

esterni per il consiglio nazionale portoghese di valutazione dell'università (CNAVES) dal 1997, essendo responsabile della produzione di tutti i rapporti sui corsi di filosofia. Inoltre ha tenuto conferenze e workshops per la formazione di esperti futuri di valutazione CNVAES ed insegna sistemi di valutazione all'Università Aperta. È autore e co-autore di oltre 30 pubblicazioni scientifiche.

Alda Maria Pereira è laureata all'università di Coimbra in fisica e chimica, possiede anche la laurea in Scienza della formazione dall'università di Lisbona e un PhD in Scienza della formazione dall'Università Aperta di Lisbona. È responsabile del reparto scienza della formazione, professoressa nella stessa unità e ricercatrice al centro per gli studi della formazione e innovazione (CEEI - Universidade Aberta). La ricerca è rivolta al campo della semiotica visiva nella comunicazione educativa, pedagogia a distanza, formazione online, modi e metodi d'insegnamento in particolare nell'insegnamento delle scienze.

Rosa Maria Miranda laureata all'università tecnica di Lisbona in ingegneria metallurgica, possiede anche un PhD in ingegneria per l'estrazione mineraria. È professoressa nel reparto di Scienza della formazione dell'Università Aperta e ricercatrice al centro per gli studi sulla formazione e innovazione (CEEI - Universidade Aberta). È stata coinvolta nello sviluppo del sistema di qualità per valutare la qualità nei corsi a distanza ECU dal 2000 ed ha partecipato alle attività di accreditamento dei corsi di titolo universitario dal 1998 al 2004. È stata responsabile all'ANB per l'ISQ accreditato dal EWF e dallo IIW secondo le iso 9000. È autrice e co-autrice di più di 60 pubblicazioni scientifiche, compresi cinque manuali.

Sirje Plaks lavora per l'Associazione dei Formatori per la formazione degli adulti, con l'incarico di coordinatrice di progetto. Coordina la settimana nazionale degli allievi adulti per quanto riguarda la diffusione del concetto life-long learning, pianifica la comunicazione con istituti e persone. In precedenza ha esperienza come responsabile della formazione per il proprio centro di formazione. Si è laureata all'università di Tartu con diploma in legislazione amministrativa.

Rikke Schultz possiede il Master in pedagogia dal 1998 ottenuto all'Accademia Reale Danese per la formazione ed è stata qualificata come lettrice in didattica nel 2001. Lavora per la formazione a distanza per adulti così come nella formazione in generale ed opera per il centro del "sapere" di CVU FYN per lo sviluppo di competenza e formazione. In precedenza ha lavorato su programmi d'integrazione per immigranti in Danimarca, introduzione di nuove tecnologie per le donne ed anche insegnante di materie generiche all'università tecnica di Odense. Dal 1977 è membro attivo dell'organizzazione danese per le Corporazioni internazionali, in Danimarca conosciute come MS. È membro attivo del ministero dell'AWE-chapter in Danimarca (associazione per la formazione nel mondo), organizzazione consulente all'UNESCO.

Hana Danihelkova è esperta in corsi per adulti. Ha studiato all'università di Olomouc. Ha partecipato al programma educativo Socrates in Europa. Ha coordinato 3 progetti uno dei quali ha ricevuto il premio dalla Evens Foundation - Belgio. È membro del gruppo di lavoro Grundtvig a Bruxelles così come promotrice del programma Grundtvig nella Repubblica Ceca a supporto dello sviluppo della formazione per adulti nella Repubblica Ceca.

GLOSSARIO DEI TERMINI ODL

Adattato e modificato da Rachel Savage and Pamela Rocio

Dal sito WEB del British Learning Association (Incorporating the British Association for Open Learning (BAOL) and the Forum for Technology in Training)
www.british-learning.com/home.htm

Con aggiunte da CEDEFOP Training Village e-learning - glossario:
www.trainingvillage.gr/etv/Projects_Networks/Elearning/glossary/default.asp
Ralph Johnson <http://st-www.cs.uiuc.edu/users/johnson/frameworks.html>
Berger and Kam www.umich.edu/~ed626/define.html
Eva Kaplan-Leiserson www.learningcircuits.org/glossary.html (ISO 9000:2000)

Abilità di base la capacità di leggere, scrivere e parlare nella propria lingua e di usare la matematica ad un livello necessario per progredire sul lavoro e nella società. Inoltre conosciuto come "Core skills"

Abilità principali Una gamma di competenze che servono nell'educazione, nell'impiego, nella formazione per tutta la vita e per lo sviluppo personale per poter operare in maniera efficiente sul posto di lavoro e nella società. Ad es. Capacità di comunicare, comprendere, usare la matematica di base, risolvere i problemi, avere le conoscenze di base del computer, poter lavorare in maniera efficace con gli altri e migliorare le proprie capacità di apprendimento. Vedi anche abilità di base

Abilità Soft Abilità che sono diverse da quelle IT. Fa riferimento alle capacità del negoziare, team building, ascoltare.

Accessibilità Una caratteristica di una tecnologia che consente a persone con disabilità di farne uso. Ad esempio i siti web accessibili possono essere navigati da persone con disabilità visive, uditive, motorie o cognitive. Il design accessibile è inoltre di beneficio per le persone in possesso di hardware o software più lenti o obsoleti.

Accreditamento L'accreditamento è il riconoscimento formale da parte di un ente esterno e/o indipendente. (Confronta con formazione certificata)

Adattamento dei materiali Adattare i materiali di apprendimento esistenti per soddisfare i bisogni di un allievo specifico oppure di un gruppo di allievi. Per esempio materiali che sono adatti a livello nazionale potrebbero avere bisogno di essere adattati o modificati per affrontare i bisogni degli allievi a livello locale.

Ambienti centrati sulla comunità Ambienti educativi in cui i principianti sviluppano un senso di comunità, essendo interdipendenti e vengono migliorate dalle interazioni e dalle norme sociali che stimano la ricerca del sapere. Questo tipo di ambiente è simile ad una reale Comunità di pratica, dove ci sono obiettivi comuni e dove ognuno tenta di collaborare per realizzare quegli obiettivi.

Ambienti centrati sulla conoscenza Ambienti educativi centrati sul tipo di informazione e sulle attività che aiutano gli studenti a sviluppare la comprensione dei materiali di un settore specifico.

Ambienti centrati sull'allievo Fa riferimento a degli ambienti educativi che si concentrano sulle conoscenze precedenti, credenze, capacità ed attitudini che gli allievi portano in un ambiente educativo. Quindi, questi ambienti mettono in evidenza l'appropriatezza culturale e l'importanza culturale facendo attenzione alle culture o sottoculture dell'allievo, il proprio modo di essere e la propria cultura.

Ambiente di apprendimento Software predisposto come unica soluzione che può facilitare l'apprendimento online per un ente. Corsi creati all'interno dell'ambiente di apprendimento possono essere registrati con le stesse abilità di un sistema di gestione dell'apprendimento (LMS), ma l'ambiente di apprendimento può non essere capace di segnalare corsi che sono stati creati all'esterno del sistema. Molti ambienti di apprendimento comprendono anche una capacità ulteriore per la creazione di altri corsi.

Ambienti di apprendimento gestito (MLE) Fa riferimento alla gamma dei sistemi di informazione e dei processi di una istituzione, che contribuiscono direttamente oppure indirettamente all'apprendimento ed alla gestione di quell'apprendimento.

Ambiente di Apprendimento Virtuale Un ambiente che potrebbe essere usato per sostenere una gamma di contenuti di apprendimento, dall'aula convenzionale all' off-line, apprendimento a distanza ed apprendimento on-line.

Analisi dei bisogni formativi Il processo di raccolta e di interpretazione dell'informazione per identificare il miglioramento di aree di adempimenti personali ed organizzative. I dati sono raccolti per rispondere alle domande fondamentali richieste per l'identificazione dei bisogni di formazione come; chi, che cosa, quando, perché e come.

Analisi SWOT Un metodo per identificare le forze (la ricchezza ed i vantaggi dell'organizzazione) e le debolezze (punti deboli dell'organizzazione), analisi delle opportunità e minacce da affrontare. Svolgere un'analisi usando il SWOT framework aiuta a concentrare le vostre attività in aree dove si è più forti e dove esistono le migliori opportunità.

Andragogia L'arte e la scienza di aiutare gli adulti ad imparare. Una teoria introdotta da Malcolm Knowles che si basa sul concetto che gli adulti vogliono decidere autonomamente il proprio percorso e sono responsabili delle proprie decisioni. I programmi formativi per adulti devono tenere conto di questo principio basilare.

Apprendimento Un processo cumulativo dove gli individui gradualmente assorbono entità sempre più complesse ed astratte (concetti, categorie e modelli di comportamento oppure moduli).

Apprendimento a distanza situazione educativa in cui l'istruttore e gli allievi sono separati da tempo, da posizione, o da entrambe. La formazione o i corsi di formazione sono trasmessi a delle postazioni remote tramite mezzi di istruzione sincroni o asincroni, compreso la corrispondenza scritta, testo, grafici, audio e videotape, CD-ROM, formazione on line, audio-videoconferenza, TV interattiva e fax. La formazione a distanza non preclude l'uso dell'aula tradizionale. La definizione di formazione a distanza è molto più vasta e richiede la definizione di e-learning. Vedi Formazione Aperta e flessibile.

Apprendimento aperto e flessibile (OFL) Offre agli allievi la possibilità di scelta dei luoghi di studio, mezzi, ritmi di studio, meccanismi di sostegno, punti di entrata e di uscita nel proprio apprendimento. Può anche includere le caratteristiche dell'apprendimento a distanza.

Apprendimento asincrono Un programma di apprendimento che prevede che il discente scelga i tempi nei quali dedicarsi, autonomamente, a un determinato materiale di studio. Modalità di studio che non richiede al principiante ed all'istruttore di partecipare allo stesso tempo. Tipicamente

di tratta di tutorial online auto-gestiti. Per esempio, sono corsi autonomi svolti tramite Internet o CD-ROM, Q&A mentoring, discussioni di gruppo online, e emails.

Apprendimento assistito da un mentor Una caratteristica chiave per tutta l'esperienza di apprendimento dove l'allievo si accoppia ad un mentor. Di solito questa persona è qualcuno che ha più esperienza ed ha un'età superiore di quella dell'allievo per il quale si trova a dare sostegno, incoraggiamento e guida. Il mentor di solito forma, facilita, svolge attività di collegamento e consiglia i propri allievi.

Apprendimento auto gestito Nell'apprendimento auto gestito il contenuto, le sequenze di apprendimento, il ritmo di apprendimento e possibilmente anche il mezzo vengono stabiliti dall'allievo stesso.

Apprendimento collaborativo o apprendimento collaborativo tramite computer è basato sull'apprendimento tramite l'interazione personale o sociale fra i partecipanti. Il modello è progettato per aiutare gli allievi a ripartire gli obiettivi, a sfruttare i materiali didattici e a raggiungere livelli più alti di comprensione e di conoscenza sviluppati tramite la costruzione sociale dei significati e della conoscenza. Gli allievi lavorano in collaborazione o in cooperazione in squadre. L'apprendimento è un processo di trattativa fra i principianti.

Apprendimento/insegnamento con il computer Un termine chiave per l'uso del computer sia nell'istruzione che nell'amministrazione dell'insegnamento e dell'apprendimento. I materiali didattici ed il contenuto sono trasmessi tramite le applicazioni del software con un CD-ROM o sono installati nel computer del discente. Il CAI (istruzione assistita da computer) e CMI (istruzione gestita da computer) sono inclusi alla voce del CBT. Alcune persone usano scambievolmente i termini CBT e CAI. (glossario E-learning, compilato da Eva Kaplan-Leiserson-Leiserson)

Apprendimento costruttivo significa che il discente associa le nuove conoscenze con quelle già acquisite combinando esperimenti concreti con principi astratti. C'è uno scambio tra l'apprendimento concreto e l'apprendimento astratto. L'apprendimento concreto combina elementi dell'apprendimento esistente, creando così un network, dove il pensiero astratto è utilizzato per capire ed espandere quello reale.

Apprendimento flessibile caratterizzato da:

- Nessuna progressione predefinita
- Orientato al problem solving
- Una struttura formativa modulare basata su di un tema
- Una tradizione formativa basata sul "just in time"

Apprendimento informale L'apprendimento formale è una classe, un seminario, un corso autodidatta, ognuno lo riconosce come apprendimento. L'apprendimento informale è qualcosa al di fuori, come al gioco di poker quando si chiede ad una persona di aiutarci, un problem solving collaborativo, osservando un esperto, o condividere una postazione di e-learning. Più di una metà dell'apprendimento corporativo è informale.

Apprendimento in rete Apprendimento dove un allievo può unirsi con un'altro allievo, tutor ed istruttore, oppure dove una comunità di apprendimento può usare altre risorse di apprendimento attraverso il computer. L'iterazione può avvenire in tempo reale oppure in tempo ritardato. In tempo reale, viene anche chiamato apprendimento sincrono.

Apprendimento interattivo Allievi coinvolti nel processo di apprendimento assumendo un ruolo attivo. Ciò può essere raggiunto attraverso l'uso di tecnologie incluso touch screen, DVD e video, animazione tridimensionale, whiteboards, CD-ROM e Internet.

Apprendimento misto Una combinazione di apprendimento/insegnamento dato da una tradizionale lezione faccia a faccia cui si aggiungono forme di apprendimento elettroniche a distanza aperte miste, flessibili.

Apprendimento non accreditato apprendimento che è informale e non conduce direttamente a nessun tipo di accreditamento esterno, ricompensa oppure qualifica.

Apprendimento online Fornire apprendimento con i computers in rete oppure via Internet, oppure via Intranet aziendale.

Apprendimento per tutta la vita Definito recentemente nella carta verde del Regno Unito come il continuo sviluppo delle capacità, conoscenza e comprensione che sono essenziali per poter essere impiegati e per essere capaci di adempiere al proprio dovere. Il concetto prevede che gli individui e le aziende abbiano accesso all'apprendimento ovunque, in qualsiasi momento, usando i metodi più appropriati.

Apprendimento sincrono - Vedi **Apprendimento in rete**. Un istruttore on-line, in tempo reale, guida l'evento di apprendimento a cui tutti i partecipanti sono collegati nello stesso momento e comunicano direttamente tra loro. In quest'aula virtuale, l'istruttore mantiene il controllo dell'aula, con l'abilità di "chiamata" ai partecipanti. Nella maggior parte delle piattaforme, gli studenti e gli insegnanti possono usare un whiteboard per vedere il lavoro in progresso e condividere il sapere. L'interazione potrebbe anche avvenire via audio- o videoconferenza, Internet, oppure viva voce. (E-learning Glossary, Compiled by Eva Kaplan-Leiserson)

Apprendimento tradizionale Apprendimento tradizionale può essere caratterizzato da:

- Un progresso lineare dal più semplice al più complesso
- Un curriculum basato sulla conoscenza
- Apprendimento tradizionale che si basa sulla conoscenza del "caso mai"
- Obiettivi definiti in termini di acquisizione del sapere

Apprendimento tramite Internet Apprendimento fornito principalmente dalla rete TCP/IP quali e-mail, newsgroups, applicazioni riservate e così via. Sebbene il termine venga usato come sinonimo della formazione tramite WEB, la formazione tramite Internet non è necessariamente trasmessa su WEB, e può non utilizzare le tecnologie HTTP e HTML che rendono possibile la formazione su WEB.

Audio Il mezzo con il quale l'informazione arriva agli allievi attraverso il suono.

Authoring dove i tecnici assemblano i materiali didattici, per mezzo di uno strumento denominato sistema di authoring.

Auto conoscenza Fa riferimento alla conoscenza delle proprie capacità e delle proprie debolezze.

Autonomia dell'allievo In che quantità influisce l'allievo e non l'insegnante nel determinare gli obiettivi, selezionare le esperienze di lavoro, scegliere le esperienze di apprendimento e il tempo per una valutazione.

Auto-valutazione Una valutazione dell'allievo o dell'ente svolta in proprio.

Banda larga il termine comune per il collegamento ad alta velocità di Internet. Può trasmettere o trasferire le informazioni dal sistema centrale verso i satelliti fino a 40 volte più velocemente di un telefono e di un modem standard ed è collegato in modo permanente online.

Benchmarking usato per fare i confronti con altre organizzazioni o per test di verifica, per contribuire ad identificare i punti di forza, le debolezze e le zone da migliorare.

Cambio di gestione il processo di cambio dirigenziale efficace al livello organizzativo e personale

Campus Virtuale Parte di un università, ad esempio una facoltà che offre gli strumenti educativi/formativi in qualsiasi momento ed in qualsiasi luogo, attraverso Internet.

CD-ROM Memoria a sola lettura su compact disk. Un disco che può memorizzare un grande quantità di informazioni di testo, di audio, di video e di informazioni grafiche, usato comunemente per l'apprendimento interattivo

Centri di apprendimento Un'area in ufficio oppure in uno stabile, destinata all'apprendimento, usando metodi aperti e flessibili per offrire la possibilità di apprendimento sul luogo e quindi dare supporto agli allievi che appartengono ad una organizzazione, collegio oppure comunità locale.

Chat una comunicazione scritta fra membri online. I messaggi sono trasmessi fra i membri in tempo reale come in una conversazione scrivendo brevi frasi

Ciclo di vita Una progressione attraverso un serie di fasi diverse di sviluppo.

Competenze Un elenco di conoscenze, abilità ed attributi che sono richiesti per il rendimento del lavoro. Sono usati come fondamento per guidare i bisogni relativi alla formazione nell'analisi e nella valutazione.

Conoscenza metacognitiva Conoscenza che include la conoscenza strategica, la conoscenza dei compiti cognitivi e dell'auto conoscenza.

Contenuto riguarda il contenuto dell'insegnamento, sia il materiale che i concetti.

Corso non strutturato Programma non completamente strutturato all'inizio, le caratteristiche ed i bisogni degli studenti possono portare ad includere modifiche durante lo svolgimento del corso. Questo è possibile aumentando l'interazione studente-insegnante ed è facilitato usando l'approccio "oggetti di apprendimento riusabili" (RLO) es., sviluppando materiali formattati in piccoli blocchi per permettere la combinazione e la modifica durante tutto il processo di apprendimento.

Corso strutturato Programma con obiettivi predefiniti, letture ed altri compiti di apprendimento programmati e trasmessi agli studenti anticipatamente.

Costruttivismo è basato sulla natura costruttiva per la creazione della conoscenza secondo la teoria degli eventi. Il costruttivismo è basato su un metodo che suppone che l'apprendimento è un cambiamento nel significato costruito dall'esperienza dell'allievo, cioè è un processo dove gli individui costruiscono le nuove idee basate sulle conoscenze acquisite. I punti principali del costruttivismo sono l'apprendimento e la costruzione del processo della conoscenza; questo processo è considerato conforme alla situazione del discente. I metodi si basano sulla discussione e la collaborazione fra gli allievi, ponendo l'accento sulle inchieste o progetti di lavoro, compiti aperti o chiusi collegati allo scambio di obiettivi degli allievi o compiti costruiti per riflettere "gli stati del mondo reale". Il metodo costruttivo dipende solitamente dalla comunicazione fra gli allievi e dalle risposte dirette degli allievi con altri allievi e un insegnante.

Costruzionismo l'idea di base del costruzionismo è un'enfasi sulla tesi e sulle prove. I metodi favoriti sono le simulazioni (che cosa è sbagliato, che cosa può essere fatto) o come costruire un.. (Es... Lego ha sviluppato un sistema di CAD/CAM, in cui i modelli fatti da Lego possono essere

controllati dai programmi del computer). Il costruzionismo inoltre preferisce incarichi aperti e risposte dirette.

Courseware Generico Prodotti e materiali generici del courseware che sono stati sviluppati per soddisfare le esigenze di un pubblico ampio e vario, piuttosto che per un'esigenza specifica di un'organizzazione. Per esempio abilità di base, abilità nel presentarsi, tecniche di colloquio, tecniche per condurre un'intervista, abilità chiave ecc. Anche riferito come Off-the -Shelf.

Cultura organizzativa Le tradizioni e le credenze generali di un gruppo di persone che lavorano insieme in un modo strutturato per uno scopo comune in un momento particolare.

Curriculum Il curriculum è la descrizione generale dei contenuti di un programma formativo o di un evento formativo. Un curriculum descrive i presupposti dell'allievo, le strutture, gli obiettivi, i contenuti, il processo di apprendimento e di valutazione. (le competenze didattiche).

Dichiarazione della mission Una breve descrizione scritta degli scopi di un'azienda, ente senza scopo di lucro, reparto pubblico oppure ente pubblico.

Diversità digitale dove certe persone e gruppi sociali rischiano di essere esclusi dall'informazione per l'età. Conosciuto anche come E-esclusione

DVD un disco ottico registrato che viene letto da un laser , con addirittura più grande capacità di memorizzazione di informazioni

E-Book è la versione elettronica di un manuale. Un E-book è tipicamente costruito sia con l'ipertesto che con strati di testo; conterrà diversi tipi di aiuti visivi e buoni mezzi di ricerca. E-books sono un sotto sviluppati. Per ora il mercato di E-book in molti paesi è piuttosto povero.

E-Commerce il processo di acquistare e vendere prodotti e servizi tramite Internet.

Educazione professionale e formazione Qualsiasi programma di formazione organizzato sistematicamente così da poter sviluppare le abilità occupazionali e le competenze richieste dall'esercizio di un lavoro specifico.

E-Exclusion - vedi "diversità digitale"

E-inclusion Superamento della diversità digitale utilizzando sistemi sviluppati per prevenire il rischio di esclusione.

E-learning Formarsi con l'aiuto dell'informatica e strumenti di comunicazione tecnologici. Può comprendere formati multipli e metodi ibridi: l'uso di software, Internet, CD-ROM, formazione online o qualsiasi altro mezzo di comunicazione elettronico o interattivo. (Cedefop,2002). Include la consegna dei contenuti via Internet, intranet/extranet (LAN/WAN), audio-videotape, radiodiffusione, Tv interattiva, e CD-ROM. E-learning copre una larga scala di applicazioni e processi, come formazione con il Web, formazione con computer, classi virtuali e collaborazione digitale. (Glossario E-learning compilato da Eva Kaplan-Leiserson)

E-mail (Posta elettronica) Lo scambio di informazione da un computer all'altro usando software destinati a spedire e ricevere informazioni.

Faccia a faccia Comunicazione tra allievi e insegnanti avviene faccia a faccia.

Facilitatore Un altro termine usato per indicare un educatore, istruttore o insegnante. Il facilitatore

nell'insegnamento costruttivista è un insegnante che consiglia l'allievo, stimola e provoca il pensiero critico, l'analisi e la sintesi dell'allievo durante l'apprendimento.

Firewall Un'applicazione del software che isola la parte della rete per esempio Intranet, impedendo che sia raggiunta pubblicamente.

Formazione Una possibilità per cercare di imporre l'apprendimento, spesso predisposta con più convenienza dell'ente che all'allievo. (Vedi Formazione professionale)

Formazione basata sulla Tecnologia (TBT) L'erogazione del contenuto via Internet, LAN o WAN (intranet o extranet), divulgazione satellitare, audio- o videotape, televisione interattiva, o CD-ROM. TBT raccoglie sia CBT e WBT.

Formazione certificata Programmi e corsi che sono sottoposti a revisione e approvati, aventi lo scopo di far ottenere all'apprendimento offerto un certo livello di qualità. La formazione certificata molto spesso conduce ad un premio o ad un riconoscimento.

Formazione continua Formazione che viene offerta a ventunenni e oltre che desiderano ampliare la loro formazione e raggiungere nuovi obiettivi e qualifiche, o ampliare quella già esistente.

Formazione distribuita usa una vasta gamma di tecnologie informatiche che forniscono opportunità formative oltre i confini della tradizionale classe, compreso il world wide web, email, video-conferenza, groupware, simulazioni, newsgroup, liste di distribuzione, chat room e software didattici. Un ambiente formativo ripartito facilita il paradigma educativo centrato sull'allievo e promuove l'apprendimento attivo.

La formazione ripartita può essere effettuata in varie forme e scale. Un modello didattico istruttivo permette all'istruttore, agli allievi, e contenuti di essere posizionati in differenti, luoghi e non centralizzate in modo che l'istruzione e la formazione possono avvenire indipendentemente dal luogo e dal tempo. Il modello a formazione ripartita può essere usato congiuntamente ai corsi tradizionali in aula, con corsi di formazione a distanza tradizionali, o può essere usato per creare classi interamente virtuali.

Formazione guidata la formazione guidata dal vivo da parte di un istruttore, come ad esempio in aula oppure in tempo reale attraverso il WEB su sistema conferenza. Di solito si fa riferimento all'aula di tipo tradizionale dove l'istruttore insegna a studenti in un'aula. Il termine viene usato sia in casi di apprendimento on-site oppure in aule (e-learning) (anche Instructor Led Teaching (ILT))

Formazione in aula Qualsiasi formazione, insegnamento o apprendimento che avviene fra l'allievo ed il facilitatore, faccia a faccia.

Formazione per adulti Apprendimento e insegnamento che enfatizza gli aspetti principali dell'apprendimento per adulti, meglio conosciuto come andragogia.

Formazione professionale Apprendimento che viene avviato per dare maggior supporto nel lavoro attuale o futuro.

Formazione su base Web (WBT) Erogazione del contenuto didattico via WEB browser con Internet pubblico, un intranet, oppure un extranet. La formazione su base WEB spesso offre collegamenti ad altre risorse di apprendimento come ad esempio referenze, e-mail, bulletin boards, e gruppi di discussione. WBT può anche comprendere un facilitatore che può fornire linea guida per il corso, gestire i pannelli di discussione, le docenze, altro. Quando viene usata con un facilitatore, WBT offre alcuni vantaggi sulla formazione condotta dal formatore e rimangono anche

i vantaggi di una formazione computerizzata (E-learning Glossary, Compiled by Eva Kaplan-Leiserson)

Formazione sul posto di lavoro Apprendimento o formazione che avviene mentre una persona si trova sul posto di lavoro. Di solito è basata sui bisogni professionali dell'individuo ed anche dei bisogni del datore di lavoro. L'apprendimento può essere formale o informale (ad esempio il corso di un giorno in azienda su PowerPoint).

Frameworks un framework è la struttura di un progetto riutilizzabile, espresso come una parte di classi astratte e del modo in cui i vari casi usano un disegno object - oriented. È un progetto riutilizzabile per una parte o per intero; un framework interfaccia utente fornisce soltanto l'interfaccia di un sistema (Ralph Johnson).

Gestione della conoscenza Catturare, organizzare ed immagazzinare la conoscenza e l'esperienza dei lavoratori individuali e di gruppo all'interno di una organizzazione e renderla disponibile ad altre organizzazioni. L'informazione viene immagazzinata in un database specifico, chiamato base di conoscenza. (E-learning Glossary, Compiled by Eva Kaplan-Leiserson)

Gestione della Crisi L'azione o la pratica di gestire una crisi quando si presenta, e il tentativo di limitare l'impatto di un problema non previsto.

HTML Il linguaggio (codice) è usato per generare documenti elettronici, particolarmente pagine sul World Wide Web (WWW) che contengono collegamenti denominati hyperlinks. Il linguaggio HTML dice ad un web browser come visualizzare le pagine Web che riceve. (Microsistemi Sun, glossario eLearning).

Indicatori di rendimento Misure per valutare il rendimento.

Interlocutore Uno di due persone coinvolte in un dialogo interattivo.

Internet Il sistema d'accesso al World Wide Web (WWW)

Intranet una rete di proprietà privata (organizzazione) che funziona come Internet ma è protetta da accessi esterni. Viene usata per il trasferimento di informazioni ai propri dipendenti nel posto di lavoro

Ipertesto consiste in un testo di base con collegamenti orizzontali. Il testo di base può, in questo modo, dare una breve descrizione dell'oggetto e seguendo i vari collegamenti il lettore può ottenere maggiori informazioni sui temi specifici.

Istruttivismo il metodo didattico che suppone che l'apprendimento è modellato dalle condizioni ambientali e che quell'insegnamento si basa nel favorire le migliori condizioni esterne per garantire la reattività degli allievi. L'apprendimento è visto come una progressione lineare del sapere; ogni piccola parte dei contenuti viene aggiunta alla precedente a piccoli passi. La conoscenza dichiarativa e procedurale è presentata dall'insegnante usando esempi e regole mentre l'allievo acquisisce padronanza delle informazioni teoriche attraverso le esercitazioni.

Istruzione assistita da computer (CMI) L'uso di un computer per controllare il processo d'apprendimento, incluso prove e registrazioni. Confronta anche LMS e LCMS.

“Just-in-casé” apprendimento che potrebbe avvenire nel caso in cui i contenuti potrebbero servire più tardi.

Just-in-time” Appena in tempo . Caratteristica dell'e-learning in cui gli allievi sono capaci di accedere all'informazione di cui hanno bisogno, esattamente quando serve.

Larghezza di banda la quantità di dati che possono circolare lungo un canale di comunicazioni in un dato periodo di tempo.

Logistica Il metodo di trasferimento , distribuzione e trattamento delle merci e dei prodotti durante il loro tragitto dal produttore al cliente.

M-Apprendimento – apprendimento mobile. Apprendimento che avviene con strumenti senza filo, quali il computer palmare e telefoni cellulari.

Materiali didattici ordinabili Materiali che sono progettati ed adeguati a soddisfare i bisogni e le necessità per un apprendimento specifico di una organizzazione

Metadata Dati concernenti la descrizione dei contenuti, qualità, condizioni ed altre caratteristiche. Informazione sul contenuto che permette di essere immagazzinata in un database.

Metatags Un'etichetta HTML che identifica i contenuti di un sito web. Informazione che viene comunemente trovata in un metatag comprende l'informazione sui diritti d'autore, parole chiave per i motori di ricerca e descrizioni per la formattazione della pagina.

Metodo di consegna - descrive il modo in cui la formazione viene data agli allievi. Può essere sotto forma di un libro di esercizi stampato, video, nastro audio, DVD, CD-ROM, aula, giochi/attività ed attraverso Internet.

Modello di apprendimento indipendente Il modello pedagogico indipendente si focalizza sull'auto-apprendimento controllato dal discente. È basato sull'aspettativa che gli allievi possono guidarsi autonomamente e definire i loro propri obiettivi con supporto dato dalle letture e dai compiti suggeriti dall'insegnante.

Modulo Un corso può essere diviso in più moduli. Un modulo può essere definito come un programma oppure come curriculum.

Motivazione Costruzione psicologica che descrive uno stato interno oppure una condizione che serve ad attivare oppure energizzare il comportamento in una direzione. Molti psicologi credono che ci sono due tipi di motivazione, intrinseca ed estrinseca. La prima tratta un'attività svolta da un individuo” per il proprio bene”. Estrinseca motivazione che giace nell'approvazione esterna, nella ricompensa oppure in un rafforzamento.

Multimedia Tecnologie di apprendimento che integrano la diversa gamma di media - audio, video, animazione, testo, grafica ecc – in un pacchetto a cui l'utente può accedere o controllare con un computer.

Obiettivo è lo scopo che promuove l'azione. Gli obiettivi possono essere trovati nei paragrafi della scuola, nelle direttive della legge nazionale e negli obiettivi di soggetti diversi. Ci sono opinioni differenti su, quali valori e conoscenze gli obiettivi dovrebbero riflettere.

Obiettivo dell'apprendimento Una chiara e misurabile descrizione dell'apprendimento in termini di conoscenza, abilità e rendimento, che ci si attende dall'allievo, e che può essere osservata dopo che l'apprendimento è avvenuto così da poter considerare il successo.

ODL Apprendimento aperto ed a distanza. ODL, combina le proprietà dell'apprendimento aperto

e flessibile con quelli dell'apprendimento a distanza.

Oggetto di apprendimento parte di informazione che può essere nuovamente usata, non dipende dai media e viene usata come un blocco modulare per il contenuto e-learning. Gli oggetti di apprendimento sono più efficienti quando sono organizzati da un sistema di classificazione meta-data e sono immagazzinati in un ripostiglio di dati come LCMS. Si fa riferimento anche come Oggetti di apprendimento riusabili.

Oggetti di apprendimento riusabili – Vedi **oggetto di apprendimento** Una collezione di RIOs, riassumono e valutano specifici obiettivi di apprendimento. I materiali sono formattati in blocchi per permettere la combinazione e la modifica durante il processo di apprendimento.

Oggetti informativi riusabili (RIOs) Raccolta di elementi di contenuto, pratica, valutazione fatta su un singolo oggetto di apprendimento. I RIOs sono costruiti da templates basati sullo scopo di comunicare un concetto, fatto, processo, principio oppure procedura.

Pacchetti di lavoro Un modo di organizzare il contenuto di un modulo ODL. Un pacchetto di lavoro comprende:

- Specifiche che comprendono le istruzioni chiare affinché l'allievo sappia esattamente come lavorare con il materiale e con i test di valutazione. Questo comprende anche considerazioni sull'aspetto teorico e pratico, comunicazione e riscontro.
- Uno o più oggetti di apprendimento che contengono materiali e compiti per l'allievo
- Materiale supplementare oppure referenze.

Pedagogia Lo studio oppure la pratica dei metodi e delle attività di insegnamento e di apprendimento.

Piattaforma pedagogica Una piattaforma pedagogica è un modello che comprende le seguenti considerazioni:

- pedagogico (come insegnare – scopi metodi adatti ai gruppi target)
- tecnologiche (quali media usare, adatti per il gruppo target) e tecnico (quali attrezzature è meglio usare in funzione dei metodi e media prescelti), organizzative (risorse e programmazione, sviluppo, gestione e manutenzione dell' ODL).

Piattaforma per l'apprendimento Il sito interno oppure esterno all' azienda, spesso organizzato attorno a delle materie strettamente connesse, che contengono funzioni (che vanno dalle chat rooms al groupware) e che permette agli utenti di fornire e prelevare informazioni.

PMI Piccole e medie imprese. Comunemente definite come aziende che occupano meno di 250 dipendenti.

Portale di apprendimento Qualsiasi sito web che offre agli allievi oppure alle organizzazioni un accesso con le molteplici risorse di apprendimento e formazione. Gli operatori dei portali di apprendimento vengono anche chiamati aggregatori di contenuto, distributori.

Processo accomodante Dove apprendere è basato sul processo di elaborare le nuove informazioni ed usa la conoscenza nuova anziché la conoscenza attuale [per modificare la conoscenza che il discente ha].

Processo di assimilazione dove il processo di apprendimento si basa sull'incamerare nuove informazioni oltre a quelle già esistenti (allargare le conoscenze che gli allievi hanno già)

Processo lavorativo Percorso scelto dal formatore e l'allievo per la formazione, le materie scelte e la conoscenza da acquisire. Sono anche da tener presente le considerazioni generiche e quelle relative al piano didattico della materia.

Prodotti Off-the-Shelf - Vedi **Courseware Generico**

Progettista la persona che sviluppa il materiale ODL

Progetto didattico il progetto didattico è lo sviluppo sistematico delle specifiche didattiche che utilizza l'apprendimento e la teoria didattica per accertare la qualità dell'istruzione. È l'intero processo di analisi dell'apprendimento per quanto riguarda i bisogni e gli obiettivi e dello sviluppo di un sistema di consegna al fine di soddisfare quelle esigenze. Include lo sviluppo del materiale didattico ed attività e prove e valutazione di tutte le istruzioni ed attività dell'allievo (Berger e Kam)

Programmi didattici I programmi didattici sono costruiti normalmente a ritmo individuale con una minima esigenza di tutoraggio durante l'apprendimento. Le risposte sono contenute spesso nell'ambito dei programmi. I metodi preferiti sono:

- Apprendimento programmato
- Programmi di formazione
- Presentazioni e prove

Pubblicazioni integrate Materiali didattici integrati con altri materiali. Per esempio un CD-ROM con un manuale didattico e un website.

Qualità viene definita come la totalità delle caratteristiche di un prodotto o di un servizio che usa le proprie capacità per soddisfare i bisogni e le aspettative pronunciati oppure incluse nell'ISO 9000:2000

Reddito sull'investimento Produrre profitto oppure interesse come pagamento per il lavoro, investimento fatto.

Ricerca di mercato La raccolta e la valutazione dei dati concernenti le preferenze dei consumatori per prodotti e servizi. L'investigazione del mercato, la raccolta dell'informazione e dei dati utili per lo sviluppo di un prodotto.

Esistono due tipi di ricerca di mercato:

- 1) Ricerca primaria (ricerca sul campo) - raccolta di dati che non erano disponibili sino ad ora
- 2) Ricerca secondaria (ricerca fatta a tavolino) - raccolta ed organizzazione di dati già esistenti, da utilizzare per un nuovo scopo.

Risultati dell'apprendimento I risultati attesi dall'allievo quando ha avuto luogo l'esperienza. Questi includono sia l'acquisizione delle capacità, la comprensione, il sapere e le qualifiche quali anche lo sviluppo di attitudini, valori ed identità rilevanti per una società che apprende.

SCORM (Sharable Content Object Reference Model) Un set di standards che, quando applicati al contenuto di un corso, producono piccoli oggetti di apprendimento che si possono ri-utilizzare.

Sistema di assicurazione della qualità Un sistema di assicurazione della qualità contiene le politiche, attitudini, azioni e procedure necessarie per assicurare che la qualità viene mantenuta ed evidenziata.

Sistema di authoring o strumenti di authoring Un'applicazione o programma progettato per essere utilizzato da personale non esperto di computer per creare prodotti di apprendimento/insegnamento. Uno strumento di authoring non richiede esperienze di programmazione o specifiche competenze per informatiche per essere utilizzato. Consente ai non programmatori di creare programmi di apprendimento elettronici. Le tipologie di strumenti di authoring includono gli editor di pagine web, gli strumenti di authoring centrati su modelli, strumenti di cattura della conoscenza e per la creazione di file e testi.

Sistema di gestione dei contenuti (CMS) Software che consente la creazione e il mantenimento del proprio sito dando la possibilità di migliorare il processo di progettazione, verifica, approvazione ed invio dei contenuti alla pagina web.

Sistema di gestione dei contenuti dell'apprendimento (LCMS) Un sistema su base WEB che facilita la creazione, il disegno, il trasferimento e la valutazione dei risultati della formazione, corsi ed oggetti specifici dell'apprendimento. Il software permette di gestire sia la parte amministrativa che quella relativa ai contenuti. Esso, può fornire la certificazione ed un reso conto individuale per l'allievo che richiede conoscenze specifiche. Un LCMS combina le abilità di gestione del corso di un LMS (learning management system) con la creazione del contenuto e l'immagazzinamento delle abilità di un CMS (content management system).

Sistema di gestione dell'apprendimento (LMS) Permette alle aziende di pianificare e tracciare i bisogni di apprendimento ed i risultati ottenuti con i propri dipendenti, clienti e partners. Possono collegare degli obiettivi organizzativi per lavori e competenze, fornire un catalogo di corsi disponibili, libri ed eventi formativi, fornire i contenuti per la formazione in aula oppure in altri modi di apprendimento. Le LMS registrano gli utenti ed i corsi sostenuti in un catalogo, registrano i dati degli allievi; forniscono reports a chi gestisce. Un LMS è tipicamente progettato per gestire corsi provenienti da più fornitori.

Spazio per l'apprendimento Un ambiente geografico immaginario in cui fiorisce l'impresa dell'apprendimento. Mappata dall'analisi di mercato e controllata dai consulenti, questo territorio è un annesso vicino al luogo di lavoro.

Standards Parti di un obiettivo di apprendimento che descrive come l'allievo dovrebbe agire es. accuratezza velocità e qualità.

Stile di apprendimento Un metodo che usa una persona per acquisire la conoscenza. Ogni persona apprende nel proprio unico modo. Lo stile di apprendimento consiste nel come la persona apprende, basandosi sulle proprie forze, debolezze e preferenze.

Studi di fattibilità usato per definire e valutare l'attuabilità di un nuovo prodotto o servizio che analizza gli obiettivi di prestazioni previsti e fornisce una guida all'esecuzione.

Target group Un particolare gruppo di persone a cui viene indirizzato qualcosa, oppure rivolto.

Tassi di ritenzione La percentuale di allievi che completano il proprio corso oppure continuano nella fase successiva. Tendono ad essere calcolati per coloro che partecipano a programmi di apprendimento con durata di almeno 12 settimane.

Tecnologia dell'informazione e comunicazione (ICT) la registrazione, l'elaborazione e la presentazione elettronica delle informazioni attraverso un certo numero di mezzi di comunicazione.

Tecnologia dell'informazione e dell'apprendimento (ILT) Tecnologia che processa le informazioni a beneficio degli allievi e per migliorare l'apprendimento.

Tecnologia didattica la teoria e la pratica del progetto, dello sviluppo, dell'utilizzazione, dell'amministrazione e della valutazione dei procedimenti e delle risorse per l'apprendimento.

Testo a strati Un testo a strati comprende un testo di base con collegamenti verticali. Il testo base può essere una definizione, il secondo strato può essere una spiegazione più ampia ed il terzo ed il quarto possono essere degli esempi. Il testo a strati permette all'allievo di avere più informazioni su un tema specifico collegandosi attraverso gli strati.

Tutor la persona che usa i materiali ODL per l'insegnamento.

Università Virtuale Una Università che possiede tutte le possibilità di formazione su Internet

Valutazione Processo di raccolta di informazioni da utilizzare circa l'impatto e l'efficacia di un evento formativo. I risultati delle misurazioni possono essere usati per migliorare l'offerta formativa, determinano inoltre se gli obiettivi formativi sono stati realizzati e valutano il valore dell'evento formativo dell'ente responsabile. Le valutazioni possono variare da una minima parte della misurazione della conoscenza effettiva ad una misurazione più ampia per quanto concerne lo sviluppo degli allievi nella completa totalità

Verifica Verifica oppure convalida, di solito sottoforma di accreditamento di un ente oppure come parte delle attività di un ente.

Video Conferenza Una predisposizione dove il monitor televisivo, la macchina fotografica ed il microfono sono collegati insieme per permettere due o più persone dislocate, di vedere, ascoltare e parlare un con l'altro.

XML (Extensible Markup Language) Il linguaggio in codice della prossima generazione per la WEB page, permette ai progettisti di programmare i propri comandi di markup i quali possono poi essere usati come se fossero dei comandi standard HTML.

NOTE

- [1] Si è scelto di conservare la terminologia inglese anziché tradurre con "Apprendimento aperto e a distanza" perché è ormai entrata nell'uso comune. [N.d.T.]
- [2] [N.d.T.] Per processi di apprendimento "intenzionali" si intendono i processi intrapresi non tanto volontariamente quanto consapevolmente da parte degli studenti. Qualora uno studente prenda parte consapevolmente ad un processo di formazione, si potrà allora parlare di una partecipazione intenzionale.
- [3] vedi la dimensione 4
- [4] Anche in questo caso si è scelto di mantenere nel testo italiano il termine inglese in quanto correntemente in uso nel nostro paese. I Learning Objects sono l'unità minima costitutiva di un percorso formativo.
- [5] Noi sappiamo che l'ODL non è necessariamente mediato da ICT. Qui colleghiamo l'ODL all'apprendimento supportato dal computer perché oggi è l'esperienza più comune.
- [6] Hiim, Hilde, og Else Hippe: Læring gennem oplevelse, forståelse og handling. En studiebog i didaktik. Gyldendal, 1993, s. 49
- [7] Martin Flate Poulsen: nettbaseret undervisning. 2003, s.140
- [8] CEDEFOP 2001
- [9] Vedi <http://on.illinois.edu/IONresources/onlineLearning/StudentProfile..asp>
- [10] Diaz 2000 A
- [11] Cantor 1992
- [12] www.learningstyles.net
- [13] http://pss.uvm.edu/pss162/learning_styles.html, <http://pzweb.harvard.edu/P1s/HG.htm>
- [14] www.psc-cfp.gc.ca/ppc/learning_style_inventory_e.htm
- [15] www.@ventures.dk
- [16] Le categorie sopra sono basate sugli strumenti di marketing di Learning Link Scotland's
- [17] Potete trovare ulteriori informazioni sui bisogni educativi nel Capitolo 4.
- [18] Vedi capitolo 9
- [19] Vedi "What is Benchmarking?" The Benchmarking Exchange, www.benchnet.com/wib.htm (2004).
- [20] Vedi "About Benchmarking" Benchmarking Plus, www.benchmarkingplus.com.au/about%20benchmarking.htm (date unknown)
- [21] Vedi sezione 2.3
- [22] Petrus Fonseca (1564), Institutionum Dialecticorum Libri Octo, Lisbon
- [23] www.iso.ch
- [24] www.hsh.no/menu
- [25] www.qaa.ac.uk
- [26] www.odlqc.org.uk
- [27] www.iehp.com