

**SUPPLEMENTO
SPECIALE**

Lettera Asfor

ISSN 1722-7836

Rivista dell'Associazione Italiana per la Formazione Manageriale

anno XVIII - Supplemento al n. 1/2006

In caso di mancato recapito rinviare all'ufficio postale di Roserio - Milano, detentore del conto, per restituzione al mittente che si impegna a pagare la relativa tassa.

Registrazione Tribunale di Milano n. 312 del 15-06-1985

Direttore Scientifico Luigi Pieraccioni • Direttore Responsabile Mauro Meda

Il Glossario e-Learning di

ASFOR

“Le parole dell'e-Learning”

Edizione 2006

ASFOR attraverso questa nuova edizione del “Glossario ASFOR – Le parole dell’eLearning” edizione 2006, che integra e sviluppa la prima pubblicazione del 2003, intende rafforzare la costruzione di un “linguaggio comune” che faciliti e guidi l’azione di tutta la Comunità Scientifica italiana per consolidare lo sviluppo dell’e-Learning.

La nostra Associazione, quando nel 2003 ha realizzato la prima edizione del Glossario, ha considerato strategico attivare una rete di confronto con gli altri attori istituzionali impegnati sul difficile campo dello sviluppo dell’e-Learning in Italia.

In questa fase è molto importante sottolineare come il “Glossario ASFOR – Le parole dell’eLearning” sia stato accolto dalle Istituzioni e dagli operatori come un importante punto di riferimento per fare chiarezza e per costruire un linguaggio comune.

Al riguardo è particolarmente significativo il fatto che il CNIPA e l’Assessorato alla Sanità della Regione Lombardia hanno richiesto ad ASFOR di utilizzare il glossario per le loro attività istituzionali, oltre ai tanti operatori che hanno potuto utilizzarlo per attività formative.

Per ASFOR l’attività di ricerca, nazionale e internazionale, per la realizzazione del “Glossario ASFOR – Le parole dell’eLearning” ha rappresentato un importante momento di confronto e di analisi, supportato dal grande lavoro del Gruppo ICT coordinato dal Consigliere Mauro Boati con il coinvolgimento di molti esperti (oltre 40) e con il significativo supporto di Renato Dicati, Valerio Eletti, Claudio Giannotti, Roberto Pancaldi e Paola Rampini che hanno contribuito in modo determinante alla sua prima realizzazione e oggi a questa nuova edizione.

Ma un grazie va a tutti quei colleghi che ci hanno negli anni stimolati a sviluppare il Glossario con i loro suggerimenti.

ASFOR considera il “Glossario eLearning” un patrimonio professionale, culturale e di conoscenza di tutta la Comunità Scientifica italiana e, pertanto, sarà nostra cura procedere al suo continuo sviluppo. Tale attività si realizzerà attraverso il costante confronto con le Istituzioni pubbliche e private, il Sistema universitario e le più importanti Associazioni che operano nel settore.

In tale ottica rafforzeremo i contatti e gli scambi con la Comunità Scientifica internazionale, in particolare con la rete di efmd, European foundation for management development e con la comunità scientifica italiana associata a SIE-L, Società Italiana di e-Learning.

Il nostro augurio è che il “Glossario ASFOR – Le parole dell’eLearning” venga sempre più utilizzato da Istituzioni, Imprese e dai fruitori dell’e-Learning.

Mauro Meda
Segretario Generale

Luigi Pieraccioni
Presidente ASFOR

A

Abilità

Capacità acquisita tramite l'esercizio e l'esperienza.

Le abilità sono insiemi più o meno articolati di contenuti di conoscenza e di esperienza, (sistemi simbolici, credenze, quadri teorici e/o interpretativi della realtà, dell'esperienza, della condotta), che si acquisiscono e si trasformano nel tempo.

Accessibilità

Fruizione dell'ambiente costruito e accesso alla comunicazione ed all'informazione. Accesso non è soltanto predisporre una rampa per le persone su sedia a ruote, ma consiste nel creare un ambiente che tutti, indipendentemente dalle proprie condizioni fisiche, psicologiche o sensoriali, possano usare in modo confortevole.

La proprietà di un ambiente, fisico o simbolico (es. un software), che non ostacola l'accesso alle risorse in esso presenti. In particolare, un sito web accessibile è progettato in modo da poter essere fruibile anche da chi, avendo problemi visivi, ricorre a un browser audio, che legge il contenuto della pagina.

Access Provider

Fornitore di accesso alla rete. Qualsiasi organizzazione che, essendo collegata direttamente a Internet, vende ad altri la possibilità di accedervi.

Un provider dispone di uno o più host (vedi) collegati ad Internet mediante linee dedicate, attive 24 ore su 24; tali host possono rispondere contemporaneamente alle richieste di accesso ai servizi di rete a decine o centinaia di computer mediante modem e linee telefoniche.

Accesso

Operazione di connessione a un computer o a una rete di computer. Per Internet (vedi) esistono due modalità di accesso:

diretto: connessione permanente 24 ore su 24 con Internet, con modem (vedi) ad alta velocità e linea dedicata

indiretto: connessione a Internet attraverso un host con accesso diretto alla rete, tramite modem e linea telefonica normali.

Accreditamento

Riconoscimento di idoneità di una persona fisica o giuridica (individuo, organismo, ente) a svolgere determinate attività formative o di orientamento. Tale riconoscimento può essere rilasciato da un soggetto istituzionale (Ministero, Regione, ...) in base a criteri definiti, oppure da parte di un potenziale cliente (pubblico o privato) nei confronti del suo "fornitore". Nell'accezione descritta il termine accreditamento non è sinonimo di certificazione ISO. Tutte le strutture formative, comprese quelle pubbliche, che per il finanziamento delle attività di formazione intendono accedere a risorse pubbliche, nazionali ed europee, sono state accreditate entro il giugno 2003 presso le rispettive Regioni, secondo modalità definite dalle stesse.

Active Learning (apprendimento nell'azione)

Modalità formativa centrata sulla realtà concreta del lavoro, in modo da realizzare il collegamento tra l'apprendimento individuale ed il cambiamento organizzativo. Dimostra la migliore efficacia nello sviluppo di competenze applicative, si presta meno a trasmettere conoscenze di base.

ADL (Advanced Distributed Learning)

Iniziativa istituita nel 1997 dal DOD (Department of Defense) degli USA. Lo scopo dell'iniziativa è quello di assicurare l'accesso a formazione e materiali didattici di alta qualità, che possano essere ritagliati sui bisogni dei singoli utenti e resi disponibili in qualsiasi tempo e luogo. L'iniziativa è stata lanciata per accelerare lo sviluppo su grande scala di software didattici dinamici e di costo contenuto e di stimolare un mercato di questi prodotti, allo scopo di soddisfare i bisogni formativi delle future forze di lavoro, militari e civili degli USA. Questi obiettivi vengono perseguiti attraverso lo sviluppo di una framework tecnica comune per formazione basata sull'utilizzo di computer e di reti che dovrebbe incoraggiare la creazione di contenuti didattici riutilizzabili come "instructional objects."

ADSL (Asymmetrical Digital Subscriber Line)

Protocollo di comunicazione digitale per la trasmissione di informazioni multimediali ad alta velocità.

Utilizza una linea telefonica ordinaria con connessione permanente. La trasmissione delle informazioni è asimmetrica cioè monodirezionale (dalla centrale telefonica al terminale dell'utente). In pratica viene sfruttato per intero il flusso disponibile delle informazioni sul cavo telefonico privilegiando la ricezione dei dati da parte dell'utente. Ciò significa che un normale doppino telefonico può supportare anche la trasmissione dati tipica di una linea digitale ad alta velocità (BroadBand), mantenendo attivo il collegamento voce.

AICC (Aviation Industry CBT Committee)

Associazione internazionale di professionisti della formazione basata sulle tecnologie CBT (vedi). Definisce linee guida e suggerimenti (AGR = AICC Guidelines and Recommendations) per ciò che concerne lo sviluppo e la distribuzione di prodotti e tecnologie per la formazione a distanza (vedi) e certifica l'aderenza dei prodotti alla linee guida. Queste specifiche consentono una comunicazione tra i corsi e il sistema informatico di gestione della formazione e permettono di rendere i corsi trasferibili da un sistema all'altro: infatti, tutti i Learning Management Systems (vedi) che aderiscono allo standard AICC sono in grado di caricare, lanciare e tracciare un qualunque corso AICC compliant (costruito secondo le linee guida).

Queste linee guida, soggette comunque a margini di interpretazione, sono state inizialmente sviluppate per l'industria dell'aviazione e si sono nel tempo diffuse fino a diventare degli standard di riferimento riconosciuti a livello internazionale.

Alpha test

Prima fase di valutazione di un qualsiasi prodotto software per verificarne il corretto funzionamento e l'usabilità (vedi). Dopo questa verifica e dopo l'implementazione delle modifiche che si siano rese necessarie, si rilascia la versione Beta del software. (vedi anche Beta Test).

Ambiente di apprendimento virtuale VLE - Virtual Learning Environment

Si riferisce agli spazi attraverso cui si realizza l'interazione online di studenti e insegnanti con qualsiasi obiettivo, compreso l'apprendimento.

Ampiezza di banda

Tecnicamente, la differenza, in Hertz (Hz), tra la frequenza più alta e quella più bassa del canale di trasmissione. Il suo valore indica la quantità di dati che possono transitare, nell'unità di tempo, attraverso il canale di comunicazione. Usualmente, è misurata in bit al secondo (bps). Per esempio, l'ampiezza di banda di un comune modem è di circa 15.000 bps, con cui si può trasferire una intera pagina dattiloscritta in 1 secondo. Per trasferire un filmato a pieno schermo e a pieno movimento (full-motion full-screen) è necessaria invece un'ampiezza di banda di circa 10.000.000 bps.

Analisi, fase di

Prima fase del modello ISD (Instructional System Design) di progettazione didattica. Attraverso questa fase è possibile determinare i bisogni formativi degli allievi.

Analisi dei contenuti

Fase dell'analisi didattica in cui si determinano quali devono essere i contenuti da insegnare per soddisfare le esigenze formative dei destinatari del corso.

Comprende diversi metodi fra cui l'analisi del dominio conoscitivo, l'intervista a esperti, l'analisi dei compiti e l'analisi degli errori comuni.

Analisi dei fabbisogni

Fase di ricognizione e indagine, preliminare all'intervento formativo, volta a identificare, di concerto con la committenza, quali siano le necessità, quali le competenze da acquisire, nel contesto territoriale, settoriale o aziendale di riferimento. Si tratta di un momento fondamentale per determinare il significato e l'efficacia dell'iniziativa formativa che risulti da intraprendere

Analisi dell'audience

Valutazione delle caratteristiche dei destinatari dell'intervento formativo volto ad appurare le conoscenze in loro possesso, i bisogni, gli interessi, le preferenze e i dati come età, sesso, ecc. Interpretando i dati così raccolti si può costruire il "profilo" dei destinatari.

Analisi organizzativa

Indagine volta a individuare le caratteristiche principali di un'organizzazione, relativamente a: struttura, competenze presenti e necessarie, flussi informativi e comunicativi, modalità di svolgimento delle attività, ecc. È necessaria per evidenziare eventuali criticità, in modo da poter intervenire per aumentare efficienza e razionalità dell'organizzazione.

Analogico (segnale)

Segnale audio e video che varia in modo continuo in relazione al fenomeno fisico rappresentato. Ancora oggi, la maggior parte dei sistemi di telecomunicazione (radio, tv, telefono) utilizza canali analogici.

La formazione a distanza usa un mix di tecnologie analogiche e digitali (vedi digitale, segnale): le tecnologie televisive e telefoniche sono di solito analogiche, il computer e la videoconferenza usano invece canali digitali.

Anchor

Sinonimo di rimando (o link o hyperlink).

Andragogia

Scienza dell'apprendimento negli adulti. Alla sua base c'è l'osservazione che le persone adulte apprendono in modo diverso dai bambini e dai ragazzi. Uno dei suoi massimi esponenti è Malcolm Knowles. Egli ritiene che nell'insegnare ad adulti, bisogna considerare che essi vogliono: 1) sapere "perché" una certa cosa è importante da imparare; 2) decidere autonomamente il proprio percorso nelle informazioni; 3) vedere un collegamento fra le informazioni e la propria esperienza; 4) essere motivati ad apprendere; 5) raggiungere conoscenze spendibili su problemi ed attività reali.

Anonymous FTP

Modalità di accesso a un computer remoto tramite protocollo FTP, che consente di accedere a file archiviati in siti pubblici. Specificando "anonymous" come userid all'atto del login, non viene attivata la procedura di autenticazione dell'utente. La password da specificare, solitamente, è il proprio indirizzo e-mail.

ANSI (American National Standards Institute)

Ente americano responsabile dell'approvazione di numerosi standard in molte aree, compresi computer e telecomunicazioni (per es., ANSI C o tabella di caratteri ANSI). È un membro della International Organization for Standardization.

API (Application Program Interface)

In un ambiente di programmazione ad oggetti è il set di funzioni con cui un oggetto si presenta esteriormente. Ogni applicazione può richiamarle per ottenerne le funzionalità associate.

Applet

Programma Java, normalmente piccolo, incorporato in una pagina Web, che può essere prelevato velocemente dalla rete e usato da qualsiasi computer dotato di un browser capace di eseguire codice Java. Gli applet hanno diversi vincoli di sicurezza, ad esempio non possono leggere e scrivere sul disco fisso dell'utente senza un'esplicita autorizzazione.

Application sharing

Condivisione in rete di un'applicazione (ad esempio un foglio elettronico) con la possibilità di condividere anche il controllo del mouse. Si utilizza per esempio nell'ambito di attività collaborative (vedi apprendimento collaborativo).

Apprendimento collaborativo (collaborative learning)

Modalità di apprendimento che si basa sulla valorizzazione della collaborazione all'interno di un gruppo di allievi.

L'apprendimento collaborativo, secondo la definizione di Anthony Kaye si ha quando esiste una reale interdipendenza tra i membri del gruppo nella realizzazione di un compito, un impegno nel mutuo aiuto, un senso di responsabilità verso il gruppo e i suoi obiettivi.

Questa modalità di apprendimento si basa su attività di comunicazione, sincrona o asincrona.

Le tecniche di comunicazione asincrona comprendono per esempio lo scambio di e-mail o l'uso di aree on line per la discussione e il lavoro di gruppo. Con queste ultime gli studenti possono accedere a dei materiali comuni, come file, software e oggetti multimediali e possono collaborare allo svolgimento

di compiti assegnati o progetti, con una certa libertà rispetto a quando e dove occuparsene. Tipicamente, la collaborazione asincrona è facilitata da un docente. O meglio, il docente non è presente in tempo reale per dare supporto agli studenti, ma interagisce con loro attraverso l'e-mail e i database condivisi. Anche la correzione dei compiti, la valutazione dei progetti e il controllo degli esercizi possono essere effettuati con la stessa modalità.

La collaborazione in tempo reale o sincrona permette invece un accesso simultaneo, in tempo reale, ai contenuti, ai docenti e agli altri studenti. La collaborazione sincrona tipicamente è condotta dal docente. Per esempio, in un ambiente di aula virtuale (vedi). Il docente guida gli allievi attraverso uno studio interattivo on line, che può comprendere condivisione di lavagne, condivisione di applicazioni, "alzata di mano" elettronica, funzioni di chat e audio e video in diretta sulla rete. Nei contesti collaborativi di fondamentale importanza è il tutor, una figura di mediazione tra il docente e gli studenti. Compito del tutor (vedi) è quello 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.

Secondo alcuni autori, nella cooperazione ciascun componente del gruppo esegue un compito specifico, mentre nella collaborazione ognuno lavora su tutte le parti del compito complessivo.

La cooperazione è una situazione in cui gli attori con ruoli e funzioni, meglio definiti rispetto alla collaborazione, lavorano per uno stesso obiettivo; per esempio, costruire un testo a più mani.

In generale, in rete le attività propriamente cooperative risultano più difficili di quelle collaborative poiché richiedono decisioni già assunte (ad esempio la scelta del tema del progetto, individuazione di un coordinatore, ecc.), definizione dei ruoli e strumenti tecnologici più strutturati: aspetti che, per essere decisi totalmente in rete, comportano un notevole numero di interazioni.

Apprendimento per scoperta

Strategia di progettazione della formazione che ha come obiettivo di creare le condizioni perché l'allievo scopra i principi di base e le relazioni concettuali di un certo dominio di conoscenze senza che questi gli siano presentati esplicitamente. L'apprendimento così è più significativo dato che l'allievo non si limita a recepire passivamente delle conoscenze.

Apprendimento spontaneo

È la forma d'apprendimento più comune, anche se la meno nota. Avviene all'insaputa dell'interessato e generalmente le persone ignorano di esserne coinvolti. Paradossalmente tutti spesso fanno affidamento sull'apprendimento spontaneo. Può essere utilizzato in molte situazioni in cui uno studio "istituzionalizzato" potrebbe incontrare seri ostacoli. La principale debolezza risiede nella difficoltà di ottimizzare i tempi, ma, per ciò, possono essere studiate varie soluzioni.

Apprendimento, stili di

È un insieme di fattori cognitivi che determinano il modo in cui un allievo percepisce, interagisce e risponde all'ambiente didattico. Nel modello di Kolb e Fry, ci sono quattro tipi di allievo, a seconda dello stile di apprendimento predominante: 1) Attivo -

preferisce la sperimentazione attiva; 2) Riflessivo - preferisce l'osservazione riflessiva, 3) Teorico - preferisce la concettualizzazione astratta; 4) Pragmatico - preferisce l'esperienza concreta. Ad essi dovrebbero corrispondere strumenti didattici diversi, come ad esempio la lezione teorica per chi preferisce la concettualizzazione astratta o le simulazioni per chi, invece, è orientato alla sperimentazione attiva.

Apprendimento, tassonomia di

Lo psicologo Benjamin Bloom ha classificato l'apprendimento, col fine di misurarlo, in tre domini: affettivo, cognitivo e psicomotorio. Nel dominio affettivo, si trovano i sentimenti, i valori, le motivazioni e gli atteggiamenti con cui l'allievo risponde ai fenomeni. Nel dominio cognitivo, l'attenzione è rivolta alle sue conoscenze, alla sua comprensione e alle sue capacità di analisi, sintesi e valutazione. Il dominio psicomotorio, infine, riguarda l'apprendimento di abilità che richiedono il movimento fisico e la coordinazione di attività motorie.

Approccio per funzioni

Tipologia di rete di enti e soggetti che ha come obiettivo principale il miglioramento di servizi specifici, attraverso la collaborazione con gli altri soggetti che possono fornire competenze specialistiche di supporto. Si tratta per esempio di reti attivate per fornire nuovi servizi alle imprese o servizi specialistici di orientamento e di formazione continua.

Approccio per utente

Il termine è usato per indicare una tipologia di rete che ha come focus principale un target definito e come obiettivo il miglioramento dei servizi ad esso offerti, collaborando con gli altri soggetti che possono fornire servizi sociali di supporto e offrire valore aggiunto per il target considerato.

ARPANET (Advanced Research Project Agency Network)

Rete di comunicazione dati del Dipartimento della Difesa Statunitense che collegava telematicamente un consistente numero di elaboratori elettronici e banche dati governative, universitarie e aziendali. È nata nel 1969 ed è stata precursore di ogni tipo di rete telematica, compresa Internet (vedi).

Art director

Figura della multimedia agency, esperto in comunicazione visiva, che progetta l'aspetto grafico del prodotto multimediale, nel modo più opportuno e funzionale agli obiettivi didattici.

ASCII (American Standard Code for Information Interchange)

Standard universalmente accettato per codificare lettere maiuscole e minuscole, cifre, simboli di punteggiatura, ecc. Esistono 128 caratteri ASCII, ognuno rappresentato da un numero binario di 7 cifre: da 0000000 a 1111111 (tra questi non sono comprese le lettere accentate). Un file contenente solo codici ASCII viene detto file ASCII o anche file di testo.

Asincrona (modalità di studio)

Modalità di studio asincrona prevede che il discente scelga i tempi nei quali dedicarsi, autonomamente, a un determinato materiale di studio.

ASP (Application Server Provider)

Qualunque società che fornisce in uso a aziende o organizzazioni server e software applicativi.

Con la formula "ASP", il cliente può utilizzare strumenti evoluti, per esempio, nell'e-learning, il Learning Management System (vedi LMS), pagando solo una porzione del loro costo e solamente nei limiti dell'effettivo utilizzo, vedendo così ridotti gli oneri di gestione e manutenzione. Il servizio può essere erogato tramite rete dedicata, oppure il cliente può collegarsi alle risorse "noleggiate" dall'ASP semplicemente attraverso Internet.

Assessment (valutazione)

Termine generico con cui ci si riferisce a tutti i processi di valutazione e in particolar modo a quello di valutazione delle competenze (vedi). Lo "spazio" della valutazione viene definito da tre assi fondamentali: per esempio come si valuta (test di conoscenza, test di abilità, ecc.); cosa si valuta (conoscenze, abilità, ecc.), chi valuta (eterovalutazione, autovalutazione, valutazione tra pari).

Assessment item

Un questionario, un test o una qualsiasi attività utilizzata per stabilire se uno studente ha conseguito un determinato obiettivo didattico.

Assistente aula virtuale

Assiste nelle attività operative il docente durante le lezioni in aula virtuale (vedi), svolge principalmente il ruolo di interfaccia primaria tra l'utente e il sistema.

Il suo compito è quello di controllare, testare e gestire sul SW di aula virtuale il materiale che il docente prepara per ogni lezione. Garantisce il perfetto funzionamento e andamento dell'aula. Fornisce input all'assistente didattico (vedi) sul grado di interazione e qualità didattica percepita dagli studenti appartenenti alle classi.

Assistente didattico (nei progetti e-learning)

È la figura chiave nei progetti formativi in contesto e-learning. Segue e supporta ogni studente nello svolgimento delle attività previste dal percorso formativo. È il garante del livello del servizio di assistenza e tutoring per il progetto in cui è coinvolto. Fornisce valutazioni quali-quantitative rispetto alle interazioni degli utenti nel percorso formativo. Gestisce il flusso delle e-mail scambiate fra allievi, docenti e tutor, cura tutta la reportistica riguardante il flusso dei contatti.

Si interfaccia con gli utenti tramite e-mail, aula virtuale (vedi), chat (vedi) e forum (vedi).

Si occupa inoltre di monitorare per il 1° livello il grado di interazione e di discussione dei forum.

È, inoltre, responsabile della segreteria didattica (iscrizioni a eventi, aggiornamento anagrafiche e percorsi formativi degli studenti) (vedi Tutor di processo).

ASTD (American Society for Training and Development)

Associazione americana per la formazione e lo sviluppo che definisce gli standard ECC. È la più grande associazione mondiale che si occupa di formazione aziendale e di competenze professionali. Gli oltre 70.000 associati dell'ASTD provengono da più di 100 nazioni e migliaia di organizzazioni, compagnie multinazionali, aziende medie e piccole, università, organismi pubblici, società di consulenza e provider di prodotti e servizi per la formazione.

All'interno dell'ASTD opera l'ASTD Certification Standards Committee, composto da esperti di e-learning, accademici, professionisti della creazione di sistemi educativi e da altre figure chiave della formazione nel settore dell'industria (vedi).

ASTD Certification Standards Committee

Comitato dell'ASTD (American Society for Training & Development - vedi) composto da esperti di e-learning, accademici, professionisti della creazione di sistemi educativi e da altre figure chiave della formazione nel settore dell'industria. Gli standard definiti dal Comitato sono corredati di esempi, chiarimenti, definizioni, criteri di valutazione e di altre informazioni di supporto. (vedi anche ECC: E-learning Courseware Certification)

Attività pratiche

(vedi Practices)

Audioconferenza

Comunicazione vocale telefonica a due vie tra due o più gruppi, o persone che si trovano in luoghi separati. Se riguarda più di due postazioni, specifici apparecchi detti "bridge" telefonici consentono di collegare assieme le linee coinvolte.

Vengono utilizzate linee analogiche e digitali (linee ISDN).

Un sistema di audioconferenza si compone di:

- 1) un apparecchio telefonico, o un sistema viva voce con microfono e casse acustiche;
- 2) un bridge audio per collegare le linee telefoniche e controllare il rumore;
- 3) un dispositivo speaker che faciliti le interazioni multiple.

Aula informatizzata

Aula attrezzata con dispositivi multimediali che vengono utilizzati per migliorare le attività tradizionali di insegnamento e di studio. Le postazioni di un'aula informatizzata possono disporre per esempio di: accesso a Internet, programmi di autoistruzione multimediali, filmati.

Aula Virtuale (virtual classroom)

Identifica comunemente l'insieme di partecipanti a un corso che interagiscono in rete in modalità sincrona (vedi comunicazione sincrona) condividendo anche un set di strumenti per realizzare un comune obiettivo. Attualmente "Centra" è il software più diffuso per gestire aule virtuali. L'aula virtuale rappresenta una situazione di apprendimento basata sull'interazione, che punta a realizzare a distanza i vantaggi della formazione in presenza. In Italia la classe virtuale assume talvolta un diverso significato: identifica cioè un gruppo di allievi che fruiscono, anche in forma asincrona (vedi comunicazione asincrona), il medesimo corso e-learning.

AUP (Acceptable Use Policy)

Insieme delle regole da seguire per utilizzare una determinata rete. Per esempio, alcune reti possono essere usate solo per scopi non commerciali, altre limitano il tipo di materiale che può essere reso disponibile al pubblico. Tali restrizioni variano da rete a rete. Vedi anche netiquette.

Autenticazione

La procedura tramite la quale viene verificata l'identità di un utente, solitamente, in seguito all'immissione di uno user id e di una password.

Authoring tool

Software che supporta la creazione di ipertesti o applicazioni multimediali, quindi anche la produzione di materiali didattici interattivi (courseware) che comprendano presentazioni di testo, brani audio, grafica, funzioni di assesment e di tracking (vedi). Esempi di authoring tool sono: Toolbook, Macromedia Web Studio, Macromedia Director.

Autogestita (modalità di studio)

Modalità di studio che garantisce agli utenti di controllare i ritmi e i modi di fruizione del corso. Ciascuno studente può seguire il corso in modo interattivo, su base individuale, secondo le proprie particolari esigenze, senza dover entrare in contatto con altri studenti o con i docenti.

Autoistruzione

Metodologia didattica che consente all'allievo di apprendere senza l'intervento diretto di un docente ma esclusivamente usando materiali didattici (dispense su carta, videocassette o software) appositamente progettati.

Autorizzazione

Il processo con cui si rende possibile ad un utente l'accesso a un sistema. L'utente autorizzato dall'amministratore del sistema potrà accedere al sistema autenticandosi (vedi autenticazione).

AVI (Audio Video Interface)

Un formato di file per codificare filmati, molto usato in ambiente Windows.

B**Backbone (Spina dorsale)**

Parte di una rete di telecomunicazioni che sopporta il traffico più intenso e da cui si estendono le diramazioni della rete necessarie a servire determinate aree locali.

Bandwidth (Ampiezza di banda)

La quantità di dati che possono passare attraverso un canale di comunicazione in una determinata quantità di tempo. Banda larga significa, quindi, una velocità di connessione elevata e la conseguente possibilità di inviare una grossa quantità di dati per intervallo di tempo, come richiesto dalle applicazioni audio e video.

BBS (Bulletin Board System)

Sistema di bacheca elettronica on line. Un BBS è un programma server, al quale gli utenti possono collegarsi, utilizzando un software di comunicazione, lasciando i propri messaggi e leggendo quelli di altri utenti. Nate molto prima della grande diffusione di Internet, le BBS hanno avuto natura tipicamente amatoriale. Attualmente molte di esse si sono trasformate in access provider e risultano collegate direttamente in Internet, da cui sono raggiungibili via Telnet.

BCNL (Borsa Continua Nazionale del Lavoro)

La Borsa Continua Nazionale del Lavoro, promossa dal Ministero del Welfare e dalle Regioni, è un nuovo servizio internet per l'incontro domanda-offerta di lavoro rivolto a cittadini, imprese, intermediari pubblici e privati e accessibile liberamente da qualunque punto della rete.

I cittadini ed i datori di lavoro che accedono alla Borsa Continua Nazionale, autonomamente o attraverso un operatore, scelgono il livello territoriale - provinciale, regionale o nazionale - sul quale esporre la propria candidatura od offerta di lavoro.

Beta test

Fase di valutazione finale di un qualsiasi prodotto software. Segue la fase di alfa test (vedi) e si svolge su una scala più vasta coinvolgendo gli stessi utenti finali del prodotto in una situazione di utilizzo reale.

B-ISDN (Broadband Integrated Service Data Network)

Standard adottato nelle reti Wide Area Network per la gestione ad alta velocità di applicazioni (voce, video, dati, grafica) che richiedono una elevata ampiezza di banda (vedi).

Bilancio di competenze

In senso "generico", s'intende per "bilancio" qualsiasi strumento volto a descrivere compiutamente competenze di un soggetto, in qualsiasi ambito, per esempio all'inizio di un percorso formativo per un apprendista, per un neolaureato; per un lavoratore nel corso della carriera professionale o per un disoccupato che si rivolga ai servizi per l'impiego, ecc..

In senso "specifico", invece, con l'espressione "bilancio di competenze" si indica un percorso di orientamento e di sostegno alle transizioni rivolto, in genere, a soggetti adulti con esperienza professionale, che si è particolarmente sviluppato in Francia.

L'obiettivo principale del bilancio di competenze consiste nell'accompagnare e supportare la persona nella ricostruzione e valorizzazione della propria storia professionale e formativa e nella valutazione delle proprie competenze e risorse personali, per poter elaborare un progetto di sviluppo professionale e il relativo piano d'azione.

In quest'accezione specifica, il "bilancio di competenze" costituisce uno dei Servizi per l'Impiego definibili come "specialistici", per la complessità del processo e per le competenze necessarie. Recentemente sono stati identificati i requisiti che fanno di un'azione di consulenza un bilancio di competenze.

Bisogno formativo

Gap fra competenze possedute e competenze da acquisire per svolgere una determinata attività per raggiungere un obiettivo aziendale. Può trattarsi di un:

- bisogno di acquisire conoscenze per il risultato;
- bisogno di acquisire capacità/abilità per il risultato;
- bisogno di apprendere comportamenti organizzativi funzionali al risultato.

Bit (binary digit)

La più piccola unità di misura dell'informazione. Il bit rappresenta il singolo "zero" o il singolo "uno" del codice binario usato dai computer per elaborare i dati.

Blended learning (apprendimento combinato)

Può riguardare l'uso di diversi media nell'ambito dell'e-learning, di diversi modelli didattici, di modalità sincrone e asincrone di studio. Il blended learning però è soprattutto conosciuto come modalità di erogazione di percorsi formativi che integra e-learning e formazione d'aula, soluzione che sta ottenendo un successo rilevante sia in efficacia che in gradimento.

Blog

Blog, altrimenti detto "weblog", è un termine anglosassone che deriva dalla contrazione dei termini "web" e "log". Il weblog è una pagina web nella quale vengono pubblicati in ordine cronologico testi, immagini, suoni, filmati e link.

I testi appaiono in ordine cronologico inverso, i più datati arricchiscono gli archivi settimanali, mensili o annuali. Il weblog si trova in una zona di confine tra il Web e il Forum. Sono simili ai Forum in quanto le notizie che ospitano possono ricevere commenti e dare vita, così, a veri e propri thread di discussione.

A differenza della struttura dei Forum, dove il posizionamento dei messaggi è in dipendenza delle risposte, nel blog, ogni testo pubblicato occupa il vertice dell'elenco e vi rimane fino a quando non ne viene pubblicato uno nuovo. (vedi anche Edu-blog).

Bloom, tassonomia di

Lista gerarchicamente organizzata di obiettivi educativi, formulata da B. Bloom all'inizio degli anni '50 e relativa ad apprendimenti di tipo cognitivo, affettivo e psicomotorio.

Ogni area comprende diverse abilità, ciascuna analiticamente descritta in termini di prestazione attesa.

Nell'area cognitiva, per esempio, ricadono: conoscenza, comprensione, applicazione, analisi, sintesi, valutazione.

A seconda degli obiettivi che ci si propone di raggiungere, verranno utilizzati differenti modelli didattici e metodi di valutazione.

Bookmark (segnalibro)

In un CBT o in un WBT (vedi), possibilità di rimandare a determinate sezioni o all'ultima parte fruita nel corso.

Questa funzione risulta quindi particolarmente utile in caso di una fruizione che, per qualsiasi ragione, sia "frazionata" nel tempo.

Bps

Unità di misura della velocità di trasmissione dei dati lungo un cavo di rete o una linea telefonica. bps (minuscolo) corrisponde a 1 bit (vedi) al secondo, BPS invece a 1 Byte/s (vedi).

Così, ad esempio, un modem a 33600 bps, essendo un carattere (byte) composto da otto bit, è in grado di trasferire fino a 4200 caratteri al secondo ($4200 \times 8 = 33600$).

Branching (ramificazione)

Tecnica attraverso cui è possibile creare corsi più interattivi, modificandone la sequenza attraverso un'azione dell'allievo.

In questo modo si permette all'allievo di seguire percorsi diversi in funzione dei propri interessi e delle proprie esigenze.

Brainstorming

Tecnica che incentiva la produzione di idee, in modo individuale o in gruppo.

Secondo Osborn che l'ha ideata, per riuscire a produrre idee qualitativamente elevate per la soluzione dei problemi bisogna incentivarne la produzione di un considerevole numero. Osborn propone quattro norme per condurre una riunione Brainstorming:

1. la critica è esclusa: il giudizio negativo sulle idee deve essere rimandato a un secondo tempo
2. la corsa in folle è ben accetta: più è audace l'idea, meglio è; è più facile frenare che incoraggiare
3. si cerca la quantità: quanto maggiore sarà il numero delle idee tanto più probabile sarà trovarne di utili e di qualità
4. si cercano combinazioni e miglioramenti: oltre a contribuire con idee proprie, i partecipanti dovrebbero suggerire come le idee altrui possono essere trasformate in idee migliori o come due idee possono essere fuse in un'altra idea ancora.

Broadcast

Modalità di trasmissione uno-a-molti. Nella didattica a distanza la modalità broadcast consente di inviare simultaneamente a più utenti i contenuti del percorso formativo. La trasmissione dei dati può avvenire mediante trasmissione satellitare o multicast IP, cioè su Internet. Nel multicast IP, numerosi studenti possono prender parte ad un evento didattico che viene trasmesso in rete mediante il Protocollo Internet (IP) da un'unica fonte.

Nell'uso comune, il termine indica qualunque apparato di trasmissione unidirezionale e via etere di segnali radio e televisivi.

Browser

Programma che consente la navigazione su Internet. La loro funzione principale è la visualizzazione di pagine scritte in linguaggio HTML e delle relative immagini. I browser più diffusi sono Internet Explorer e Firefox.

Business game

Metodologia sviluppata in contesti lontani dall'aula in cui si simula la conduzione strategica di un'azienda virtuale. Durante il gioco l'aspetto che, in termini di apprendimento, viene maggiormente sviluppato riguarda le facoltà decisionali.

Il requisito fondamentale del BG è creare un contesto il più possibile vicino al reale pur in una prospettiva di situazione controllabile (vedi anche Educational Role Play Games).

Business television

Collegamento televisivo che utilizza il satellite (vedi) raggiungendo così un numero molto alto di utenti e assicurando una qualità delle immagini molto elevata. Per realizzare una trasmissione via satellite occorre: l'affitto di un transponder (vedi) del satellite, uno studio televisivo attrezzato per la produzione, l'attivazione di un uplink (vedi), che trasforma le immagini in segnali da mandare sul satellite. Da ultimo, occorre un'antenna parabolica ricevente presso le sedi collegate: è il downlink, che codifica il segnale televisivo. Gli utenti, per poter ricevere la trasmissione, devono essere in possesso di un codificatore. Nel contesto didattico, l'interazione docente/utente è possibile a livello audio, tramite telefono o per forma scritta.

Byte

Serie di otto bit (vedi); è il più piccolo insieme di bit che abbia un significato: per esempio, il byte "01000001" rappresenta la lettera maiuscola "A".

C

CAI

(vedi Computer Aided Instruction)

Calibrazione

La Calibrazione è la verifica della congruenza tra messaggio e stato d'animo. Calibrare significa osservare la fisiologia degli altri e il loro modo di usare la voce. La calibrazione consiste nell'imparare a riconoscere i diversi stati mentali in cui un individuo si trova, e soprattutto nel guidare i nostri interlocutori verso uno stato desiderato.

Campus virtuali

Ambienti on line per la formazione, dotati di risorse diversificate e strutturati in modo da richiamare percorsi di tipo universitario o "Academy" aziendali.

Più specificamente, un campus virtuale è un vero e proprio Ateneo virtuale, realizzato da un'università, con un insieme di corsi a distanza e certificati finali.

Case studies

"Storie esemplari" che vengono presentate al discente per farlo confrontare con domini di conoscenza particolarmente complessi e non strutturati (per es. il management).

Un caso consiste nella presentazione di uno scenario pertinente ai contenuti del corso, col quale il discente è invitato a interagire, prendendo decisioni o esprimendo valutazioni per analizzare o risolvere la situazione problematica.

Il caso può essere sia ipotetico che reale.

CBT (Computer-Based Training)

Termine generico che indica prodotti di autoistruzione da fruire attraverso il computer. In tale modalità il discente segue le lezioni direttamente sul video, interagisce con il programma rispondendo alle domande che gli vengono poste o simulando determinate attività. Strumenti molto diffusi prima dell'avvento di Internet che ha introdotto nuovi termini quali WBT (vedi) e e-learning (vedi).

CD ROM (Compact Disc Read-Only Memory)

Disco ottico inciso con tecniche laser che può contenere sino a 650 MB di informazioni. Per la sua ampia capacità di memoria, può contenere anche dati molto "pesanti", come video o animazioni.

CDS (Content Delivery System)

Sistema software per l'erogazione di contenuti/corsi. Sono abitualmente definite CDS le piattaforme (vedi piattaforma) di prima generazione.

CEN/ISSS Learning Technology Workshop

Ente di standardizzazione europeo che si occupa di tecnologie dell'apprendimento.

Certificazione ISO

Attestazione formale della conformità rispetto a standard definiti a livello internazionale per la garanzia della qualità dei prodotti e dei processi. Tale certificazione volontaria viene rilasciata all'organismo richiedente da un ente di certificazione accreditato, sulla

base dell'effettivo possesso dei requisiti previsti dalle norme definite da ISO (International Standards Organisation) ed adottate da CEN (Comitato Europeo di Normalizzazione) UNI (Unificazione Normative Italiane).

Channel (canale)

Aree virtuali, assimilabili a vere e proprie stanze, dove gli utenti Internet Relay Chat (IRC) comunicano in tempo reale. Di norma ciascun canale è dedicato a un tema o argomento particolare. Vi sono migliaia di canali presenti su Internet.

Chat (chiacchiera)

Forma di comunicazione in rete che consente di comunicare 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. A differenza della posta elettronica e dei newsgroup (vedi), in una chat-line la comunicazione è sincrona: avviene cioè in tempo reale. Su Internet molti siti permettono di scaricare gratuitamente software di chat.

Class (corso o evento in aula)

Evento didattico, programmato, che può essere condotto sia in una sede centralizzata che in un ambiente virtuale.

Client

Programma usato per ottenere dati da un programma server residente su un altro computer. Ogni programma client è progettato per colloquiare solo con uno o più particolari tipi di programmi server, ed ogni server richiede un determinato tipo di client. Nell'uso comune client e server identificano le macchine dove risiedono i rispettivi programmi.

Client-server

Modello dell'interazione fra due computer, sul quale si basa il funzionamento delle reti. Il server è di solito un sistema potente, in grado di memorizzare molti dati. Quando il client richiede al server 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. Un'impostazione di questo tipo può comportare tempi lunghi per l'ottenimento della "risposta": per ovviare a questo problema, vengono utilizzati linguaggi ed applicazioni (es. Java ed ActiveX), che trasferiscono le operazioni di computazione direttamente sul lato client.

Coaching

Processo volto a favorire la crescita professionale delle persone nelle organizzazioni. Nel coaching, una persona esperta, spesso un manager, svolge il ruolo di "allenatore", coach appunto, nei confronti di un'altra persona, supportandola per esempio nella presa di decisioni. Con il coaching le aziende possono gestire meglio i cambiamenti, poiché il coach garantisce alle risorse umane un supporto per affrontare gli imprevisti, i problemi complessi e prendere rapidamente decisioni.

CODEC (COmpression and DECompression; coder/decoder)

Temine dal doppio significato: indica, nel primo caso, tecniche di compressione e decompressione dati audio e video, nel secondo i dispositivi che convertono segnali audio o video dalla forma

analogica a quella digitale. Il termine indica anche dispositivi che combinano entrambe le funzionalità.

Cognitivismo

Approccio teorico allo studio della mente e del funzionamento psichico, nato negli USA alla fine degli anni '60 con il saggio "Cognitive Psychology" di U. Neisser. Il cognitivismo intende l'individuo come elaboratore attivo di informazioni, pone l'accento sulle proprietà selettive e ricostruttive della percezione, del pensiero e della memoria, evidenziando, fra l'altro, l'importanza giocata in tali processi dagli schemi mentali e dalle rappresentazioni di sé e dell'ambiente.

Collaborative Learning

(vedi Apprendimento collaborativo).

Commutazione di pacchetto

Metodo di trasmissione dei dati che suddivide il messaggio in diversi parti o "pacchetti". Ogni pacchetto può seguire un percorso diverso per raggiungere la stessa destinazione. Con questa tecnica è possibile far coesistere diversi utenti sulla medesima linea fisica, ottimizzandone l'impiego e riducendo i costi. Per esempio, il protocollo di trasferimento TCP/IP (vedi) utilizza questo metodo per segmentare e instradare i messaggi e controllare che, a destinazione, i pacchetti vengano riassemblati nella sequenza corretta.

Competency Management System

(vedi Skill Management System)

Competenza critica

Competenza chiave considerata indispensabile per svolgere una determinata attività e ottenere un determinato risultato.

Competenze

È l'insieme integrato di conoscenze e capacità che una persona deve possedere per svolgere con efficacia specifici compiti e funzioni. La competenza rappresenta, infatti, ciò che si è in grado di fare, attraverso le proprie conoscenze tecniche (il sapere), e attraverso le proprie capacità professionali (il saper fare).

Lo sviluppo delle competenze avviene attraverso quattro livelli di consapevolezza:

- 1) incompetenza inconscia (la persona non è consapevole di non saper svolgere un certo compito);
- 2) incompetenza conscia (la persona è consapevole del compito che deve svolgere e di non sapere farlo);
- 3) competenza conscia (la persona sa riconoscere i passi che compongono un certo compito e svolgerli);
- 4) competenza inconscia (la persona sa svolgere un compito senza essere consapevole dei passi intermedi che questo richiede).

Le competenze fondate su informazioni, conoscenze, saperi, capacità e pratiche professionali dei singoli individui condivise e valorizzate nei gruppi organizzativi, costituiscono anche il punto di forza e di sviluppo di un'organizzazione.

Competenze di base

Insieme delle conoscenze e capacità specifiche che una persona deve possedere come requisito per accedere sia ad una specifica attività lavorativa, sia ad uno specifico percorso di formazione.

Pertanto vengono di volta in volta definite a seconda dell'attività o programma formativo da intraprendere.

Competenze di rete

Si intendono le competenze da possedere e da potenziare per poter lavorare in modo efficace in rete e attraverso la rete. Tali competenze riguardano oltre la conoscenza degli strumenti metodologici e tecnologici, la capacità di lavorare in gruppo, anche quelle competenze trasversali e/o "sovra-professionali" quali: la capacità di elaborare e comunicare un'informazione, di fronteggiare imprevisti, di risolvere situazioni, ecc. Alle competenze di rete sono ovviamente affiancate quelle tecnico-specialistiche, proprie dei ruoli e delle funzioni ricoperte dai singoli (vedi anche Competenze).

Competenze tecnico-professionali

Le competenze sono definite come l'insieme di conoscenze, capacità e qualità proprie della professione e del mestiere che la persona esercita nelle sua attività e che deve utilizzare per il raggiungimento dei risultati previsti.

Competenze ICT (ICT skills)

Insieme di competenze richieste per realizzare compiti collegati con la società dell'informazione (ICT = Information Communication Technology) quali l'utilizzo del computer, della posta elettronica, degli applicativi di office automation, ecc..

Competenze TIC (ICT skills)

(vedi Competenze ICT)

Competenze trasversali

Sono tutte quelle abilità cognitive e relazionali che possono essere facilmente trasferite da un contesto lavorativo ad un altro. Queste competenze portano ad attuare comportamenti finalizzati a rendere più efficienti ed efficaci le prestazioni lavorative.

Compiti

Parte di attività che viene assegnata a qualcuno. In una modalità collettiva di lavoro si fa una distribuzione o divisione di compiti, in cui ciascuno diventa responsabile per parte di attività assegnata.

Comportamentismo

Approccio teorico allo studio del comportamento umano e animale nato in America all'inizio del Novecento, che considera la trasmissione della conoscenza come processo basato su un meccanismo di somministrazione di stimoli e ricompense per la risposta "giusta". Skinner, teorizzando l'"istruzione programmata" è il primo psicologo a occuparsi di istruzione mediante calcolatore.

Computer Assisted Instruction (CAI)

Terminologia usata fin dagli anni '60 per indicare il processo di apprendimento in cui un computer viene utilizzato per gestire l'intero percorso didattico.

Anche se nati prima dell'avvento della multimedialità, gli strumenti di tipo CAI prevedevano elementi tutoriali, simulazioni, esercitazioni, giochi e attività di problem-solving.

Computer Managed Instruction (CMI)

Sistemi che organizzano e gestiscono tutte le attività dei percorsi

formativi svolti attraverso il computer. Utilizzando un sistema CMI è possibile registrare e analizzare diverse informazioni relative alle attività di studio: tempi di permanenza nel corso, contenuti fruiti, punteggi di test di valutazione ecc..

Computer Mediated Communication (CMC)

“Comunicazione mediata dal computer”. Applicazioni e strumenti utilizzati per facilitare la comunicazione fra gli utenti, come per esempio posta elettronica (vedi) e computer conferencing (vedi).

Comunicazione

Processo di trasferimento di informazioni (messaggio) da un punto (emittente o fonte) ad un altro punto (ricevente) mediante l'uso di un codice (linguaggio) e attraverso un mezzo (canale). La comunicazione può avere diverse forme: può essere a una via (senza informazioni di ritorno dal ricevente all'emittente), a due vie (con informazioni di ritorno - feed-back), verticale (da superiore a subordinato), orizzontale (tra pari); può utilizzare diversi mezzi (media o canali di trasmissione) e diversi codici-linguaggi (verbal e non verbal).

Comunicazione asincrona

Scambio di informazioni in differita, quando non c'è comunicazione simultanea. Esempi di strumenti di comunicazione asincrona, sono l'e-mail (vedi) e i newsgroup (vedi).

Comunicazione sincrona

Scambio di informazioni in tempo reale. Esempi di strumenti di comunicazione sincrona sono la chat (vedi), la videoconferenza (vedi) e la virtual classroom (vedi).

Comunità virtuali professionali (CVP)

Luogo virtuale che permette agli operatori appartenenti ad un determinato gruppo professionale di avere uno scambio di informazioni finalizzato all'apprendimento continuo e alla crescita. Sfruttando le dimensioni informativa e partecipativa, attraverso l'uso di uno spazio virtuale, la CVP diventa uno strumento per il confronto, l'aggiornamento professionale, lo scambio di esperienze e di buone pratiche.

Comunità di pratica

Le comunità di pratica - "Communities of practice", la cui sigla è COP - sono gruppi di persone, in genere di ridotte dimensioni e riuniti in modo informale, che comunicano e interagiscono all'interno di un'organizzazione più ampia per condividere le loro conoscenze e modalità di azione attraverso un processo di apprendimento reciproco. I membri di una COP sono caratterizzati dall'impegno in una qualsiasi attività, dalla forte coesione sociale che li unisce e dalla condivisione di una "cultura" specifica.

Condivisione di applicativi

(vedi Application sharing)

Conformance statement

Meccanismo per il confronto degli strumenti di valutazione e di contenuto didattico.

Connessione remota

Accesso a un computer da una postazione remota.

Consulenza occulta

Utilizzo di un sistema di formazione online o tradizionale per ottenere dai formatori prestazioni legate strettamente alla risoluzione di un problema specifico ma di scarsa utilità al di fuori dell'ambito organizzativo in cui il problema sussiste.

Content Designer

Figura professionale all'interno del Content Provider (vedi). Esperto della materia, organizza i contenuti in modo che siano rispondenti alle esigenze di un prodotto di e-learning, strutturando la mappa logica dei contenuti in un'architettura per learning object (vedi).

Content developer

Figura professionale all'interno del Content Provider (vedi). Esperto della materia, scrive la prima traccia dei contenuti basandosi sulla struttura elaborata dal content designer (vedi).

Content item

(vedi Contenuto - elemento di)

Content Management System (CMS)

Sistema che gestisce lo sviluppo e la strutturazione dei contenuti, lavorando su un database in cui sono archiviati testi, audio, immagini, video. Grazie alla possibilità di recuperare facilmente i dati interrogando il database, il CMS è utilizzato per organizzare una grande quantità di informazioni. Il CMS può essere utilizzato anche come sistema di e-learning (vedi).

Content manager

Persona che, nell'ambito delle attività di una web community o di un sistema editoriale in internet, cura, aggiorna, monitora e approva i contenuti pubblicati.

Content on demand (CoD)

Contenuti multimediali disponibili immediatamente, mediante richiesta effettuata in rete. I contenuti vengono offerti principalmente in formato video (Video on demand, VOD) o audio (Audio on demand, AOD).

Content Packaging

Definisce un formato comune di "input/output" che deve essere supportato da qualsiasi sistema aderente alle specifiche SCORM. Il Content Packaging di SCORM aderisce pienamente al modello messo a punto dall'IMS Consortium introducendo in più solamente alcune informazioni specifiche per l'"impacchettamento" delle risorse didattiche Asset, Sharable Content Object, Content Aggregation e definendo in particolare la struttura di un file Manifest (vedi).

Content Provider (fornitore di contenuto)

Persona fisica o struttura che "fornisce" contenuti per esempio per un corso e-learning o un sito web.

Content repository

Database in cui sono registrati tutti i possibili contenuti utilizzati per la realizzazione dei percorsi in modalità e-learning (vedi): testi, filmati, grafica, pagine HTML.

Contenuti di un corso

Sequenza di attività e di informazioni, combinate in formato elet-

tronico o di stampa, progettata per aiutare gli studenti a sviluppare competenze o ad acquisire conoscenze e valori su una data disciplina.

Contenuto (elemento di) (Content item)

Informazione registrata in un database ed utilizzata per trasferire conoscenze o skill. Può esistere in qualsiasi formato mediale: testo, grafica, animazione, video, audio, plug-in HTML. Viene combinato con i practice item e assessment item per costruire un RIO (vedi).

Cookie

File di testo di dimensioni inferiori ai 4Kb che viene creato durante una sessione di collegamento a Internet e che viene registrato sull'hard disk del computer. Il cookie contiene informazioni per il collegamento a un determinato sito (prima data di connessione, ultima data di connessione, data di scadenza del cookie, ed altri dati come l'e-mail dell'utente, le sue preferenze ecc.). Queste informazioni servono alle aziende, o agli amministratori dei server, per controllare/monitorare le consultazioni del loro sito.

Cooperative learning

(vedi Apprendimento cooperativo)

Coordinatore dell'attività didattica

Presidia lo sviluppo complessivo del percorso formativo monitorando le attività, le soluzioni didattiche e il raggiungimento degli obiettivi. Pianifica l'uso degli ambienti virtuali in ragione del calendario delle attività didattiche e coordina le diverse figure professionali impegnate. Monitora l'utilizzo degli ambienti e degli strumenti e la soddisfazione degli utenti.

COP

(vedi Comunità di pratica)

Copyright

Processo di protezione, previsto dalle leggi vigenti in tutto il mondo, che garantisce ai depositari di un contenuto didattico, soggetto a copyright, il diritto esclusivo di utilizzo o il diritto di cedere ad altri la possibilità di riprodurlo, utilizzarlo, commercializzarlo. La protezione è limitata alle opere originali, indipendentemente dal fatto che siano state o meno pubblicate.

Corporate university

Università d'impresa, è una modalità di organizzazione della formazione rivolta all'interno.

La Corporate University è l'"espressione concreta" di una learning organization, che sviluppa e sostiene i processi di cambiamento, che fa crescere le competenze chiave dei singoli e dell'azienda. In generale, il processo con cui un'organizzazione applica il concetto di formazione continua lungo l'intera catena della sua forza lavoro. Delle università aziendali italiane si è occupata ASFOR: in un suo rapporto pubblicato nel 2004, ASFOR ha messo in luce una realtà ancora inesplorata, a causa della struttura produttiva del Paese; la percentuale elevata di imprese medie e piccole pare configuri condizioni non favorevoli alla nascita di organismi aziendali di formazione interna. Un panorama è stato comunque tracciato, da un gruppo di lavoro che ha riunito rappresentanti di Isvor Fiat, Ibm, Eni, Sfera di Enel.

Corrispondenza (corso per)

Uno dei primi sistemi di erogazione di un corso di formazione a distanza, utilizzato fin dalla fine del XIX secolo. L'interazione tra studenti e docenti avviene esclusivamente mediante una corrispondenza scritta. In Italia è ancora vivo il ricordo della famosa Scuola Radio Elettra di Torino, popolarissima istituzione degli anni '60.

Costruttivismo

Approccio teorico sviluppatosi negli ultimi decenni del Novecento, secondo il quale la conoscenza non solo è risultato di una costruzione attiva da parte del soggetto, ma è strettamente collegata alla situazione concreta in cui avviene l'apprendimento e viene alimentata dalla comunicazione interpersonale e dalla collaborazione sociale. Tale approccio pone l'individuo al centro del processo educativo ed è alla base dei modelli più recenti di formazione a distanza.

Counseling

Strumento di sviluppo delle risorse umane. Il counseling si basa sul dialogo tra il counselor, che può essere interno o esterno all'azienda, e la risorsa. Tale strumento permette all'azienda di orientare la risorsa verso il percorso di crescita professionale più corrispondente sia alle sue competenze sia agli obiettivi della stessa azienda.

Courseware

Termine utilizzato per indicare i contenuti didattici erogati in un corso di autoistruzione (CBT o WBT). La parola è talvolta usata come sinonimo di corso in autoistruzione (vedi) fruito via Web. Vedi anche sistema autore (Authoring tool).

Crediti formativi

Attività qualificate e debitamente documentate, che conferiscono un determinato ammontare di competenze riconosciute. Ad es. un credito formativo riconosciuto dall'ordinamento giuridico Italiano equivale a 25 ore di attività di apprendimento, indifferentemente ripartite tra lezioni frontali, studio individuale, lavoro in gruppo, esperienze sul campo, ecc..

Crittografia

Capacità di utilizzare la matematica per rendere sicure le informazioni e creare un alto livello di sicurezza nel mondo dell'elettronica. Per secoli la crittografia è stata usata per proteggere informazioni delicate trasmesse su canali di comunicazione non protetti. Un sistema di crittografia nasce per proteggere il contenuto delle comunicazioni e/o di autenticare l'identità del mittente di un messaggio. I sistemi di crittografia si dividono in due categorie: sistemi a chiave segreta in cui il messaggio viene criptato usando una chiave nota solo al mittente e al destinatario e sistemi a chiave pubblica, nei quali a ogni persona vengono assegnate due chiavi: una chiave pubblica e una privata. La chiave pubblica viene messa a disposizione di chiunque, all'interno di un apposito archivio; la propria chiave privata, invece, deve venire gelosamente conservata da ciascuno.

CSCW (Computer Supported Cooperative Work)

Ambito di studi che analizza metodologie e strumenti per favorire il lavoro collaborativo svolto attraverso l'utilizzo della rete

Curriculum di un corso

Sequenza prestabilita di eventi didattici progettati per raggiungere un obiettivo formativo definito, per esempio, la certificazione in una determinata area o il conseguimento di particolari conoscenze e competenze.

Customer

Cliente inteso come consumatore-fruitori di un prodotto e/o servizio.

Customer care

Insieme di attività volte a orientare il cliente-consumatore nella scelta di beni e/o servizi, e ad assisterlo nella fase successiva all'acquisto. Vedi anche Customer Satisfaction.

Customer satisfaction

Grado di soddisfazione del cliente-consumatore rispetto al prodotto/servizio. La soddisfazione si raggiunge quando la qualità percepita del prodotto/servizio è in linea con quella attesa. La customer satisfaction rappresenta, infatti, l'obiettivo principale di un'azienda orientata al marketing, i cui sforzi tendono allo sviluppo di una relazione di qualità con la clientela e alla sua conseguente fidelizzazione.

CVP

(vedi Comunità virtuali professionali)

Cyberspazio

Il termine, comparso per la prima volta nel romanzo *Neuromancer* dello scrittore William Gibson, è usato comunemente per indicare l'insieme delle informazioni disponibili in rete. Definito anche come lo spazio "nebuloso" dove le persone interagiscono sulle reti di computer.

D**Database**

Insieme di dati strutturati e organizzati in maniera tale da renderne più agevole la gestione e l'utilizzo da parte degli utenti nonché l'ampliamento con nuove informazioni. Il DB informatico ha determinato una svolta alla gestione delle informazioni portando al superamento dell'archiviazione dei dati in ordine sequenziale.

Dati di fruizione

Dati relativi all'utilizzo di un corso web da parte dell'allievo, per esempio data e durata della sessione di studio, percentuali di fruizione di moduli (vedi) e lezioni, segnalibri, punteggi dei test. Questi dati costituiscono l'input per realizzare il tracking (vedi) del percorso formativo, e possono essere utilizzati anche per effettuare statistiche sulla popolazione degli utenti del corso. La possibilità di registrare dati di fruizione è offerta da molte piattaforme e-learning (vedi LMS).

DBS (Direct Broadcasting Satellite)

Satellite di telecomunicazione (vedi) dotato di potenza sufficiente per consentire anche alle più piccole stazioni terrestri di ricevere direttamente i segnali (sono i satelliti che alimentano le parabole disseminate nelle nostre città).

Delivery type

Mezzo attraverso cui i contenuti sono trasmessi allo studente: Web, Cd-Rom, libri, ecc..

Delivery Systems

Sistemi di erogazione utilizzati nella formazione, sia tradizionale che basata sull'uso di tecnologie. Ad esempio l'aula, il CBT, il WBT, la rete, la videoconferenza, il VBT, il libro.

Desktop Videoconferencing

Videoconferenza effettuata su personal computer.

D-HTML (HTML dinamico)

Evoluzione del linguaggio HTML che rende possibile una gestione più efficiente delle informazioni visualizzate come pagine HTML, ad esempio un migliore controllo dell'impaginazione di testo e grafica, oltre ad animazioni ed altri effetti multimediali (senza bisogno di installare plug-in).

Digitale (segnale)

Segnale audio e video rappresentato da una sequenza di bit, ovvero valori numerici pari a zero e uno (codice binario). Le caratteristiche più rilevanti di un sistema di trasmissione digitale sono la velocità e la fedeltà di trasmissione, conseguenti al fatto che il segnale numerico può essere compresso alla fonte utilizzando tecniche che permettono di eliminare le ridondanze presenti senza perdita di qualità. Praticamente tutti i segnali analogici (continui) possono essere rappresentati in formato digitale (discreto).

Diritti digitali

Norme per proteggere i diritti d'autore, o "copyrights", applicata ai "prodotti elettronici" quali il software, le applicazioni multimediali, i contenuti in formato digitale, ecc..

Discussione guidata

Un'attività formativa in cui il docente o il facilitatore, una volta individuato un tema, permette al gruppo di giungere a delle considerazioni finali e ricavarne degli elementi di apprendimento, attraverso il coinvolgimento di tutti gli allievi, che sono sollecitati con domande, scambi di opinioni, commenti ecc..

Distance education

Modalità di erogazione/fruizione in cui di norma l'apprendimento avviene in un luogo differente rispetto a quello in cui avviene l'insegnamento.

Distance Learning

Processo di istruzione in cui i docenti e gli studenti si trovano in luoghi fisicamente separati e vengono utilizzate diverse forme di media per trasferire contenuti e comunicazioni (audio, video, testi, computer, multimedialità, ecc.). Il DL può essere sincrono o asincrono. Può comprendere corsi per corrispondenza, trasmissioni tv satellitari o e-learning. Normalmente viene riferito ai livelli più alti della formazione. Vedi anche FAD.

Distance Training

Un aspetto del distance learning circoscritto a utenti aziendali o di livello professionale. Più comunemente si parla di distributed learning, WBT o e-learning.

Distributed Learning

Formazione a distanza che fa uso di tecnologia informatica o di reti di comunicazione per l'erogazione dei contenuti, dei feedback e delle informazioni logistiche ai partecipanti. Talvolta è definita anche col termine "networked learning". L'accento è posto sul fatto che l'attività di apprendimento-insegnamento non è vincolata ad un luogo in particolare, data la possibilità di distribuire facilmente i materiali didattici.

Dizionario delle competenze

Elenco delle conoscenze, abilità tecniche e capacità comportamentali che sono alla base dei diversi set di competenze attese per i singoli profili /ruoli professionali presenti in azienda.

DNS (Domain Name System - Sistema di denominazione del dominio)

Database che contiene una lista di indirizzi IP; è strutturato in maniera gerarchica e consiste di domini, sottodomini, siti ed host. I nomi univoci sono formati dal più piccolo al più grande ed hanno la forma user@host.site.subdomain.domain, con host e site spesso opzionali. Su Internet, i nomi dei domini normalmente terminano con un suffisso che contraddistingue il tipo del sito.

Docente

Coordina e sovrintende al lavoro dei Tutor di Contenuto, è il responsabile scientifico di ciascun modulo. Ha il compito di sovrintendere alla produzione di materiali didattici del modulo, di formare i tutor, di presiedere alle sessioni di aula residenziale nei corsi blended (vedi) e di correggere gli elaborati finali. Può svolgere anche attività comuni ai tutor (vedi) o agli esperti della materia (vedi), o ai Mentor (vedi).

Docimologia

Il termine è stato coniato da Pieron (1963). Per indicare la scienza che ha per oggetto lo studio sistematico degli esami, in particolare dei sistemi di votazione e del comportamento degli esaminatori e degli esaminati, che studia i migliori criteri di valutazione dei risultati di una qualsiasi prova pratica. Il processo di valutazione può essere applicato all'intero percorso formativo, se viene inteso come un iter pratico di apprendimento (De Lansheere, 1971).

Domande (tipologie di)

Per la costruzione dei test, degli esercizi di verifica, degli strumenti di assessment contenuti nei corsi CBT o WBT vengono normalmente utilizzate domande che rientrano nelle seguenti categorie:

- Scelta multipla (multiple choice)
- Immissione di dati alfanumerici
- Immissione di dati numerici
- Valutazione (vero/falso)
- Risposta libera
- Abbinamento di termini (matching)
- Spostamento di oggetti (Drag and drop).

L'autore della domanda si orienterà su un tipo o sull'altro, in funzione del tipo di controllo didattico che intende effettuare sullo studente (operatività, conoscenza, capacità di analisi/sintesi, abilità manuale...).

Dominio

La parte di un indirizzo internet che viene dopo il simbolo @ e serve per l'organizzazione e la rintracciabilità degli indirizzi stes-

si. Generalmente sono suddivisi in base alla tipologia di informazione che contengono e corrispondono al nome del provider Internet (vedi). In alcune piattaforme di e-learning si identifica con "dominio" il sottoambiente formativo dedicato a una specifica azienda cliente. Vedi anche Nome di dominio.

Download (Scaricare)

Identifica la registrazione sul disco rigido di un computer di file residenti su un altro computer, su un server (vedi) o su un host (vedi).

Drill and practice

Attività didattica che si basa su esercitazioni guidate studiate per consolidare l'apprendimento di concetti presentati in precedenza. Per l'allievo può rappresentare un importante strumento di autovalutazione dei propri progressi.

DRM Systems (Digital Rights Management Systems)

Sistema di gestione dei diritti digitali. Tali sistemi vengono utilizzati per identificare e descrivere i diritti d'autore, come anche per applicare limitazioni all'utilizzo dell'opera digitale su Internet.

Durata di erogazione

Tempo medio impiegato a visualizzare i contenuti di un corso online. Si tratta del tempo medio di ascolto di un contributo audio o di caricamento di un video. La durata di erogazione non include, quindi, il tempo necessario allo studio dei contenuti stessi. Vedi anche durata di fruizione.

Durata di fruizione

Tempo medio impiegato da uno studente per completare lo studio approfondito di un corso in autoistruzione (CBT o WBT). Il tempo medio di fruizione viene spesso ricavato attraverso un pilot test (erogazione del corso a un gruppo di utenti opportunamente selezionati), dal momento che il tempo dedicato alla fruizione dei contenuti può variare sensibilmente da studente a studente. Vedi Durata di erogazione.

E

E-book

Testo (inteso come opera letteraria monografica) in formato digitale, nato per essere letto su appositi dispositivi hardware (gli "e-book reader device", come i PDA e i lettori dedicati) e software (gli "e-book reader", ad esempio il Microsoft Reader), realizzati per offrire un'esperienza di lettura che si avvicini il più possibile a quella offerta dal libro tradizionale. Sebbene l'e-book possa prevedere l'utilizzo di strumenti multimediali e ipertestuali, sfruttando in tal caso le potenzialità interattive proprie del digitale, deve in primo luogo consentire un'agevole e comoda lettura del testo lineare.

E-Communities

Fornitori ed utilizzatori di informazioni che sono uniti mediante siti virtuali che includono chat rooms e altri modi di scambio di informazioni.

ECC (E-learning Courseware Certification)

Certificazione che riconosce l'eccellenza dei corsi dal punto di vista dell'usabilità e del design didattico. È l'unico programma di

questo tipo, pensato per la valutazione della compatibilità, dell'interfaccia, della qualità produttiva e dell'architettura didattica di software didattici di e-learning. Gli standard sono stati messi a punto dall'ASTD Certification Standards Committee (vedi).

Eccellenza (centro di)

Organizzazione i cui componenti sono dotati di un livello di competenze professionali tale da garantire massima competitività ai prodotti/servizi dell'organizzazione.

Editor multimediale

Figura presente sia nelle learning company sia nelle multimedia agency. Si occupa delle attività di controllo e correzione dei testi avendo competenze sui linguaggi ipertestuali e sugli strumenti multimediali.

Edu-blog (vedi anche blog)

Blog (vedi) applicato all'ambito della formazione e dell'e-learning. Attraverso gli edublog, gli utenti dei corsi e-learning possono: analizzare informazioni rilevanti, individuare fonti per studi e ricerche, raccogliere e vagliare criticamente materiali e siti, confrontare ipotesi, sviluppare pensiero critico e capacità argomentative. Per i docenti e per i tutor un edublog permette di:

- moltiplicare le possibilità di accesso a materiali didattici, attraverso appositi link;
- fornire ulteriori stimoli per approfondimenti e compiti extra scolastici;
- mantenere i contatti con gli studenti assenti durante le sessioni asincrone;
- stimolare gli studenti che utilizzano la piattaforma solo come mezzo per l'autoapprendimento isolato, senza riuscire a cogliere i vantaggi derivanti da una collaborazione dinamica e a più voci;
- produrre contenuti originali, connettendoli all'interno di una rete di rimandi e link che aprano il confronto con altri utenti intesi come comunità di pari.

Educational Role Play Games

Strategia formativa che consiste nella simulazione, da parte degli utenti, della realtà lavorativa aziendale oggetto di studio. I candidati sono direttamente coinvolti in un ruolo all'interno della simulazione e devono raggiungere degli obiettivi. Normalmente la costruzione degli ambienti di studio viene effettuata attraverso formalizzazione, con l'aiuto di un esperto del settore, delle regole ambientali che governano la realtà oggetto di studio.

Ogni scelta da parte dei candidati è seguita da un commento (feedback) che ne descrive pregi e difetti. Al termine della "prova" viene dato un giudizio sul percorso delle scelte prese dal candidato e sul risultato ottenuto rispetto all'obiettivo iniziale.

Educazione permanente (lifelong learning)

Espressione utilizzata per indicare il processo continuo di apprendimento che non termina con la scuola o l'università, ma continua a svilupparsi durante tutta la vita, anche dopo il pensionamento. Si può estendere così a tutte le tappe vitali dell'individuo e della collettività, anche grazie alle possibilità offerte dall'e-learning.

Edutainment

Neologismo di origine anglosassone. Il termine deriva dalla fusione delle parole educational (educativo) ed entertainment

(intrattenimento). È una modalità di insegnamento e di apprendimento basata su un'efficace sinergia fra il processo formativo e il gioco. Tale modalità viene valorizzata al meglio nei prodotti di editoria elettronica, utilizzando l'interattività, la connettività e la multimedialità del mondo digitale.

Electronic data interchange (EDI)

Trasmissione diretta, da applicazione ad applicazione, tra computer di aziende diverse, di dati strutturati secondo uno standard comune. I benefici che questa tecnologia fornisce alle imprese si ripercuotono non solo sulla riduzione della carta, ma piuttosto sulla riduzione dei costi interni.

E-Inclusion

Superamento del digital divide. Si intende con questo termine l'insieme dei sistemi che vengono sviluppati e delle politiche che vengono messe in pratica al fine di evitare il rischio di esclusione digitale, noto anche come e-exclusion.

E-Learner

Termine utilizzato generalmente per definire l'utente di servizi di formazione in ambiente e-learning (vedi).

E-Learning

Metodologia didattica che offre la possibilità di erogare contenuti formativi elettronicamente (e-learning) attraverso Internet o reti Intranet. Per l'utente rappresenta una soluzione di apprendimento flessibile, in quanto fortemente personalizzabile e facilmente accessibile. Il termine e-learning copre un'ampia serie di applicazioni e processi formativi, quali computer based learning, Web-based learning e aule virtuali.

In effetti, sviluppare un sistema di e-learning significa sviluppare un ambiente integrato di formazione utilizzando le tecnologie di rete per progettare, distribuire, scegliere, gestire e ampliare le risorse per l'apprendimento. Le modalità più utilizzate per realizzare tale integrazione sono:

- l'autoapprendimento asincrono attraverso la fruizione di contenuti preconfezionati disponibili sulla piattaforma (vedi) di erogazione;
- l'apprendimento in sincrono attraverso l'utilizzo della videoconferenza e delle aule virtuali;
- l'apprendimento collaborativo attraverso le attività della comunità virtuale di apprendimento (vedi Community).

Elementi di competenza

Sono i componenti (conoscenze, capacità, comportamenti) della competenza:

- conoscenze:** sono individuate nel sapere generale e nel know-how tecnico, funzionale e disciplinare
- capacità/qualità:** individuano l'insieme di abilità professionali e dati più personali indispensabili per orientare i comportamenti organizzativi nello svolgimento delle attività di lavoro.

E-mail o Posta elettronica

Strumento che consente lo scambio di messaggi (lettere, documenti, immagini ecc.) in tempi estremamente brevi attraverso la rete. Lo strumento è accessibile a chiunque sia collegato a Internet e abbia aperto una casella di posta presso un service provider. Il termine 'e-mail' indica anche un singolo messaggio di posta.

E-mail address

(vedi Indirizzo e-mail)

Emoticons (faccine)

Convenzioni comunicative usate nella messaggistica in rete (sia nei messaggi via e-mail o forum che, soprattutto, nel chatting in tempo reale) nate per integrare nella comunicazione a distanza parte dell'apparato emotivo e non verbale che arricchisce solitamente la comunicazione in presenza. Utilizzando alcuni simboli o combinazioni di caratteri si cerca di puntualizzare meglio il senso di una frase o di un commento: la combinazione :-) esprime ad esempio soddisfazione, mentre la combinazione :-(esprime tristezza. Col tempo le emoticons sono diventate quasi un vero e proprio linguaggio simbolico per comunicare velocemente e sono largamente utilizzate in tal senso anche nella messaggistica SMS.

Encryption

(vedi Crittografia)

EPSS (Electronic Performance Support Systems)

Sofisticatissimi help applicativi. Però anziché fornire degli aiuti elementari basati su testo, danno all'utente delle vere e proprie "pillole" di addestramento che possono comprendere anche simulazioni e video. Vedi anche Just in time learning.

Ergonomia

Dal punto di vista etimologico deriva dal greco "ergos", lavoro, e da "nomos", legge. È la disciplina che si occupa di migliorare la progettazione delle attrezzature e degli ambienti di lavoro in relazione all'uomo. In campo informatico viene applicata nella progettazione di tastiere, mouse, monitor nonché nella progettazione della postazione di lavoro nel suo complesso (sedie, tavolo, illuminazione ecc.). Nell'ambito del Web design è lo studio della migliore interfaccia per facilitare la navigazione, l'orientamento e il reperimento delle informazioni da parte dell'utente. Vedi anche Usabilità.

ERP (Enterprise Resource Planning)

Sistema informatico integrato che copre tutti gli aspetti della vita commerciale di un'azienda (ad esempio SAP). Le piattaforme (vedi) di e-learning di seconda generazione sono in grado di dialogare e di interfacciarsi con gli ERP aziendali.

Esperto contenutistico

Progetta, produce e aggiorna il materiale didattico. Ha una visione globale del progetto formativo, interpreta la matrice degli obiettivi e delle competenze attese, conosce i linguaggi e le soluzioni didattiche così da garantire l'armonizzazione dei contenuti. Partecipa ad attività sincrone ed asincrone con contributi specialistici finalizzati all'attivazione degli utenti.

Ethernet

È la tecnologia più diffusa per realizzare reti locali (vedi LAN). Si tratta di una rete locale che permette collegamenti e trasmissioni di dati alla velocità di 10 Mbit al secondo.

Extended e-Learning

Metodologia didattica innovativa progettata per la formazione online. L'extended e-Learning si basa sulla "metafora dell'aula",

superando l'unidirezionalità della fad tradizionale attraverso l'utilizzo di strumenti multimediali e interattivi che simulano le dinamiche di apprendimento tipiche della formazione faccia a faccia.

Extended e-simulation

Metodologia didattica innovativa di formazione on line in cui il fruitore si muove all'interno di casi aziendali simulati. Attraverso le risposte ai diversi stimoli l'utente scopre o testa il proprio comportamento, oppure la conoscenza delle operazioni da compiere in date situazioni.

Le simulazioni possono essere anche legate a test e unità didattiche standard (extended e-learning) che sistematizzano i contenuti teorici affrontati nelle simulazioni stesse.

Extensible Markup Language

(vedi XML)

Extranet

Intranet estesa che consente, in modo molto sicuro, la condivisione di informazioni con partner commerciali esterni, clienti e fornitori su Internet.

F

F2F

(vedi Face to Face)

Fabbisogno di competenze

Gap fra competenze possedute e competenze richieste per ricoprire un ruolo o una specifica funzione aziendale.

Face to Face (F2F)

Forma di comunicazione interpersonale diretta, in cui è necessaria la presenza fisica e simultanea degli interlocutori.

FAQ (Frequently Asked Questions)

Documento che raccoglie domande e risposte frequenti relative a un particolare argomento. Esistono migliaia di FAQ sui soggetti più diversi, da come allevare cani da sfilata alla crittografia.

Feedback (retroazione)

Informazione che viene fornita all'allievo in conseguenza di una sua azione. Un feedback significativo consente all'allievo di valutare l'azione compiuta e di migliorare le sue prestazioni, o per rinforzare un concetto appreso attraverso l'interazione. Il feedback può essere immediato, se fa immediatamente seguito all'azione dell'allievo, o ritardato, se viene fornito dopo un certo tempo e in funzione della presentazione di nuove informazioni.

Fibra ottica

Mezzo di trasmissione delle informazioni costituito da un filamento in fibra di vetro in grado di trasmettere segnali digitali ad alta velocità attraverso impulsi luminosi che vengono trasformati in impulsi elettrici. Ha una capacità di portata notevolmente superiore a quella dei tradizionali cavi coassiali.

File transfer

Processo di copia di un file da un computer a un altro. Esistono diversi protocolli, su Internet quello maggiormente utilizzato è FTP.

File Transfer Protocol

(vedi FTP)

Finger

Programma che visualizza informazioni su un determinato utente, o tutti gli utenti, collegati ad una determinata macchina di cui si è fornito l'indirizzo. Aiuta a verificare se un certo utente si trova online. Comunque, non tutte le macchine accettano richieste Finger e non tutte rispondono con informazioni personali.

Firewall

Combinazione di hardware e software per garantire la sicurezza in una rete, proteggendola da accessi esterni non voluti.

Un firewall blocca gli accessi non desiderati alla rete protetta, consentendo allo stesso tempo di accedere alle reti esterne al firewall. Viene in genere installato in una società per consentire agli utenti di accedere a Internet, proteggendo allo stesso tempo i dati interni. Un firewall può fornire anche altri servizi quali autenticazione dell'utente e traduzione di indirizzi.

Firma digitale

Informazione aggiunta a un documento informatico che ne garantisce integrità e provenienza. La principale differenza tra firma autografa e firma digitale risiede nel fatto che la prima è direttamente riconducibile all'identità di chi la appone, poiché la calligrafia è un elemento identificativo della persona.

Per colmare questa differenza, nel caso della firma digitale, si ricorre all'autorità di certificazione, che ha il compito di stabilire, garantire e pubblicare l'associazione tra firma digitale e soggetto sottoscrittore.

I meccanismi di firma digitale poggiano essenzialmente sopra gli algoritmi crittografici a chiavi pubbliche, che sono detti anche a chiavi asimmetriche poiché utilizzano chiavi diverse per le operazioni di codifica e decodifica.

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. I primi casi di formazione a distanza coincidono con i corsi per corrispondenza, poi lo sviluppo delle tecnologie della comunicazione ha offerto nuove opportunità per la didattica in rete.

Oggi, la tendenza a far ricorso a questo tipo di modalità si sta espandendo anche nelle pubbliche amministrazioni, tanto che il regolamento ex art.5 della legge 150/2000 prevede espressamente che una parte della formazione debba essere erogata in modalità FAD.

Formazione Aperta e a Distanza (Odl - Open And Distance Learning)

Modalità formativa a distanza che si svolge con un alto grado di autonomia, con l'aiuto di diversi sistemi, tra i quali attualmente emerge l'e-learning.

Formazione continua

Processo di formazione che ha inizio dalla scuola materna e continua nelle varie fasi della vita personale e professionale, accom-

pagnando, quindi, lo sviluppo delle persone.

In ambito professionale, la formazione continua si riferisce ai percorsi formativi professionalizzanti, che prevedono, dapprima, l'apprendimento delle conoscenze e competenze alla base di una determinata professione e, dopo l'inserimento lavorativo, la formazione sul lavoro (affiancamento ad altri, alternanza tra momenti di lavoro e momenti di formazione, corsi di aggiornamento veri e propri).

Nei casi di professionalità obsolete (cioè fuori dal mercato del lavoro), la formazione continua serve a riprofessionalizzare il personale.

Formazione in rete

Modalità di formazione in cui si utilizzano le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT) per generare una rete di collegamenti: tra alunni, con i tutor tra una comunità di apprendimento e le sue fonti.

Formazione on the job

Tipologia di formazione professionale in cui sequenze rilevanti delle abilità e competenze da apprendere vengono insegnate all'interno di situazioni in cui il soggetto esercita già le attività lavorative a cui il programma vuole preparare.

Formazione professionale

Processo di formazione che deve favorire l'occupazione in stretto collegamento con le richieste che provengono dal mercato del lavoro.

I corsi forniscono quindi le conoscenze teoriche e le capacità pratiche necessarie per svolgere in modo qualificato i ruoli lavorativi. Nel caso della formazione professionale pubblica, la gestione dei corsi è affidata a Enti di Formazione, pubblici e privati, riconosciuti idonei dalla Regione a svolgere queste attività.

I percorsi formativi possono avere differenti modalità di erogazione: tradizionale o d'aula, a distanza (corsi on line e/o offline) e blended (vedi) in cui entrambe le modalità, a distanza e aula, si combinano per creare un unico e più articolato percorso.

Formazione ricorrente

Interventi formativi che seguono il calendario scolastico, realizzati nei Centri Regionali di Formazione Professionale (CRFP) e nei Centri Convenzionati (CFP), un tempo del Ministero del Lavoro.

In ambito aziendale la formazione ricorrente riguarda programmi formativi necessari all'aggiornamento del personale riguardanti uno specifico insieme di competenze fondamentali per l'attività dell'azienda.

Fornitore di accesso

(vedi Access Provider)

Fornitore di servizi Internet

(vedi ISP)

Forum

Ambiente virtuale all'interno del quale gli utenti possono discutere su argomenti di interesse comune, scambiarsi idee, esprimere opinioni, confrontarsi.

Può essere libero o animato da un tutor (vedi). Vedi anche Newsgroup.

Frame

Area dello schermo, all'interno della finestra del browser, che visualizza una pagina Web. Sullo schermo possono così esistere più pagine contemporaneamente, ognuna in un frame diverso. Tale tecnica è consentita dalle ultime versioni di HTML.

Freeware

Software libero da copyright che viene reso disponibile gratuitamente dall'autore non richiedendo alcun compenso per il suo utilizzo. Ne vengono, però, limitati i diritti di sfruttamento commerciale. Vedi anche Pubblico dominio e Shareware.

Frequently Asked Questions

(vedi FAQ)

FTP (File Transfer Protocol)

Un protocollo che permette l'accesso ad un sito remoto allo scopo di trasferire file. FTP indica anche il nome del programma usato per eseguire il protocollo. Se l'accesso al sito è pubblico, si parla di FTP anonimo. I server FTP pubblici consentono l'invio e la ricezione di file, creando così archivi pubblici.

FTP anonimo

(vedi Anonymous FTP e FTP)

Full Duplex (FDx)

Circuito o dispositivo capace di trasmettere in entrambe le direzioni nello stesso tempo (per es. come nelle normali conversazioni telefoniche). Vedi anche Simplex e Half Duplex.

G

Giochi di ruolo

Gioco basato sulla fantasia in cui ognuno interpreta il "ruolo" di un personaggio, vero o immaginario, in un determinato contesto, per poi farlo progredire nel corso della storia nella quale agisce. L'ambientazione, la trama e le regole specifiche vengono indicate, all'inizio del gioco, da un membro del gruppo chiamato Master.

L'approccio metodologico dei giochi di ruolo è oggi utilizzato anche in ambito didattico, per favorire l'apprendimento attivo di competenze professionali, per simulare situazioni difficili da osservare nella realtà, oppure per correggere comportamenti indesiderabili nelle relazioni interpersonali.

Tali applicazioni avvengono in situazioni molto controllate e puntano soprattutto sulla capacità decisionali degli interessati. Vedi anche Business game.

Gopher

Strumento per l'organizzazione gerarchica e la distribuzione delle informazioni in rete. Sviluppato nel 1991 presso l'Università del Minnesota, si è diffuso successivamente come modalità di accesso ad Internet, secondo il paradigma client/server (vedi), attraverso uno suo specifico protocollo. È stato ormai largamente soppiantato dal più versatile e potente sistema browser (vedi) - server web (vedi).

Grid computing

Con Grid Computing si intende un sistema di elaborazione dati

che consiste nel condividere e coordinare l'elaborazione di più computer, programmi, dati, spazio su disco o risorse di rete attraverso una rete geografica in cui i nodi sono indipendenti.

In questo modo si possono realizzare reti di ricerca con grande capacità di calcolo utilizzando normali computer domestici.

Groupware

Concetto comprendente l'insieme delle tecnologie a supporto del lavoro di gruppo.

Sono impiegati per agevolare le attività di coordinamento, di condivisione, di decisione, di progettazione nell'ambito di gruppi di individui cooperanti per il raggiungimento di obiettivi comuni.

Le tecnologie hanno l'obiettivo di incrementare l'efficacia della cooperazione facilitandone la gestione della complessità.

Quando il groupware è utilizzato a supporto dell'apprendimento, si parla di Computer Supported Cooperative Learning.

Gruppo di interesse

Gruppo di soggetti che hanno in comune un interesse per un dato argomento e svolgono azioni volte al raggiungimento di tale scopo, talvolta attraverso le funzioni di comunicazione in rete.

Il gruppo di interesse, qualora manifesti forza, si configura come gruppo di pressione e dà luogo ad attività di lobby.

GUI (Graphics User Interface - Interfaccia Grafica Utente)

Applicazione che rappresenta in forma grafica (con finestre, icone, barre di scorrimento, menu e puntatore) le funzioni di un certo sistema operativo.

Per esempio, Windows è un sistema operativo di tipo Gui, perché la sua interfaccia è grafica, MS Dos invece è un sistema operativo a riga di comando, senza interfaccia grafica. Sviluppata negli anni '70 nei laboratori Xerox (PARC), la prima azienda ad utilizzare un'interfaccia grafica per interagire con il sistema operativo è stata la Apple.

H

Half Duplex

Circuito o dispositivo capace di trasmettere in entrambe le direzioni, ma non allo stesso tempo. Vedi anche Full Duplex, Simplex.

Handouts

Materiali distribuiti agli studenti durante un corso e non compresi nel manuale dello studente che accompagna la lezione.

Hard skills

Le competenze tecniche, opposte ai soft skills (vedi).

Help desk tecnologico

Servizio di assistenza che risponde a tutte le problematiche di utilizzo delle funzionalità della piattaforma e dei servizi su di essa realizzati.

Host

In ambiente Internet indica sia un computer attraverso il quale è possibile comunicare con altri computer sia il PC che si trova a

un estremo della connessione e che viene identificato con uno specifico indirizzo permanente.

Hosting

Affitto di spazio (inteso come spazio disco) sull'host di un Internet Service Provider che permette al cliente di pubblicare un proprio sito su Internet.

Housing

Servizio fornito da un Internet Service Provider (ISP) che consiste nell'ospitare il server (vedi) del cliente garantendone la manutenzione e l'assistenza tecnica. In questo modo il cliente ha la possibilità di accedere a un dominio autonomo senza affrontare le spese di installazione e di collegamento di un server indipendente.

HRMS (Human Resources Management System)

Sistema software per la gestione delle risorse umane. La maggiore consapevolezza e maturità della domanda di formazione ha stimolato l'integrazione di tali sistemi di gestione delle risorse umane con le funzionalità delle piattaforme di seconda generazione (vedi LMS).

HTML (Hyper Text Markup Language)

Linguaggio standard utilizzato per la creazione di pagine ipertestuali del World Wide Web (vedi WWW). I documenti in formato HTML possono contenere testo, grafica, collegamenti ipertestuali (vedi ipertesto), contributi audio e video.

HTTP (HyperText Transport Protocol)

Il protocollo per trasferire su Internet i documenti ipertestuali scritti in linguaggio HTML. Richiede che vi sia un programma client HTTP sul computer dell'utente ed un programma server HTTP all'altro lato della connessione. Attualmente, questo è il protocollo più popolare su Internet.

HTTPS (Secure HTTP)

Un'estensione del protocollo HTTP che permette di effettuare transazioni sicure, dati crittografati (vedi Crittografia) e autenticazione del mittente. Il protocollo enfatizza la massima flessibilità nella scelta della chiave da usarsi per la crittografia.

Hyperlink o link

(vedi Rimando)

I

Ibt (internet based training)

Termine utilizzato in alternativa a WBT (vedi Web Based Training).

ICT (Information and Communication Technology)

Con questa espressione si definisce l'insieme delle tecnologie dell'informazione: informatica, internet, multimedia, ecc., e i sistemi di telecomunicazione che permettono la loro distribuzione.

IEEE (Institute of Electrical and Electronic Engineers)

Organizzazione internazionale, membro della ISO, con il ruolo di definire standard. Per il settore dell'e-learning l'IEEE/LTSC

(Institute for Electrical and Electronic Engineering/Learning Technology Standardization Committee) è l'unico ente operante negli standard per la formazione riconosciuto formalmente. Di conseguenza, la maggior parte dei progetti e dei consorzi operanti nei settori collaborano in questo contesto dando propri contributi al processo IEEE e adottandone le procedure. Data la molteplicità dei fattori di discussione, l'LTSC ha impostato 15 gruppi di lavoro, che sono macroscopicamente raggruppati secondo i temi:

- General (architetture e glossario)
- Data and metadata
- Management systems and applications (Applicazioni e piattaforme)
- Learner related (GUI e modelli di utenza)
- Content related (Content packaging e Course sequencing)

Implementazione, fase di

Quarta fase del modello ISD (Instructional System Design). Durante questa fase si distribuisce il materiale didattico (courseware) agli allievi.

IMS (Instructional Management Systems)

Progetto statunitense che ha preso il via nel 1998 e ha coinvolto più di 600 istituzioni accademiche, per la standardizzazione della formazione erogata nelle modalità on e offline.

Scopo principale del progetto è stata la definizione di specifiche per l'e-learning, indipendenti dall'approccio pedagogico e dalla piattaforma di erogazione dei contenuti, tali da garantire, l'interoperabilità (vedi) e lo sviluppo di un unico mercato attraverso un'unica certificazione: lo SCORM (vedi). Dall'analisi congiunta delle necessità dal punto di vista sia commerciale e che accademico, sono nate specifiche aree di interesse:

- E-commerce
- Metadata
- Content packaging
- Content management
- Sicurezza
- Esercizi
- Piattaforme di erogazione

L'IMS ha adottato la tecnologia XML (vedi) per lo scambio di dati fra diversi sistemi.

Indirizzo IP

Numero di identificazione associato a ogni singolo computer connesso a Internet. Un indirizzo ip è costituito da quattro serie di numeri, ciascuno dei quali è compreso tra 0 e 255.

Un esempio di indirizzo ip può essere il seguente: 213.198.153.42. Alcuni computer hanno un indirizzo IP fisso ma, di solito, quando la connessione avviene attraverso una linea telefonica, il sistema assegna un indirizzo IP temporaneo che viene ritirato al momento della disconnessione per essere assegnato a un altro computer (indirizzo IP dinamico).

Infolearn

Prodotti multimediali che si collocano tra le aree tradizionali della formazione e quelle dell'editoria. Sono raccolte di pillole info-formative ("atomi di conoscenza"), guide e manuali interattivi e multimediali fruibili tramite supporti fissi o mobili, organizzati in unità minime di conoscenza che supportano tanto il processo formativo quanto quello informativo collocandosi nell'area del Knowledge Management (vedi).

Instant Messaging

Sistema di comunicazione simultanea via Internet con una o più persone. Simile alla chat, tale software ne rappresenta un'evoluzione che normalmente consente di integrare servizi multimediali quali la videocomunicazione, o l'application sharing (vedi). I più diffusi strumenti di questo tipo sono ICQ (<http://www.icq.com>) e MSN Messenger (<http://www.msn.it/>). I software di Instant Messaging funzionano in background sul client (vedi): nel momento in cui l'utente si collega ad Internet, il software informa il server centrale della sua presenza on-line. Ipotizzando un utilizzo all'interno di un sistema di e-learning, il programma si attiverebbe al momento del login (vedi) alla piattaforma (vedi) del corso, segnalando la presenza online e controllando lo stato di disponibilità degli altri utenti presenti in quello stesso momento. Ciascun utente, a sua volta, può segnalare al Software di Instant Messaging quali siano i colleghi con cui è più spesso in contatto oppure quelli con cui ha costituito un gruppo di collaborative learning (vedi).

Instructional designer (Esperto in progettazione didattica)

Nella formazione tradizionale si occupa della progettazione dell'intervento e dell'offerta formativa, mentre nell'autoistruzione stabilisce anche le funzioni d'uso della piattaforma (vedi) e, insieme agli ingegneri informatici, realizza l'architettura tecnologica del sistema. Inoltre, supervisiona e controlla la realizzazione dello storyboard (vedi) da parte dell'autore.

Instructional system design

Metodologia di progettazione didattica, utilizzata sia nella formazione tradizionale sia in quella in autoistruzione che adotta un approccio di sistema e di ingegneria didattica. Si basa su 5 fasi di lavoro: analisi dei bisogni, disegno o macroprogettazione, sviluppo o microprogettazione, implementazione, valutazione (metodo ADDIE - Analysis Design Development Implementation Evaluation).

Instructor-led

Attività didattica guidata da un docente (vedi Delivery systems).

Intellectual capital (IC)

La conoscenza relativa a tutto ciò che riguarda le modalità con cui opera un'organizzazione. Le informazioni relative all'IC sono organizzate, memorizzate elettronicamente e facilmente accessibili. Vedere anche Knowledge Management.

Interactive Videoconferencing (IV)

Modalità di trasmissione di un video bidirezionale, completamente interattivo, in real-time. Essa preserva la dinamicità delle relazioni interpersonali, la completezza delle comunicazioni e dello scambio dati necessari in un meeting, anche se i partecipanti sono fisicamente molto distanti. Le apparecchiature di videoconferenza digitale restituiscono i contributi audio e video che l'utente desidera inviare in forma numerica attraverso reti digitali. Tipicamente si hanno a disposizione più segnali video (telecamera relatore, il contributo video di una lavagna elettronica, una sequenza videoregistrata, un laser disc, ecc.) ai quali sono associati contributi audio. Tale segnale può essere finalmente instradato sulle reti digitali per poi essere decodificato e riportato nella sua forma analogica originaria dagli apparecchi "gemel-

li" nel sito destinazione che svolgono contemporaneamente le funzioni di codifica e decodifica.

Interattività

In un processo comunicativo mediato dal computer, proprietà che consente la modificazione dell'informazione offerta agli utenti sulla base delle scelte da loro effettuate. In un corso in autoistruzione l'interattività dipende principalmente da: 1) la frequenza delle interazioni; 2) il numero di scelte disponibili in ogni interazione; 3) la significatività delle interazioni rispetto agli obiettivi del corso.

Interattivo

Modalità operativa caratterizzata dalla possibilità dell'utente di inserire dati, e ottenere reazioni o risposte. L'interattività dei computer rappresenta una delle caratteristiche che li rendono accessibili e semplici da usare.

Interazioni (tipologie di)

Utilizzate per la costruzione dei test, degli esercizi di verifica, degli strumenti di assessment (vedi) contenuti nei corsi CBT (vedi) o WBT (vedi), le interazioni si suddividono solitamente nelle seguenti tipologie:

- Scelta multipla (multiple choice)
- Immissione di dati alfanumerici
- Immissione di dati numerici
- Valutazione (vero/falso)
- Risposta libera
- Abbinamento di termini (matching)
- Spostamento di oggetti (Drag and drop)

La scelta delle diverse interazioni è effettuata in funzione del tipo di obiettivo didattico che si intende raggiungere.

Interfaccia

Dispositivo che permette a due sistemi diversi di comunicare l'uno con l'altro. Il termine viene generalmente usato per indicare gli strumenti che consentono agli utenti di interagire con il computer.

Interfaccia Grafica

(vedi GUI)

Internet

Rete globale che connette tra loro milioni di computer e consente la comunicazione tra aziende, utenti privati, scuole ed enti governativi in tutto il mondo.

Le origini di Internet risalgono al 1969 quando l'Advanced Research Projects Agency, un dipartimento del Ministero della Difesa degli Stati Uniti, finanziò un progetto di ricerca sulle potenzialità delle reti per consentire la realizzazione di una rete globale. Negli anni passati sono state sviluppate modalità di comunicazione tra computer: le reti locali (vedi LAN) connettono computer su brevi distanze attraverso opportuni cavi; per lunghe distanze sono state realizzate le reti geografiche (vedi WAN) che connettono computer attraverso linee di trasmissione simili a quelle utilizzate sulle reti telefoniche. Sebbene le reti LAN e WAN abbiano facilitato la condivisione delle informazioni, le differenti tecnologie con cui venivano realizzate precludevano lo scambio di informazioni tra differenti reti.

Internet è stata sviluppata per consentire la connessione tra diversi tipi di reti e lo scambio di informazione tra gli utenti, indi-

pendentemente dai computer o dalle reti utilizzate. Questo obiettivo è stato raggiunto aggiungendo dei computer speciali, definiti Router, in grado di connettere reti LAN e WAN di tipo diverso. I computer così connessi avevano la necessità di utilizzare un Protocollo (insieme di regole) comune che descrivesse il metodo di trasmissione dei dati. A tal scopo è stato creato e definito il protocollo TCP/IP.

Internet Provider (fornitore di servizi Internet)

Indica l'azienda o l'istituzione che fornisce "connettività" ovvero il collegamento alla rete Internet. Per collegarsi in rete è necessario avere un computer dotato di un modem (vedi) e una linea telefonica. Tramite abbonamento, il provider permette a un computer di collegarsi al proprio server (vedi) e, attraverso di questo, a Internet. In genere, oltre alla connessione, il provider offre al cliente una o più caselle di posta elettronica (vedi e-mail) e una certa quantità di spazio sul server, all'interno del quale il cliente può costruire un sito web.

InterNIC

(vedi NIC)

Interoperabilità

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

Intranet

Rete privata basata sulle stesse tecnologie di Internet, ma ristretta ad un determinato gruppo, ad esempio tutti i dipendenti di una grande compagnia o organizzazione.

È protetta da firewall (vedi) e non accessibile, o solo parzialmente visibile, all'esterno.

IP (Internet Protocol)

Il più importante protocollo Internet di comunicazione. Tiene in memoria i "percorsi" fra i differenti nodi della rete, instrada i messaggi in uscita e individua e riconosce quelli in entrata. Consente a un pacchetto di dati di attraversare una serie di reti fino alla destinazione finale. Normalmente il protocollo IP funziona in abbinamento al TCP (vedi) ed è spesso identificato come TCP/IP.

Ipermedia

Iper testo (vedi) in cui i nodi collegati da link non sono semplici pagine di testo ma possono contenere immagini, suoni o filmati. Il termine deriva dall'unione delle due parole Iper testo e Multimedialità (vedi).

Iper testo

Documento, o insieme di documenti, che può essere letto sequenzialmente oppure seguendo i richiami (link) tra le diverse parti (nodi) che lo costituiscono. Se i nodi collegati da link non si trovano sullo stesso computer ma su computer in rete, locale o geografica, prende il nome di iper testo distribuito in rete. Il World Wide Web è l'esempio più conosciuto di iper testo di questo genere.

IRC (Internet Relay Chat)

Protocollo che permette ad utenti di tutto il mondo di poter conversare in tempo reale, scambiandosi dei messaggi testuali. Esistono un certo numero di server IRC sparsi per il mondo e col-

legati tra loro. Su ciascun server possono essere ospitate molteplici conversazioni in altrettanti ambienti virtuali (denominati 'canali'), in cui sono coinvolti da due a decine di utenti contemporaneamente. Chiunque può creare un canale di chat: tutto ciò che l'utente di un canale immette da tastiera viene inviato immediatamente a tutti gli altri su quel canale. È possibile anche attivare canali privati per la creazione di conferenze chiuse.

ISD (Instructional Systems Design)

Modello formale per la realizzazione di interventi formativi. È basato su un processo iterativo composto da cinque fasi:

1. analisi,
2. progettazione,
3. sviluppo,
4. implementazione,
5. valutazione.

ISDN (Integrated Services Digital Network)

Rete di servizi digitali integrati. Rete telefonica in grado di trasportare in maniera integrata diversi tipi di informazioni (voce, dati, testi, immagini) codificati in forma digitale.

Un collegamento ISDN in genere prevede la presenza di due linee indipendenti (per voce o per dati), ognuna con la capacità di trasferire dati alla velocità di 64 Kbps e un canale di servizio a 16 Kbit/sec.. Le due linee a 64 Kbps possono essere accoppiate per raggiungere la velocità di 128 Kbps.

I sistemi ISDN sono la tecnologia videoconferenza più indicata per le videoconferenze interattive, utilizzate come strumenti per la tele-didattica. La videoconferenza tramite canali ISDN consente un livello qualitativo molto alto (simile al satellite digitale). Le controindicazioni sono i costi più elevati e la minore diffusione del servizio con conseguenti difficoltà di organizzazione e gestione degli eventi.

ISO

Sistema di misurazione, controllo e standardizzazione dei processi di qualità in ambienti produttivi. Nasce in ambito comunitario come procedura certificativa di conformità su base volontaria e concorrenziale della qualità dei processi e dei prodotti. La certificazione ISO è coordinata dall'Organizzazione Internazionale per la Standardizzazione delle procedure che regolano quasi tutte le attività umane. Vi convergono gli Enti di normativa di 140 Paesi industrializzati e in via di sviluppo di tutto il mondo, fra i quali l'Italia, rappresentata dall'UNI, l'Ente Nazionale Italiano di Unificazione.

Di particolare interesse è la certificazione dei sistemi di gestione per la qualità: con questa si intende una procedura con cui una terza parte dà assicurazione scritta che un sistema di gestione aziendale è conforme ai requisiti specificati nelle norme UNI EN ISO 9001, 9002 e 9003 (dal 01.01.2004 varrà solo la UNI EN ISO 9001:2000) e si esplicita attraverso la licenza d'uso di un apposito Marchio, chiamato Marchio di conformità.

ISP (Internet Service Provider)

Qualunque organizzazione che fornisca un servizio su Internet, sia a titolo gratuito che a pagamento (vedi anche Internet Provider).

Istruzione personalizzata, sistema di (PSI)

Metodologia didattica che impone la divisione del materiale didattico "oggetti", la valutazione della padronanza dell'allievo dei contenuti di ogni oggetto e la predisposizione di percorsi formativi personalizzati sulla base di tale valutazione.

ITS (Intelligent Tutoring System)

Programma didattico che si avvale dei metodi e delle tecniche dell'Intelligenza Artificiale. Le sue componenti fondamentali sono: una base di conoscenze (knowledge base) e un modello dello studente (user model).

ITV (Interactive television)

Trasmissione a due vie sia di voce che di video che permette ai partecipanti ad un evento didattico di parlare e vedersi gli uni con gli altri.

J

Job analysis (analisi della professione)

Processo attraverso cui si identificano e si valorizzano le responsabilità, le competenze e le attività che fanno capo a uno specifico lavoro.

Si tratta di un processo di raccolta di informazioni, descrizione e valorizzazione, relativo a un lavoro e non a una persona.

Job Description

Studio dettagliato delle attività che compongono una specifica mansione. Questa è analizzata sulla base delle competenze richieste, delle responsabilità e condizioni di lavoro.

Just in time learning (istruzione)

Tecnologie ed i processi utilizzati per erogare piccoli moduli di istruzione proprio nel momento in cui gli utenti ne hanno più bisogno. In alcuni sistemi, definiti Self-Accessed learning Tool, gli studenti richiedono l'istruzione mediante tecnica "pull" mentre in altri, è l'applicazione che può fornire un help proattivo "push".

K

Kirkpatrick (Modello di valutazione)

(vedi Valutazione).

Knowledge management (gestione della conoscenza)

Disciplina che studia l'organizzazione, la conservazione e la condivisione del patrimonio informativo aziendale. Il sistema di Knowledge management si occupa del reperimento e dell'organizzazione delle conoscenze provenienti dall'esperienza di ciascun lavoratore con lo scopo di migliorare le prestazioni dell'azienda nel suo complesso. I suoi strumenti più comuni sono:

- la documentazione delle conoscenze individuali
- la loro diffusione delle conoscenze attraverso manuali o database
- posta elettronica
- i groupware (vedi anche groupware) per facilitare la comunicazione e la collaborazione a distanza.

L

LAN (Local Area Network)

Rete locale di estensione limitata, in genere collocata interamente dentro un solo edificio e utilizzata all'interno di un'azienda per

condividere risorse e scambiare messaggi. Esistono vari tipi di rete locale (vedi Ethernet), tutte accomunate dalla caratteristica di consentire la trasmissione di dati ad alta velocità (da 100 Kbps a 1 Gigabit per secondo). Le infrastrutture di connessione sono costituite da cavi in rame, fibra ottica (vedi) o da canali radio.

Lavagna elettronica

Spazio elettronico (normalmente una finestra video) utilizzabile per la creazione e l'editing di elementi grafici o di testo che possono essere condivisi con altri (docenti, tutor, studenti) partecipanti ad un evento didattico di tipo collaborativo (vedi apprendimento collaborativo).

LCMS (Learning Content Management System)

Piattaforma software che consente di gestire, in modo integrato ed efficiente le due variabili di un processo formativo: le persone e i contenuti.

Gli LCMS sono sistemi capaci di creare, pubblicare e gestire i contenuti formativi, di combinare le dimensioni amministrative e gestionali di un tradizionale LMS (vedi) (pianificazione dei curricula formativi, processi di iscrizione, registrazione e autorizzazione degli allievi, tracking attività utente) con le componenti di authoring e di riassetto personalizzato di contenuti proprie di un CMS (vedi).

Gli LCMS costituiscono il logico complemento degli strumenti informatici di gestione delle risorse umane (vedi HRMS), con i quali sono in grado di integrarsi (monitoraggio e valutazione dei risultati della formazione, sistema valutazione competenze).

LDAP

"Lightweight Directory Access Protocol". Si tratta di un protocollo per la gestione dei servizi di directory. Una directory è un data-base specializzato nelle funzioni di ricerca e di lettura rapida anche in presenza di volumi di dati e traffici di rete elevati. LDAP viene eseguito su TCP/IP o su altri.

Learning administrator

Responsabile didattico di un sistema di formazione online. Gestisce le iscrizioni e gli accessi, pubblica i contenuti, aggiorna il catalogo dell'offerta formativa, invia il reporting al committente, crea le classi virtuali, coordina i tutor e supervisiona le attività che vengono svolte all'interno dell'ambiente di apprendimento. Infine il LA riceve i report dei tutor, li integra tra loro e produce a sua volta la reportistica relativa all'avanzamento delle attività formative.

Learning by doing

Modello didattico basato sull'apprendimento attraverso l'esperienza. L'apprendimento è facilitato quando lo studente partecipa al percorso di formazione della conoscenza. Il learning by doing deve basarsi sulla soluzione di problemi attraverso l'esperienza e sulla capacità di autovalutazione dei propri risultati. I prodotti più evoluti di e-learning (vedi) hanno come metodologia didattica il learning by doing. Anche i prodotti edutainment (vedi), che si fondano sulla combinazione tra gioco e formazione, possono essere considerati un esempio di learning by doing.

Learning community

Con la formazione in rete e le diverse forme di apprendimento di

gruppo vengono a crearsi nuovi contesti ambientali altrimenti irrealizzabili. È possibile la nascita di vere e proprie "comunità di apprendimento" dove scambiare con colleghi, altrimenti difficilmente raggiungibili perché in altre sedi, esperienze e conoscenze connesse alla propria attività, così producendo nuove conoscenze, nuove soluzioni e reali cambiamenti.

Learning event

Un'attività didattica adatta a far acquisire agli studenti conoscenze e competenze nuove.

Learning Object

Unità didattica che nel loro complesso costituisce un argomento completo. È la più piccola entità componente il 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.

Learning Point/Learning Center

Ambienti di apprendimento basati sulla filosofia della formazione in autoistruzione (vedi) assistita da tutor (vedi), collocati all'interno del luogo di lavoro o nelle sue vicinanze e attrezzati con le più moderne tecnologie. Un sistema di gestione, supportato da un software appositamente realizzato, garantisce in genere l'organizzazione degli accessi, delle iscrizioni e dell'offerta formativa e la costruzione di percorsi di apprendimento personalizzati. Il Learning Center si distingue dal Learning Point per maggiori dimensioni e rilevanza sul territorio.

Learning Portal (portale per l'apprendimento)

"Porta" di ingresso alla rete all'interno della quale viene organizzata e resa disponibile la conoscenza. È il punto di incontro tra formazione e Knowledge management (vedi) in quanto permette alle aziende di gestire in modo completo i processi di formazione e agli allievi di accedere velocemente ai contenuti di apprendimento. Utilizza piattaforme LMS (vedi).

Likert (scala di)

Scala di valutazione, solitamente costituita di 5 punti, utilizzata spesso per consentire agli studenti di valutare i principali aspetti del processo educativo (qualità dei materiali, efficacia del docente o dello strumento di autoistruzione, qualità del corso, ecc.).

Linguistica computazionale

La linguistica computazionale è l'area disciplinare che analizza le correlazioni tra studio teorico della lingua e uso del computer. Attiene all'utilizzo del computer come strumento potente di memorizzazione, reperimento e manipolazione dell'informazione e al suo uso come modello dello sviluppo del pensiero umano.

Link

Collegamento che consente di passare da un testo o da una immagine a una pagina o a un altro tipo di file in un ipertesto e quindi anche sul World Wide Web. Costituisce il principale metodo di esplorazione delle pagine e dei siti Web.

Seguendo i link, l'utente può decidere il suo percorso di accesso alle informazioni. Creando i propri link, quando il programma utilizzato lo permette, inoltre, l'utente diventa anche autore dell'ipertesto e stabilisce nuove associazioni fra i contenuti.

LMS (Learning Management System)

Insieme delle funzioni amministrative di una infrastruttura software di e-learning che consentono di gestire 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.

È un sistema che gestisce sia le aule fisiche che quelle virtuali e l'inventario dei diversi materiali didattici.

Un buon LMS comprende quindi le funzioni che coinvolgono le diverse figure che possono operare nell'ambiente di formazione distribuita: gli studenti, gli amministratori, i docenti e i tutor e può costituire un nucleo importante di sistema ERP per la formazione (vedi anche TMS).

Lms expert

Esperto di piattaforme tecnologiche per la gestione dei sistemi di e-learning. All'interno delle learning company, contribuisce allo sviluppo delle specifiche tecniche per i corsi e controlla la compatibilità con le piattaforme e il rispetto degli standard. Si occupa, inoltre, dell'installazione dei corsi sulla piattaforma e interviene in caso di eventuali problemi tecnici che dovessero insorgere durante la produzione e l'erogazione.

Listserver

Programma, ospitato su un server di rete, che gestisce la comunicazione tra più utenti iscritti alla stessa lista di distribuzione. Attraverso il Listserver, un messaggio indirizzato alla lista viene automaticamente inviato a tutti gli utenti interessati a uno stesso argomento. I listserver consentono anche l'accesso differito a banche dati e file.

Livelli di competenza

I differenti gradi di sviluppo di una competenza.

Una certa competenza può essere richiesta a livelli diversi a ruoli e persone diverse per lo svolgimento ottimale della loro attività.

Localizzazione

Processo volto ad adattare un prodotto software ad una lingua, cultura, set di caratteri, ecc., diversi da quelli originali.

Nel mondo dell'e-learning la localizzazione viene spesso riferita alla possibilità di modificare contenuti o soluzioni (ad esempio una piattaforma e-learning o un'infrastruttura LMS) per rispondere a bisogni specifici di un'area geografica, di una popolazione utente, di una tecnologia.

Ad esempio, le interfacce di un buon LMS devono poter essere localizzate per quanto riguarda la lingua, i formati della data, la grafica, la direzione di scrittura-lettura sullo schermo.

Login

L'azione di collegarsi ad un sistema informatico. Tipicamente consiste nell'immettere l'user id e la propria password (segreta). In alcuni sistemi vengono utilizzati anche i termini "log on" o "sign on".

Log off

L'azione di scollegamento da un computer o da una rete. In alcuni sistemi viene utilizzato il termine "sign off".

Log on

(vedi Log in)

LSP (Learning Service Provider - fornitore di servizi per l'apprendimento)

Azienda o istituzione che offre servizi di learning e content management, software per il delivery della formazione, servizi di test e verifica dei sistemi di tutoring.

Un LSP provvede, quindi, alla fornitura presso il cliente delle 3 componenti di un sistema di e-learning (i contenuti, i servizi e le tecnologie per l'erogazione e la gestione degli applicativi formativi) dietro pagamento periodico o a consumo.

Lurking

Chi non ha alcuna partecipazione attiva in una mailing list o in un gruppo di discussione.

Il Lurker, in pratica, gode dei vantaggi di appartenere al gruppo senza dare nulla in cambio.

Le motivazioni possono essere legate a fattori personali come, per esempio, il non avere alcuna aspettativa rispetto alle attività o la volontà di non esporsi, oppure, il non aver ricevuto risposta ad un messaggio inviato.

Ci possono essere alcuni utenti impetuosi, impulsivi; altri cauti, che osservano e studiano la comunità prima di avventurarsi al suo interno; altri ancora che non avvertono l'esigenza di farsi sentire se già altri rappresentano le loro opinioni; infine vere e proprie "star" che fungono da catalizzatori di interesse.

M

Mail Box

Casella di posta di un utente (ospitata generalmente su un server); è il luogo in cui vengono conservati temporaneamente i messaggi prima di essere scaricati sul PC dell'utente dal programma client di posta elettronica.

Mail header

Informazioni contenute in ogni messaggio E-mail (vedi), usate dai programmi per fornire all'utente un sommario dell'origine e del contenuto del messaggio.

Mailing list

Lista di indirizzi E-mail, caratterizzati dall'appartenere a persone che, avendo qualche interesse in comune, hanno deciso di scambiarsi regolarmente posta elettronica.

In pratica, una mailing list è una specie di "giornale" creato da tutti gli iscritti alla stessa lista; chiunque abbia qualcosa da dire riguardante l'argomento della lista, voglia segnalare qualcosa di interessante, oppure voglia lanciare una discussione, o chiedere aiuto a persone più esperte, spedisce un messaggio di posta elettronica ad un indirizzo convenzionale.

Il gestore della lista (che può essere una persona fisica oppure un apposito computer detto listserver) provvede quindi a rispedire tutti i messaggi giunti a tale indirizzo a tutti gli altri indirizzi contenuti nella lista, in modo che tutti gli appartenenti alla mailing list possano riceverli (vedi).

A questo punto, se un'altra persona appartenente alla lista vuole rispondere, aggiungere qualcosa, eccetera, non deve fare altro che spedire un proprio messaggio all'indirizzo convenzionale della lista; questo messaggio verrà a sua volta inoltrato a tutti gli appartenenti alla mailing list.

Un sistema (solitamente automatizzato) che, ricevuto un messaggio e-mail da un utente, lo invia a tutti i componenti registrati di una lista. Così facendo è possibile partecipare a discussioni su vari argomenti.

Nel marketing tradizionale è l'elenco dei nominativi (gli indirizzi) di persone e società, verso cui indirizzare le azioni di Direct Marketing.

Mail server

Programma che distribuisce file ed informazioni in risposta a richieste inviate via e-mail.

MAN (Metropolitan Area Network)

Rete di calcolatori realizzata per fornire dati e informazioni a un'area geograficamente estesa, approssimativamente quanto una città.

Tipicamente, tali reti sono realizzate tramite fibre ottiche.

Management delle competenze

Un sistema usato per identificare capacità, conoscenze e prestazioni all'interno di un'organizzazione.

Permette di individuare eventuali lacune e di colmarle utilizzando appositi programmi sulla base di necessità correnti o future.

Manifest

File (denominato imsmanifest.xml) che descrive il package nel suo insieme ed il suo contenuto specifico. Esso risulta essere caratterizzato da:

- un metadato associato al package;
- una lista di riferimenti alle risorse contenute nel package;
- una sezione opzionale denominata Organization che definisca la struttura dei contenuti didattici.

Mappa del corso

Rappresentazione visiva della struttura di un corso come insieme di unità, lezioni, argomenti, ecc. Può essere utilizzata per facilitare la navigazione nel corso ed indicare all'allievo la sua posizione attuale. Ogni elemento della mappa può essere accompagnato da un simbolo grafico per indicare se è stato visto o no.

Mappa delle competenze

Rappresentazione delle conoscenze, abilità tecniche e capacità comportamentali, necessarie per garantire l'efficacia di una performance, con riferimento ad uno specifico contesto aziendale.

MAPS (Mail Abuse Prevention System)

Una delle più importanti Black list disponibili sulla rete. Qui vengono segnalate le UCE (Unsolicited Commercial E-mail), ossia messaggi in posta elettronica non richiesti dal contenuto commerciale.

Mass media (mezzi di comunicazione di massa)

Insieme dei moderni strumenti di divulgazione (radio, stampa, televisione ecc...) destinati a una fruizione di massa. La caratteristica fondamentale dei mass media è l'adozione di un modello di comunicazione verticale e unidirezionale, fondato su una forte asimmetria tra l'unico emittente e i molti destinatari che in genere non possono interagire.

Master on line

Un percorso formativo specialistico nel quale sono presenti modalità di erogazione delle attività tradizionali (d'aula) e a distanza, secondo modelli regolati dai criteri di accreditamento. Qualitativamente il percorso risponde a requisiti analoghi a quelli per i master tradizionali e, quindi, è caratterizzato da contenuti spiccatamente manageriali e specialistici ed è finalizzato all'approfondimento e alla qualificazione professionale di laureati (con laurea di primo livello, o specialistica, e, nel caso dei master in business administration, con esperienza professionale maturata di almeno due/tre anni). Il Master on Line prevede una quota di attività sul campo (lavoro su progetto o tirocinio/stage), didatticamente devono essere garantite quote di attività in aula virtuale e standard qualitativi nel livello di servizio (rapporto tutor/allievi, help desk, ecc.).

MCU (Multi-Point Control Unit)

Sistema di switching computerizzato che consente di realizzare una videoconferenza di tipo point-to-multipoint.

Media

Plurale di medium. Il mezzo fisico attraverso cui avviene la trasmissione dei segnali. Media molto frequenti sono: doppino telefonico, cavi coassiali, fibre ottiche e l'atmosfera (onde elettromagnetiche). Ciò che veicola un messaggio, e l'eventuale feed-back, in una attività che mette in relazione un emittente (colui che produce il messaggio) e il destinatario (colui che genera il feed-back).

Mentor

Nelle organizzazioni produttive, si occupa della crescita professionale di un'altra persona (mentee), al di fuori della normale relazione che si instaura tra collaboratore e capo. Di solito, infatti, a differenza di quanto avviene nel coaching, il mentor è più anziano del suo mentee ma non è direttamente responsabile della sua attività lavorativa.

Nell'ambito della formazione a distanza, il mentor presidia il processo di erogazione del percorso didattico e monitora l'evoluzione dei bisogni formativi dell'utente, individuando le metodologie e le soluzioni più adatte.

Metadata

Informazioni relative a un contenuto didattico che consentono di depositarlo e prelevarlo da un database. I metadata permettono così di realizzare oggetti didattici riutilizzabili.

Metafile

Indica un file privo di per sé di dati, ma necessario a rendere possibile l'accesso, puntandolo, al file che invece li contiene; è un file che funge da passaggio intermedio.

Metasearch

Strumenti di ricerca su Internet che, anziché contare su un proprio database, rispondono alla query dell'utente rimandando la richiesta a più motori di ricerca contemporaneamente: una volta raccolti, i vari risultati vengono presentati in un unico documento da cui sono state già eliminate eventuali ripetizioni.

MHTML

Standard tecnologico attraverso il quale si possono allegare file multimediali, quali immagini e suoni a messaggi e-mail.

MIDI (Musical Instrument Digital Interface)

Formato di file con cui vengono memorizzati dei brani musicali.

Milestone

Punti di verifica intermedi che vengono assegnati ad ogni fase di progetto o nell'organizzazione di un processo; rappresentano i punti finali di ogni singola fase o attività del progetto/processo.

MIME (Multipurpose Internet Mail Extensions)

Standard per allegare file binari (grafici, documenti, file audio, ecc.) ai messaggi E-mail di Internet. Inoltre, lo standard MIME viene anche usato dai server Web per identificare i file che vengono inviati ai client Web; così facendo nuovi tipi MIME possono essere aggiunti semplicemente riconfigurando il browser.

Misurazione e valutazione

L'insieme dei metodi e degli strumenti utilizzati per raccogliere e valutare informazioni relative ai risultati raggiunti a seguito di percorsi formativi. Possono essere oggetto di valutazione: il livello di gradimento degli utenti e/o dei committenti, l'apprendimento conseguito dai partecipanti in termini di conoscenze e/o di performance, il ritorno per l'azienda dell'investimento in formazione. Gli strumenti utilizzati nella misurazione possono comprendere feedback, pre e post-test, survey, questionari, osservazioni dirette, interviste, ecc.

M-Learning

(vedi Mobile learning)

Mobile Data Users

Indica l'insieme degli utenti che si connettono alla rete utilizzando sistemi e dispositivi mobili.

Mobile learning

Modalità di distribuzione di qualsiasi contenuto formativo (interi corsi, "pillole di conoscenza", ecc.) tramite device mobili quali Pocket PC, PDA (Personal Digital Assistant), Tablet PC, eBook, cellulari e altri dispositivi portatili.

Si rivolge prevalentemente a chi svolge il proprio lavoro fuori ufficio e/o a chi necessita di un aggiornamento continuo su processi, tecnologie, mercati.

Mobilità virtuale

Uso di tecnologie della comunicazione per sfruttare le potenzialità offerte dalla mobilità fisica, senza però la necessità di muoversi.

Modello delle competenze

È uno dei modelli di cui un'organizzazione può dotarsi per la gestione e lo sviluppo delle risorse umane. Si basa sulla mappatura e sulla definizione di conoscenze, abilità tecniche e capacità comportamentali rilevabili e misurabili (vedi mappa delle competenze).

Modem (MOdulator, DEModulator)

Dispositivo che permette di collegare due computer, attraverso linea telefonica, convertendo il flusso di segnali digitali (vedi) emessi da un computer in un flusso di segnali analogici (vedi) e viceversa. L'unità di misura con cui esprimere la velocità di collegamento è il numero di bit che vengono trasferiti in un secondo (bps); attualmente i modem arrivano a velocità di 56 kbps.

Moderatore

Gestisce mailing list, forum o newsgroup. Il suo compito principale consiste nel decidere, tra i messaggi pervenuti, quali pubblicare.

Modulazione

Processo tramite il quale le caratteristiche fisiche di un segnale sono trasformate in modo da rappresentare delle informazioni. I tipi di modulazione comprendono la modulazione di frequenza (FM), in cui segnali di differente frequenza rappresentano dati diversi, e modulazione di ampiezza (AM), in cui ampiezze diverse rappresentano dati diversi.

Modulo

Macro area logico-didattica composta da un insieme di contenuti omogenei. Nell'ambito dell'e-learning, il modulo si struttura in unità didattiche autoconsistenti (vedi learning objects).

Moneta elettronica

Nome generico per lo scambio di denaro attraverso Internet. Detto anche cybercash; e-cash; e-money. La moneta elettronica è una forma di pagamento studiata appositamente per le transazioni commerciali in rete, che non richiede la disponibilità di carta di credito. Il funzionamento è simile in quasi tutte le diverse versioni rintracciabili sul mercato: viene aperto un deposito presso una società che gestisce la moneta virtuale, depositando delle somme di denaro... quello vero. A questo punto si possono fare acquisti via Internet in tutti i negozi che si trovano in Rete e che sono convenzionati con i gestori di questa moneta. Ogni volta che si fa un acquisto, la cifra viene scalata dal deposito che abbiamo effettuato, e la società la trasferisce sul conto del negoziante dal quale abbiamo comprato qualcosa. Le differenze tra una società e l'altra riguardano, essenzialmente, le procedure di autenticazione.

Monitoraggio

Controllo sistematico dei dati di natura organizzativa, gestionale e di funzionalità connessi ai processi di erogazione, allo scopo di ottimizzare i processi formativi. Il monitoraggio consiste nell'individuare e ponderare gli indicatori necessari a verificare la corrispondenza tra i risultati attesi e quelli raggiunti relativi a un determinato progetto formativo. Oggetto del monitoraggio possono essere: gli strumenti per il trasferimento dei contenuti, la qualità della docenza sincrona e asincrona, l'assistenza didattica, il sistema organizzativo/gestionale/logistico, le funzionalità della piattaforma in relazione all'erogazione dei percorsi formativi. La raccolta e l'elaborazione dei dati, anche nei percorsi formativi blended, può essere gestita completamente dal sistema.

Motore di ricerca

Programmi utilizzabili in Internet per effettuare ricerche sulla base di parole chiave o combinazioni di parole in file e documenti presenti sul Web. Possono fare riferimenti a un sito specifico (motori di ricerca dedicati) o a più siti della Rete. In questo caso, il motore raccoglie elenchi di file e documenti disponibili e li memorizza in un database consultabile dall'utente su richiesta. La maggior parte dei motori di ricerca è residente su server.

MP3- MPEG Layer 3

Standard di compressione/decompressione files audio ad altissima efficienza che permette di ridurre 11 - 12 volte la dimensio-

ne e di poterli trasferire anche su connessioni ad ampiezza di banda limitata quali quelle ottenute tramite modem analogici o ISDN.

MPEG

Acronimo di Moving Pictures Experts Group: uno standard tecnologico per la compressione e la trasmissione di file digitali audio e video. Per poter visualizzare il filmato viene richiesto o un'apposita scheda MPEG o un processore molto potente con un apposito programma (player MPEG).

MUD

I MUD (acronimo di Multiple User Dungeons o Multiple User Dimension o Multiple User Dialogue) sono giochi di ruolo che prevedono lo svolgimento via Internet. Questi giochi si svolgono all'interno di ambienti virtuali dove i giocatori possono interagire l'uno con l'altro in tempo reale, assumendo le sembianze di un personaggio chiamato "Avatar". Per esempio, un responsabile della sicurezza può simulare comportamenti e procedure interagendo con altre figure professionali che fanno parte del suo gruppo.

Multicast IP

(vedi Broadcast)

Multimediale

Qualsiasi documento che utilizza più di una forma di comunicazione quali testo, audio, grafica, video.

Multimedialità

Possibilità di veicolare in un singolo messaggio informazioni rappresentate con media diversi: testo, audio, grafica, video. La realizzazione di prodotti multimediali garantita dalla possibilità di digitalizzare e quindi memorizzare su un supporto informatico qualsiasi tipo di linguaggio di comunicazione inteso come segnale (suoni, immagini, dati).

Multitasking

L'esecuzione di due o più programmi allo stesso tempo.

N

Name server

Un server sulla rete che ha il compito di tradurre i nomi delle macchine in indirizzi IP (vedi anche DNS).

Narrowcasting

Emittente tematica caratterizzata da una programmazione fondata su un'unica tipologia di trasmissione (ad esempio, CNN con l'informazione) e rivolta ad un'audience ristretta e specifica. Il narrowcasting è declinato su vari supporti tecnologici e fortemente differenziato in base all'esigenze del pubblico in contrapposizione a una modalità di trasmissione via etere, o broadcasting (vedi broadcast), che si rivolge a una platea indifferenziata.

Natural language processing

Sviluppo di metodi di apprendimento per l'elaborazione del linguaggio naturale, includendo metodi per la risposta a domande e

controlli grammaticali. È la branca della scienza dei calcolatori che affronta i problemi di analisi, riconoscimento e interpretazione del linguaggio naturale a tutti i livelli:

- morfologico: o di analisi di struttura dei termini
- sintattico: o di analisi di struttura delle frasi
- semantico: o di analisi del significato locale, a livello di frase, o dell'intero documento.

Le metodologie prodotte sono già riscontrabili ed utilizzate nei motori di ricerca moderni.

Needs analysis

Fase iniziale del processo di sviluppo di un progetto di formazione, di un curriculum, di un corso. Consiste nella individuazione del gap che esiste tra "cosa abbiamo" e "cosa dovremmo avere" in termini di competenze e conoscenze degli studenti destinatari del progetto, del curriculum, del corso. I risultati dell'analisi permetteranno di definire lo scopo del progetto e i suoi obiettivi didattici, professionali ed economici.

Netiquette

Regole di comportamento per tutte le forme di comunicazione elettronica, finalizzate ad un utilizzo corretto ed efficiente della rete telematica.

Netscape

Nome del più famoso browser WWW ed il nome della società che l'ha prodotto (anche se il nome completo sarebbe Netscape Navigator). Originariamente basato su Mosaic (dello stesso autore, Marc Andreessen), Netscape ne migliorò le funzioni e si impose rapidamente come il miglior browser sul mercato. Molte sono le estensioni all'HTML proposte da Netscape ed accettate ormai come standard. Altre estensioni, invece, sono specifiche di questo browser e non supportate da altri browser.

Network (Rete)

Ogni connessione tra due o più computer allo scopo di condividere risorse è una rete. Una connessione tra due o più reti è una internet (con la i minuscola, quella con la I maiuscola è la rete delle reti estesa a livello mondiale).

Networking

Nelle aziende, il networking si riferisce ai sistemi di collegamento in rete di più elaboratori e utenti, e comprende le piattaforme, i sistemi operativi, i protocolli e le architetture di rete.

Newsgroup

Strumento di comunicazione in rete che consente ad un gruppo di persone di esprimere la propria opinione e conoscere quella degli altri inviando messaggi di posta elettronica che sono visualizzati in una bacheca elettronica comune. Per partecipare ai gruppi di discussione è necessario installare sul proprio computer un software denominato newsreader (lettore delle news), che oggi è ormai parte integrante del browser (vedi).

Newsletter

La newsletter è un bollettino con informazioni sintetiche dedicate a una categoria di persone. Può essere spedita a tutti i dipendenti di un'azienda oppure agli iscritti a un'associazione o anche ai clienti affezionati di un'azienda. Esistono anche delle agenzie di stampa che diffondono le newsletter su temi specifici e su

abbonamento. Su Internet le newsletter sono delle e-mail che svolgono la stessa funzione dei bollettini stampati su carta. Vengono spedite a una lista di indirizzi (una mailing list) con cadenza periodica. Spesso hanno un intento promozionale per un'azienda, un'associazione, un partito politico, ecc.

NIC (Network Information Center)

Genericamente, qualsiasi ufficio che gestisce amministrativamente servizi di rete. Il più famoso è InterNIC, che si occupa della registrazione di nuovi domini.

NNTP (Network News Transfer Protocol)

Protocollo per l'invio e la ricezione dei messaggi che compaiono nei newsgroup di NetNews.

Nodo

Sono le parti costitutive di una rete. Possono essere individui, organizzazioni o parti di organizzazioni, con un relativo grado di autonomia operativa, che consenta loro di cooperare con gli altri partecipanti, ma anche di agire autonomamente in relazione con l'ambiente esterno. Nel nostro caso un centro per l'impiego diviene nodo di una rete se condivide volontariamente un obiettivo con altri soggetti e mette a disposizione e in comune nella rete attività / risorse secondo le modalità concordate. Possiamo avere contemporaneamente più reti in relazione a diversi obiettivi e dal punto di vista dei soggetti un nodo può appartenere a diverse reti (pluriappartenenza).

Nome di dominio

Il nome di un computer che lo identifica univocamente su Internet. I nomi di dominio hanno sempre 2 o più parti, separate da un punto. La parte più a sinistra è quella più specifica e quella a destra è quella più generale e costituisce il dominio vero e proprio. Il nome di dominio è utilizzato per formare una URL (vedi).

NSF (National Science Foundation)

Agenzia del governo statunitense la cui missione è quella di promuovere il progresso della scienza tramite finanziamenti a ricercatori, progetti scientifici ed infrastrutture. E' nota per aver creato la rete NSFNET, un backbone a 45 Mbs che attraversa tutti gli USA collegando campus, università ed altre reti locali.

Numero IP

Indirizzo unico per ogni computer connesso ad Internet. Attualmente è composto da una serie di quattro numeri, separati da punti, come 97.0.0.1 I nomi di dominio si riferiscono ai numeri IP.

O

Obiettivo didattico

Indica le conoscenze, le capacità, i valori, le attitudini che il discente deve acquisire al termine di un'attività formativa. In tutti i percorsi formativi si possono distinguere gli obiettivi didattici del corso, dei singoli moduli articolati in unità didattiche a loro volta composte da learning object (vedi) entità didattica elementare.

Offerta formativa (offering)

Prodotti e servizi offerti dalle società di formazione sulla base dell'analisi dei bisogni formativi (vedi) espressi dal cliente. L'offerta

formativa include indicazioni riguardo gli obiettivi formativi, le metodologie e supporti, in termini di costi e tempi di consegna.

Offline

Letteralmente “fuori linea”, indica lo stato di non connessione alla rete di un sistema informatico.

Off Topic (OT)

Post estraneo agli argomenti di un newsgroup. Il contrario di OT è IT (In Topic).

Online

Letteralmente “in linea”, indica lo stato di connessione alla rete di un sistema informatico.

Online community

Luogo di incontro per i discenti su internet. È progettata per facilitare l'interazione e la collaborazione tra persone che condividono interessi ed esigenze comuni.

Online Learning (Web-based Learning)

Formazione accessibile via Web gestita da infrastrutture software di e-Learning (vedi Piattaforme). Possono esistere più livelli di complessità di programmi e servizi formativi erogati online. Possono esserci programmi che si basano esclusivamente sull'erogazione di corsi online (vedi WBT). Una versione più moderna e sofisticata di online learning comprende, oltre i corsi online, anche strumenti didattici quali: discussioni di gruppo con colleghi o con esperti, mentoring (vedi online, link a materiali residenti su una intranet aziendale o sul Web, collegamenti a data base di human resources aziendali. La scelta di erogare corsi e servizi di formazione via Web viene effettuata quando i contenuti necessitano di aggiornamento, gli allievi sono numerosi e distribuiti sul territorio e tutti con accesso alla rete (vedi anche e-Learning, LMS e WBT).

Open architecture

(vedi Architettura aperta)

Open platform

È un sistema, oltre che una filosofia, che garantisce a tutti gli utenti la possibilità di accedere, creare, pubblicare e condividere informazioni.

Open source (piattaforme di e-learning)

È definito open source il software del quale sono distribuiti gratuitamente sia gli eseguibili utilizzabili dall'utente finale, sia i sorgenti che possono essere modificati da chiunque correggendo errori o aggiungendo nuove funzionalità. Una particolare categoria di software open source è quella delle piattaforme e-learning. Tra le più note, citiamo: Claroline, SPLearning (Spaghetti Learning), Moodle, OpenCMS.

Origination Site

Il luogo da cui ha origine una teleconferenza.

Overload

Termine che indica un sovraccarico del server che gestisce un sito Internet o una applicazione software in generale. Un overload avviene quando al server giungono troppe richieste, non riuscen-

do ad evaderle tutte in tempi accettabili. Solitamente la tecnica dell'overload viene utilizzata dai cracker per interrompere o rallentare i servizi di un sito Internet preso di mira.

P

Pacchetto

La più piccola unità inviata attraverso una rete. È un termine generico usato per descrivere blocchi di dati ad ogni livello, ma soprattutto a livello di programma.

Pagina web

Termine generico per indicare una certa quantità di dati visualizzati sullo schermo. Su Internet, il termine pagina è associato principalmente al World Wide Web e coincide con un documento HTML. Può contenere testo, immagini e qualsiasi altro iperoggetto (hypermedia). Il WWW può essere visto come l'insieme di tutte le pagine di tutto il mondo: ogni pagina viene individuata univocamente tramite il suo URL.

Password

Misura di sicurezza impiegata per limitare l'accesso a sistemi informatici o file riservati. Le “parole d'ordine” sono stringhe di caratteri alfanumerici che l'utente autorizzato inserisce come codice di identificazione. e confrontate, dal sistema, con un elenco memorizzato di parole d'ordine e utenti autorizzati. Se il codice risulta legittimo, il sistema consente l'accesso all'utente.

PD

(vedi Pubblico Dominio)

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, usato dal programma Acrobat.

Peer collaboration (Collaborazione tra pari)

Nella collaborazione tra pari gli allievi devono apprendere un contenuto o risolvere un problema aiutandosi tra di loro alla pari, poiché nessuno dispone di maggiori conoscenze o abilità per conseguire l'obiettivo o eseguire il compito affidato.

Peer-to-peer

Le reti sono tradizionalmente costituite da un insieme di PC (client) che ricevono informazioni e condividono risorse residenti su un unico computer (server). L'architettura client/server diviene la norma quando il PC del client è meno potente del server. Nell'architettura Peer to Peer (P2P), invece, i computer connessi in una rete in modalità possono condividere risorse direttamente l'uno con l'altro, bypassando un server centrale. Attraverso il P2P, i PC possono mettere in comune uno spazio sull'hard disk, scambiarsi file, utilizzare la potenza del processore di un altro PC. È un ottimo sistema per incentivare il knowledge management, perché tutti gli users potrebbero pubblicare e condividere facilmente i propri documenti. La tecnologia Peer to Peer è venuta alla ribalta grazie all'utilizzo di software come Napster e al suo modello per lo scambio gratuito, dei file musicali Mp3, sta evidenziando nuove possibilità di applicazioni anche nel collaborative e-learning.

Peer to peer learning

La condivisione delle esperienze tra studenti o colleghi è uno degli elementi principali di passaggio delle competenze all'interno di classe o di un'impresa.

Il P2P offre parecchie applicazioni pratiche e l'e-learning può usufruire di questo tipo di tecnologia. Le soluzioni tradizionali di Knowledge Management (KM) e di e-learning si basano sulla raccolta centralizzata di materiale online alla quale accedono i client. La soluzione P2P si basa sulla indicizzazione di materiali residenti su singole postazioni client alle quali l'utente può accedere per ricevere/scambiare risorse. Le tecnologie P2P, focalizzandosi sul lavoro di gruppo, possono migliorare il modo di lavorare e di apprendere ma, soprattutto, promuovono una fusione e una circolarità tra i due momenti. Gli utenti all'interno della rete possono cercare, condividere, valutare e scaricare contenuti creati da qualunque altro utente appartenente al gruppo (vedi anche Collaborative learning).

Peer tutoring (Insegnamento tra pari)

Metodo basato su di un approccio cooperativo dell'apprendimento. Gli allievi vengono divisi in piccoli gruppi e si sceglie di volta in volta uno di loro che svolge il ruolo di docente e spiega agli altri colleghi il tema da trattare.

Personality intensity

Sta ad indicare una delle principali caratteristiche distintive delle organizzazioni che erogano servizi, che consiste appunto nella grande importanza che rivestono i "modi di essere", gli atteggiamenti e i comportamenti delle persone con cui il cliente entra in contatto, al fine della sua soddisfazione e percezione di qualità. Implica conseguentemente la crucialità delle competenze professionali e della "cultura del servizio" degli operatori in un'impresa di servizi, in particolare di quelle impegnate nel front-line, a diretto contatto con il cliente.

Personalization

Adattamento del contenuto Web ad un singolo individuo. Può essere ottenuto dall'utente impostando le proprie preferenze, o dal computer sulla base delle preferenze utente già disponibili.

Piattaforma per l'e-learning

Software che permette di creare un ambiente virtuale di apprendimento all'interno del quale è possibile erogare corsi di formazione, gestire e monitorare i percorsi formativi degli utenti e accedere a una serie di strumenti di comunicazione e di servizi collegati, quali i forum (vedi) e il tutoring (vedi tutor on line). Attualmente sul mercato esistono due tipi di piattaforma: quelle di prima generazione, più orientate al delivery, ovvero all'erogazione dei contenuti/corsi, e pertanto denominate Content Delivery System (vedi CDS); quelle di seconda generazione, più orientate alla gestione di tutto il processo formativo e pertanto denominate Learning Management System (vedi LMS).

PICS (Platform for Internet Content Selection)

Tecnologia utilizzata per associare a una pagina o a un sito Web etichette che ne descrivono il contenuto. Le etichette PICS possono essere utilizzate da un browser opportunamente configurato per selezionare l'accesso a determinate tipologie di documenti in rete. Nei sistemi di e-learning viene utilizzata dai docenti (o

tutor) con lo scopo di classificare e rendere accessibile ai discenti il materiale didattico che si trova in rete.

Pillole di conoscenza

(vedi Quick views)

PING (Packet InterNet Groper)

Utility diagnostica che consente di stabilire se un computer remoto è attivo e dove può essere contattato.

Pixel (Picture Element)

Informazione grafica elementare. È la più piccola unità di misura usata per rappresentare le immagini nei sistemi elettronici. La quantità di pixel presenti sullo schermo o in una immagine ne determina la risoluzione: maggiore è il numero dei pixel e più elevata risulta la definizione dell'immagine.

Plug-in

Programma software aggiuntivo che va ad incrementare i servizi offerti da un'applicazione. Per esempio i plug-in per i Browser (Netscape, Internet Explorer, ecc.) quali RealAudio e QuickTime, possono aggiungere funzionalità multimediali (animazione, video e audio), mentre il plugin Acrobat Reader permette di visualizzare file in formato pdf.

PNL (Programmazione Neurolinguistica)

La PNL è un modello del comportamento e dalla comunicazione umani; è lo studio delle componenti della percezione e del comportamento che rendono possibile l'esperienza. Con l'espressione Programmazione Neurolinguistica si indica il procedimento fondamentale usato da tutti gli esseri umani per codificare, trasferire, guidare e modificare il comportamento.

POP (Post Office Protocol)

Protocollo progettato per consentire a programmi di E-mail di leggere la posta da un mail server. Acquistando un accesso ad Internet da un provider, solitamente si riceve anche un POP account (cioè una specie di casella postale) grazie al quale è possibile ricevere posta. Esistono tre versioni di questo protocollo: POP, POP2 e POP3. L'ultima versione è la più evoluta e quella più diffusa attualmente: non è compatibile con le precedenti (vedi anche SMTP).

Porta

Termine generico per indicare il passaggio delle informazioni da e per il computer (per es. la porta seriale o la porta parallela o una porta di I/O). Su Internet, con il termine "porta" si intende un numero che è una parte dell'URL e che compare subito dopo il nome del dominio, preceduto dai due punti (es: <http://www.pippo.com:7777/>). Ogni servizio su un server Internet è in ascolto su una particolare porta; molti servizi hanno numeri di porta standard (per es. i server Web normalmente usano la porta 80). Se un servizio non usa una porta standard, occorre indicarlo esplicitamente quando vi si accede.

Portafoglio di competenze

Rappresenta la traduzione dell'esperienza professionale e personale in conoscenze, capacità e abilità. Tale mappatura non solo individua le proprie competenze trasferibili in diversi ambiti lavorativi, ma fa anche acquisire maggiore consapevolezza della propria professionalità.

Portale

Sito Internet che si propone come "porta d'ingresso" alla rete. Offre, a partire da una stessa pagina Web, una vasta gamma di servizi quali: strumenti di ricerca, posta elettronica (vedi e-mail), notizie, quotazioni, meteo, chat (vedi), acquisti. Questa pagina può essere personalizzata da ogni utente secondo le proprie esigenze tramite un cookie (vedi). I portali possono essere "orizzontali", quando comprendono molte categorie diverse di contenuti e servizi, o "verticali", quando sono dedicati a un settore specifico.

Portale e-learning

Punto di accesso, per gli utenti di una infrastruttura di e-learning, a un insieme omogeneo di risorse, servizi e contenuti quali cataloghi dei corsi, sistemi di iscrizione, news, annunci, orientamento, guida, assessment, centro risorse, certificazioni, reportistica e altre applicazioni collegate allo studio. In definitiva facilita l'individuazione dell'informazione (conoscenza) e il contatto con le persone (gli esperti) utilizzando il paradigma delle tecnologie Internet.

Post

L'invio di un messaggio e-mail.

Posta elettronica

(vedi E-mail)

Postmaster

La persona responsabile della gestione di tutte le funzioni collegate alla posta elettronica in una organizzazione: gestione degli indirizzi e-mail, risoluzione dei problemi nell'invio/ricezione della messaggistica elettronica; spesso risponde ai messaggi inviati dagli utenti a caselle di posta di servizio (vedi anche Webmaster).

Post-Test

Strumento di valutazione di conoscenze e/o capacità che viene somministrato al discente al termine di un'attività di studio di cui si vogliono misurare i risultati conseguiti, in termini di obiettivi raggiunti, conoscenze e competenze acquisite. Normalmente viene preceduto da un test iniziale (vedi Pre-Test) costituito dalle medesime prove o domande. Il confronto fra i risultati conseguiti nei due test fornisce un valore del "delta delle conoscenze/capacità" acquisite dallo studente.

Nei sistemi di gestione della formazione online è possibile valutare il grado di acquisizione delle conoscenze attraverso il monitoraggio delle performance del discente durante la fruizione di corsi, test, simulazioni, ecc.. La visualizzazione dei dati di monitoraggio registrati permette al tutor on-line (vedi) di verificare l'attività didattica dei suoi studenti in itinere e al termine del percorso formativo (vedi anche Tracking).

PPP (Point-to-Point Protocol)

Protocollo di comunicazione utilizzato per realizzare delle connessioni TCP/IP via telefono e quindi per accedere ad Internet. SLIP è un altro protocollo con funzioni identiche.

Practice item

Elemento utilizzato per costruire una Practice (vedi).

Practice (attività pratiche)

Attività che consentono allo studente di mettere in pratica le conoscenze, capacità e abilità acquisite. Le attività pratiche possono

essere messe in atto anche attraverso l'uso di strumenti e-learning (corsi, aule virtuali, ecc.) come l'analisi di casi aziendali, simulazioni, esercitazioni e laboratori virtuali, business game. Grazie ai feedback ricevuti durante le attività practice è possibile indirizzare azioni di mentoring.

Prestazione

La performance o prestazione è l'insieme dei risultati derivanti dalle attività e dai comportamenti degli individui nell'ambito delle responsabilità e dei tempi loro assegnati.

Pre-Test

Strumento di valutazione di conoscenze e/o capacità che viene somministrato al discente prima di iniziare l'attività formativa di cui si vogliono misurare i risultati conseguiti, in termini di obiettivi raggiunti, conoscenze e competenze acquisite. Normalmente viene seguito da un test finale (vedi Post-Test) costituito dalle medesime prove o domande. Il confronto fra i risultati conseguiti nei due test fornisce un valore del "delta delle conoscenze/capacità" acquisite.

Processo

Un insieme di attività, organizzate fra loro secondo una logica temporale (cioè per fasi), finalizzate a trasformare determinati input (materiali, informazioni, risorse, ecc.) in output (prodotti, risultati). Descrivere le attività lavorative come processi, consente di coglierne la dimensione dinamica, ovvero il loro accadere nel tempo.

Processo formativo

È un percorso composto da un sequenza di tappe determinate, di cui il "corso" rappresenta la parte centrale. I principali passi del processo formativo sono l'analisi dei bisogni, la progettazione dell'intervento, l'attuazione dell'intervento, la valutazione dei risultati.

Processo/sub-processo

Un processo può essere definito come un insieme di attività, organizzate fra loro secondo una logica temporale (cioè per fasi), finalizzate a trasformare determinati input (materiali, informazioni, risorse, ecc.) in output (prodotti, risultati). Descrivere le attività lavorative come processi consente di coglierne la dimensione dinamica, cioè il loro accadere nel tempo. Un sub-processo può essere definito come un sottoinsieme di fasi/attività all'interno del processo più generale.

Profili

In una infrastruttura LMS (Learning Management System) i profili contengono informazioni relative agli attori coinvolti nei processi di studio (studenti, docenti, tutor, amministratori, ecc.). Il profilo dello studente, per esempio, può contenere una scheda informativa con dati personali, aree di interesse, curriculum, ecc., che può facilitare notevolmente le attività collaborative, svolte dagli studenti in un ambiente virtuale.

Progettazione, fase di

Seconda fase del modello ISD (Instructional System Design) di progettazione didattica. Il suo scopo è quello di definire e ordinare gli obiettivi di apprendimento, i test, le abilità e le conoscenze richieste per lo svolgimento di un dato compito.

Progetto e-Learning

La realizzazione di un progetto e-learning consta di diverse fasi, le principali sono:

- **Planning:** definisce gli obiettivi e la strategia di un progetto di e-Learning. Comprende gli obiettivi professionali, l'analisi dello skill gap e i programmi di misurazione, valutazione e certificazione.
- **Design:** si progettano i contenuti didattici, comprendendo la valutazione di eventuali infrastrutture e curricula già esistenti e l'integrazione e la gestione dei programmi di istruzione.
- **Content:** costituisce i contenuti per il programma formativo. I contenuti possono essere costruiti ricorrendo a terze parti o mediante soluzioni ad hoc. Questa attività comprende anche i tools e le tecnologie per sviluppare o modificare i contenuti già disponibili.
- **Technologies:** comprende lo sviluppo e il rilascio di tecnologie adatte all'erogazione dei programmi formativi. Per esempio sistemi LMS (Learning Management Systems), prodotti di authoring, servizi di integrazione.
- **Delivery:** copre le soluzioni di outsourcing ed hosting per i programmi formativi.

Progettista di attività in e-Learning

Figura che opera nella ideazione dei percorsi formativi in progetti di e-learning. Conosce le principali piattaforme e le problematiche dei media che sono utilizzati nelle attività formative. Partecipa a tutte le fasi della progettazione, ma esprime la sua specifica competenza nell'attività di declinazione del progetto macro in progetto micro e quindi esecutivo. Utilizza metodologie di analisi delle competenze per realizzarne portafogli e bilanci, individuando gap e definendo opportuni percorsi formativi.

Protocollo

Insieme di regole utilizzato per inviare bit (vedi) tra computer collegati in una rete in modo indipendente dai sistemi operativi e dalle architetture hardware di tali computer. Esistono diversi tipi di protocollo con funzioni differenti: http, TCP/IP ecc..

Provider/ISP (Internet Service Provider - fornitore di servizi Internet)

Azienda che fornisce servizi di connettività a Internet a singoli, aziende e altre organizzazioni. L'accesso ad Internet può essere fornito o attraverso connessioni dial-up (modem e linee telefoniche) oppure installando linee affittate (diffuso nelle aziende).

Alcuni ISP sono costituiti da grandi società nazionali o multinazionali che offrono l'accesso in molte ubicazioni, mentre altri sono limitati a una sola città o regione.

Proxy

Meccanismo (hardware e/o software) tramite cui un sistema si sostituisce ad un altro nel rispondere alle richieste di un computer remoto.

Pubblico Dominio Software

Materiale scaricato dalla rete utilizzabile senza alcuna limitazione (vedi anche Freeware e Shareware).

Public room

Servizio di chat o videoconferenza offerto al pubblico gratuitamente o a pagamento.

Push technologies

Programmi che raccolgono le informazioni disponibili su Internet e le visualizzano direttamente sul monitor dell'utente, suddividendole in genere in "canali" che l'utente può scegliere e configurare

Q

QBE (query-by-example)

Funzione che consente di cercare risultati simili a quelli ottenuti da una ricerca ritenuta particolarmente utile.

Query

Termine con cui si indica la richiesta effettuata da un utente ai vari strumenti di ricerca in rete. Interrogazione di un database.

Quick views

Moduli didattici di piccole dimensioni, erogati prevalentemente via Web, utilizzabili per fornire spiegazioni, esempi, esercizi su argomenti molto circoscritti (in italiano "pillole di conoscenza").

QuickTime

Formato di file per la memorizzazione di filmati, sviluppato dalla Apple Computer ma molto diffuso anche in ambiente Windows, in alternativa al formato AVI.

R

Rapporto segnale/rumore

Misura della qualità dell'informazione in relazione alla sua quantità. Per esempio, se un newsgroup riceve molti messaggi ma pochi dicono cose interessanti, allora il rumore è alto e quindi il rapporto è basso. Ancora, se una pagina Web carica un'immagine di 100 Kb per visualizzare la scritta "Benvenuti", la quantità di dati è elevata ma il contenuto di informazione è molto povero, ecc..

RARP (Reverse Address Resolution Protocol)

Protocollo della suite TCP/IP che converte un indirizzo hardware in un indirizzo IP.

RealAudio

Formato audio compresso tra i più diffusi in Internet e utilizzato soprattutto per la diffusione dell'audio in streaming (vedi).

Reingegnerizzazione del processo

Fondamentale riconsiderazione e una radicale riprogettazione del processo al fine di ottenere considerevoli miglioramenti della performance.

Relazioni (contesto Web)

In una rete sono le forme di collegamento, che definiscono i rapporti tra i partecipanti e consentono la circolazione e lo scambio nel sistema. Lo scambio di informazioni è un tipo di relazione fondamentale e può avvenire in diversi modi, utilizzando le reti telematiche, la telefonata o la riunione, ma rappresenta il mezzo principale per la condivisione e la costituzione del gruppo. In una rete possono prevalere relazioni di tipo burocratico, come norme,

ordini e procedure. Di solito nelle reti sociali più vicine al nostro ambito di intervento contano di più le pratiche della cooperazione come prendere una decisione collegiale, lavorare insieme su un problema, portare a termine un progetto specifico.

Repliche

Le repliche del docente alle risposte dell'allievo costituiscono un elemento di fondamentale importanza nell'uso dei quesiti; tali repliche, per essere efficaci, devono avere la forma di un commento che illustra, per ogni possibile risposta dell'allievo, i motivi per cui essa è giusta o sbagliata, suggerendo anche, laddove possibile, ulteriori approfondimenti, e indirizzando progressivamente l'allievo verso la risposta corretta.

Requisiti per l'accreditamento

Insieme delle caratteristiche che un organismo (o una sua struttura di erogazione, a seconda dell'approccio prescelto) deve possedere (in modo verificabile da parte del soggetto pubblico di programmazione che eroga le risorse e finanzia i servizi) perché possa gestire (o perché gli possano essere affidati) servizi o loro parti in convenzione con l'Ente pubblico.

Responsabile didattico del corso

È il responsabile dell'organizzazione complessiva del percorso e si può valere della collaborazione di tutor di processo che devono monitorare il gradimento e le esigenze dei partecipanti nell'arco del corso.

Responsabile scientifico del corso

Ha il compito di definire, in collaborazione con il docente responsabile di ciascun modulo, la strutturazione e l'armonizzazione dei contenuti al fine di garantire un'impostazione unitaria al curriculum o al corso.

Rete geografica (WAN)

(vedi Internet)

Rete locale (LAN)

(vedi Internet)

RFC (Request For Comments)

Procedura (e il documento da essa prodotto) per creare nuovi standard su Internet, dopo opportuna discussione on-line ed approvazione da parte della IETF. In realtà, solo pochi RFC sono veri e propri standard, ma tutti gli standard di Internet sono nati sotto forma di RFC (per es. lo standard ufficiale per la posta elettronica è l'RFC 822. Vedi anche FYI e STD).

RIO (reusable information object)

Secondo la terminologia usata da Cisco, il Reusable Information Object (RIO) indica la più piccola unità di informazione indipendente. Si caratterizza per la sua riutilizzabilità.

Riqualificazione

Formazione finalizzata al miglioramento e aggiornamento delle competenze dei lavoratori. Permette la mobilità individuale durante la carriera.

RLO (reusable learning object)

Secondo la terminologia Cisco, con Reusable Learning Object

(RLO) si indica un oggetto formativo minimo riutilizzabile. Esso è costituito da un'introduzione (overview), un insieme di RIO (vedi) (da un massimo di 7 a un minimo di 5), una sintesi (summary) e una valutazione finale (assessment).

ROI (Return on investment)

Sistema di indicatori utilizzati per rilevare i benefici di un'azione formativa attraverso la valorizzazione di fattori economici (costi per unità formativa erogata) e di risultati di miglioramento delle prestazioni complessive del sistema interessato all'intervento stesso.

Router

Speciale dispositivo (hardware o software) che gestisce la connessione tra 2 o più reti. L'attività del router è quella di osservare gli indirizzi dei vari pacchetti di dati ricevuti e di decidere dove inviarli.

S

Satellite (per telecomunicazione)

Oggetto spaziale orbitante intorno alla Terra in grado di ricevere e trasmettere segnali per le telecomunicazioni (vedi Telecomunicazione). Alcuni satelliti di telecomunicazione sono dedicati completamente o parzialmente alla trasmissione di contenuti didattici. Il primo utilizzo di questo tipo risale agli anni '70. Durante i suoi cinque anni di vita il satellite ATS-6, lanciato nel 1974, è stato utilizzato per trasmettere programmi educativi in India, negli Stati Uniti ed in altri Paesi. Molti satelliti di oggi (Hotbyrd, Astra...) vengono utilizzati parzialmente per distribuzione di contenuti didattici ad aziende, università, scuole, centri di ricerca. Anche il satellite italo-britannico Olympus, lanciato nel 1989, era dotato di due canali televisivi di trasmissione diretta utilizzati per esperimenti di teledidattica e di videoconferenza.

Scalabilità

Caratteristica di un dispositivo hardware o software che consente la sua estensione con ulteriori capacità e funzionalità nel caso di necessità future. Per un sistema di formazione a distanza indica la capacità di adattarsi all'aumento di utenti, all'incremento dei dati e alla diversificazione delle funzionalità richieste senza doverne modificare le caratteristiche fondamentali.

Scelta multipla (o multiple choice)

Tipologia di interazione frequentemente utilizzata nei quiz e negli esercizi presenti in corsi autodidattici interattivi di tipo CBT o WBT.

Scenario Based Learning

Ambiente di studio virtuale realizzato con la creazione di ambienti di formazione immersivi. Gli studenti vengono inseriti in un contesto specifico nel quale hanno un compito/missione da compiere o obiettivo da raggiungere. In tal modo gli utenti sono "obbligati ad agire" (performare). Ogni scelta da parte dei candidati è seguita da un feedback. L'auto-valutazione di questi feedback consente agli utenti di "re-indirizzare" i loro comportamenti e scelte, cambiando il percorso di interazione con il contesto.

Schedule

Funzione che consente la visualizzazione della struttura e delle caratteristiche di un corso (risorse assegnate, obiettivi didattici, materiali di consultazione, letture, esercitazioni, test, ecc.). Lo

schedule può essere organizzato per un'attività di studio autogestita, senza riportare quindi indicazioni di date e tempi di completamento delle varie attività oppure organizzato secondo un'agenda prestabilita con date e tempi ben precisi (vedi anche Syllabus).

SCORM (Sharable Courseware Object Reference Model)

Modello di riferimento per la creazione dei learning object all'interno dei corsi di formazione a distanza nato, nel 1997, all'interno del progetto Advanced Distributed Learning (ADL) del Ministero della Difesa degli Stati Uniti. Lo scopo del progetto è quello di garantire la riutilizzabilità, la durabilità e l'interoperabilità dei contenuti, attraverso l'ottimizzazione degli accessi e della loro gestione. L'architettura del modello Scorm si compone di quattro elementi essenziali: 1) Learning Object (vedi); 2) Learning Management System (LMS); 3) Course Structure Format (CSF - file d'interscambio in grado di tradurre lo stesso corso in LMS differenti); 4) Runtime (Sistema che avvia il corso, soddisfacendo le richieste dell'utente finale).

Secure electronic transaction (SET)

Protocollo sviluppato da Visa e MasterCard, per transazioni sicure attraverso l'utilizzo di metodi di pagamento basati sulla carta di credito su reti aperte tipo Internet. Il SET garantisce: segretezza, autenticità dei dati, autenticazione del compratore, autenticazione del venditore.

Secure Socket Layer (SSL)

Protocollo inventato da Netscape per cifrare le comunicazioni tra browser e server Web. Fornisce privacy, autenticazione e integrità.

Segnalibro

Riferimento ad una pagina di corso autodidattico interattivo (CBT o WBT) già visitata, utile per potervi tornare in seguito. Nel mondo Internet i segnalibri (bookmark) sono riferiti a pagine di siti Web e possono essere organizzati in appositi file e cartelle.

Self-Accessed learning Tool

(vedi Just in Time Training)

Self Assessment

Processo mediante cui lo studente valuta autonomamente il suo livello di conoscenze e di competenze.

Self-paced learning

Attività di studio autodidattico in cui il ritmo e la tempistica dell'erogazione dei contenuti viene gestita dallo studente.

Serial Line Internet Protocol (SLIP)

Protocollo che consente ad un utente di collegarsi ad Internet utilizzando una linea telefonica con un modem ad alta velocità.

Server

Sistema computerizzato che controlla l'accesso a una rete e alle relative risorse. In un collegamento, è definito server il sistema che offre dei servizi e client quello che li utilizza.

Server Farm

Sala dati presso cui sono ospitati tutti i server dei clienti di un ISP (Internet Service Provider), collegata ad una infrastruttura di rete interconnessa con Internet.

Service Level Agreement

Accordo con il quale il fornitore di servizio (formativo) definisce a priori il livello di prestazioni cui è tenuto nei confronti del cliente (vedi anche Consulenza Occulta).

Servizi a valore aggiunto

Nel contesto dell'e-learning, servizi a valore aggiunto possono essere la valutazione dei fabbisogni formativi del cliente, la progettazione e lo sviluppo di un percorso formativo personalizzato per l'azienda, supporto pre e post-formazione, analisi dell'efficacia della formazione, strumenti per il monitoraggio e la produzione di report, servizi di consulenza, hosting e gestione, consulenza nell'integrazione del sistema di e-learning con il sistema di formazione tradizionale dell'azienda.

SGML (Standard Generalized Markup Language)

Linguaggio di programmazione che utilizza dei tag per definire la formattazione degli elementi della pagina. L'HTML è derivato da questo linguaggio.

Shareware

Modalità di distribuzione del software. L'autore del programma permette ai potenziali utenti di provarlo per un certo periodo di tempo senza alcun costo. Trascorso tale periodo, se l'utente vuole continuare ad usare il programma deve pagare l'importo richiesto. Vedi anche Pubblico Dominio Software.

Signature

Informazioni di chiusura di un messaggio e-mail che identificano l'utente contenenti, solitamente: nome e cognome, indirizzo e-mail, organizzazione di appartenenza, ecc.. Rappresenta una sorta di biglietto da visita. Una delle regole di netiquette afferma che una signature non deve superare le 3 o 4 righe.

Sign off

(vedi Log off)

Sign on

(vedi Log in)

Simplex

Trasmissione di dati che avviene solo in una direzione (per es. le trasmissioni televisive). Vedi anche Half Duplex e Full-Duplex.

Simulatori

(vedi Educational Role Play Games)

Simulazioni

Strumento didattico per un efficace coinvolgimento del discente inteso come soggetto centrale dell'apprendimento.

La simulazione si configura come esperienza d'apprendimento in cui chi deve apprendere svolge dei compiti in un contesto molto vicino al reale, ricevendo feedback legati alle scelte compiute e avendo accesso a materiali e risorse di supporto. Il vantaggio delle simulazioni consiste, soprattutto, nel poter sperimentare situazioni senza andare incontro agli effetti negativi del mondo reale, riducendo rischi e costi. La simulazione permette, quindi, di insegnare processi e principi, ma anche procedure, in modo più profondo e analitico, rendendo lo studente consapevole delle logiche a essi sottese

(Eletti, 2002). Nelle simulazioni di software applicativi, per esempio, lo studente può provare l'immissione di dati, l'uso di tasti e comandi, la visualizzazione dei messaggi d'errore che si verificano in una tipica sessione di lavoro. Il materiale didattico in questi casi è basato principalmente sull'uso dei formati video "catturati" dall'applicazione e su brani di testo/audio. Alcune simulazioni possono prevedere anche l'uso di brani o video, animazioni generate dal computer, immagini fotografiche e altri materiali multimediali.

Sincrona (attività di studio)

Modalità di attuazione del processo di apprendimento che avviene in tempo reale, cioè tutti gli attori (studenti, docente e tutor) interagiscono nello stesso istante, anche se lontani spazialmente. Esempi di modalità sincrona possono essere le classi virtuali, le video-audio conferenze.

Questa modalità ha il vantaggio di permettere una buona interazione tra i vari partecipanti e sviluppare così anche un processo di socializzazione e interrelazione. Principale svantaggio è invece quello di richiedere la disponibilità da parte di tutti di incontrarsi nel medesimo istante. La principale differenza tra la modalità sincrona e la lezione tradizionale frontale è caratterizzata dal rapporto diretto fra insegnante e alunno, nel secondo caso la comunicazione tra i due soggetti è completa, comprende tutti i linguaggi: verbale, mimico, gestuale, facciale e prossemico.

Sistema autore (Authoring tool)

Applicazione software utilizzata per creare corsi in autoistruzione. E' uno strumento che serve al progettista didattico per la creazione della struttura dei collegamenti ipertestuali e per la traduzione dello storyboard (vedi) in linguaggio Web. Tra i sistemi autore oggi più diffusi vi sono: Macromedia Authorware e Asymetrix Toolbook, Iconauthor, Knowledge Producer.

Sistemi di erogazione

(vedi Erogazione e Delivery Systems)

Sistema informativo

Sistema è un insieme di parti collegate fra loro, che operano in maniera interrelata allo scopo di svolgere una determinata funzione o di produrre un determinato risultato. Anche i sistemi informativi, come tutti gli altri sistemi, sono costituiti da componenti (in genere distinte in componenti hardware e software). A seconda del livello di analisi adottato un personal computer può essere considerato un sistema informativo o un componente di un sistema informativo più ampio. A livello micro il personal computer può essere considerato un sistema costituito da componenti quali la tastiera, il monitor, la stampante. A livello macro lo stesso personal computer può essere un componente collegato con altri computer e dispositivi ad una rete interna, che a sua volta può essere considerata un componente collegato ad un sistema ancora più ampio, ad esempio Internet.

Quindi per sistema informativo possiamo intendere l'insieme dei soggetti, delle tecnologie, degli strumenti, dei dispositivi e delle regole-procedure che consentono il recupero, l'archiviazione, l'elaborazione, la trasmissione, ecc. di informazioni all'interno di un'organizzazione o fra un'organizzazione ed altre.

Sito

Gruppo di documenti, file, immagini, suoni, database associati nell'ambito del World Wide Web. Gli elementi di un sito Web

vertono generalmente su uno o più argomenti omogenei e sono collegati tramite collegamenti ipertestuali. La maggior parte dei siti Web hanno una home page come punto di partenza che spesso costituisce l'indice del sito.

Skill Management System

Sistema basato su dizionari delle competenze e griglie di profili/competenze. Queste permettono di definire, per ciascuno studente, un quadro puntuale dei gap e degli obiettivi relativamente ad uno, o più, profili professionali target e di effettuare degli assessment in funzione di obiettivi personali.

Smart Card

Card contenente un microprocessore capace di svolgere alcune funzioni e dotato di memoria. Può contenere, per esempio, una serie di dati significativi relativi alla storia formativa di uno studente.

SME

(vedi Subject-matter expert)

SMIL

E' l'acronimo dell'inglese Synchronized Multimedia Integration Language, letteralmente traducibile in Linguaggio per l'integrazione di oggetti multimediali sincronizzati. Le specifiche di questo linguaggio provengono dal consorzio internazionale W3C (vedi). Esse sono strutturate come una collezione di moduli ciascuno dei quali descrive le modalità attraverso le quali integrare e schedare oggetti multimediali all'interno di presentazioni, sia in ambito locale sia in ambiente network-based. SMIL, dunque, si preoccupa di definire le relazioni temporali e spaziali che devono esistere tra i diversi oggetti multimediali durante una presentazione.

SMTP (Simple Mail Transfer Protocol)

Protocollo usato per trasferire la posta elettronica attraverso la rete. E' un protocollo da server a server quindi, per poter leggere la posta tramite un client occorre un altro protocollo (vedi anche POP).

Soft skills

Aree specifiche di competenza come comunicazione e presentazione, leadership e management, risorse umane, vendita e marketing, project management, customer service, lavoro di gruppo, sviluppo personale. Opposte alle hard skills, competenze di carattere tecnico.

Spam (o spamming)

Tentativo di usare la rete come fosse un mezzo televisivo o radiofonico, inviando lo stesso messaggio (non richiesto) a più mailing list o newsgroup. E' considerato un atto di estrema maleducazione. Sono utilizzati prodotti di funzioni "antispam" che bloccano i messaggi non desiderati basandosi sul nome o sull'indirizzo del mittente, il titolo del messaggio o, in casi evoluti, sull'analisi del contenuto del messaggio (parole chiave).

Standard

Normativa, raccomandazione. Si distinguono standard de iure o de facto: quelli "de iure" sono gli standard formalizzati da enti autorizzati di standardizzazione, p.e. l'ISO (International Organization for Standardization.). Gli standard "de facto" sono delle norme impostesi per diffusione e popolarità da un'industria

Standard televisivo

Insieme delle caratteristiche tecniche del sistema attraverso cui vengono trasmesse e riprodotte le immagini televisive.

STD

Un sottoinsieme dei documenti RFC assurti a dignità di standard. La loro lista ufficiale è mantenuta all'indirizzo: <http://info.internet.isi.edu:80/in-notes/std/files/std1.txt> (vedi anche FYD).

Stile di apprendimento

Insieme delle modalità preferenziali secondo cui i diversi individui apprendono. Ogni individuo, infatti, adotta una specifica strategia di apprendimento indipendentemente dal compito assegnato. Lo stile di apprendimento può essere legato alle caratteristiche psico attitudinali dell'individuo, alla sua cultura, alla sua età, al tempo di cui dispone e può comprendere l'apprendimento per osservazione, l'apprendimento per azione, l'apprendimento per ascolto o per lettura.

Storyboard

Documento nel quale è specificato in dettaglio il contenuto delle singole unità che costituiscono il corso. È definibile anche come la "sceneggiatura" dettagliata del corso stesso all'interno della quale viene descritta la sequenza delle animazioni all'interno delle unità.

Story problem

Si richiede di risolvere un test o un esercizio presentato in forma di storia. L'allievo deve determinare quali elementi della storia sono rilevanti per la risoluzione, si utilizza con la finalità di facilitare il passaggio da concetti astratti a situazioni reali.

Streaming

Tecnica di erogazione di materiali in rete basata su un flusso continuo di dati anziché sul completo scaricamento dei file dal server al client. L'utilizzo del flusso continuo permette di eliminare i tempi di attesa altrimenti necessari per scaricare i file (ad esempio audio o video) e di attivare forme di broadcasting (erogazione di audio o video) attraverso Internet.

Streaming audio/video

Trasmissione continua e ininterrotta tramite Internet di dati audio/video. Con questa tecnologia le immagini video compresse vengono inviate dal server direttamente a un computer e immediatamente decomprese e visualizzate dallo stesso.

Study guides

Strumenti utilizzati tipicamente da formatori a distanza per rinforzare punti trattati in lezioni face to face in aula o mediante altri sistemi di erogazione. Spesso includono esercitazioni, letture collegate e risorse aggiuntive che vengono messe a disposizione degli studenti.

Subject-matter expert (SME)

Figura professionale presente nelle attività di distance learning. Possiede una conoscenza approfondita riguardo ad uno specifico argomento, ad una competenza, o a uno specifico segmento del percorso didattico. Partecipa alla produzione di materiale didattico contribuendo in modo specifico alla definizione del legame tra competenza e moduli formativi. Può essere invitato a partecipare ad attività sincrone o asincrone al fine di portare un contributo tecnico in

momenti di attivazione dei partecipanti all'attività formativa. Ha una buona conoscenza della lingua inglese e dimestichezza con la terminologia specifica. Utilizza i principali prodotti software per elaborare testi, dati e organizzare presentazioni. Ha formazione universitaria, e/o professionale specialistica.

Supporto del docente

Descrive la possibilità delle varie piattaforme e-learning di gestire il supporto offerto agli e-learner dai docenti e dai tutor. Esempi: possibilità di porre domande, funzione di "alzata di mano", creazione di agende, condivisione di video, tastiera e applicazioni.

Survey

Tecnica di raccolta dati che consente di acquisire risposte omogenee ad una serie di specifiche domande. Può essere somministrata mediante intervista diretta o telefonica, questionari cartacei, formulari on line.

Sviluppo, fase di

Terza fase del modello ISD (Instructional System Design). Il suo scopo è quello di realizzare e validare il materiale didattico che sarà utilizzato dagli allievi (courseware).

Syllabus

Costituisce la carta d'identità di molti corsi erogati a distanza. Fornisce gli scopi e gli obiettivi didattici del corso, le descrizioni delle attività di studio, le letture di riferimento, i criteri di assessment, una panoramica dei materiali che lo studente deve affrontare per ogni giornata o per ogni sessione. Il syllabus deve essere il più completo possibile, in modo da garantire una guida permanente agli studenti, anche in assenza di contatti diretti con docenti o tutor (vedi anche Schedule).

Synchronous Communication (vedi Sincrona)

Comunicazione nella quale l'interazione tra i partecipanti è simultanea.

Sysop (System Operator)

La persona responsabile dell'operatività di un sistema, gestisce le politiche di abilitazione in stretto rapporto con le figure responsabili della gestione del progetto formativo o della community. Esegue attività pianificate dal System Administrator (anche se, spesso, queste due figure coincidono per le piccole organizzazioni).

System administrator

La persona responsabile dell'operatività del sistema informativo, gestisce le politiche di abilitazione in stretto rapporto con le figure responsabili della gestione del progetto formativo e/o della community. Garantisce i servizi di rete. Esegue attività pianificate di back up e aggiornamento di prodotti. (vedi Sysop)

T**Tag**

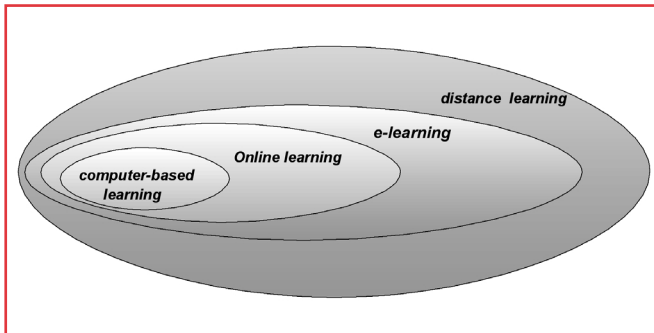
Tipo di comando, racchiuso tra parentesi angolari, che costituisce l'elemento caratterizzante l'HTML (per es.: <h1>, </h1>,).

Talk

Protocollo che permette a due persone di comunicare in modalità sincrona (in tempo reale) scambiandosi dei messaggi immediatamente visualizzati sullo schermo del computer remoto. Se si desidera comunicare contemporaneamente con più di una persona, occorre usare IRC.

Tassonomia della distance learning

La figura mostra le relazioni tra le diverse metodologie di formazione a distanza: si noti come l'e-learning sia in realtà un sottoinsieme del distance learning. Per le singole definizioni, consultare le voci relative.



Tassonomia di Bloom

(vedi Apprendimento - tassonomia di)

TCP (/IP) (Trasmission Control Protocol)

Protocollo (vedi) di trasmissione dati che permette di trasferire dati di bytes sequenziale. Il TCP stabilisce una connessione tra i due sistemi che intendono scambiarsi i dati. Successivamente, divide l'intero messaggio in frazioni di dati, chiamati "pacchetti", molto più agevoli da gestire. I pacchetti vengono dal TCP numerati in maniera sequenziale di modo che il sistema ricevente possa riordinare i pacchetti e ricreare il messaggio originario. Normalmente il protocollo TCP funziona in abbinamento al IP ed è spesso identificato come TCP/IP.

Technology-based Learning

Espressione usata frequentemente come sinonimo di e-Learning.

Telnet

Il protocollo standard usato su Internet per collegarsi ad un computer remoto in emulazione di terminale. In pratica, consente di effettuare il login ad un altro computer.

Telecomunicazione

Dal punto di vista etimologico "comunicazione a distanza" (il prefisso "tele" deriva infatti dal greco "têle" che significa "lontano"). Più precisamente si è in presenza di un sistema di telecomunicazione se il trasferimento di informazioni nello spazio avviene mediante il trasporto di energia e non di materia. Sono quindi sistemi di telecomunicazione tutte quelle tecnologie che vanno dal telegrafo e, passando dal telefono, giungono fino alle comunicazioni satellitari. In tutti questi sistemi il trasferimento di informazione avviene attraverso il trasporto di flussi di energia come la corrente elettrica o le radiazioni elettromagnetiche, attraverso un mezzo che può essere fisico (un cavo) o immateriale (lo

spazio in cui si propagano le onde radio). Uno dei vantaggi più importanti dei sistemi di telecomunicazione è la velocità di trasmissione (l'energia infatti viaggia molto più rapidamente della materia).

Teleconferenza

Conferenza tra più individui, i quali sono impegnati nello stesso momento ma non nello stesso luogo. È possibile sia la conferenza basata sulla trasmissione di soli testi scritti sia la conferenza basata sulla trasmissione di immagini e suono (audio-video conferenza).

Teledidattica (tele-learning)

Modalità didattica che utilizza per l'erogazione di eventi formativi tecnologie quali la videoconferenza (vedi) o la televisione satellite (vedi business television) consentendo così la comunicazione sincrona fra docente e allievi.

Template

Modelli predefiniti che rendono molto più semplice e veloce la composizione di una lettera, la creazione di un piccolo archivio ecc.

Terminale

Dispositivo che consente di inviare comandi e dati ad un computer remoto. Come minimo, è costituito da una tastiera e da uno schermo ma spesso viene usato un personal computer con un programma di emulazione terminale.

Test

Attività pianificata e strutturata che, nell'ambito di una attività formativa, è finalizzata alla valutazione del raggiungimento di obiettivi quali quelli relativi all'acquisizione di competenze, di conoscenze, di abilità, di comportamenti e stili. Le modalità di valutazione e gli strumenti di rilevazione possono essere assai differenti e collegate alla tipologia di obiettivo formativo.

Test Specialist

Persone che partecipano ad attività pianificate e sviluppano il test design e il piano generale di test (criteri, requisiti, valori di riferimento, standard...). Definiscono, inoltre, i casi test al fine di ottenere un quadro veritiero delle condizioni di "corretto funzionamento" del sistema testato.

Thread

L'andamento di una discussione in un forum o in una mailing list. Si identifica un thread quando un messaggio provoca delle reazioni e delle repliche, che a loro volta possono produrre reazioni e repliche. Sono state messe a punto varie tecniche per monitorare l'andamento di una discussione in rete e ricavarne indicazioni utili per una corretta gestione delle interazioni: tipicamente queste analisi evidenziano lo spessore della discussione innescata dal messaggio (numero di persone che reagiscono) e la profondità della stessa discussione (durata nel tempo).

TIC (Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione)

Versione italiana, poco utilizzata, di ICT (vedi)

TIFF (Tag Image File Format)

Formato di file per memorizzare immagini tipicamente acquisite tramite scanner.

TMS (Training Management System)

Strumento di gestione delle attività didattiche legate all'utilizzo di aule tradizionali. Consente di gestire aule, docenti, materiali didattici, iscrizioni degli studenti.

Topic

È un argomento oggetto di discussione all'interno di un forum online o di un gruppo di discussione. Posto l'argomento, i componenti di una classe virtuale o gli iscritti a una comunità virtuale possono decidere di intervenire o contribuire con nuovi messaggi o replicando ai messaggi di altri (reply). Essere off-topic, ovvero non attenersi all'argomento in discussione, è una delle più frequenti violazioni della netiquette.

Tracking (tracciamento)

Indica la registrazione del percorso formativo di un soggetto all'interno di un sistema di gestione della formazione. La visualizzazione del tracking permette al tutor on-line (vedi) di monitorare costantemente l'attività didattica dei suoi studenti.

Train the trainer (TTT)

Sessioni formative facilitate dallo sviluppatore di un corso, che servono a preparare gli istruttori che a loro volta dovranno erogare lo stesso corso.

Transponder

Attrezzatura presente su un satellite composta da un ricevitore, un amplificatore del segnale e un trasmettitore, che riceve i segnali originati da una stazione di terra e li ritrasmette verso altre zone terrestri.

Trasmissione seriale

La modalità di trasmissione più comune, in cui gli 8 bit di un carattere sono inviati uno dopo l'altro piuttosto che contemporaneamente (trasmissione parallela).

Tutor di processo

Il riferimento dello studente e della Classe virtuale nello sviluppo del percorso formativo. Facilita l'accesso ai diversi ambienti didattici e alla conoscenza disponibile, valuta l'efficacia delle soluzioni proposte per la fruizione dei contenuti.

Tutor on line

Figura di supporto all'apprendimento che assiste gli allievi nella fase di fruizione dei corsi on-line attraverso diversi strumenti di comunicazione, generalmente asincroni, anima i forum e collabora al monitoraggio del percorso formativo attraverso la redazione e la consultazione dei report di avanzamento. Può essere di contenuto, quando in qualità di esperto della materia risponde ai quesiti degli allievi, oppure di metodo, quando la sua funzione è limitata a facilitare i processi di apprendimento e sostenere la motivazione degli allievi (vedi anche Mentor).

Tutoriale

Serie di informazioni presentate in un formato didattico.

Tutored video instruction (tvi)

Sistema di erogazione di contenuti didattici che utilizza essenzialmente dei videotape, le cui sequenze e tempi di presentazio-

ne sono gestiti da un tutor, che tra una sequenza e la successiva può rispondere a domande dei suoi studenti e fornire feedback.

TV satellitare

Insieme di segnali video ed audio che vengono trasferiti mediante un dispositivo di comunicazione che orbita attorno alla Terra. Si differenzia pertanto dalla normale televisione terrestre o dalla televisione via cavo. In molte aree della Terra i servizi di televisione satellitare sostituiscono o integrano i vecchi segnali terrestri, fornendo un'ampia gamma di canali e servizi, che comprendono spesso anche servizi di teleformazione. Il primo satellite dedicato alla trasmissione di segnali televisivi è stato il Telstar, lanciato nel 1962.

Il primo utilizzo di TV satellitare nella didattica risale invece agli anni '70. Durante i suoi cinque anni di vita il satellite sperimentale ATS-6, lanciato nel 1974, è stato utilizzato per trasmettere programmi educativi in India, negli USA ed in altri Paesi. Molti satelliti di oggi (Hotbyrd, Astra...) vengono utilizzati parzialmente per distribuzione di contenuti didattici ad aziende, università, scuole, centri di ricerca.

U**UFC**

Unità di competenza capitalizzabile è un insieme di competenze autonomamente significativo (auto-consistente), riconoscibile dal mondo del lavoro come componente specifico di professionalità, ed identificabile (dall'impresa, dal sistema formativo) quale risultato atteso di un processo formativo.

UMTS (Universal Mobile Telecommunications System)

È la tecnologia che consente agli apparati di telefonia mobile, oltre l'accesso alla rete telefonica, anche la connessione alla rete Internet con una velocità di trasferimento da 144Kbps (vedi bps) a 2 Mbps. La tecnologia UMTS si propone come sostitutiva di quella GSM (vedi). Uniform Resource Locator (vedi URL).

Unità o Unità didattica

Componente di un modulo (vedi), progettata per consentire l'acquisizione di una o più conoscenze o competenze chiave all'interno di un dato modulo didattico. È sviluppata secondo una serie di obiettivi didattici intermedi ai quali sono dedicati gli specifici learning object (vedi) costituenti l'unità.

Università virtuali

Università le cui strutture educative hanno sede in Internet.

Uplink

Nelle comunicazioni via satellite, è il collegamento fra la stazione terrestre e il satellite, mentre nelle trasmissioni dei dati è il collegamento tra il terminale e il computer principale.

URL (Uniform Resource Locator)

Indirizzo di una pagina su Internet. È costituito da tre parti: il nome del servizio (ad esempio "http://" che rappresenta il servizio Hyper Text Transfert Protocol (vedi), il nome del server o del sito (che inizia normalmente con "www" e finisce con un suffisso che ne indica il tipo ad esempio ".com" se commerciale, ".edu" se scolasti-

co/universitario, ".it" se italiano) e il nome del documento o del file (che indica dove si trova la pagina all'interno del server o sito).

URN (Uniform Resource Name)

Per evitare la temporaneità tipica degli URL, sono stati introdotti gli URN che, per definizione, sono permanenti ed individuano univocamente una risorsa nel WWW.

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). Questa definizione è generale, tuttavia uno dei campi più significativi di applicazione del concetto è proprio quello della progettazione e dell'uso di interfacce software. Per esempio, un sito Web usabile è un sito che soddisfa i bisogni informativi dell'utente finale, permettendogli facilità di accesso e navigabilità e consentendo un adeguato livello di comprensione dei contenuti.

Usenet

Una rete che riunisce migliaia di gruppi di discussione (newsgroup) a livello mondiale. Non tutti i server di Internet ospitano tutti i newsgroup e non tutti i newsgroup sono su Internet (vedi anche NetNews).

User interface

(vedi Interfaccia utente).

User Id

Una sigla che identifica univocamente un utente in un sistema. Tipicamente, va specificato all'atto del login, insieme ad una password.

V

Vacancy

Termine anglosassone utilizzato soprattutto nella pubblicitaria di tipo economico per indicare la disponibilità di un posto di lavoro da parte di una impresa.

Valori

Essi costituiscono gli obiettivi verso cui tende un individuo, rappresentando, in altri termini, i principi, gli ideali e le esigenze che orientano le azioni (in che cosa credo?). L'apprendimento dei valori avviene attraverso un processo che prende il nome di socializzazione primaria (rapporti con famiglia e parenti più prossimi) e secondaria (contatto con la scuola ed altre strutture educative). Si può affermare che soltanto tra i 15 e i 18 anni il singolo cominci a strutturare una gerarchia di valori abbastanza stabile e complessa.

Valutazione

Processo di raccolta di informazioni da utilizzare come guida per prendere decisioni. E' la quinta fase del modello ISD (vedi Instructional System Design). Il suo scopo è quello di determinare il valore e l'effettività della formazione effettuata. Il modello di Kirkpatrick, il più utilizzato nel campo della formazione, iden-

tifica quattro livelli di cambiamento che possono avvenire come risultato di un intervento formativo.

Livello 1: Reazione (misura, solitamente con un questionario, la soddisfazione degli allievi al termine dell'intervento).

Livello 2: Apprendimento (misura, solitamente per mezzo di pre-test e post-test, l'apprendimento dei contenuti da parte degli allievi).

Livello 3: Cambiamento di comportamento (misura, solitamente attraverso l'osservazione, l'uso sul lavoro delle nuove conoscenze o abilità).

Livello 4: Ritorno dell'investimento (misura l'impatto della formazione sui risultati aziendali).

Valutazione del potenziale

Processo o Area di Attività utilizzato, nell'ambito della funzione di gestione delle risorse umane, per la gestione delle carriere interne all'organizzazione. È finalizzato ad identificare quali soggetti, fra i candidati ad un avanzamento di carriera, possiedono caratteristiche psicologiche e competenze tali da metterli nelle condizioni di ricoprire con maggiori probabilità di successo la nuova posizione. Si tratta di un'attività che si svolge con il supporto di diversi strumenti (es. colloqui, test, simulazioni, ecc.) ed in diverse situazioni (individuali o di gruppo). Si tratta di un'attività concettualmente e tecnicamente analoga alla selezione in ingresso, dalla quale si differenzia per riguardare, come destinatari, non persone esterne all'organizzazione, che si candidano a farne parte, ma persone già inserite che si candidano a progressioni di carriera (verticali o orizzontali). Si tratta di un processo attivato normalmente in aziende di medio-grandi dimensioni.

Valutazione formativa

Strumento del progetto formativo, attraverso il quale è possibile apportare tutte le modifiche che si rendono necessarie in itinere. Si parla di valutazione formativa solo se la conoscenza dei risultati viene utilizzata dal docente per individuare cosa non ha funzionato sul piano didattico, per orientare lo sviluppo delle attività scolastiche successive.

Valutazione sommativa

Valutazione eseguita dopo lo sviluppo di un progetto, usata per misurare l'efficacia della formazione nella soddisfazione del bisogno formativo, e il ritorno sugli investimenti di un programma formativo.

VBT (Video Based Training)

Sistema di erogazione (vedi Delivery Systems) basato unicamente sull'utilizzo di videotape.

Videoconferenza

Strumento di comunicazione che consente un'interazione a due vie sia audio che video. Le comunicazioni sono trasmesse appoggiandosi alla linea telefonica, grazie all'uso di un codec (dispositivo che codifica e decodifica i segnali audio e video in uscita e in entrata). Le attrezzature comunicano attraverso la linea ISDN (vedi) e sono conformi allo standard H320; la velocità di trasmissione dei dati varia a seconda del numero di linee ISDN collegate. La qualità delle immagini e del suono è inferiore a quella delle trasmissioni via satellite (vedi business television), ma le spese di equipaggiamento e di trasmissione sono notevolmente ridotte.

Videolezione

Prodotto formativo fruibile via Web in maniera asincrona (vedi comunicazione asincrona) caratterizzato da un'alta componente di multimedialità (vedi). La videolezione offre al docente la possibilità di combinare una presentazione di contenuti (sotto forma di slide) con un commento audio/video. Le videolezioni possono far parte di un programma formativo integrato e tracciabile su piattaforme LCMS (vedi).

Video on Demand (VoD).

Letteralmente "video su richiesta", è una forma sofisticata di "pay per view" che fornisce un grado di interattività notevole, in quanto offre servizi televisivi a "schedulazione libera", ossia svincolata da una rigida programmazione temporale. Questo consente all'utente di attingere direttamente ad un "magazzino" di programmi organizzato, fruendo del prodotto prescelto al momento desiderato, attivando e sospendendo la visione come se stesse utilizzando un videoregistratore.

Virtual Classroom

(vedi Aula virtuale)

Virtual learning

Letteralmente "apprendimento virtuale". È una forma di e-learning basata su simulazioni al computer (in aula o online), vale a dire su casi elettronici interattivi che riproducono le situazioni tipiche di un contesto lavorativo. I discenti durante lo svolgimento devono decidere tra azioni alternative con le quali determinano gli scenari successivi. In questo modo è possibile ad esempio simulare in tre giorni sviluppi aziendali che nella realtà si verificherebbero in tre anni di lavoro. La chiave di volta dell'apprendimento sta nel prendere una decisione sbagliata (generando un "incidente critico") e vederne i possibili effetti.

Virus

Un programma con la capacità di riprodursi da un computer ad un altro, all'insaputa del suo utilizzatore. Al verificarsi di determinati eventi, può rivelare la sua presenza causando inconvenienti più o meno disastrosi sul computer su cui è in esecuzione.

Vision

Specifica rappresentazione che i soggetti decisori, all'interno di un'organizzazione, hanno del futuro dell'organizzazione stessa. Si tratta di un insieme di affermazioni generali e coerenti circa l'organizzazione che ne prefigurano l'esistenza futura. Quest'insieme di affermazioni viene normalmente utilizzato dai responsabili dell'organizzazione, con finalità gestionali, per indirizzare/orientare i comportamenti dei collaboratori, prefigurando le future prospettive verso le quali l'organizzazione deve orientarsi.

Voice compression

La conversione di un segnale vocale analogico in un segnale digitale, riducendo al minimo la larghezza di banda necessaria (teoricamente 16 Mbps).

Vortal (Vertical Portal)

Letteralmente "portale verticale", sito Internet che a partire da una stessa pagina Web offre, diversamente da un Portale (vedi), servizi e informazioni su una tematica specifica (per esempio: finanza, sport ecc.).

VPN (Virtual Private Network - Reti private locali)

Una rete i cui nodi sono collegati a cavi pubblici.

VRML (Virtual Reality Modelling Language)

VRML sta per Virtual Reality Modeling Language. È un linguaggio di descrizione di scene tridimensionali. Un file vrml, come html, è un semplice file ASCII che contiene al suo interno tutti i comandi necessari a descrivere una scena tridimensionale. Questi comandi servono a descrivere gli oggetti, nel senso della forma che essi assumono, del loro colore, tessitura o altro, ma anche a posizionare tali oggetti in uno spazio 3D.

W**W3C**

È il consorzio internazionale sorto per sviluppare gli standard per il Web. La missione del W3C è di indirizzare le potenzialità del World Wide Web, sviluppando protocolli e linee guida che assicurino al Web una continua crescita nel tempo.

WAIS (Wide Area Information Servers)

Sistema che consente l'indicizzazione di ingenti quantità di informazioni, rendendo tali indici ricercabili attraverso varie reti, tra cui Internet. Una caratteristica di WAIS è che ai risultati della ricerca viene assegnato un punteggio di rilevanza e che tali risultati possono costituire la base di una successiva ricerca, permettendo così affinamenti successivi.

WAN (world area network - reti geografiche (vedi Internet)

Rete estesa o rete geografica che collega tra loro più LAN (vedi). Una WAN può coprire distanze che vanno dai pochi chilometri di un'area metropolitana fino alle distanze intercontinentali delle grandi reti aziendali e finanziarie.

WAP (Wireless Application Protocol)

Protocollo (vedi) di trasmissione dati che consente l'accesso ad Internet tramite telefono cellulare.

WBT (Web Based Training)

Prodotti multimediali per l'apprendimento che utilizzano in parte le potenzialità di multimedialità e interattività offerte dalla digitalizzazione e dalle reti. L'elemento predominante nella presentazione dei contenuti è il testo, corredato a volte di grafici e immagini.

Web

(vedi World Wide Web)

Web-based training

Modalità di formazione a distanza che sfrutta le possibilità di interazione in tempo reale tramite il web con l'assistenza di tutor e docenti. Con questo termine si indicano anche i singoli corsi autodidattici, erogati via web.

Web Books

Libri utilizzabili in rete. Contengono pochissimo video e audio ma sono fortemente strutturati per consentire agli utenti di navigare con semplicità e velocemente.

Web browser

Applicazione software (o grafica o di solo testo) che consente di esplorare il contenuto del world wide Web (WWW). Esempi: Spry Mosaic, Netscape Navigator e Microsoft Internet Explorer.

Webcast

Letteralmente web + (broad)cast, la trasmissione o la registrazione di un evento su web. E' un sistema efficace per inviare audio, video e slides contemporaneamente a più persone collegate attraverso un ambiente web.

Web Lectures

Costituiscono la forma più semplice dei CBT. Con le Web lectures si può erogare un'istruzione passiva mediante l'utilizzo di grafica semplice e di testo - ad esempio presentazioni Powerpoint o Freelance, accompagnate da audio streaming. Possono essere utilizzate per diffondere informazioni a grandi quantità di utenti, nella stessa forma in cui sono state inizialmente presentate ad un piccolo gruppo.

Webmaster

Persona responsabile della gestione tecnica di un server Web. La si può contattare per malfunzionamenti tecnici riguardanti il sito di cui è responsabile.

Web server

Programma che, su richiesta, mette a disposizione pagine Web.

Whiteboard

Lavagna elettronica che permette ai learner in una classe virtuale di vedere ciò che un docente scrive o disegna. Viene anche detta smartboard o electronic whiteboard.

White Pages

"Pagine gialle" di Internet, cioè database contenenti informazioni sugli indirizzi degli utenti. Naturalmente, è impossibile che database del genere possano essere unici e tanto meno completi.

WHOIS

Programma che consente di interrogare un database per trovare informazioni su persone ed altre entità quali organizzazioni, domini, reti, ecc. Le informazioni memorizzate sono, tipicamente: nome e cognome, nome della società, indirizzo, numeri di telefono ed indirizzo e-mail.

Wintel

Combinazione del sistema operativo Windows e dal processore Intel, utilizzata dalla maggior parte dei personal computer impiegati nell'e-learning.

Wireless

Si riferisce a comunicazioni che normalmente avvengono attraverso frequenze radio e senza l'utilizzo di fili.

Workbooks

Strumenti didattici utilizzati in un contesto di formazione a distanza. Il tipico formato di un workbook prevede una panoramica sui contenuti, il corpo dei contenuti veri e propri, una o più esercitazioni o casi di studio per consentire agli studenti di far pratica sui temi chiave, uno o più test finali di autovalutazione. In aggiunta possono

esserci dei punti di feedback, dei rimandi ad approfondimenti o dei salti condizionati dai risultati dei test che consentano agli utenti di approfondire eventuali argomenti non completati con profitto.

Workgroup

Modalità di lavoro che consente, attraverso una rete di computer, di scambiare o aggiornare insieme a più persone informazioni come fogli di lavoro, archivi e documenti, grazie all'utilizzo di un software specifico denominato "groupware".

Workshop

Gruppo di lavoro o seminari di studi inseribili all'interno di percorsi formativi.

Workspace (Area di lavoro personale)

Le piattaforme di e-learning normalmente mettono a disposizione degli studenti registrati un'area di lavoro chiamata Personal Workspace che presenta i corsi e le attività di studio collegate cui sono iscritti.

World Wide Web (WWW o W3 o Web)

Acronimo di World Wide Web, è un sottoinsieme di risorse Internet basato sul protocollo di trasferimento dati http (vedi) navigabile in forma di ipertesto (vedi). Molto spesso viene fatto coincidere con Internet stessa, mentre ne è solo una parte.

WYSIWYG (What You See is What You Get)

Modalità di visualizzazione dei documenti tipica di una interfaccia grafica, che permette all'utente di visualizzare a video ciò che si otterrà in stampa. Nei software utilizzati per la produzione di materiale didattico (authoring tools) questa funzione si riferisce soprattutto alla possibilità, di "vedere" in anteprima quale sarà il risultato di comandi, istruzioni, macro utilizzate per realizzare una sequenza di studio, che vedranno gli studenti sul loro computer.

X**XBM (X BitMap)**

Formato di file per la memorizzazione di immagini in bianco e nero.

XML (Extensible Markup Language)

Metalinguaggio universale sviluppato dal World Wide Web Consortium (W3C) nel 1998 che permette di creare dei linguaggi personalizzati di markup. In XML le informazioni specifiche di un'applicazione sono contenute all'interno di "tag", marcati da parentesi < >, che descrivono il contenuto di un documento. Ogni tag definisce una tipologia di elemento e, delimitando con tag ogni singolo dato, si è in grado di comprenderne la struttura anche se non se ne conosce l'applicazione che l'ha generata. I dati presenti nel linguaggio sono autodescrittivi, e possono essere compresi ed elaborati da più utenti. Inoltre essi possono essere gestiti anche in futuro quando le applicazioni che li hanno generati saranno diventate obsolete. XML, quindi, si caratterizza per la semplicità con cui è possibile scrivere documenti, condividerli e trasmetterli nel Web e permette di superare il grosso limite attuale del Web, che è quello della dipendenza da un tipo di documento HTML, singolo e non estensibile. L'estensibilità è una caratteristica peculiare dell'XML, in quanto è possibile per i programmatori riutilizzare le tipologie di

documenti XML esistenti semplicemente estendendole con nuovi tag, lasciando che gli elementi chiave del documento originale rimangano comprensibili da tutti gli utilizzatori.

XSD (XML Schema)

Schema di definizione della forma di un documento XML realizzato dal W3C. È quello usato di preferenza da IMS.

Z**ZIP**

Formato di compressione file più diffuso al mondo, originariamente sviluppato da Phil Katz, i cui programmi PKZip e PKUnZip effettuano, rispettivamente, il lavoro di compressione e di decompressione.



Associazione Italiana per la Formazione Manageriale

Via Beatrice D'Este, 10
I 20122 Milano

Tel. 02 / 58328317
Fax. 02 / 58300296

e-mail: info@asfor.it
U.R.L.: <http://www.asfor.it/>