



O2-A1 GLOSSARIO DELL'APPRENDIMENTO A DISTANZA LISTA



Di2Learn:

INSEGNAMENTO E APPRENDIMENTO A DISTANZA E DIGITALE E NELL'ERA POST COVID-19

Autori: EUROPEAN DIGITAL LEARNING NETWORK
POLITEKNIKA IKASTEGIA TXORIERRI S.COOP

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. L'autore è il solo responsabile di questa comunicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute. "Di2Learn - Distance-Digital Teaching and Learning in the Post-Covid-19 Era" numero di progetto: 2020-1-PL01-KA226-SCH-095530.



O2-A1 GLOSSARIO DELL'APPRENDIMENTO A DISTANZA

INFORMAZIONI SUL PROGETTO

Acronimo del progetto:

DI2LEARN

Titolo del Progetto:

Distance-Digital Teaching and Learning in the Post-Covid-19 Era

Numero del progetto:

2020-1-PL01-KA226-SCH-095530

Azione Chiave:

KA2 – COOPERATION FOR INNOVATION AND THE EXCHANGE OF GOOD PRACTICES

KA226 – Partnerships for Digital Education Readiness

Sito Web:

www.di2learn.eu/

CONSORTIUM:

- Coordinatore:
 - SPOLECZNA AKADEMIA NAUK, Polonia – www.swspiz.pl
- Partners
 - European Digital Learning Network, Italia - www.dlearn.eu
 - A & A Emphasys Interactive Solutions Ltd, Cipro - www.emphasyscentre.com
 - POLITEKNIKA IKASTEGIA TXORIERRI S.COOP, Spagna - www.txorierrri.net
 - Parents' Association "Step by Step", Croazia - www.udrugaroditeljakpk.hr
 - PCG Polska Sp. z o.o., Polonia - www.pcgpolska.pl
 - FUNDATIA EUROED, Romania - www.euroed.ro



Sommario

Indice dei contenuti

1. Introduzione	3
2. Glossario dell'apprendimento a distanza	4
2. Sitografia	14



1. Introduzione

La pandemia da Covid-19 ha causato una grande trasformazione nei sistemi educativi di tutto il mondo, portando infatti alla chiusura temporanea delle scuole e rendendo l'apprendimento digitale la nuova normalità. La pandemia impone ed ha imposto nuovi modi di insegnamento, aumentando l'importanza dell'alfabetizzazione digitale, l'uso di strumenti tecnologici, la resilienza delle procedure educative e la prontezza degli organismi educativi nell'offrire un insegnamento, un apprendimento e una valutazione costanti e di alta qualità.

Il progetto Di2LEARN ha l'obiettivo di **supportare l'insegnamento e l'apprendimento digitale** a:

- Sostenere le **scuole** nello sviluppo di un proprio piano d'azione per l'apprendimento a distanza,
- Incoraggiare gli **insegnanti** attraverso opportunità di aggiornamento e perfezionamento,
- Sviluppare una serie di laboratori sia online che offline sulla costruzione di competenze per fornire supporto al ruolo dei **genitori**,
- Supportare gli **studenti** attraverso competenze accademiche, personali e organizzative per l'apprendimento a distanza.

I partner del progetto mirano a **migliorare l'insegnamento, l'apprendimento e la valutazione a distanza**, rafforzando i profili degli insegnanti per affrontare la modernizzazione e la trasformazione digitale dell'istruzione formale e rafforzare gli studenti durante l'apprendimento a distanza!

Tutto ciò sarà raggiunto attraverso lo sviluppo dell'E-DISTANCE LEARNING ACADEMY che sarà istituita con l'obiettivo di guidare, sostenere e dotare gli educatori di una "cassetta degli attrezzi" specifica, comprensiva di un'adeguata PEDAGOGIA e con LINEE GUIDA per inserire un insegnamento a distanza di alta qualità nelle scuole. Lo sviluppo di una metodologia adeguata e di un glossario per l'apprendimento a distanza chiarirà i termini, le procedure e le tecniche. Inoltre, la PIATTAFORMA E-DISTANCE LEARNING permetterà agli educatori di creare un HUB per organizzare, gestire, monitorare e valutare l'apprendimento in classe.



2. Glossario dell'apprendimento a distanza

Il GLOSSARIO DELL'APPRENDIMENTO A DISTANZA è un altro strumento innovativo per gli insegnanti che li aiuterà a capire i principali termini usati nel contesto dell'apprendimento a distanza, spesso in modo intercambiabile causando nella confusione sul loro significato.

Tale glossario spiegherà, presenterà e chiarirà i termini/concetti che sono stati ampiamente utilizzati nel periodo della pandemia da Covid-19 come risultato del passaggio improvviso all'apprendimento a distanza.

Qui di seguito, è visionabile la lista dei 131 termini ed espressioni costituiscono il GLOSSARIO DELL'APPRENDIMENTO A DISTANZA.

NR	PAROLA	DEFINIZIONE
1	ACCESSIBILITA'	La qualità o la caratteristica di essere facile da approcciare, accedere o usare.
2	ALFABETIZZAZIONE DIGITALE	Avere le competenze necessarie per vivere e lavorare in una società in cui la comunicazione e l'accesso alle informazioni avviene sempre più attraverso le tecnologie digitali come le piattaforme internet, i social media e i dispositivi mobili.
3	ALFABETIZZAZIONE INFORMATICA	Un insieme di competenze che richiedono alle persone di riconoscere quando le informazioni sono necessarie e di essere in grado di localizzare, valutare e usare efficacemente le informazioni necessarie.
4	AMBIENTE DI APPRENDIMENTO DIGITALE	Una piattaforma online che fornisce a studenti e insegnanti soluzioni digitali che migliorano l'esperienza di apprendimento.
5	APPRENDIMENTO A DISTANZA	Un modo di studiare in cui non si frequenta una scuola fisica, ma si studia da dove si vive, generalmente venendo preparati a studiare tramite internet.
6	APPRENDIMENTO ADATTABILE	Una tecnica che utilizza algoritmi informatici per offrire percorsi di apprendimento personalizzati che si rivolgono alle esigenze specifiche di uno studente (piuttosto che fornire un'esperienza di apprendimento uguale per tutti).
7	APPRENDIMENTO APPLICATO	Un approccio educativo in cui gli studenti imparano attraverso il lavoro diretto sulle abilità, le teorie e i modelli.
8	APPRENDIMENTO AUTONOMO	Corsi online in cui gli studenti lavorano al proprio ritmo all'interno di un quadro temporale complessivo.
9	APPRENDIMENTO BASATO SUL COMPUTER	Uso del computer a scopo didattico per fornire istruzioni agli studenti utilizzando varie strategie didattiche.



10	APPRENDIMENTO BASATO SUL GIOCO	L'uso di alcuni concetti del gioco e la loro implementazione in contesti di vita reale per coinvolgere gli studenti.
11	APPRENDIMENTO BASATO SULLE COMPETENZE	Un approccio educativo che si concentra su quali siano i risultati di apprendimento desiderati dagli studenti come elemento centrale del processo di apprendimento.
12	APPRENDIMENTO COMPLETAMENTE ONLINE	Un tipo di educazione in cui gli studenti imparano in un ambiente completamente virtuale.
13	APPRENDIMENTO DA REMOTO	L'apprendimento da remoto si riferisce ad attività educative che per lo più hanno forme e metodi che si svolgono online. L'apprendimento a distanza può avvenire in modo sincrono con interazione e collaborazione peer-to-peer in tempo reale, o in modo asincrono, con attività di apprendimento autonomo che si svolgono indipendentemente dall'istruttore.
14	APPRENDIMENTO DIGITALE	Qualsiasi tipo di apprendimento che è aiutato dalla tecnologia o da una metodologia didattica che fa un uso efficace della tecnologia.
15	APPRENDIMENTO DIGITALE A DISTANZA	Una forma di istruzione in cui i fattori principali consistono nella separazione fisica di insegnanti e studenti durante l'insegnamento e l'uso di tecnologie digitali per facilitare la comunicazione studente-insegnante e studente-studente.
16	APPRENDIMENTO IBRIDO	Un modello educativo in cui alcuni studenti partecipano alla lezione in presenza, mentre altri assistono alla lezione virtualmente.
17	APPRENDIMENTO IN MODALITA' MISTA	Un approccio all'educazione che integra i materiali educativi online e le opportunità di interazione online con i metodi convenzionali delle classi in presenza.
18	APPRENDIMENTO MOBILE	L'uso di dispositivi mobili e/o reti mobili per fornire insegnamento e apprendimento.
19	APPRENDIMENTO ONLINE	L'uso di Internet per seguire un corso che di solito porta al rilascio di un diploma o di un certificato. Istruzione in cui le lezioni e i contenuti sono offerti principalmente attraverso Internet.
20	APPRENDIMENTO SINCRONIZZATO	Apprendimento online in cui i partecipanti interagiscono allo stesso tempo e nello stesso spazio (spesso usando una videoconferenza o una e-chat).
21	ARCHIVIO DEGLI OGGETTI DI APPRENDIMENTO	Uno spazio per memorizzare le risorse digitali di apprendimento, una sorta di biblioteca digitale. Permette agli educatori di condividere, gestire e utilizzare le risorse educative.
22	ASSEMBLEA VIRTUALE	L'assemblea scolastica online può avvenire in tempo reale o può essere preregistrata.
23	ATTIVITA' ONLINE	Ogni azione che si fa su internet.
24	AUDIOCONFERENZA	Una conferenza in cui le persone comunicano tra loro per telefono o via Internet.



25	AUTENTIFICAZIONE	L'azione di confermare che qualcosa (ad esempio, un'identità, un'opera d'arte o una transazione finanziaria) è reale, vera o autentica.
26	BACKUP	Una copia di informazioni conservate su un computer che viene salvata separatamente dal computer.
27	BIASED	Dare risultati imprecisi perché le informazioni non sono state ottenute correttamente.
28	BLOG	Una cronaca costante dei pensieri, delle idee o delle esperienze di una persona o di un piccolo gruppo, che viene messa su internet per essere letta da altre persone.
29	BROWSER	Un programma per computer che fornisce informazioni di lettura su internet.
30	CACHE	Un'area o un tipo di memoria del computer dove le informazioni che sono solitamente in uso possono essere immagazzinate provvisoriamente.
31	CHAT ROOM	Uno spazio su internet dove le persone possono comunicare e discutere tra loro.
32	CITTADINANZA DIGITALE	Una persona che ha le conoscenze e le abilità per usare efficacemente le tecnologie digitali per comunicare con altre persone, partecipare alla società, progettare e utilizzare contenuti digitali.
33	CLASSE VIRTUALE	L'aula virtuale si riferisce a un ambiente di apprendimento digitale che si svolge su Internet piuttosto che in un'aula fisica.
34	COMPETENZA DIGITALE	Una serie di competenze per utilizzare dispositivi digitali, applicazioni di comunicazione e reti per accedere e gestire le informazioni.
35	COMPETENZA DIGITALE TRASVERSALE	La capacità di uno studente di interpretare le informazioni e rielaborarle utilizzando le competenze acquisite in altri campi. Tali competenze sono tipicamente considerate come non specificamente legate a un particolare lavoro, compito, ecc. e che possono essere utilizzate in un'ampia varietà di situazioni e contesti lavorativi.
36	COMPETENZE DEL 21° SECOLO	Un insieme di conoscenze, abilità, abitudini di lavoro identificati come di importanza cruciale per il successo nella società del 21° secolo.
37	COMUNICAZIONE IN TEMPO REALE	Comunicazione in cui l'informazione viene ricevuta nel (o quasi nel) momento in cui viene inviata. La comunicazione in tempo reale è una caratteristica dell'apprendimento sincrono.
38	COMUNICAZIONE SINCRONIZZATA	Comunicazione dal vivo, in tempo reale. Gli esempi includono una conversazione al negozio di alimentari, telefonare ai tuoi figli per salutarli quando sei in viaggio per lavoro, messaggiare istantaneamente o chattare su Internet.



39	COMUNITÀ APPRENDIMENTO	DI	Una comunità di apprendimento è un gruppo di studenti e insegnanti dove gli studenti possono condividere diverse idee, fare ricerche importanti, porre varie domande e realizzare presentazioni formative. Le comunità di apprendimento sono di solito gestite da docenti, che creano lezioni accademiche, esaminano le opinioni di ogni studente e forniscono un feedback dettagliato.
40	CONTENUTI RICHIESTA	SU	Fornire contenuti personalizzati sui social media, e-mail, sito web, blog, ecc.
41	COOKIE		File di testo con piccole quantità di dati (per esempio, nome utente e password) che vengono utilizzati per identificare il vostro computer quando usate una rete di computer.
42	CORSO IN MODALITA' MISTA		Un corso include lezioni faccia a faccia che si svolgono anche con materiali e attività online, più specificatamente si tratta di un mix di apprendimento dal vivo e online.
43	CORSO ONLINE		Qualsiasi corso offerto su Internet. I corsi online sono la versione moderna dei corsi: è possibile creare e condividere contenuti di apprendimento in un modo strutturato che permette agli utenti di progredire nella loro comprensione di un certo argomento. I corsi online possono includere video, immagini, testo e collegamenti ipertestuali.
44	COURSEWARE		Un programma software appositamente creato per scopi educativi.
45	CYBER BULLISMO		Attività nell'uso di internet che mira a danneggiare o intimorire un'altra persona, in particolare inviando messaggi indesiderati.
46	CYBERSECURITY		Implementazione di tecnologie, processi e controlli per proteggere sistemi, reti, programmi, dispositivi e dati da attacchi informatici.
47	DEPOSITO CONTENUTI	DI	Database di contenuti digitali con un insieme collegato di tecniche di gestione dei dati, ricerca e accesso che permettono un accesso al contenuto indipendente dall'applicazione.
48	DIGITAL TWIN		Un modello virtuale costruito per riflettere accuratamente un oggetto fisico.
49	DISINFORMAZIONE		Informazioni false disseminate per fuorviare la gente.
50	DISINFORMAZIONE		Pubblicazione deliberata di informazioni private per interesse personale o aziendale piuttosto che pubblico. In altre parole, una verità o un fatto usato per danneggiare un'altra persona, istituzione o stato.
51	DISPOSITIVO TECNOLOGIA ASSISTIVA	DI	Qualsiasi tipo di tecnologia utilizzata da persone con disabilità per eseguire funzioni che altrimenti potrebbero essere difficili o inaccessibili.
52	DIVISIONE DIGITALE		Il divario tra le persone che beneficiano dell'era digitale e quelle che non ne beneficiano.



53	E-BOOK	Una pubblicazione libraria disponibile in formato digitale, comprendente testo, immagini o entrambi, leggibile sul display a schermo piatto di un computer o altri dispositivi elettronici.
54	E-COURSE	Un corso autodidattico e asincrono che permette agli studenti di realizzare i requisiti del corso interamente online.
55	EDUCAZIONE VISIVA	L'apprendimento visivo è un tipo di apprendimento in cui gli studenti preferiscono usare immagini, grafici, colori e mappe per comunicare idee e pensieri.
56	E-LEARNING	L'apprendimento online o elettronico che è l'ottenimento di conoscenze fornite tramite tecnologie e media elettronici.
57	E-LIBRARY	Un database online di oggetti digitali che può contenere testo, immagini fisse, audio, video, documenti digitali o altri formati di media digitali o una biblioteca accessibile tramite internet.
58	E-SCHOOL	Una scuola online che insegna agli studenti completamente o principalmente online o via Internet.
59	E-TEACHER (OR E-INSTRUCTOR)	Istruttori che insegnano online, attraverso Internet.
60	FACCIA A FACCIA	Un'interazione che avviene di persona.
61	FILE	Una raccolta di dati connessi o programmi memorizzati come un'unità con un singolo nome.
62	FILO CONDUTTORE DI DISCUSSIONE	L'atto di riunire tutti i commenti o le discussioni su uno stesso argomento.
63	FORUM DI DISCUSSIONE	Un sistema di messaggistica con cui insegnanti e studenti possono condividere informazioni in modo asincrono.
64	GAMIFICATION	Il processo di inserimento di giochi o elementi simili per incoraggiare la partecipazione.
65	HYPERLINK	Un collegamento da un documento ipertestuale a un altro spazio, effettuato cliccando su una parola o un'immagine evidenziata.
66	IMPRONTA DIGITALE	Informazioni su una persona precisa che esistono su Internet come conseguenza della sua attività online.
67	INSEGNAMENTO ASINCRONO	Termine generale usato per definire forme di educazione, istruzione e apprendimento che non avvengono nello stesso luogo o allo stesso tempo.
68	INSEGNAMENTO BASATO SUL COMPUTER	Una formazione che è principalmente gestita usando i computer piuttosto che un istruttore in persona.
69	INSEGNAMENTO BASATO SUL WEB	Erogazione di contenuti educativi tramite un browser su Internet pubblico, intranet privata o extranet. La formazione basata sul web spesso fornisce link ad altre risorse di apprendimento e può includere un facilitatore che può fornire linee guida per il corso, gestire i forum di discussione e così via.



70	INSEGNAMENTO DIGITALE	Qualsiasi tipo di insegnamento che è supportato dalla tecnologia o da pratiche didattiche che fanno uso della tecnologia in modo efficace.
71	INSEGNANTE O ISTRUTTORE ONLINE	La persona che possiede la certificazione specifica per l'insegnamento ed è responsabile dell'insegnamento in un corso online.
72	INSTANT MESSAGING (IM)	Abbreviato anche in "IM". Si tratta di un software che elenca l'elenco di contatti di un utente (che può essere composto da amici, familiari, colleghi di lavoro, compagni di classe, ecc.) che sono anche online e consente agli utenti di scambiare messaggi di testo. Alcuni programmi di messaggistica istantanea includono anche chat vocale, trasferimento file e altre applicazioni.
73	INTERACTIVE MULTIMEDIA	La multimedialità interattiva consente agli studenti di fornire input a un corso online e ricevere feedback come risultato dell'input. L'input potrebbe consistere in un clic o trascinarsi del mouse, gesti, comandi vocali, tocco di uno schermo di input, immissione di testo e interazioni dal vivo con i partecipanti collegati.
74	INTERNET	Una vasta rete di computer che collega gli utenti di tutto il mondo tramite il protocollo TCP/IP. Può anche essere descritta come una rete di comunicazione elettronica che collega reti di computer e strutture informatiche organizzative in tutto il mondo.
75	INTERNET COMMUNICATION TECHNOLOGY (ICT)	Tecnologie dell'informazione e della comunicazione (noto con l'acronimo inglese ICT) è un termine ampio, che si riferisce a tutte le tecnologie di comunicazione che permettono agli utenti di accedere, recuperare, memorizzare, trasmettere e manipolare le informazioni in forma digitale. La "C" riflette il ruolo importante che i computer giocano oggi nelle comunicazioni.
76	INTERNET DELLE COSE (IOT)	Un sistema di dispositivi informatici interconnessi, macchine meccaniche e digitali, oggetti, animali o persone che sono dotati di Identificatori Unici (ID) e la capacità di trasferire dati attraverso una rete senza richiedere l'interazione uomo-uomo o uomo-computer (es. un impianto di monitor cardiaco).
77	INTRANET	Una rete privata all'interno di un'azienda o di un'organizzazione educativa e usata sulla sua LAN (Local Area Network). Una sorta di Internet locale. In contrasto con Internet, che è disponibile pubblicamente.
78	LICENZA PUBBLICA	Materiale che è privo di copyright, il cui copyright è scaduto o che non può essere protetto da copyright. Un'opera è di dominio pubblico solo se è esplicitamente dichiarato tale.
79	LINGUAGGIO INFOGRAFICO	Una rappresentazione di informazioni in un formato grafico progettato per rendere le informazioni facilmente comprensibili a colpo d'occhio.



80	MISINFORMAZIONE	Errori involontari come didascalie di foto inesatte, date, statistiche, traduzioni, o quando la satira - l'uso dell'umorismo, dell'ironia, dell'esagerazione o del ridicolo per esporre e criticare la stupidità o i vizi della gente - viene presa sul serio.
81	MOOC	MOOC sta per 'Massive Open Online Course'. L'idea è che i materiali di apprendimento e di formazione su un argomento sono messi a disposizione di chiunque e, in linea di principio, senza limiti al numero di persone che possono accedervi e usarli.
82	MULTIMEDIA	L'integrazione di due o più tipi di informazioni (testo, immagini, audio, video, animazione, ecc.) in un'unica applicazione.
83	NETIQUETTE	Galateo di Internet. Un codice di comportamento per le persone che comunicano via e-mail su Internet. Regole informali di condotta su come comportarsi su Internet. Per esempio, in un corso di apprendimento a distanza, è una cattiva abitudine usare TUTTE LE LETTERE MAIUSCOLE in un messaggio, perché questo equivale a gridare.
84	OFFLINE	Non collegato a un computer o a una rete di computer. Spesso usato nel senso di lavorare con software memorizzato su un computer indipendente. Per esempio, se usi un pacchetto come Microsoft Word stai lavorando con un software offline.
85	OGGETTO DI APPRENDIMENTO	Un elemento autonomo di materiale di apprendimento associato ad un obiettivo di apprendimento. Essenzialmente, un oggetto di apprendimento dovrebbe essere capace di essere riutilizzato in una varietà di applicazioni e può essere descritto come un Oggetto di Apprendimento Riutilizzabile.
86	ONLINE COURSE PROVIDER	Un'organizzazione che fornisce corsi offerti su Internet.
87	ORARIO DI RICEVIMENTO PER L'APPRENDIMENTO A DISTANZA	Tempo prestabilito in cui gli insegnanti sono disponibili per rispondere alle domande e interagire con gli studenti a distanza utilizzando una piattaforma di conferenze online.
88	PIATTAFORMA DIGITALE	Sistemi e interfacce che costituiscono una rete o un mercato commerciale che facilita le transazioni business-to-business (B2B), business-to-customer (B2C) o customer-to-customer (C2C).
89	PODCAST	Un metodo per pubblicare file audio o registrazioni digitali su internet per il download e/o la riproduzione su dispositivi mobili e personal computer. La definizione generalmente accettata si è ampliata per includere anche il video.
90	PRIVACY	L'equilibrio tra la raccolta e la diffusione dei dati, la tecnologia e il diritto degli individui a mantenere private le loro informazioni personali.



91	PROFILAZIONE DEI COOKIE		L'uso costante di cookie per monitorare l'attività complessiva di una persona online.
92	PROGETTAZIONE UNIVERSALE PER L'APPRENDIMENTO		Un approccio all'insegnamento e all'apprendimento che dà a tutti gli studenti uguali opportunità di successo, che offre flessibilità nei modi in cui gli studenti accedono al materiale e mostrano ciò che sanno.
93	PROGRAMMA DI APPRENDIMENTO ONLINE		Un programma di apprendimento online è un'offerta strutturata di corsi erogati principalmente tramite Internet.
94	RESIDENZA VIRTUALE		Un'identità digitale rilasciata dal governo e uno status che fornisce l'accesso al business trasparente di un paese e/o all'ambiente educativo.
95	RISORSA DI APPRENDIMENTO ONLINE		Qualsiasi materiale digitale usato per assistere l'apprendimento degli studenti che viene offerto in diversi modelli finali.
96	RIUNIONE VIRTUALE		Le riunioni virtuali sono interazioni in tempo reale che si svolgono su Internet utilizzando audio e video integrati, strumenti di chat e condivisione di applicazioni.
97	RIUNIONE VIRTUALE DELLO STAFF		Riunione organizzata online in tempo reale utilizzando una piattaforma di riunione online dove il personale può comunicare tra di loro anche se non sono nello stesso luogo fisico.
98	SCREENCASTING		Quando un insegnante fa una registrazione, spesso condividendo lo schermo del suo computer, con gli studenti. Questo permette all'insegnante di fornire indicazioni, mostrare agli studenti come manovrare i siti, e permette anche agli studenti di fare riferimento alle indicazioni del video se hanno bisogno di assistenza.
99	SCUOLA ONLINE		Un'organizzazione istituzionale (pubblica, privata, statale, charter, ecc.) che offre un'istruzione a tempo pieno impartita principalmente su Internet.
100	SERVIZIO DI TECNOLOGIA ASSISTITA		Qualsiasi servizio che aiuti direttamente una persona con disabilità nella scelta, nell'acquisto o nell'uso di un dispositivo di tecnologia assistiva.
101	SICUREZZA DEI DATI		Processo di protezione dei dati dall'accesso non autorizzato e dalla corruzione dei dati durante tutto il loro ciclo di vita.
102	SISTEMA DI GESTIONE DELL'APPRENDIMENTO		Un sistema di gestione dell'apprendimento è un'applicazione software o una tecnologia basata sul web usata per fornire a un istruttore un modo per creare e fornire contenuti, monitorare la partecipazione degli studenti e valutare le prestazioni degli studenti.
103	SISTEMA OPERATIVO		Una serie di programmi che si avvia quando si accende il computer e che gestisce ed esegue tutti gli altri programmi installati sul computer.



104	SOCIAL MEDIA LEARNING	Il social media learning si riferisce all'acquisizione di informazioni e competenze attraverso le tecnologie dei social che permettono alle persone di collaborare, conversare, fornire contributi, creare contenuti e condividerli.
105	STAFF DI SUPPORTO TECNOLOGICO	Persona incaricata per fornire aiuto tecnico a distanza con software e computer.
106	STREAMING DEI MEDIA	Lo streaming si riferisce a video e audio che vengono scaricati su un computer da Internet come un flusso continuo di dati e viene riprodotto quando raggiunge il computer di destinazione.
107	STREAMING DI VIDEO	Video inviato in forma compressa su Internet che si visualizza mentre viene ricevuto, invece di aspettare che l'intero file venga prima scaricato.
108	STRUMENTI PER GLI AUTORI	Uno strumento che aiuta a creare contenuti digitali.
109	STRUMENTI PER L'INSEGNAMENTO	Un oggetto (come un libro, un'immagine o una mappa), un dispositivo (come un computer) o una strategia usata da un insegnante per migliorare o ravvivare l'istruzione in classe.
110	STRUMENTO DI VISUALIZZAZIONE DIGITALE	I processi di pensiero sono potenziati quando si trova il modo di collegare la percezione esterna con i processi mentali interni attraverso l'uso di aiuti grafici.
111	STRUMENTO DIGITALE	Programmi, siti web o risorse online che possono facilitare il completamento dei lavori.
112	SVILUPPO PROFESSIONALE ONLINE	Si riferisce a workshop di aggiornamento professionale, corsi e programmi che sono principalmente erogati online seguendo approcci asincroni o sincroni a seconda della natura degli argomenti e degli obiettivi.
113	TECNOLOGIA ADATTABILE	La creazione di tecnologie specializzate a partire da tecnologie già esistenti per persone con una disabilità particolare.
114	TECNOLOGIA DELL'INFORMAZIONE (IT)	Qualsiasi apparecchiatura o sistema o sottosistema interconnesso di attrezzature che è utilizzato nell'acquisizione automatica, memorizzazione, manipolazione, gestione, movimento, controllo, visualizzazione, commutazione, interscambio, trasmissione o ricezione di dati o informazioni da parte da chi esegue/utente.
115	TELECONFERENZE	Comunicazione elettronica bidirezionale tra due o più gruppi in luoghi separati tramite sistemi audio, video e/o computer.
116	TEMPO DI CONNESSIONE	Quantità di tempo che una persona passa connessa ad una rete (per esempio Internet).
117	TOUCHPAD	Uno strumento che si trova tipicamente come parte della tastiera di un computer portatile, che permette all'utente di spostare e azionare il cursore sullo schermo di un computer con il tocco di un dito.



118	TUTOR ONLINE	Qualcuno che supporta l'apprendimento degli studenti in specifiche discipline su Internet.
119	URL	URL sta per Uniform Resource Locator. Un URL è l'indirizzo web unico che ogni pagina web ha.
120	USB FLASH DRIVE	Universal Serial Bus (USB) è un tipo di connettore che collega i dispositivi. È usato principalmente sui PC ma può essere usato anche su altri dispositivi come la PlayStation e la Xbox.
121	UTENTE FINALE	Una persona che utilizza o è destinata a utilizzare un bene o un servizio.
122	VIDEO CONFERENZA	Una videoconferenza è una "riunione" tra due o più persone che si trovano in luoghi geografici separati, ed è resa possibile dall'uso di monitor video e audio.
124	VIRTUAL SCHOOL	Una scuola virtuale o cyber-scuola descrive un'istituzione che insegna corsi interamente o principalmente attraverso metodi online.
125	VODCAST O VIDCAST	Un metodo per pubblicare registrazioni video/digitali su Internet per il download e/o la riproduzione su dispositivi mobili e personal computer.
126	WEBCAST	Una trasmissione di segnali video che è digitalizzata e trasmessa in streaming sul World Wide Web, e che può anche essere resa disponibile per il download. Digitalizzare e trasmettere in streaming una trasmissione sul World Wide Web.
127	WEBINAR	Un piccolo evento sincrono di apprendimento online in cui un presentatore e i membri del pubblico comunicano tramite chat o audio su temi spesso illustrati tramite slide online e/o una lavagna elettronica. I webinar sono spesso archiviati anche per un accesso asincrono e su richiesta.
128	WHITEBOARD	L'equivalente elettronico di lavagna e gesso sullo schermo di un computer che permette a più utenti remoti di aggiungere testo, creare disegni o diagrammi in uno spazio di lavoro elettronico condiviso e visibile a tutti i partecipanti.
129	WI-FI	Un tipo di rete che fa uso di canali radio per connettersi a una rete locale (LAN) o a un router collegato a Internet.
130	WIKI	Un wiki è un'applicazione web che permette agli utenti di tutto il mondo di collaborare. Essi sono in grado di aggiungere, modificare e cancellare contenuti pubblicati da altri utenti. Il "wiki" più famoso è l'enciclopedia Wikipedia.
131	WORLD WIDE WEB (WWW)	Il World Wide Web è quella parte di Internet che è formata da siti web. Ogni sito web è composto da una o più pagine web.



3. Sitografia

- <https://www.edglossary.org/21st-century-skills/>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/accessibility>
- <https://www.smartsparrow.com/what-is-adaptive-learning/>
- <https://actcenter.missouri.edu/about-the-act-center/what-is-adaptive-technology/>
- <https://www.suny.edu/applied-learning/about/definitions/>
- [https://www.washington.edu/accesscomputing/what-assistive-technology#:~:text=Assistive%20technology%20is%20technology%20used,otherwise%20be%20difficult%20or%20impossible.&text=A%20tremendous%20variety%20of%20assistive,access%20information%20technology%20\(IT\).](https://www.washington.edu/accesscomputing/what-assistive-technology#:~:text=Assistive%20technology%20is%20technology%20used,otherwise%20be%20difficult%20or%20impossible.&text=A%20tremendous%20variety%20of%20assistive,access%20information%20technology%20(IT).)
- <https://mn.gov/admin/at/services/definition/#:~:text=Federal%20Definition%20of%20Assistive%20Technology%20Service,of%20an%20assistive%20technology%20device.>
- <https://www.edglossary.org/asynchronous-learning/>
- <https://www.merriam-webster.com/dictionary/audioconference#:~:text=Definition%20of%20audioconference,to%20add%20to%20the%20audio.%E2%80%94>
- <https://www.merriam-webster.com/dictionary/authentication>
- <https://blog.gutenberg-technology.com/en/authoring-tools>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/backup>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/biased>
- <https://teaching.temple.edu/edvice-exchange/2019/11/blended-hybrid-and-flipped-courses-what%E2%80%99s-difference>
- https://www.normfriesen.info/papers/Defining_Blended_Learning_NF.pdf
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/blog>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/browser>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/chat-room>
- <https://www.teachthought.com/learning/what-is-competency-based-learning/>
- <https://www.igi-global.com/dictionary/designing-effective-computer-based-learning/5120>
- [https://www.merriam-webster.com/dictionary/connect%20time#:~:text=Definition%20of%20connect%20time,network%20\(such%20as%20the%20Internet\)](https://www.merriam-webster.com/dictionary/connect%20time#:~:text=Definition%20of%20connect%20time,network%20(such%20as%20the%20Internet))
- <https://www.kaspersky.com/resource-center/definitions/cookies>
- <https://www.cookiepro.com/knowledge/what-is-cookie-profiling/#:~:text=Cookie%20profiling%2C%20also%20called%20web,whole%20time%20you%20are%20browsing.>
- <https://www.techopedia.com/definition/4256/courseware>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/cyberbullying>
- <https://www.itgovernance.co.uk/what-is-cybersecurity>
- <https://www.microfocus.com/en-us/what-is/data-security>
- <https://www.britannica.com/topic/distance-learning>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_divide
- <https://languages.oup.com/google-dictionary-en/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_learning
- <https://tophat.com/glossary/v/virtual-learning-environment/>
- https://www.westernsydney.edu.au/studysmart/home/study_skills_guides/digital_literacy/what_is_digital_literacy



- <https://www.igi-global.com/dictionary/beusin/55829>
- <https://en.unesco.org/news/digital-skills-critical-jobs-and-social-inclusion>
- <https://engage.dhsc.gov.uk/digitalpassport/tools/>
- <https://www.ibm.com/it-it/topics/what-is-a-digital-twin>
- <https://libguides.usc.edu/c.php?g=235247&p=1560835>
- <https://dictionary.university/Discussion%20Board>
- <https://www.easytechjunkie.com/what-is-a-discussion-thread.htm>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/disinformation>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/distance-learning>
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Ebook>
- <https://eduphoria.zendesk.com/hc/en-us/articles/360005367254-What-is-an-eCourse-#:~:text=An%20eCourse%20is%20a%20self,Life%20of%20an%20eCourse>
- <https://e-student.org/what-is-e-learning/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_library
- https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_school
- <https://www.igi-global.com/dictionary/matrix-collaboration-rural-canadian-schools/8938>
- <https://www.dictionary.com/browse/face-to-face>
- <https://www.dictionary.com/browse/file>
- <https://tophat.com/glossary/o/online-learning/#:~:text=Online%20learning%20is%20a%20method,in%20a%20fully%20virtual%20environment.&text=Online%20learning%20refers%20to%20an,backgrounds%20who%20boast%20different%20perspectives.>
- <https://acrl.ala.org/IS/wp-content/uploads/2014/05/spring2015.pdf>
- <https://www.merriam-webster.com/dictionary/gamification>
- <https://resources.owllabs.com/blog/hybrid-learning>
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Hyperlink>
- <https://libguides.madisoncollege.edu/InfoLitStudents>
- <https://tophat.com/glossary/>
- http://www2.uwstout.edu/content/lts/help/9.2_Instructor_Help/learningrepository/about_learning_repository.htm
- <https://www.deformal.com/residency>
- <https://culture360.asef.org/magazine/virtual-residencies-new-model-exchange-beyond-pandemic/>
- <https://minitex.umn.edu/news/elibrary-minnesota/2021-02/misinformation-disinformation-malinformation-whats-difference>
- <https://www.e-resident.gov.ee/>
- <https://www.waikato.ac.nz/ict-self-help/glossary>
- https://www.ine.es/en/metodologia/t25/t25p450_glosario_en.pdf
- <https://culture360.asef.org/magazine/virtual-residencies-new-model-exchange-beyond-pandemic/>
- <https://www.techopedia.com/definition/15721/screencast>
- <https://www.understood.org/articles/en/universal-design-for-learning-what-it-is-and-how-it-works>
- <https://www.teachthought.com/learning/what-is-remote-learning/>
- https://celectronics.com/training/learning/product_family_standard/Information-Technology-Equipment-ITE.html
- <https://www.elearners.com/education-resources/what-is-distance-education/>



- <https://thelearningcoach.com/resources/online-learning-glossary-of-terms/>
- <https://blog.citl.mun.ca/instructionalresources/netiquette/#:~:text=%E2%80%9CNetiquette'%20is%20network%20etiquette,the%20road'%20of%20cyberspace.%E2%80%9D>
- <https://internetofthingsagenda.techtarget.com/definition/Internet-of-Things-IoT>
- <http://www.appstate.edu/~mckeemb/>
- https://www.unapcict.org/sites/default/files/2019-01/ICT_Glossary-draft.pdf