

GLOSSARIO

Termine	Definizione	Riferimento bibliografico	Allegati	Link
Piattaforma digitale	"Infrastruttura hardware o software che fornisce servizi e strumenti tecnologici, programmi e applicazioni, per la distribuzione, il management e la creazione di contenuti e servizi digitali gratuiti o a pagamento, anche attraverso l'integrazione di più media (integrated digital platform). Attraverso le p. m. è possibile costituire ambienti di apprendimento virtuali, sistemi di formazione in e-learning, ambienti di lavoro, management, ricerca, monitoraggio, nonché repository di esperienze e servizi organizzati su più livelli di accesso, per tipologia di utente. La p. d. può essere open source o commerciale e può essere strutturata per un pubblico accesso o per un target circoscritto, previa registrazione. Essa può prevedere servizi informativi, interattivi, di file sharing, downloading e uploading, streaming nonché di comunicazione e condivisione di materiale multimediale".	www.treccani.it		
Piattaforma di collaborazione online	E' uno spazio virtuale che mediante tools di collaborazione semplifica le attività e aumenta la produttività di un gruppo di lavoro. Consente di: tener traccia dell'avanzamento dei singoli compiti; condividere informazioni, dati e file; inviare automaticamente aggiornamenti; gestire i flussi di attività. Si contraddistingue principalmente in funzione del tempo (Piattaforma Sincrona: gli utilizzatori eseguono l'attività contemporaneamente - Piattaforma Asincrona: gli utilizzatori collaborano insieme ma in momenti differiti) e in funzione dei tools di collaborazione (coomunication tools; documentation tools; task management tools; file sharing tools). ESEMPLI: Google Suite for Education - strumenti: <i>Gmail</i> (imposta un sistema per le email a livello scolastico o universitario oppure per scambiare email con i propri corsi); <i>Drive</i> (archivia e mette in ordine i compiti, i documenti o i programmi del corso, si può accedere da qualsiasi dispositivo); <i>Calendar</i> (condivide calendari oppure ne crea uno condiviso con alunni della classe o dell'Istituto); <i>Documenti, Fogli e Presentazioni</i> (per collaborare e condividere i feedback e lavorare in tempo reale con gli studenti su documenti, fogli di lavoro e presentazioni); <i>Moduli</i> (crea moduli, quiz e sondaggi per raccogliere le risposte e analizzarle con l'aiuto del machine learning); <i>Jamboard</i> (utilizza la tela interattiva per fare schizzi e collaborare, basata sul cloud disponibile su computer, telefono o tablet); <i>Sites</i> (per realizzare siti web, ospitare programmi di studio, sviluppare competenze di sviluppo e creatività degli studenti); <i>Hangouts Meet</i> (videochiamate e messaggi); <i>Gruppi</i> (crea forum di classe); <i>Vault</i> (gestione dispositivi e configurazione sicurezza dei dati); <i>Classroom</i> (crea compiti, comunica con gli studenti, invia feedback)/ Office 365 Education A1 - strumenti: versioni web di <i>Word, PowerPoint, Excel, OneNote, Outlook</i> ; <i>Microsoft Teams</i> (un hub digitale che integra le conversazioni, le app e i contenuti necessari per migliorare la collaborazione e il coinvolgimento		http://services.google.com/fh/files/misc/google_edu_g_suite_for_education.pdf	https://edu.google.com/intl/it_it/products/gsuite-for-education/?modal_active=None https://www.microsoft.com/it-it/education/products/office
Piattaforma di condivisione file	Applicazione e servizio web in ambiente cloud con funzionalità di: salvataggio file e organizzazione in cartelle; condivisione selettiva di file e/o cartelle; gestione granulare delle autorizzazioni e delle possibili attività su file condivisi; editing condiviso dei file online (nei formati di file Word, Excel, PowerPoint); sincronizzazione del contenuto dei file con uno o più dispositivi fissi/mobili: Si vedano: Google Drive; Dropbox.			https://www.google.com/drive/ https://www.dropbox.com/it/
Europeana	"E' la piattaforma digitale europea per il patrimonio culturale. Fornisce accesso gratuito online a oltre 50 milioni di articoli digitali, provenienti da 3700 biblioteche, musei, archivi e gallerie di tutta Europa".			https://www.europeana.eu/portal/it
Mondo virtuale - MMOW (Massively Multiplayer Online World)	"E' un ambiente simulato dal computer e popolato da molti utenti i quali possono creare un avatar personale ed esplorare simultaneamente ed indipendentemente il mondo virtuale, partecipare alle sue attività e comunicare con altri. Questi avatar possono essere testuali, oppure rappresentazioni grafiche bi o tri-dimensionali. Gli utenti accedono ad un mondo simulato dal computer che presenta stimoli percettivi. Di rimando, l'utente può manipolare gli elementi di questo mondo ed esperire un certo grado di presenza. Questi ambienti e le loro regole possono ispirarsi a mondi di fantasia o alla realtà. Esempi di regole sono: la gravità, la topografia, azioni in tempo reale e la comunicazione. La comunicazione tra utenti può essere testuale, vocale, gestuale ed - in alcuni casi - anche tattile". Si veda edMondo , un mondo virtuale 3D online esclusivamente ad uso di docenti e studenti per l'innovazione didattica in classe.	http://edmondo.indire.it/info/cose-un-mondo-virtuale/		http://edmondo.indire.it
Videolezione asincrona	Lezione realizzata con tecnica <i>screencasting</i> , cioè registrando quanto viene visualizzato sullo schermo di un computer. Di solito è possibile sincronizzare al video la propria voce, animazioni e il volto del relatore. ESEMPLI: PowerPoint , permette la registrazione del commento audio allo scorrere delle slide. Nimbus , componente aggiuntivo di Google Chrome. Screencast-O-Matic , è possibile sincronizzare al video la propria voce o, in piccola finestra, la ripresa del proprio volto. Powtoon , permette di creare presentazioni e video con l'aggiunta di animazioni.		https://screencastomatic.com/tutorials https://www.powtoon.com/tutorials/	https://chrome.google.com/webstore/detail/nimbus-screenshot-screen/bpconcjcammlapcognelfmaeghhagj?hl=it https://screencastomatic.com https://www.powtoon.com
Videolezione sincrona	.Lezione realizzata in diretta mediante videoconferenza singola o di gruppo. ESEMPLI: Google Hangouts Meet , applicazione di Google Suite for Education in grado di connettere fino a 100 persone contemporaneamente. E' possibile condividere il proprio schermo, inviare e ricevere messaggi accedendo alla riunione con un link condiviso		https://support.google.com/meet/answer/9302870?co=GENIE.Platform%3DAndroid&hl=it	https://edu.google.com/intl/it_it/products/gsuite-for-education/?modal_active=None
Web meeting	E' una riunione online in cui i partecipanti possono scambiare idee e dialogare in modalità multi-a-molti. In particolare, il conduttore dell'incontro dovrà facilitare gli scambi, registrarne l'andamento, gestire il passaggio del microfono e la webcam, scegliere gli strumenti collaborativi. L'accento è sull'uso di strumenti collaborativi e sulla condivisione e confronto.			

GLOSSARIO

Termine	Definizione	Riferimento bibliografico	Allegati	Link
Streaming	<p>"Tecnica per il trasferimento dei dati in rete, soprattutto su Internet, utilizzata prevalentemente per i media audio e video. I dati possono essere elaborati come un flusso (<i>stream</i>) stabile e continuo e la trasmissione avviene in diretta o in leggera differita: nel primo caso i contenuti da inviare vengono compressi al fine di occupare meno banda e successivamente decompressi per poterne fruire; nel secondo possono essere utilizzati lasciandoli sul server di origine e inviati, anche in questo caso compressi, al client che ne fruisce. Lo s. costituisce un'evoluzione del sistema di <i>download</i>, che prevede l'acquisizione e la registrazione dell'intero file sulla memoria del dispositivo (PC o altro), prima di poterlo ascoltare o vedere. Questa tecnologia è quindi particolarmente utile quando la velocità del collegamento non è sufficiente a scaricare grandi quantità di dati e documenti, poichè consente di iniziare la fruizione prima che l'intero file sia stato trasmesso, appena è trascorso il breve tempo di <i>buffering</i>, cioè lo scaricamento di una prima porzione di esso. Particolarmente utilizzato per vedere programmi televisivi, eventi sportivi e film, tale sistema trova una notevole applicazione in campo musicale. La possibilità di trasmettere e ricevere brani e contenuti audio in tempo reale è alla base di web radio, in grado di proporre ai propri ascoltatori programmi in diretta (oltre che registrazioni delle trasmissioni in podcast). Come il downloading, lo streaming pone alcune questioni legate ai diritti d'autore delle opere trasmesse; accanto a siti illegali che offrono gratuitamente film o brani musicali (...) sono presenti servizi a pagamento che rispettano le leggi sul copyright...".</p>	<p>www.treccani.it</p>		
Webinar	<p>"Seminario condotto sul web. La caratteristica principale di tutti i w. È la partecipazione di persone dislocate in luoghi differenti. Un w. può essere condotto in tempo reale e/o registrato per una successiva consultazione su richiesta. Alcuni servizi per i w. consentono l'interattività fra uno o più presentatori e i partecipanti. Le caratteristiche disponibili variano da un servizio a un altro, ma possono anche comprendere la presentazione di slide e/o video, la disponibilità dell'audio tramite Internet VoIP e/o una linea telefonica, la registrazione del seminario, una chat testuale condivisa, una lavagna bianca condivisa, un'applicazione per i sondaggi o i test e la condivisione dello schermo del computer. I w. si prestano particolarmente alla formazione a distanza e ad attività di vendita. Esistono diversi servizi disponibili sia a pagamento, come Cisco Webex, Citrix Go To Webinar, Mikogo, sia gratuiti, come BigBlueButton, On Webinar, WebHuddle, OpenMeetings e Google+ Hangouts. Talvolta si utilizza il termine <i>webcast</i> per indicare w. senza interattività e l'espressione <i>web conference</i> per indicare il pieno coinvolgimento dei partecipanti".</p>	<p>www.treccani.it</p>		
Home schooling (o educazione parentale)	<p>"È la possibilità di far studiare a casa i propri figli seguiti in prima persona da genitori che ne diventano maestri. ... Ogni famiglia decide quale sistema utilizzare a seconda delle convinzioni personali, sviluppando un metodo educativo a cui gli altri genitori possono ispirarsi o personalizzare a loro volta. C'è chi preferisce mantenere una 'struttura scolastica' seguendo il programma ed i testi ministeriali e chi affronta una materia alla volta affrontando un singolo argomento per diverso tempo. ... Chi si avvale di questo sistema d'istruzione ed educazione deve presentare una lettera d'intento alla scuola, nella quale dichiara di volersi occupare personalmente dell'istruzione del bambino. I dirigenti scolastici chiederanno una verifica delle capacità tecniche ed economiche della famiglia e forniranno tutte le informazioni sull'esame di valutazione preventiva o per quelli di Stato (obbligatori per legge, 3° media e 3° o 5° superiore)".</p>	<p>www.indire.it</p>	<p>Decreto Legislativo 25 aprile 2005, n. 76, art. 1, comma 4. "I genitori, o chi ne fa le veci, che intendano provvedere privatamente o direttamente all'istruzione dei propri figli, ai fini dell'esercizio del diritto-dovere, devono dimostrare di averne la capacità tecnica o economica e darne comunicazione anno per anno alla competente autorità, che provvede agli opportuni controlli".</p>	
Risorse Educative Aperte - OER (Open Educational Resources)	<p>Materiale o risorsa educativa di dominio pubblico o rilasciata gratuitamente dall'autore permettendone l'adattamento, il miglioramento, l'utilizzazione nei diversi contesti, il montaggio, lo smontaggio, la composizione e ricomposizione, la redistribuzione con o senza modifiche da parte degli utilizzatori (<i>Revise - Reuse - Remix - Redistribute</i>).</p>	<p>Forum UNESCO del 2002</p>		<p>ESEMPI: http://etc.usf.edu/lit2go/ http://www.scuolavalore.indire.it/ http://www.liberliber.it/ http://www.alexandrianet.it/htdocs/</p>
Learning object	<p>"Un learning object è ogni risorsa digitale che può essere riutilizzata per supportare l'apprendimento"</p>	<p>D. A. Wiley</p>		

Termine	Definizione	Riferimento bibliografico	Allegati	Link
Open and Distance learning	<p>"Orientamento pedagogico risultante dall'integrazione di due componenti: la prima si richiama all'apprendimento 'aperto' (<i>open</i>), termine che valorizza il carattere flessibile e personalizzabile del percorso educativo e che ha trovato la sua più accreditata realizzazione già negli ultimi tre decenni del secolo scorso nell'esperienza della britannica Open university, la seconda si riferisce alla formazione a distanza (<i>distance education</i>), che assume nuovo risalto con l'avvento del web a partire dai primi anni Novanta del secolo scorso. Con il nuovo millennio il modello open/distance diventa un fondamento delle politiche educative; rispetto agli apparentemente affini online education ed e-learning, esso si connota sia per una maggiore enfasi sulla valenza emancipatoria che viene consentita al soggetto - reso protagonista della sua formazione in virtù dell'accrescimento di risorse e possibilità di scelta che gli vengono consentite -, sia per una maggiore attenzione alle peculiarità sociali dei contesti di fruizione. Per tale ragione organismi come l'UNESCO o il Consiglio europeo vi vedono significative opportunità per sviluppare educazione per tutti, superare divari socio-culturali, personalizzare percorsi di apprendimento, integrare educazione formale e informale, soprattutto in un'ottica di lifelong learning".</p>	<p>www.treccani.it</p>	<p>Lista UNESCO "Distance learning solutions"</p>	<p>lista UNESCO https://en.unesco.org/themes/education-emergencies/corona-virus-school-closures/solutions</p>
E-learning	<p>"Nella tecnologia dell'informazione, complesso di mezzi tecnologici messo a disposizione degli utenti per la distribuzione di contenuti didattici multimediali. L'e-l. si distingue da altri processi di formazione a distanza perché basato su una piattaforma tecnologica, cioè su un sistema informatico che gestisce la distribuzione e la fruizione dei contenuti formativi".</p>	<p>www.treccani.it</p>		
E-learning 2.0	<p>"Modalità di e-learning che prevede il ruolo attivo e autonomo dello studente in contrapposizione alle esperienze più tradizionali, che si caratterizzano per la gestione istituzionale del processo formativo all'interno di ambienti chiusi (piattaforme o learning management system), per la presenza di percorsi di apprendimento predefiniti, per l'uso di contenuti didattici (learning object) e per l'asimmetria delle relazioni (insegnante/allievo). Analogamente al cambiamento operato dal web 2.0, l'e-learning 2.0 prevede la centralità dello studente rispetto alle istituzioni formative, la sua libertà nell'individuazione delle risorse e la valorizzazione delle occasioni di apprendimento informale e non formale intrinseche alle dinamiche d'interazione in rete tra individui, gruppi e comunità d'interesse (networked learning). L'e-learning 2.0 si avvale di strumenti per la comunicazione interpersonale - chat, audio/video conferenza, messaggistica istantanea -, per la condivisione di esperienze - forum, ambienti di social networking -, per la costruzione di conoscenze - blog, wiki -. per la raccolta di risorse testuali e multimediali - video, foto, slide, e-book - e di specifici ambienti personali di apprendimento (PLE). L'integrazione dell'e-learning 2.0 con i modelli tradizionali di e-learning rappresenta uno dei temi principali nell'ambito delle politiche per Lifelong learning".</p>	<p>www.treccani.it</p>		
Piattaforma e-learning VLE (<i>Virtual Learning Environment</i>)	<p>"Ambiente virtuale di apprendimento (in sigla VLE) attraverso il quale sono erogati, in forma prevalentemente individuale, corsi di formazione a distanza cui gli allievi accedono attraverso un browser o un'interfaccia dedicata. Come molti termini e sigle del mondo dell'e-learning, VLE fa riferimento a un concetto ben consolidato nella letteratura pedagogica: l'ambiente di apprendimento, costituito da diversi elementi che vanno dallo spazio fisico alle attrezzature, alle modalità, regole, tempi, relazioni e metodologie utilizzate in un determinato contesto di apprendimento. La trasposizione di questo concetto nell'apprendimento a distanza e, più in particolare, nell'apprendimento basato sul web, ha portato allo sviluppo di sistemi tecnologici in grado non solo di replicare in rete i dispositivi didattici del mondo reale ma di proporre anche soluzioni capaci di sfruttare in modo adeguato le nuove opportunità offerte dalla tecnologia. Si tratta quindi di software basati sul web che consentono di gestire corsi, classi, comunicazioni di tipo sincrono e asincrono, materiali didattici, compiti, quiz e altre tipologie di prove di valutazione, sondaggi e altro ancora. VLE è il termine di uso più generico, ma sono spesso utilizzate (a volte come sinonimi) altre sigle (per esempio, LMS, <i>Learning Management System</i>) o traduzioni italiane (la più utilizzata è "piattaforma"). Sono oggi disponibili molti sistemi software VLE, di tipo sia commerciale sia open source".</p>	<p>www.treccani.it</p>		

Termine	Definizione	Riferimento bibliografico	Allegati	Link
Piattaforma e-learning LMS (<i>Learning Management System</i>)	Permette di erogare corsi online gestendo la registrazione degli studenti, la consegna, la frequenza e la verifica delle conoscenze. Si integrano con gli LCMS (<i>Learning Content Management System</i>) che si occupano dell'erogazione dei contenuti dei corsi. Per ogni studente il piano formativo può essere composto da contenuti didattici fruibili liberamente o da corsi con frequenza obbligatoria. E' definita la presenza di diversi ruoli (docente, tutor, amministratore, ecc.) e di aree di interazione (forum dei partecipanti). ESEMPLI: Moodle (è in grado di creare ambienti di apprendimento personalizzati; prevede pannelli dai quali si possono scaricare i documenti e seguire gli studenti; si possono creare corsi ottimizzati per il mobile; chat e forum di discussione tra gli utenti); ATutor (gli utenti possono creare una rete di contatti e partecipare a dei gruppi che condividono i medesimi interessi; servizio di messaggistica; archiviazione file; sistema di valutazione degli studenti); Eliademy (gli studenti possono caricare e condividere il materiale dei corsi; sistema di gestione dell'apprendimento tramite discussioni interattive, contenuti multimediali, strumenti di valutazione; possibilità di insegnare tramite lo smartphone); Forma LMS (permette di analizzare le competenze e rilasciare certificati; la classe virtuale permette di gestire gli eventi e il calendario; community per il confronto tra gli utenti); ILIAS (ha adottato le specifiche dello SCORM 1.2 e dello SCORM 2004 per la gestione dei contenuti digitali); Opigno (certificati; organizzazione del calendario di classe; video-gallery; sistemi di valutazione; lezioni dinamiche; controllo dei progressi degli studenti; chat; sondaggi); OLAT (valutazione dei progressi; pianificazione delle attività in agenda; notifiche email; archiviazione file; rilascio certificati).			https://moodle.org/?lang=it https://atutor.github.io http://helpdesk.eliademy.com https://www.formalms.org https://www.ilias.it https://www.opigno.org/en https://www.openolat.com/?lang=en
Piattaforma editoriale	Consente l'integrazione dei contenuti del libro di testo con il materiale prodotto durante le attività didattiche o con contenuti digitali reperiti in rete.			
Erasmus+ - Innovazione e buone pratiche	"Le opportunità di collaborazione per promuovere l'innovazione e lo scambio di buone pratiche sono finalizzate a modernizzare e rafforzare i sistemi destinati all'istruzione, alla formazione e ai giovani. Le organizzazioni che partecipano a queste opportunità dovrebbero beneficiare di nuovi approcci all'istruzione e formazione, di un contesto più professionale e dinamico all'interno della loro struttura e di una maggiore capacità di operare a livello europeo e internazionale". OPPORTUNITA': Partenariati strategici; Alleanze per la conoscenza; Alleanze per le abilità settoriali; Sviluppo delle competenze.		Guida al Programma: https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/sites/erasmusplus2/files/erasmus_programme_guide_2020_v2_it.pdf Risorse: https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/resources_it	https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/opportunities/organisations/innovation-good-practices_it
eTwinning - la community delle scuole in Europa	"eTwinning offre una piattaforma per lo staff delle scuole (insegnanti, dirigenti scolastici, bibliotecari, ecc...) dei paesi partecipanti per comunicare, collaborare, sviluppare progetti e condividere idee; in breve, partecipare alla più entusiasmante community europea di insegnanti. eTwinning è co-finanziato da Erasmus+ il Programma europeo per l'Istruzione, la Formazione, la Gioventù e lo Sport. eTwinning promuove la collaborazione tra scuole europee attraverso l'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC), offrendo supporto, strumenti e servizi. eTwinning offre anche opportunità gratuite di sviluppo professionale online per i docenti".		https://youtu.be/DEymCXSFunQ https://youtu.be/UQKV-VM7zvQ https://www.etwinning.net/it/pub/benefits/learning-opportunities.htm https://stm.etwinning.net/en/pub/index.htm https://www.etwinning.net/it/pub/get-started/working-together/etwinning-featured-groups1.htm	https://www.etwinning.net/it/pub/index.htm
Creative Learning	L'obiettivo è guidare all'apprendimento attraverso la creatività, il gioco e la collaborazione con gli altri. Un metodo basato sulle quattro P (Project, Passion, Peers, Play), grazie al quale i ragazzi acquisiscono consapevolezza delle proprie abilità testando i propri limiti in un processo di crescita personale mediante la realizzazione di un prodotto. La regola principale è 'learning by doing' declinata in 'learning by making'.			https://youtu.be/2rs_IE96Chw
Cooperative learning	E' la metodologia di insegnamento mediante la quale gli studenti apprendono aiutandosi vicendevolmente e corresponsabilizzandosi nel raggiungimento di un obiettivo comune. Il docente svolge il ruolo di facilitatore organizzando le attività didattiche e costruendo l'ambiente di apprendimento in cui gli studenti si attivano in un processo di problem solving che raccorda il contributo personale di tutti.			
Collaborative learning	E' una metodologia di insegnamento basata sulla collaborazione all'interno del gruppo classe. Si raggiunge l'obiettivo quando c'è reale interdipendenza tra gli studenti che si impegnano nel reciproco aiuto. Si basa sulla comunicazione sincrona e asincrona.			
Classe virtuale	E' l'insieme degli utenti che si incontrano in una piattaforma a scopo formativo. Si interagisce reciprocamente, si lavora collaborativamente e si rimane in ascolto del docente come in un'aula fisica.			
Collaborative editing	E' la possibilità di creare un prodotto online in maniera collettiva che si definisce con i singoli contributi di ognuno. I software per il collaborativo editing consentono la produzione, la gestione, la condivisione e l'archiviazione di file online. Integrano funzioni di editing e formattazione; creazione di cartelle (in cloud); invio di allegati tramite email; inserimenti di fogli di lavoro nel blog o sito personale. E' visualizzabile la cronologia delle modifiche del documento per ripristinare una versione precedente. Si cita ad esempio l'integrazione delle due piattaforme Zoho Office e Google Drive , che consente di fruire dei servizi di editing di Zoho Office con i servizi di archiviazione di Google Drive.			Esempio: https://www.zoho.com/gadgets/blog/zoho-office-integrates-google-drive.html https://www.zoho.com/docs/ https://www.google.com/drive/

GLOSSARIO

Termine	Definizione	Riferimento bibliografico	Allegati	Link
Screen sharing	Rende possibile la condivisione del contenuto dello schermo (ad es. una presentazione PowerPoint, un video, ecc.) con altri partecipanti. I quali possono vedere ma non possono accedere. Durante la condivisione i partecipanti non vedono solo lo schermo condiviso ma anche i gesti dell'operatore che in questo modo può spiegare l'uso di un software o la procedura operativa su un documento.			http://www.teamviewer.com
Bacheca virtuale	Permette di organizzare visivamente i contenuti, dove i materiali testuali possono essere integrati con immagini, audio, video, collegamenti. Utile per lo studio, la memorizzazione, l'analisi e la rielaborazione dei concetti in prospettiva collaborativa. ESEMPLI: VUE (<i>Virtual Understanding Environment</i>), strumento per creare mappe concettuali aggregando contenuti multimediali. Padlet , un 'muro' virtuale dove postare testi, link, immagini, audio, mappe, documenti; è possibile la pubblicazione o la condivisione sui social.			https://vue.tufts.edu https://it.padlet.com
Lavagna virtuale	E' uno strumento di lavoro collaborativo senza essere fisicamente presenti, concepito per la comunicazione visiva. Tra le funzioni principali: condivisione di documenti; inserimento di immagini; inserimento di appunti; creazione di mappe concettuali; salvataggio e invio di documenti; chat online. Ha anche una valenza in ambito didattico per l'insegnamento a distanza. Utile per un progetto di gruppo, un'idea da sviluppare collaborativamente, un corso sulla rappresentazione grafica. ESEMPLI: Deepkit ; Notebookcast ; Openboard ; Stoodle .		https://youtu.be/6Oc2Zy-L48g https://openboard.ch/download/Manuel_OpenBoard_1.4IT.pdf	https://www.deekit.com https://www.notebookcast.com https://openboard.ch/index.it.html https://edshelf.com/tool/stoodle/
Brainstorming	Tecnica creativa di gruppo che stimola la proliferazione di idee per risolvere un problema. E' ispirata alle <i>Quaestiones disputatae</i> delle università medievali. Ogni partecipante propone velocemente soluzioni annotandole singolarmente su 'post-it' (anche apparentemente insensate) senza censura da parte degli altri. Successivamente, terminata la seduta di brainstorming, si procede alla critica e alla selezione.			
Gamification	E' una possibile risorsa in ambito didattico per migliorare l'apprendimento. Interviene sulla motivazione e il piacere di apprendere.			Suggerimento di un corso gratuito: https://platform.europeanmocs.eu/course/gamification_in_educazione_nuovo
Repository di learning object	E' il deposito digitale e anche il meccanismo con cui i learning object passano dall'autore al fruitore. Si dividono, principalmente, tra quelli che contengono sia i learning object che i suoi metadati e quelli che contengono solo i metadati (e i learning object sono conservati all'interno di una location remota).			Esempi: http://www.merlot.org http://www.indire.it/archivi/dia/
E-book	"Libro in formato digitale consultabile principalmente mediante lettori dedicati, oltre che per il tramite di computer o di altri dispositivi elettronici. I contenuti, testo e immagini, in molti casi rappresentano la versione digitale di un libro cartaceo, in altri non hanno equivalente stampato in quanto multimediali. La nozione di e-book ("libro elettronico") è potenzialmente riferibile a diverse rappresentazioni elettroniche di pubblicazioni ed è pertanto da alcuni inteso come prodotto letterario nella forma di un oggetto digitale costituito da uno o più standard identificativi unici, metadati e un corpo monografico di contenuti, destinati a essere pubblicati e consultati in forma elettronica. In tale accezione, però, anche blog e siti web potrebbero potenzialmente essere classificati come e-book, mentre nell'uso comune tale locuzione è più verosimilmente riferita all'equivalente elettronico di un libro cartaceo".	www.treccani.it		
Social network nella didattica	Sono servizi online che agevolano la pubblicazione e la condivisione di immagini, video e link. Potrebbero essere integrati nella didattica per la condivisione di materiale didattico, per la collaborazione, l'interazione e come luogo di accesso alla conoscenza in rete. Ci sono social network pensati per la didattica. ESEMPLI: Edmodo , TeacherTube , SchoolTube , Socloo . Si potrebbe ipotizzare di integrare nella didattica l'uso di social network adoperati nella quotidianità come "piazze virtuali". A titolo esemplificativo: Twitter (chat di classe e canale comunicativo; notizie dal mondo; seguire un convegno; seguire un esperto o una persona famosa; feedback immediato; ecc.); YouTube (contenuti video preparati dal docente; visione di contenuti di altri; documentazione di progetti didattici; elaborati video degli studenti; creatività, ecc.); Facebook (creazione di gruppi per la discussione e l'approfondimento; valorizzazione della dimensione informale; ecc.).		https://imparadigitale.nova100.ilssole24ore.com/2017/04/07/per-una-didattica-con-i-social/?refresh_ce=1 https://scholar.google.it/scholar?q=social+nella+didattica&hl=it&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar	https://new.edmodo.com/?go2url=%2Fhome https://go.edmodo.com/distancelearning/?utm_source=main&utm_medium=visit_or_site&utm_campaign=2020-q1-teacher-distance-learning&utm_content=banner https://www.teachertube.com https://www.schooltube.com https://www.socloo.org
Coding	Letteralmente: programmazione informatica. E' una disciplina che ha alla base il pensiero computazionale, cioè il processo mentale che tende alla soluzione di un problema facendo interagire metodi caratteristici e strumenti intellettuali, come nei giochi interattivi. ESEMPLI: gli studenti possono usare Scratch per creare storie interattive, animazioni e giochi. Insegna a pensare in maniera creativa, a ragionare in modo sistematico e a lavorare in maniera collaborativa. Scratch è un progetto del Lifelong Kindergarten Group dei Media Lab del MIT. E' disponibile in maniera completamente gratuita. Sempre a titolo indicativo si segnala la piattaforma CS First di Google per l'apprendimento del coding mediante la creazione e gestione di corsi che usano Scratch come strumento di programmazione. E' una piattaforma pensata per la scuola primaria e secondaria di primo grado.		https://resources.scratch.mit.edu/www/guides/en/EducatorGuidesAll.pdf http://scratch.gse.harvard.edu/guide/ https://docs.google.com/document/d/1rERW5bbalfm4tpglU8Xx9_OUm12wjAD75MQQENot_NE/edit?usp=sharing	https://scratch.mit.edu/ https://csfirst.withgoogle.com/s/it/home

GLOSSARIO

Termine	Definizione	Riferimento bibliografico	Allegati	Link
Equipe Formativa Territoriale	Istituita con la Legge 30 dicembre 2018, n. 145, art. 1, commi 725 e 726. Garantisce la diffusione di azioni legate al PNSD e la promozione di azioni di formazione del personale docente e di potenziamento delle competenze degli studenti sulle metodologie didattiche innovative.			https://www.istruzione.it/scuola_digitale/equipe_formative.shtml http://www.pugliausr.gov.it/index.php/docenti/formazione/19062-32247-2019
Future Labs	Ambienti laboratoriali didattici innovativi per la formazione del personale scolastico. Nell'articolazione spaziale degli ambienti costituenti prevede aree per il debate, il cooperative learning, la realtà aumentata e virtuale, il coding e la robotica, il tinkering e le STEM, il debriefing, il relax.			
Messaggistica istantanea	E' un tipo di comunicazione in tempo reale in rete. Permette agli utilizzatori lo scambio, in modalità sincrona, di brevi messaggi. In molti casi è possibile scambiare file, conversare con tecnologie VoIP ed effettuare videoconferenze.			
Chat	"Forma di comunicazione online durante la quale un utente intrattiene una conversazione con uno o più utenti, in tempo reale e in maniera sincrona, attraverso lo scambio di messaggi testuali o stabilendo una connessione audio/video con essi. La c. nasce come forma di comunicazione testuale supportata da tecnologia IRC (<i>Internet Relay Chat</i>) che consente la comunicazione sia uno a uno, sia uno a molti: Questa ultima forma avviene in stanze di discussione o canali (channel), a cui ogni utente accede servendosi di un nickname e conservando quindi l'anonimato. I canali possono essere identificati da un soggetto di discussione specifico, oppure essere semplicemente finalizzati all'incontro con persone sconosciute; l'ambiente virtuale nel quale avviene la conversazione si definisce chatroom. Alle c. basate su tecnologia IRC si sono nel tempo aggiunte le c. basate su altre tecnologie ospitate da server autonomi, definite web c., e le c. basate sui servizi di messaggistica istantanea. Tali piattaforme - come MSN Messenger, Google Talk, Skype - integrano funzionalità di posta elettronica, trasmissione dati, interazione audio-video con l'interlocutore e consentono di arricchire con le emoticon il linguaggio puramente testuale tipico di IRC. Le c. basate sulla messaggistica istantanea sono nate e sono per lo più utilizzate per la comunicazione uno a uno tra persone conosciute".	www.treccani.it		
Tutor online	Partecipa alla gestione delle attività formative che utilizzano la rete come canale principale dei processi di apprendimento. Tra i suoi compiti: guida per la comunicazione e l'interazione; organizzazione del processo formativo; facilitatore dell'uso delle tecnologie informatiche.			
Help desk	In informatica e organizzazione aziendale è un servizio professionale aziendale orientato al problem solving per fornire assistenza e supporto tecnico all'utente relativamente all'acquisto e/o utilizzo di prodotti elettronici o servizi informatici.			
Solidarietà digitale	"E' l'iniziativa del Ministro per l'Innovazione tecnologica e la Digitalizzazione, con supporto tecnico dell'Agenzia per l'Italia Digitale, per ridurre l'impatto sociale ed economico del Coronavirus grazie a soluzioni e servizi innovativi"			https://solidarietadigitale.agid.gov.it/#/ https://solidarietadigitale.agid.gov.it/#/come-funziona
Autoformazione	"L'autonomia del soggetto è la finalità di qualsiasi percorso educativo, infatti l'educazione e l'autoformazione condividono lo stesso obiettivo: far sì che ognuno sviluppi la propria buona forma tramite occasioni di apprendimento e crescita rispettose della libertà individuale. Si ha quindi l'assoluta centralità del soggetto sul piano evolutivo-esistenziale e sul piano cognitivo-istruttivo".	Chiara Biasin		https://www.studocu.com/it/document/universita-degli-studi-di-milano-bicocca/educazione-degli-adulti-e-degli-anziani/riassunti/che-cose-l-autoformazione/5208582/view
Norma COPPA (Child's Online Privacy Protection Act)	E' una legge federale degli Stati Uniti per limitare la raccolta e l'utilizzo di informazioni personali dei minori da parte dei provider di servizi internet e dei siti web. Entrata in vigore nell'aprile 2000, è gestita e applicata dalla <i>Federal Trade Commission</i> .			https://www.ftc.gov/tips-advice/business-center/guidance/complying-coppa-frequently-asked-questions
Norma FERPA (Family Educational Rights and Privacy Acts)	E' una legge federale degli Stati Uniti che protegge la privacy dei documenti di istruzione degli studenti, comprese le informazioni di identificazione personale e di directory. La FERPA è stata emanata per garantire che genitori e studenti di età pari o superiore a 18 anni possano accedere a tali documenti, richiederne la modifica e controllare la divulgazione delle informazioni, tranne nei casi specifici e limitati in cui la FERPA consente la divulgazione senza consenso. La legge si applica a scuole, distretti scolastici e qualsiasi altra istituzione che riceve finanziamenti dal Dipartimento della Pubblica Istruzione degli Stati Uniti, vale a dire praticamente tutte le scuole e distretti scolastici K-12 pubblici. La sicurezza è fondamentale per la conformità con FERPA, che richiede la protezione delle informazioni degli studenti da divulgazioni non autorizzate. Le istituzioni educative che utilizzano il cloud computing hanno bisogno di assicurazioni contrattuali sul fatto che un fornitore di tecnologia gestisca i dati sensibili degli studenti in modo appropriato.			https://aka.ms/ferpa-compliance

Termine	Definizione	Riferimento bibliografico	Allegati	Link
Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati (GDPR - <i>General Data Protection Regulation</i>) ufficialmente regolamento (UE) n. 2016/679	E' un regolamento dell'Unione Europea in materia di trattamento dei dati personali e di privacy. E' entrato in vigore il 24 maggio 2016 ed è operativo dal 25 maggio 2018. L'obiettivo è quello di rafforzare la protezione dei dati personali dei cittadini dell'Unione Europea, restituendo ai cittadini il controllo dei propri dati e rendendo omogenea la normativa della privacy entro l'Unione Europea. Il testo affronta anche l'esportazione di dati personali all'esterno dell'Unione Europea e obbliga i titolari del trattamento dei dati di residenti nell'Unione Europea all'osservazione e all'adempimento degli obblighi previsti.			https://www.garanteprivacy.it/documenti/10160/0/Regolamento+UE+2016+679.+Arrecchito+con+riferimenti+ai+Considerando+Aggiornato+alle+rettifiche+pubblicate+sulla+Gazzetta+Ufficiale++del%27Unione+europea+127+del+23+maggio+2018.pdf/1bd9bde0-d074-4ca8-b37d-82a3478fd5d3?version=1.9
AGID (Agenzia per l'Italia Digitale)	Agenzia tecnica della Presidenza del Consiglio garante per la realizzazione degli obiettivi dell'Agenda digitale italiana e la diffusione dell'utilizzo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.		Piattaforme qualificate AGID: https://cloud.italia.it/marketplace/show/all?searchCategory=SaaS Piano Triennale per l'Informatica nella Pubblica Amministrazione 2019-2020: https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository_files/piano_triennale_per_l_informatica_nella_pubblica_amministrazione_2019_-_2021_allegati20190327.pdf	https://www.agid.gov.it
Off line	Rappresenta uno stato di disconnessione. E' un termine che viene utilizzato soprattutto in queste situazioni: <i>PC off line</i> (il computer non è collegato ad una rete intranet, extranet o internet); <i>email off line</i> (il programma non controlla la disponibilità di nuove email); <i>media off line</i> (un determinato contenuto, precedentemente scaricato sul dispositivo in uso, può essere riprodotto senza la connessione ad internet); <i>navigazione off line</i> (quando si naviga su certi contenuti presenti in internet senza esservi connessi in quel momento); <i>archiviazione off line</i> (la memorizzazione su un supporto o dispositivo che viene successivamente rimosso o disconnesso dal computer); <i>messaggi off line</i> (nella messaggistica istantanea, il messaggio è in sospenso fino a quando il destinatario non è connesso).			
Cloud Computing	Modello agile di offerta di servizi informatici. Il fornitore utilizza la rete Internet come canale di comunicazione e garantisce agli utenti una forte discrezionalità d'impiego del servizio sulla base delle loro necessità (servizio on demand). Il servizio offerto può comprendere l'uso di tecnologie e risorse informatiche, quali per es. server, spazio per archiviazione dati, software applicativi, capacità di calcolo computazionale. Il termine cloud (nuvola) viene utilizzato per rappresentare l'opacità di un'architettura informatica accessibile mediante opportune interfacce web da utenti che non conoscono i dettagli concreti della struttura fisica sottostante (hardware) e non hanno il controllo della stessa (l'utente può non conoscere l'esatta localizzazione dei dati). I sistemi di c. c. possono modificarsi e adattarsi rapidamente alle esigenze contestuali, nonchè adattarsi a picchi imprevisi di uso delle risorse informatiche. Non devono essere intesi come una nuova tecnologia, ma come un'innovativa modalità di offerta e di utilizzo delle risorse informatiche già esistenti. Il modello viene anche chiamato utility computing, in quanto i servizi informatici offerti sono resi disponibili in grande quantità secondo un modo di pagamento a consumo, come per l'energia elettrica. La forte dinamicità dei sistemi di c. c. è permessa dall'uso della virtualizzazione delle risorse informatiche, una tecnica che permette di avere contemporaneamente attive su un'unica risorsa fisica più macchine virtuali, ossia più sistemi operativi e che consente di aumentare sia l'efficienza del sistema (in quanto viene incrementato il tasso di utilizzo della risorsa), sia la sicurezza, poichè il sistema è in grado di gestire il malfunzionamento di una risorsa virtuale (per es. il crash intervenuto a causa di un virus) spostando in tempo reale i sistemi virtuali su altre risorse fisiche. Il c. c. si basa su un'architettura composta da quattro livelli. Al primo si trovano le risorse fisiche, per es. server, router, switch, ubicate in un data center; al secondo il sistema	www.treccani.it		

GLOSSARIO

Termine	Definizione	Riferimento bibliografico	Allegati	Link
Open source	<p>"In informatica, indica un software rilasciato con codice sorgente aperto. Un software è così definito quando è distribuito con una licenza di tipo <i>open source</i> come, per esempio, gnu, General Public Licence (gpl), bsd, Apache software Licence, Mozilla Public Licence, mit Licence, ecc; tali licenze prevedono appunto che il codice sorgente sia distribuito insieme al software e che sia eventualmente modificabile da singoli sviluppatori in modo da ottenere un prodotto finale più completo del programma di partenza, ridistribuibile sotto le condizioni della stessa licenza. Si tratta di una metodologia di sviluppo del software che si basa sui seguenti criteri (definiti nella <i>Open Source Definition</i>): presenza del codice sorgente del programma, libera redistribuzione del software, possibilità di modificare il programma e distribuirne la nuova versione. Oltre al software open source, vi è anche il cosiddetto <i>free software</i> la cui definizione è più restrittiva: un software <i>free</i> è anche <i>open source</i>, ma non vale il viceversa. La distinzione è nata per superare l'ambiguità del termine inglese <i>free</i>, che significa sia 'libero' sia 'gratuito'. Si è voluto così sottolineare che la distribuzione del codice sorgente non implica necessariamente la gratuità di tale software. I sostenitori dell'<i>open source</i> e del <i>free software</i> affermano la superiorità del software 'aperto' rispetto a quello 'chiuso' o proprietario sia per la metodologia di sviluppo sia per la qualità del prodotto in termini di affidabilità, stabilità e sicurezza".</p>	<p>www.treccani.it</p>		