

la distribuzione di contenuti di migliore gradimento da parte dell'utente. Nuovi giochi *on line*, *Data Mining*, tecnologie dell'Intelligenza Artifi-

ciale caratterizzano sono alcuni degli aspetti caratterizzanti che identificano il *Web3*.



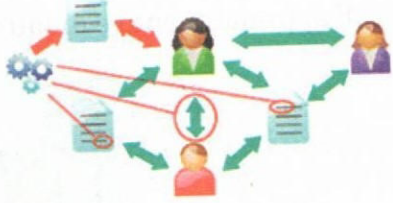
Web 1.0	Web 2.0	Web 3.0
<p>Le pagine sono pubblicate sul Web in maniera statica. una pagina Web è paragonabile a un documento in formato Word arricchito di immagini e formattazione disposte ordinatamente. I collegamenti tra le pagine Web creati attraverso i collegamenti ipertestuali (testo sottolineato) erano due degli aspetti più importanti del Web1.0. Ancora oggi oltre il 70% degli internauti (gli utenti di Internet) hanno familiarità solo con i servizi offerti dal Web1.0.</p>	<p>Questo termine è stato coniato da Tim O'Reilly. Le pagine pubblicate nel Web2.0 sono molto diverse da quelle pubblicate nel Web1.0. viene attribuita grande importanza all'usabilità e alla condivisione. La velocità con cui le pagine vengono pubblicate nel Web 2.0 si estende a macchia d'olio. Il Web 2.0 è meno ingombrante e garantisce un facile e preciso recupero di dati, basandosi inoltre sui dati da condividere. Widget e Tagging sono due caratteristiche importanti del Web 2.0.</p>	<p>Ci sono varie percezioni di ciò che è il Web 3.0. Semplicemente, Web 3.0 è una parola conosciuta come la prossima versione di Web 2.0. Un aspetto fondamentale che ognuno accetta del Web 3.0 è che sarà un labirinto di applicazioni che lavorano insieme in modo omogeneo. Gli utenti possono fare qualsiasi cosa e tutto quello che vogliono da un unico fornitore sul Web.</p>
 <p>Figura 2 - Web 1.0 - A un produttore corrisponde un consumatore</p>	 <p>Figura 3 - Web 2.0 - Ogni utente può essere produttore e consumatore di contenuti</p>	 <p>Figura 3 - Web 3.0 - Web semantico</p>

Tabella 4 - Web 1.0 vs Web 2.0 vs Web 3.0

Cl@ssi 2.0 <http://www.scuola-digitale.it/classi-2-0/il-progetto/introduzione-2/>

L'azione Cl@ssi 2.0 si propone di modificare gli ambienti di apprendimento attraverso un utilizzo costante e diffuso delle tecnologie a supporto della didattica quotidiana: alunni e docenti possono disporre di dispositivi tecnologici e multimediali e le aule vengono progressivamente dotate di apparati per la connessione ad Internet. Le Cl@ssi 2.0 costruiscono, con il supporto dell'A.N.S.A.S. e di una rete di Università associate, un progetto didattico per la sperimentazione di metodologie didattiche avanzate. Una classe 2.0, cioè l'evoluzione della classe tradizionalmente intesa, si ottiene facendo ricorso a queste nuove tecnologie digitali, ma utilizzate in un'ottica di innovazione metodologica: spazi dedicati all'apprendimento, tempi di apprendimento, strumenti per lo studio e il lavoro sono reali e

virtuali al tempo stesso. Reali, perché impiegati nella quotidianità; virtuali, perché creati in luoghi e tempi "virtuali" cioè *on line*. Lo spazio di un'aula 2.0 si estende ben oltre il limite fisico delineato dalle "quattro mura" ampliandosi in tutto il *World Wide Web*. Il tempo di apprendimento è personalizzato: ciascuno, dove vuole e quando vuole, ritrova materiali e risorse varie pronte e disponibili per garantire il proprio successo formativo.