

GLOSSARIO - VOCABOLARIO PER INSEGNANTI

a cura di Paolo Pagliuca

PREMESSA

La creazione di un glossario è nata dall'esigenza di spiegare i termini più significativi presenti nei testi on-line in modo da utilizzarli in maniera più consapevole e garantirne la fruibilità al maggior numero di utenti.

Il glossario è da considerare come contributo per la condivisione di termini apparentemente nuovi e ricevere un feedback al fine di migliorare eventuali definizioni e arricchirsi di altre voci.

ambiente di apprendimento - luogo in cui coloro che apprendono possono lavorare aiutandosi reciprocamente, avvalendosi di una varietà di risorse e strumenti informativi di attività di apprendimento guidato o di *problem solving*.

amplificatore cognitivo - ipertesti e percorsi individualizzati per potenziare le capacità di conoscenza di chi apprende.

apprendimento collaborativo - acquisizione da parte degli individui di conoscenze, abilità o atteggiamenti che sono il risultato di un'interazione di gruppo o un apprendimento individuale come risultato di un processo di gruppo. Una collaborazione di successo prevede un accordo su obiettivi e valori comuni, il mettere insieme competenze individuali a vantaggio del gruppo come un tutt'uno, l'autonomia di chi apprende nello scegliere con chi lavorare e la flessibilità nell'organizzazione di gruppo. Perché ci sia un'efficace collaborazione o cooperazione, ci deve essere una reale interdipendenza tra i membri di un gruppo nella realizzazione di un compito, un impegno nel mutuo aiuto, un senso di responsabilità per il gruppo e i suoi obiettivi e deve essere posta attenzione alle abilità sociali e interpersonali nello sviluppo dei processi di gruppo.

apprendimento meccanico - quando la nuova conoscenza viene acquisita per mezzo della semplice memorizzazione ed è incorporata senza alcuna interazione con la conoscenza preesistente.

apprendimento per ricezione - quando gli attributi dei concetti sono descritti mediante il linguaggio e trasmessi al discente.

apprendimento per scoperta - quando gli attributi dei concetti sono identificati autonomamente dal discente.

apprendimento significativo - quando le conoscenze primarie interagiscono con le nuove.

autoformazione - qualsiasi forma autonoma di studio e di partecipazione ad eventi culturali che arricchisce le competenze individuali. Si tratta di un apprendimento non strutturato in cui il discente organizza il proprio percorso formativo.

banche dati remote - si tratta di archivi telematici ai quali è permesso l'accesso per la consultazione via rete internet. Tecnicamente documenti consultabili ospitati su computer centrali che controllano una rete. Alcuni, come quelli della Camera dei Deputati, permettono l'ingresso a tutti. Altri gratuitamente a chi fornisce le proprie generalità. Altri a pagamento.

brainstorming - comunicazione di gruppo nella quale si producono ed espongono idee, diversificate e insolite su un soggetto deciso dal gruppo. In questo processo il conduttore ricopre un posto chiave. Egli, infatti, stimola l'interesse dei membri e si pone con atteggiamento di attesa fiduciosa raccomandando di scrivere tutte le idee che pervengono, anche se confuse, su un quaderno. Il conduttore fa richieste al gruppo in forma aperta per permettere ai partecipanti di non fissarsi su vecchie idee. Ad esempio: "In luogo di chiedere al gruppo di immaginare un nuovo tostapane, è preferibile parlare di un "apparecchio per disidratare il pane". Il fine rimane identico, ma la mente dei partecipanti non viene legata all'immagine classica del tostapane che tutti conosciamo. Al contrario, la mente lavora intorno al verbo "disidratare", causa prima della tostatura, e dunque fonte prima di nuove idee". Una volta individuate nuove idee si possono valutare e si può decidere su di esse.

CAI - acronimo di Computer Assisted Instruction (Istruzione assistita dal computer). Modello d'istruzione in cui il computer impartisce il materiale da apprendere, dà suggerimenti, verifica l'esattezza delle risposte dell'allievo, suggerisce eventualmente percorsi correttivi. Il computer è uno strumento che può essere usato per la costruzione di disegni, per la progettazione, l'esecuzione e la revisione individuale e di gruppo dei testi scritti. Ma l'aspetto più interessante è

che il computer può essere considerato come un allievo a cui l'allievo umano insegna, programmandolo per lo sviluppo di varie attività.

CBT - acronimo di Computer-Based Training. È un metodo di teledidattica cioè di insegnamento o esercitazione a distanza. Solitamente sono le università che mettono a disposizione dei corsi *on-line* (magari scaricando degli appositi plug-in, per visualizzare le diapositive in modo corretto). Questi corsi si trovano anche su CD-ROM, o altri supporti magnetici ed è quindi possibile studiare ed esercitarsi a distanza.

chat - dialogo che avviene in tempo reale tra due o più utenti collegati contemporaneamente a internet. Ancora oggi il mezzo più diffuso per il "dialogo" via web resta la tastiera, ma è attualmente fattibile anche un collegamento audio. La comunicazione che avviene tra i due utenti deve essere necessariamente supportata da un software (come ICQ) o un sito web. Questi si occuperanno poi della trasmissione dei dati e generalmente lasceranno anche la possibilità di personalizzare secondo i propri gusti alcuni parametri in modo da permettere di distinguersi "dagli altri". La popolarità raggiunta dalle chat è sicuramente legata a diversi fattori. In primo luogo l'economicità, infatti indipendentemente dalla distanza che li separa due utenti internet comunicano spendendo ciascuno il costo di una telefonata urbana. Anche l'anonimato ha contribuito alla rapida diffusione delle chat, permettendo a ognuno di "impersonare" qualche ruolo, per divertimento o per difesa.

circolo di apprendimento - struttura, proposta da Riel, formata da un numero limitato di classi che interagiscono via rete per conseguire un obiettivo comune e contribuire al risultato finale complessivo. Ciascuna classe costituisce un gruppo a sé. I c. di a. si discostano dal modello di apprendimento collaborativo della classe per il ruolo dell'insegnante e per l'interazione fra i gruppi.

classe virtuale - (o aula virtuale) è l'insieme dei soggetti che interagiscono in rete utilizzando una piattaforma tecnologica comune o un set di strumenti in funzione di un comune obiettivo e nell'ambito di un percorso formativo comune. È anche lo spazio virtuale all'interno del quale avvengono le interazioni tra gli stessi soggetti. All'interno di un corso *on-line* possono crearsi più classi virtuali che, a loro volta, possono identificarsi con altrettanti gruppi collaborativi o suddividersi in più gruppi collaborativi.

cognitivism HIP (Human Information Processing) - teoria che, attraverso l'applicazione delle tecnologie dell'Intelligenza Artificiale alla pratica

dell'insegnamento, ha prodotto sistemi intelligenti tesi a replicare, nella mente dell'allievo, conoscenze e abilità esperte in domini specifici, attraverso l'attivazione di strategie di dialogo socratico intercorrenti tra l'utente e il sistema artificiale il quale gestisce l'interazione e il cui modulo teacher assume, nei confronti dell'allievo, ora funzioni di coacher, ora funzioni di adviser.

collegamento ipertestuale - un elemento di un testo, oggetto multimediale, tipo *on-line* o *off-line* sensibile che permette, attraverso il clic del mouse, di posizionarsi su un altro oggetto ad esso ancorato.

comunicazione didattica - caratterizzata da una fase preliminare per delineare le linee generali dell'intervento (obiettivi, argomenti, destinatari); segue una fase ideativa e propositiva nella quale si delimita l'argomento mediante la stesura della mappa concettuale, si sceglie il linguaggio da adottare, si considerano i tempi e le tecnologie disponibili comunicativo; segue la fase organizzativa nella quale si reperiscono e predispongono strumenti e materiali, infine la fase della revisione finale la quale conclude il processo portando alla valutazione del prodotto comunicativo rispetto a quanto era stato delineato durante la fase ideativa - propositiva e all'effetto raggiunto.

costruttivismo - metodologia didattica secondo cui lo studente costruisce da solo le proprie strutture intellettuali tramite l'interazione con l'ambiente.

e-learning - modalità formativa che utilizza le tecnologie dell'informazione e della comunicazione, attraverso la rete internet, per un approccio più coinvolgente all'ambiente di apprendimento. Con l'e-learning il discente può fruire dei materiali didattici più rispondenti alle sue esigenze, nell'ambiente e nel momento più idoneo, avvalendosi dell'opportunità di condividere esperienze. La partecipazione all'insieme delle attività formative è guidata, controllata, e valutata a distanza da una struttura organizzativa che comprende l'utenza, l'assistenza e tutoring *on-line*, i contenuti formativi e il modello di accertamento, verifica e valutazione dei risultati dell'azione formativa.

emoticon - icone emotive per manifestare velocemente emozioni e stati d'animo. Le icone sono realizzate utilizzando alcuni caratteri di punteggiatura; per comprenderne il significato, bisogna ruotare la testa di 90 gradi verso sinistra e tentare di "vedere" un viso umano.

feedback - effetto di un'azione non sul destinatario ma su chi l'ha compiuta.

formazione - insieme strutturato di azioni formative finalizzate a sviluppare da un lato le competenze professionali, dall'altro le competenze comunicative-relazionali e affettivo-motivazionali.

formazione a distanza - identifica tutte le forme di studio che non sono sotto la continua e immediata supervisione, in presenza, di formatori e/o tutors, ma che traggono beneficio dalla pianificazione e assistenza di un'organizzazione didattica. Tale modalità formativa permette una formazione autonoma e personalizzata alle reali esigenze formative, modellata sulle individuali disponibilità temporali e spaziali.

formazione integrata - quando le azioni formative prevedono metodologie, strumenti e media diversi.

forum - ambiente di comunicazione in rete di tipo asincrono, basato in genere su bacheche su cui è possibile lasciare dei messaggi o sotto forma di messaggi di avvio di una discussione o come repliche (reply) ad altri messaggi.

indici per argomenti - database in cui i documenti Web sono inseriti e indicizzati intelligentemente e sono catalogati per categorie, come in Yahoo, About.com etc.

information literacy - possesso delle abilità che consentono di cercare in modo proficuo, imparando ad impostare i criteri di ricerca tramite metodi di costruzione di mappe concettuali finalizzate alla ricerca in rete e di imparare a discernere tra le informazioni e i percorsi possibili.

Instant messaging - sistema di scambio di messaggi e file che si avvale di specifici programmi client in grado di rilevare quanti e quali utenti registrati al servizio si trovano *on-line*. L'uso più frequente che si fa dei programmi di instant messaging è lo scambio di brevi messaggi. I più importanti programmi di instant messaging sono Icq (si legge I seek You, io ti cerco), Msn Messenger, Yahoo! Messenger e Odigo.

interattività - capacità del computer di stabilire un processo comunicativo bidirezionale col proprio utente acquisendo il suo input e reagendo ad esso.

ipermedia - ambiente in cui le informazioni sono organizzate utilizzando i codici e i linguaggi di più mezzi di comunicazione all'interno di una struttura reticolare e non sequenziale, secondo uno schema definito dall'autore ma in modo tale che il lettore possa personalizzare il percorso di lettura.

ipermediale - forma di comunicazione che sia nel contempo multimediale, cioè riunisca diversi mezzi comunicativi, ed ipertestuale, cioè fruibile secondo modalità di navigazione articolate e non rigidamente sequenziali.

ipertesto - ambiente in cui le informazioni sono collegate tra loro in modo non sequenziale, secondo uno schema definito dall'autore, ma in modo tale che il lettore possa personalizzare il percorso di lettura.

ITS - acronimo di Intelligent Tutoring System ITS (sistema di tutoring intelligente). Sistema software per il supporto all'insegnamento, progettato sulla base di tecniche di Intelligenza Artificiale allo scopo di rappresentare la conoscenza e portare avanti un'interazione con uno studente. Perché questo accada, un sistema ITS deve comprendere: un modello cognitivo dello studente ed un modello di interazione con esso che permetta al sistema di adattarsi progressivamente alle esigenze dello studente; un modulo pedagogico, in altre parole una rappresentazione delle strategie di insegnamento che il sistema è in grado di attuare. È necessario considerare come comportarsi di fronte agli errori dell'allievo, ma anche di fronte ad eventuali successi. Una rappresentazione del dominio oggetto dell'insegnamento. Un'interfaccia semplice, chiara e concreta tra sistema e studente, per non sovraccaricare le capacità attentive. La concretezza è un requisito importante poiché in molti casi le difficoltà di apprendimento derivano da incapacità di astrazione e di formalizzazione del pensiero.

Knowledge Building Community - letteralmente "comunità che costruisce conoscenza", ad esempio la classe che si impegna in attività di indagine orientate a produrre idee di valore per ciascuno dei suoi membri e più in generale per la comunità sociale più ampia di cui fa parte. Per raggiungere questo risultato è necessario che ciascun membro assuma come obiettivo non tanto l'ottenere una buona prestazione individuale quanto l'interesse a migliorare la conoscenza della comunità.

link ipertestuali - parole, immagini o simboli all'interno di un testo che, una volta cliccati col mouse, portano ad un'altra parte del testo, ad una pagina web di internet o a immagini.

mailing list - gruppo di discussione che opera in rete utilizzando i canali della posta elettronica. Tecnicamente una mailing list è gestita da un apposito software, detto listserver, il cui compito è memorizzare una lista di indirizzi e-mail (gli iscritti alla ML) e inoltrare qualsiasi messaggio destinato all'indirizzo cumulativo

corrispondente alla lista di tutti i nominativi iscritti. Una mailing list presuppone interazioni asincrone e una caratteristica modalità comunicativa molti-molti.

mappe concettuali - strumenti per organizzare e rappresentare la conoscenza, che servono a far emergere i significati dai materiali di apprendimento e a rappresentare le relazioni concettuali proprie della conoscenza. Includono i concetti (detti anche nodi) che vengono racchiusi graficamente entro ovali o rettangoli, e le relazioni che intercorrono tra loro (dette proposizioni), indicate da una linea di congiunzione e specificate da una o più parole (parole legame). Nelle mappe i concetti sono rappresentati in modo gerarchico: quello più generale è posto in alto, mentre quelli più specifici sono subordinati.

mindtool - strumenti basati sul computer e gli ambienti di apprendimento adattati o sviluppati per fungere da partners intellettuali del discente, per impegnare o facilitare il suo pensiero critico e promuovere un apprendimento di livello più alto.

modalità on-line - si intende l'uso del computer collegato ad Internet.

modalità stand alone - si intende l'uso del computer come strumento autonomo, non connesso in rete.

motore di ricerca - (ingl.) search engine. Un programma che ricerca parole chiave in file e documenti su World Wide Web, newsgroup, Gopher, archivi FTP. Alcuni motori di ricerca operano all'interno di un unico sito web, come i motori di ricerca dedicati; altri eseguono ricerche su molti siti, utilizzando degli agenti per raccogliere elenchi di file e documenti disponibili e memorizzarli in database in cui l'utente può eseguire ricerche usando parole chiave.

multimediale - ambiente in cui le informazioni sono organizzate utilizzando i linguaggi e i codici di più mezzi di comunicazione, scrittura, suono, immagine statica e immagine dinamica.

newsgroup - discussione telematica che viene fatta non con messaggi e-mail come nel caso delle mailing list, ma con software dedicati, detti newreader; la differenza con le mailing list è che in questo caso tutti i messaggi vengono memorizzati e conservati su un server.

nodo - concetto che nelle mappe concettuali viene racchiuso graficamente entro un ovale o rettangolo.

open learning - Open significa flessibilità sui tempi, sui luoghi e sul contenuto dello studio; "distance" è solo una caratteristica dell'open learning, che può essere intesa come un mix di attività costruito in base all'analisi dei bisogni formativi dei discenti, tenendo naturalmente conto delle caratteristiche proprie dei contenuti e degli obiettivi dell'azione formativa.

parole legame - *link* capaci di evidenziare la relazione sintattica e logica tra i concetti collegati.

portale - sito Internet che propone una serie di servizi gratuiti (posta elettronica, meteo, chat, motore di ricerca, ecc.) a partire da una stessa pagina web. Per facilitare la ricerca, gli argomenti sono raccolti per categoria.

posta elettronica - (electronic mail). Messaggio di testo che può essere inviato ad un indirizzo internet. I messaggi possono essere gestiti con programmi dedicati (Eudora, Outlook Express) oppure con pagine web create appositamente e molto comuni nei siti che offrono e-mail gratuite. L'attuale tecnologia garantisce una sempre migliore certezza che un messaggio venga effettivamente recapitato al destinatario; per questo motivo le e-mail stanno sostituendo altre forme di comunicazione anche in ambito professionale. Resta purtroppo molto dubbia la riservatezza in quanto è relativamente facile intercettare e leggere messaggi destinati ad altri.

presentazione multimediale - sequenza computerizzata in cui possono essere utilizzati testo, immagini, suoni, animazioni e video per rendere più incisiva la trasmissione delle informazioni. Le presentazioni multimediali sono realizzate tramite l'impiego di specifici pacchetti software di presentazione (Power Point, Corel, Freehand, ecc.), programmi disponibili in commercio, che consentono di realizzare, e quindi mostrare, una sequenza di diapositive abbinata a sonori, effetti speciali ecc.

processi metacognitivi - la didattica metacognitiva tende a far riflettere i discenti sul loro stile di apprendimento e sulle modalità con cui imparano (riflessione sulle proprie azioni, presa di coscienza dei percorsi seguiti, constatazione dei propri errori, scoperta di ragionamenti, ricerca di soluzioni adeguate). Avviare processi metacognitivi vuol dire spingere bimbi e ragazzi alla gestione diretta del proprio modo di conoscere il mondo e le cose.

programmi di ricostruzione linguistica - permettono agli alunni di manipolare le lettere, le parole, le frasi o interi paragrafi per ricostruire il testo.

programmi di simulazione - progettati per facilitare l'esplorazione di fenomeni fisici, chimici, biologici, socio-economici, storici, ecc. Sono basati sulla possibilità concessa allo studente di impostare liberamente i parametri del fenomeno oggetto di studio e di verificarne le conseguenze.

programmi drill and practice - gestiscono la somministrazione di esercizi "strutturali", in cui le variabili procedono dal più semplice al più complesso e al termine di ogni sessione di lavoro, presentano messaggi di feedback e rinforzo.

programmi orientati al problem solving - pongono lo studente in una situazione, di solito ludica, nella quale è richiesta la risoluzione di un problema con strumenti e materiali messi a disposizione.

proposizione - unità semantica in cui due o più concetti sono connessi tra loro per mezzo di parole.

query (interrogazione) - parola o insieme di parole, con cui si interroga il database (archivio relazionale dove sono contenute le informazioni da ricercare) ad esempio di un motore di ricerca. Viene eseguita una query per ottenere un elenco di pagine web relative all'argomento richiesto.

rete telematica - rete comune su cui viaggiano determinate informazioni attraverso la linea telefonica.

scaffolding - "impalcatura di sostegno" significa letteralmente assistere uno studente (di qualsiasi età e tipologia) per agevolare nel soggetto lo sviluppo delle abilità e delle competenze utili al conseguimento di un obiettivo formativo centrato sui suoi bisogni.

schemi comunicativi aperti e chiusi - interventi rigorosamente strutturati rivolti a destinatari di cui sono note le condizioni di ascolto e conoscenze di base/azioni comunicative aperte, dove ci sono scambi bidirezionali, cioè gli interlocutori ascoltano e parlano. La comunicazione, in questo caso, è a disposizione di tutti i partecipanti che possono intervenire e comunicare. Si scambiano anche i ruoli di docente discente in alcuni momenti. Azioni comunicative chiuse cioè interventi pianificati.

simulazione didattica - ambiente virtuale governato da regole, con il quale e all'interno del quale gli studenti sono chiamati ad interagire: interpretano ruoli, svolgono azioni, modificano i parametri che governano l'evoluzione della simulazione.

sistemi reattivi - in questo tipo di sistemi l'iniziativa viene lasciata all'utente. Gli studenti sono sollecitati a rispondere a domande, a risolvere problemi o esercizi, oppure sono impegnati in attività creative rispetto alle quali il computer svolge il ruolo di "amplificatore cognitivo", potenziando alcune potenziali capacità intellettuali (come l'elaborazione di dati numerici e non, la produzione di grafici e disegni, la composizione scritta, ecc.)

sito Internet - pagina ipertestuale presente su un server web e identificata da un nome di dominio. Generalmente la pagina web è interconnessa con altre risorse (pagine ipertestuali, immagini o qualsiasi altro file). Tali risorse non necessariamente sono presenti sullo stesso server Web in cui si trova la pagina ipertestuale di partenza denominata homepage.

TD (Tecnologie Didattiche) - tale termine implica un insieme di sistemi, tecniche e strumenti soggetti a progettazione, sviluppo, applicazione e valutazione, il cui scopo è quello di migliorare i processi dell'apprendimento nell'uomo.

templates - modelli predefiniti contenenti formati, stili, combinazioni di colori o suggerimenti di testo relativi ad argomenti specifici che è possibile applicare ad una presentazione per personalizzarne l'aspetto.

TIC (Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione) - tecnologie utilizzate o utilizzabili nella didattica la cui connotazione è prevalentemente tecnologico-digitale.

videoconferenza - trasmissione audio/video di ciò che accade in un dato luogo verso altri luoghi ad esso connessi. L'evento, che può svolgersi in posti differenti dotati di telecamere per la ripresa, viene trasmesso alle sedi collegate e attrezzate per la ricezione attraverso appositi apparati tecnologici. Oggi gli apparati di trasmissione più utilizzati sono due: il satellite e le linee ISDN.

wizard - autocomposizione o composizione guidata che facilita la creazione di applicazioni software a partire da software applicativi, in quanto contiene modelli di presentazione per una vasta gamma di argomenti (pianificazioni, riunioni, ecc.)

zona di sviluppo prossimale - zona cognitiva metaforica entro la quale uno studente riesce a svolgere con il sostegno (scaffolding) di un adulto o in collaborazione con un pari più capace, attraverso la mediazione degli scambi comunicativi, compiti che non sarebbe in grado di svolgere da solo.