

Glossario e-learning

Analisi dei fabbisogni

Fase di ricognizione e indagine preliminare all'intervento formativo perché volta a identificare le necessità e le competenze da acquisire. Si tratta di una fase fondamentale per garantire l'efficacia del risultato.

Apprendimento collaborativo (Collaborative learning)

Modalità di apprendimento che si ha quando esiste un impegno collettivo tra le persone di un gruppo nella realizzazione di un compito, che genera collaborazione e senso di responsabilità reciproco. Questa interazione è possibile attraverso tecniche di comunicazione asincrona (e-mail o uso di aree on line per la discussione e il lavoro di gruppo) o sincrona, tipicamente condotta dal docente (chat, aula virtuale).

Nei contesti collaborativi di fondamentale importanza è il tutor, figura di mediazione tra docente e studenti. Compito del tutor è di organizzare, facilitare e monitorare lo svolgimento delle attività didattiche e il clima di collaborazione.

Apprendimento cooperativo

Modalità di apprendimento che si basa sull'interazione all'interno di un gruppo di allievi. Rispetto alla collaborazione, ciascun componente del gruppo non lavora su tutte le parti del compito complessivo, ma esegue un compito specifico.

Asincrona (modalità di studio)

Modalità di studio che dà la possibilità al discente di scegliere i tempi nei quali dedicarsi, autonomamente, a un determinato materiale di studio.

Aula Virtuale (Virtual Classroom)

Indica l'insieme dei partecipanti a un corso che interagiscono in rete in modalità sincrona. L'aula virtuale cerca di realizzare a distanza i vantaggi della formazione in presenza, ricalcandone le modalità.

Autenticazione

È la procedura di immissione di user id e password capace di verificare l'identità di un utente.

Autorizzazione

È il processo con cui l'amministratore rende possibile ad un utente l'accesso al sistema.

Bisogno formativo

Divario tra le competenze possedute e le competenze da acquisire per svolgere una determinata tipologia di attività.

Blended learning (apprendimento combinato)

Modalità di erogazione di percorsi formativi che integra e-learning e formazione d'aula.

Chat

Forma di comunicazione che consente lo scambio con uno o più utenti attraverso il computer: usando un apposito software, si scrive un messaggio e questo è immediatamente visualizzato sugli schermi degli altri partecipanti. Si tratta di una modalità di comunicazione sincrona, che avviene cioè in tempo reale.

Client-server

E' un modello di interazione fra due computer: il client richiede al server (capace di raccogliere molti dati) l'erogazione di un servizio (es. la visualizzazione di una pagina Web), quest'ultimo trasferirà sulla macchina dell'utente (il client) il risultato dell'elaborazione richiesta.

Questa modalità può comportare tempi lunghi di risposta, ed è per ovviare a questo problema che vengono utilizzati linguaggi ed applicazioni capaci di trasferire sul client alcune operazioni.

Comunicazione asincrona

Scambio di informazioni non in simultanea. Esempi ne sono l'e-mail e i newsgroup.

Comunicazione sincrona

Scambio di informazioni in tempo reale. Esempi ne sono la chat, la videoconferenza e la virtual classroom.

Content Management System (CMS)

Sistema che gestisce la creazione e la strutturazione dei contenuti.

Download

E' registrazione sul disco rigido di un computer di file residenti su un altro computer.

E-learning

Metodologia che consente di erogare contenuti formativi elettronicamente (e-learning) Il termine e-learning copre un'ampia serie di applicazioni e processi formativi, che sono stati oggetto della trattazione.

E-mail o Posta elettronica

Modalità che consente lo scambio di messaggi in tempi estremamente brevi attraverso internet.

FAQ (Frequently Asked Questions)

Raccolta di domande e risposte frequenti relative a un particolare argomento.

Formazione A Distanza (FAD)

Metodologia didattica che permette allo studente di dedicarsi all'attività di formazione dal proprio posto di lavoro o da casa. Discente e docente si trovano in spazi fisici diversi e l'attività formativa avviene anche in spazi temporali diversi. La comunicazione può avvenire attraverso differenti tecnologie telematiche.

Forum

Ambiente virtuale dove gli utenti discutono su argomenti di interesse comune, si scambiano idee, esprimono opinioni.

FTP (File Transfer Protocol)

Si tratta di un protocollo che permette l'accesso ad un sito remoto allo scopo di trasferire file.

HTML (Hyper Text Markup Language)

Linguaggio utilizzato per la creazione di pagine ipertestuali del web. I documenti in formato HTML possono contenere testo, grafica, collegamenti ipertestuali.

Indirizzo IP

Identificazione numerica associata a ogni singolo computer connesso a Internet. Si tratta di un numero costituito da quattro serie di numeri, ciascuno dei quali è compreso tra 0 e 255.

Interoperabilità

Capacità di due dispositivi, programmi, o parti di programma, di operare in cooperazione soprattutto per quanto riguarda lo scambio di dati.

Instant Messaging

E' un sistema di comunicazione simultanea via Internet molto simile alla chat.

Interattività

Proprietà che consente la modificazione dell'informazione offerta agli utenti sulla base delle scelte da loro effettuate. In un percorso di e-learning l'interattività dipende da una serie di fattori, tra cui: la frequenza delle interazioni; il numero di scelte disponibili in ogni interazione; la significatività delle interazioni rispetto agli obiettivi del corso.

LCMS (Learning Content Management System)

Piattaforma software che consente di gestire le due variabili di un processo formativo: le persone e i contenuti. Gli LCMS permettono di creare, pubblicare e gestire i contenuti formativi, di combinare le dimensioni amministrative e gestionali di un tradizionale LMS con le componenti di authoring e di riassetto personalizzato di contenuti proprie di un CMS.

Learning Object

LO è la più piccola componente di contenuto di un corso dotata di senso compiuto dal punto di vista della formazione. Dall'aggregazione dei L.O. nascono le unità didattiche che compongono i moduli che a loro volta formano i corsi.

LMS (Learning Management System)

Infrastruttura software che consente la gestione di attività quali la preparazione dei corsi e dei curricula, la creazione dei cataloghi e dei calendari degli insegnamenti, l'iscrizione degli studenti, il monitoraggio dello studio, la misurazione e la valutazione dei risultati, la certificazione.

LSP (Learning Service Provider)

E' il fornitore di servizi per la formazione. Un LSP provvede alla fornitura delle componenti fondamentali di un sistema di e-learning: contenuti; servizi e la tecnologia per l'erogazione e la gestione degli applicativi.

MP3

Standard di compressione/decompressione di file audio.

Multimedialità

Possibilità offerta dalla digitalizzazione di memorizzare e fruire da un supporto informativo di un qualsiasi tipo di linguaggio di comunicazione: suono, immagine, audio.

Online Learning (Web-based Learning)

Formazione accessibile via Web. possono esistere diversi livelli di complessità dei moduli formativi erogati online. Questa modalità viene adottata quando i contenuti necessitano di

aggiornamento, gli allievi sono numerosi e distribuiti sul territorio e tutti con accesso alla rete.

Password

Misura impiegata per limitare l'accesso a sistemi informatici o file riservati. Si tratta di sistemi di sicurezza basati su stringhe di caratteri alfanumerici che l'utente inserisce come codice di identificazione.

Piattaforma per l'e-learning

Software che permette la creazione di un ambiente virtuale di apprendimento all'interno del quale è possibile l'erogazione dei moduli formativi, la gestione e il monitoraggio delle competenze.

PDF (Portable Document Format)

Formato di file della Adobe Systems per la visualizzazione, in sola lettura, e la stampa di documenti contenenti testo e immagini.

Portale e-learning

Punto di accesso a un insieme omogeneo di risorse, servizi e contenuti per gli utenti
Si tratta di uno strumento utile per facilitare l'individuazione dell'informazione e il contatto con le persone.

Progetto e-learning

Le fasi di un progetto e-learning sono:

- Definizione degli obiettivi e delle strategie
- Progettazione contenuti didattici
- Costruzione dei contenuti
- Individuazione della tecnologia
- Erogazione

RLO (Reusable Learning Object)

Indica la capacità dei LO di essere riusabili.

SCORM (Sharable Courseware Object Reference Model)

Modello di riferimento per la creazione dei learning object nato, nel 1997, all'interno del progetto Advanced Distributed Learning (ADL) del Ministero della Difesa degli Stati Uniti. L'architettura del modello Scorm si compone di quattro elementi essenziali:

1. Learning Object
2. Learning Management System (LMS)
3. Course Structure Format
4. Runtime

Tracking

Indica la registrazione del percorso formativo di un soggetto all'interno di un sistema di gestione della formazione che ne permette la valutazione.

URL (Uniform Resource Locator)

Indirizzo di una pagina su Internet.

Usabilità

Secondo lo standard ISO 9241, l'usabilità è la misura in cui un prodotto può essere usato da utenti per raggiungere obiettivi specifici con efficacia, efficienza e soddisfazione in un certo contesto di uso (Paternò, 2001).

User Id

Sigla che identifica univocamente un utente in un sistema.

XML (Extensible Markup Language)

Metalinguaggio universale sviluppato dal W3C nel 1998 che permette di creare dei linguaggi personalizzati di markup.