltre la vita vissuta (online) -- e il sentito dire
→ una competenza *professionale*

Modalità

dalla nozione di *frequenza* a quella di partecipazione

- (prevalentemente) in aula
- da remoto partecipando attivamente alla comunità di apprendimento

è un esame non facile da superare se non si segue

Esame

Obiettivo: verificare

1. l'acquisizione dei concetti di base presentati a lezione *individuale*
2. la capacità di utilizzarli autonomamente in attività *di gruppo*
3. incentivando ('premiando') la partecipazione attiva e il lavoro di gruppo

Modalità

dipendono dalla partecipazione effettiva in ogni anno di corso

3. laboratorio online e in aula, preconditione per l'ammissione allo scritto
1. esame scritto a fine corso (...omissis...)
2. seminario, preferibilmente in gruppi di 2 persone (dopo lo scritto)

Supporti on line del corso

sito del CCDInformatica

- **sito web (interattivo) del corso” (su piattaforma openDCN):**
ambiente di apprendimento collaborativo e condivisione di risorse
 - uno spazio pubblico (appelli, esami, esiti, ...), ma non solo
 - uno spazio riservato agli studenti del corso
include un **LABORATORIO**
 - a vostra disposizione per sviluppare i “seed”
 - per svolgere esercizi (tutor remoto ma non troppo)
 - il primo progetto è il sito del corso: come farlo diventare una comunità di apprendimento
- **JLI/ISR** per la registrazione e le attività più individuali
(... e l'esame scritto)
- **non usare mailbox !!!**

1° esercizio (dati alle 17.30 del 6.10.14)

iscriversi a JLI! (48)

**mettere indirizzo di email che effettivamente consultate
rispondere al questionario (35)**

→ iscriversi a openDCN presentandosi agli altri (non a me!) (21)

- **profilo**
- **una foto, obbligatoria: serve a fare il link fisico <--> virtuale**
- **tutto quel pensate possa interessare a fare community**
- **“settare” le notifiche**

ATTENZIONE !

**solo completando tutti questi i passi si è iscritti al corso
dopo 20 ottobre, non più automatico**

come ci arrivo? dal sito del CCD Informatica

1° seed

la copertina del corso 2014 sul laboratorio