

Glossario

Adaptive Learning System (Sistemi di apprendimento adattivi)

Con adaptive learning (“apprendimento adattivo”) si intende un metodo che utilizza il computer come strumento interattivo per “adattare” la presentazione del materiale educativo ai bisogni di apprendimento degli studenti, in base ai loro profili. I sistemi adattivi per l’apprendimento vogliono trasformare chi apprende da ricettore passivo di informazioni a collaboratore attivo nel processo educativo.

Attività

Rappresentano il cuore degli strumenti didattici che è possibile implementare nei corsi creati sulle piattaforme. Le attività sono interattive e gli studenti sono tenuti a partecipare. Le attività possono essere tracciate e da esse è possibile ottenere statistiche, valutazioni e report molto completi sui movimenti effettuati dagli studenti all’interno della piattaforma, in modo da poterne valutare i progressi (Manuale Moodle, 2005; Chimenti, 2010).

Audioconferenza

Strumento per la comunicazione a distanza, presente in alcune piattaforme, in particolare **IWT**, in cui i diversi partecipanti possono comunicare tra loro a voce: si estendono, in pratica, le caratteristiche della comunicazione telefonica ad un numero di persone superiore a due.

Agenda

Strumento per la comunicazione presente in alcune piattaforme, in particolare **IWT**, in cui ogni utente può inserire una nota (per un impegno, un evento, etc.). Se l’oggetto della nota è rilevante per tutti i membri del contesto, può condividerla con tutti.

Bacheca

Strumento per la comunicazione presente in alcune piattaforme, in particolare **IWT**. Versione digitale della classica bacheca per raccogliere e pubblicizzare degli avvisi. Un avviso può essere creato solo dal responsabile di un contesto e dagli eventuali tutor.

Blended learning

Combinazione di vari metodi di insegnamento-apprendimento: il metodo Blended cerca di utilizzare l’apprendimento “faccia-a-faccia” e quello online, combinando il meglio dei due mondi (Harding et al., 2005, in Abramovitz et al., 2012).

Blog

Strumento di alcune piattaforme, in particolare della piattaforma **IWT** utile per gestire attività didattiche: rappresenta il “diario di bordo” delle attività che vengono svolte all’interno di un contesto ed è amministrato dal creatore del contesto e dagli eventuali tutor. Nel Blog è possibile scrivere **Post** e Pagine, raccogliendo i commenti degli altri utenti. Ogni utente dispone di un proprio Blog (Manuale di IWT).

Cartella

Strumento di gestione delle risorse di apprendimento, presente in alcune piattaforme, se i contenuti da rendere disponibili agli studenti sono molti, è possibile creare delle nuove *directory* che possono aiutare la catalogazione o più semplicemente la separazione organica del materiale didattico in modo che possa essere suddiviso per argomento.

Chat

Termine (letteralmente, “chiacchierata”) usato per riferirsi ad un’ampia gamma di servizi sia telefonici che via Internet. Questi servizi, anche piuttosto diversi fra loro, hanno tutti in comune due elementi fondamentali: il fatto che il dialogo avvenga in tempo reale, e il fatto che il servizio possa mettere facilmente in contatto perfetti sconosciuti, generalmente in forma essenzialmente anonima. Nelle piattaforme (come **Moodle** ed **IWT**) è uno strumento per la comunicazione che permette ai partecipanti di avere discussioni in modo sincrono attraverso il web (Chimenti, 2010; manuale di Moodle, versione 2005)

CMS (Content Management Systems = Sistemi di Gestione dei Contenuti)

Sistemi sviluppati per facilitare la creazione collaborativa di contenuti, la loro organizzazione e controllo e per gestire la pubblicazione di documenti in un ambiente centralizzato. Il compito del software CMS è facilitare la gestione dei contenuti di siti web, svincolando l'amministratore da conoscenze tecniche di programmazione Web. Esistono CMS specializzati, cioè appositamente progettati per un tipo preciso di contenuti, e CMS generici (Kahiigi et al., 2008; Alessandri, 2008).

Cobrowsing

Funzionalità presente in **Videoconferenza** di **IWT**, che consente di organizzare veri e propri web-tour su internet e consente di mostrare agli utenti partecipanti all’evento uno o più siti web (Manuale di IWT).

Compito

Attività assegnata dal docente agli studenti, che richiede che gli stessi preparino degli elaborati, anche di contenuto digitale (in ogni possibile formato) e li sottomettano secondo varie modalità (sia online che offline), in un intervallo di tempo fissato. Tipici Compiti sono componimenti, saggi, progetti, report, e così via. I Compiti possono essere oggetto di valutazione (Manuale Moodle; Chimenti, 2010).

Comunità multimediali

Come i **Mondi virtuali** forniscono un ambiente di apprendimento che crea gruppi sociali (Cross et al., 2007).

Conversational framework

Modello di Laurillard per insegnamento-apprendimento tramite e-learning (Laurillard, 1993).

Database

Attraverso questa attività, presente in **Moodle**, l'amministratore può creare una scheda con vari campi definibili a piacere, come accade normalmente nei database programmabili (tipo Microsoft Access). Successivamente gli studenti del corso potranno iniziare a popolare il database con i dati riguardanti una particolare ricerca o quant'altro sia stato indicato dal docente (Chimenti, 2010).

e-learning

Metodo di apprendimento basato sull'uso delle **ITC** (TIC) per trasformare e favorire i processi di insegnamento e di apprendimento in assenza di vincoli spazio-temporali (Kahigi et al., 2008).

FAQ

Strumento per la comunicazione presente in alcune piattaforme, in particolare **IWT**, che permette di formulare una serie di "domande e risposte" predefinite, che si ritiene interessanti per le **attività** del contesto. Possono essere create solo dal responsabile di contesto e dagli eventuali tutor (Manuale di IWT).

Forum

Strumento per la comunicazione che permette la discussione asincrona di argomenti proposti o dal docente o dagli studenti; nelle **piattaforme**, può essere strutturato in vari modi, e permettere la valutazione, anche da parte degli studenti, delle risposte. Il forum (ad esempio in **Moodle** c'è Forum News) può essere anche utilizzato dal solo docente per inserire messaggi, avvisi generali e promemoria per gli studenti (Manuale Moodle, 2005; Chimenti, 2010).

Glossario

Attività, presente in alcune **piattaforme**, come **Moodle**, che consente la creazione collaborativa di una lista di definizioni da utilizzare in vario modo, ad esempio come dizionario, lista di definizioni o anche per creare collegamenti automatici a particolari parole all'interno dei vari contenuti didattici presentati in un corso. È possibile aprire più glossari per coprire varie aree tematiche all'interno del corso in cui vengono utilizzati (Chimenti, 2010).

ICT (Information and Communication Technology)

In Italiano TIC (Tecnologie dell'informazione e della comunicazione) sono l'insieme dei metodi e delle tecnologie che realizzano i sistemi di trasmissione, ricezione ed elaborazione di informazione, comprese le tecnologie digitali.

IMS (Instructional Management Systems), Pacchetto

Strumento di gestione delle risorse di apprendimento, presente in alcune **piattaforme**. Si tratta di pacchetti software organizzati, prodotti seguendo uno standard specifico per essere operativi anche su piattaforme diverse, purché in grado di supportare tale standard, definito dall'*IMS Learning Consortium*, organizzazione no-profit, che ha come obiettivo specifico la definizione di standard in grado di garantire l'interoperabilità fra sistemi di apprendimento e contenuti di apprendimento.

ITS (Intelligent Tutoring System)

Sistema informatico, basato su tecniche di intelligenza artificiale, che produce in un computer il comportamento che, se assunto da un essere umano, sarebbe considerato "intelligente" (nello specifico, sarebbe quello di un "buon insegnante") (Nwana, 1990).

IWT (Intelligent Web Teacher)

Piattaforma e-learning con caratteristiche di **LCMS** ed **Adaptive Learning System**. In questa piattaforma è possibile creare e fruire percorsi formativi, condividere e collaborare alla costruzione della conoscenza di un dato argomento, organizzare e partecipare ad eventi di collaborazione online. Tale piattaforma si adatta alle esigenze di ogni singolo attore (docente, discente, organizzatore) in quanto i ruoli e gli accessi sono totalmente personalizzati in funzione degli obiettivi da perseguire (Manuale di IWT).

LA (Learning Activity)

Collezione di specifici LO insieme a dei servizi (ad es. laboratori virtuali, forum, etc.) necessari per eseguire l'attività che mira al raggiungimento di fissati obiettivi didattici (IMS Learning Design Information Model).

LCMS (Learning Content Management System = Sistemi di Gestione dei Contenuti e dell'Apprendimento)

Sistemi sviluppati per la rete che combinano la gestione e le funzionalità amministrative di **CMS** e **LMS**, unendo, quindi, tutte le funzionalità necessarie alla gestione dei contenuti per l'insegnamento on-line, come la creazione, la gestione e la memorizzazione dei contenuti didattici, la composizione e modularizzazione delle unità didattiche fondamentali, il tracciamento delle interazioni degli studenti con i **learning object** (Kahiigi et al., 2008; Alessandri, 2008)

Lezione

Strumento per la gestione delle **attività**: rappresenta un mezzo interattivo per proporre una lezione, anche complessa, su di un particolare argomento. Consente di costruire percorsi articolati in cui vengono presentati dei contenuti in formati diversi, come unità didattiche, ipertesti e **quiz/test**. In **Moodle**, in particolare, c'è la possibilità di inserire domande di verifica alla fine del percorso: in base alle risposte ottenute si possono ottenere percorsi diversi, fornire feedback appropriati (Manuale Moodle, 2005; Chimenti, 2010).

Link a file o sito web

Strumento di gestione delle risorse di apprendimento, presente in alcune **piattaforme**, durante la preparazione di un corso può capitare di dover includere link verso documenti, siti esterni o anche verso materiali predisposti a questo scopo e residenti sullo stesso server.

LMS (Learning Management Systems = Sistemi di Gestione dell'Apprendimento)

Sistemi che contribuiscono direttamente o indirettamente all'apprendimento ed alla sua gestione, fornendo servizi in rete per studenti, docenti e amministratori. Un LMS, infatti, è un insieme di programmi che permette l'erogazione di corsi in modalità e-learning per supportare il raggiungimento delle finalità del progetto educativo di un'istituzione o di chi, in generale, gestisce il corso. Spesso gli LMS operano in associazione con gli **LCMS** (Mayes and De Freitas, 2004, in Kahiigi et al., 2008; Alessandri, 2008).

LO (Learning Object)

Entità, digitale o non digitale, che può essere utilizzata, ri-utilizzata o dotata di riferimenti durante l'apprendimento supportato dalla tecnologia (IEEE LTSC, 2005; Wiley 2000).

Mayes e Fowler, modello

Modello per insegnamento-apprendimento tramite e-learning (Mayes, Fowler, 1999).

Messaggistica interna

Strumento asincrono per la comunicazione, presente in varie **piattaforme**, che permette lo scambio di messaggi privati tra i vari partecipanti ad un corso, docenti compresi (Chimenti, 2010).

Metadata

Etichetta, informazione descrittiva, che può essere assegnata ai **LO** per facilitare la loro individuazione.

Micromondi

Un sottoinsieme della realtà o di una realtà costruita la cui struttura combacia con quella di un dato meccanismo cognitivo in modo da fornire un ambiente in cui quest'ultimo può operare efficacemente. Il concetto porta al progetto di inventare micromondi strutturati in modo da permettere ad una persona che apprende di mettere in pratica potenti idee particolari o abilità intellettuali (Papert, 1980).

Mobile learning

Apprendimento o distribuzione di contenuti facilitata dall'uso di tecnologie portatili, come ad esempio il cellulare, i PDA (Personal Digital Assistant) come i palmari, l'iPod (Wagner, 2007, in Kahiigi et al., 2008).

Mondi Virtuali

Ambienti di apprendimento che imitano il mondo reale e rappresentano un promettente strumento nel facilitare l'apprendimento dell'allievo. Possono fornire un arricchimento dell'esperienza educativa rendendola avvincente, informativa e divertente. Inoltre possono creare nuove opportunità di apprendimento attraverso cui esercizi e situazioni possono essere simulate e testate (Klaila, 2001, in Kahiigi et al., 2008; Hansson, 2006, in Kahiigi et al., 2008).

Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment = Ambiente di Apprendimento Dinamico Modulare Orientato agli Oggetti)

È una **piattaforma** di tipo **LCMS**, open source, rivolta alla creazione ed alla gestione di corsi in rete ed alla gestione dei risultati prodotti dagli studenti, a cui serve soltanto un browser per partecipare (Manuale Moodle, 2005; <http://www.moodle.org>).

Ontologie

Permettono di formalizzare, in una struttura a grafo, domini cognitivi attraverso la definizione di nodi e relazioni tra nodi.

Pagina di testo

Strumento di gestione delle risorse di apprendimento, presente in alcune **piattaforme**, permette l'inserimento di testo, anche lungo, che può essere formattato utilizzando appositi editor.

Pagina web

Strumento di gestione delle risorse di apprendimento, presente in alcune **piattaforme**, attraverso questa risorsa possono venire create pagine web utilizzando gli editor delle piattaforme; il codice HTML può anche essere importato da editor esterni e può includere anche javascript.

Piattaforma di apprendimento

Una piattaforma di apprendimento è un insieme integrato di servizi interattivi on-line (web, e-mail, bacheche e forum di discussione, conferenze testo e video, agende condivise, aree sociali on-line, strumenti per la valutazione, la gestione e per il monitoraggio, etc.) che forniscono ai docenti, agli studenti, ai genitori ed ad altri soggetti coinvolti in materia di educazione, informazioni, strumenti e risorse per sostenere e facilitare la fornitura e la gestione di contenuti utili per il processo di apprendimento.

Post

Annuncio, o dichiarazione, o avviso pubblicato in un **blog**.

Profilo utente

Collezione di dati riguardanti l'utente della piattaforma. Possono essere informazioni anagrafiche, ma anche riguardanti conoscenze pregresse, esigenze, preferenze didattiche, etc.

Quiz/Test

Strumento per la valutazione automatica presente in molte piattaforme. I quiz possono essere creati non solo con un proprio modulo interno ma anche importandoli da risorse esterne. Tutti i quiz possono essere arricchiti con suoni ed immagini ed includono un sistema di valutazione automatico. Sono disponibili molti formati per le domande: vero/falso, scelta multipla, risposta breve, numerico, saggio (essay), etc.. A scelta del docente, i quiz si possono svolgere molteplici volte e possono mostrare il *feedback* e/o le risposte corrette (Chimenti, 2010).

Registrazione del meeting

Funzionalità presente in **Videoconferenza**, che consente la registrazione totale o parziale delle sessioni di videoconferenza da parte dei partecipanti.

Salmon, modello dei 5 passi (e-tivities)

Modello per insegnamento-apprendimento tramite e-learning (Salmon, 2000; 2002).

SCORM/AICC (Sharable Content Object Reference Model)

Strumento per la gestione delle **attività** che consente di introdurre pacchetti contenenti **Learning Objects**, prodotti all'esterno con appositi sistemi usando la standard SCORM/AICC (collezione di standard e specifiche per la produzione di materiale per apprendimento web-based. Al loro interno può trovarsi qualsiasi elemento normalmente visualizzabile con un comune browser (Chimenti, 2010).

Sondaggio

Strumento di gestione delle **attività** didattiche presente in alcune **piattaforme** tramite il quale si possono proporre agli studenti alcune schede di sondaggio predefinite, che tornano utili per conoscere meglio la classe e riuscire ad effettuare alcune modifiche in itinere, al fine di ottimizzare le risorse disponibili in relazione alle reali necessità metacognitive degli studenti. In alcuni casi è possibile anche ottenere un'analisi comparativa delle risposte fornite (Chimenti, 2010).

UoL (Unità di Apprendimento)

Termine astratto per riferirsi a un blocco di attività didattiche (IMS Learning Design Information Model).

Videoconferenza

Strumento per la comunicazione presente in alcune **piattaforme**, in particolare **IWT**, utile per creare delle "aule virtuali". Infatti l'ambiente di fruizione di un evento di questo tipo dispone di diversi strumenti, quali **Whiteboard**, Condivisione di desktop e applicazioni; **Cobrowsing**, **Registrazione del meeting** (Manuale di IWT).

Web 2.0

È la rete come piattaforma, attraverso tutti i dispositivi collegati; le applicazioni Web 2.0 sono quelle che permettono di ottenere la maggior parte dei vantaggi intrinseci della piattaforma, fornendo il software come un servizio in continuo aggiornamento che migliora più le persone lo utilizzano, sfruttando e mescolando i dati da sorgenti multiple, tra cui gli utenti, i quali forniscono i propri contenuti e servizi in un modo che permette il riutilizzo da parte di altri utenti, creando una serie di effetti attraverso un "architettura della partecipazione" e andando oltre la metafora delle pagine del Web 1.0 per produrre così user experience più significative (O'Reilly, 2006).

Whiteboard

Funzionalità presente in **Videoconferenza** in **IWT**, che consente agli utenti di pubblicare e condividere immagini, presentazioni PowerPoint, disegni a mano libera e appunti, in modo tale che tutti i partecipanti vedono in tempo reale ciò che viene pubblicato sulla lavagna e hanno la possibilità di intervenire per inserire annotazioni (Manuale di IWT).

Wiki

Rappresenta un tipo di attività collaborativa basata sulla creazione a più mani di pagine web con contenuti che possono essere inseriti e/o modificati da tutti gli utenti del corso (Chimenti, 2010).

Workshop

Attività presente in alcune piattaforme, in particolare **Moodle**, che richiede la collaborazione tra studenti. Gli elaborati, dopo la consegna, possono essere valutati non solo dal docente, ma anche da altri alunni. Infatti, ogni studente del corso è libero di inviare il proprio lavoro, ma anche di vedere e valutare quello degli altri (Chimenti, 2010).