ARTICOLO DI ELEARNINGNEWS

Year 2 - number 30 Wednesday 20 june 2018

Glossario di eLearning

IoT? IoE? IoT? Conosci tutti i termini dell'eLearning?

L'eLearning è un settore innovativo per sua natura: è in continua evoluzione, così come i termini che vengono usati al suo interno. Ecco un piccolo glossario con alcuni dei termini più ricorrenti dell'eLearning.

- **VR (Realtà Virtuale)**: la realtà virtuale è la simulazione generata da computer di un'immagine o di un ambiente tridimensionale che può essere vissuta in modo apparentemente reale o fisico da una persona che utilizza apparecchiature elettroniche speciali, come Google Cardboard, Oculus Rift, o numerosi altri auricolari VR. Oggi, è possibile realizzare forme di realtà virtuale tramite dispositivi mobili Android o iPhone, largamente distribuiti sul mercato. Grazie alla VR è possibile creare esperienze davvero coinvolgenti per i discenti.
- **AR (Augmented Reality)**: la realtà aumentata è l'integrazione delle informazioni digitali con l'ambiente reale in cui l'utente si trova. A differenza della realtà virtuale, che crea un ambiente totalmente artificiale, la realtà aumentata utilizza l'ambiente esistente e sovrappone nuove informazioni su di esso. Un esempio? Google Glass.
- **IoT (Internet of Things)**: Internet of things (IoT) è l'interconnessione di dispositivi fisici, veicoli (anche denominati "dispositivi connessi" e "dispositivi intelligenti"), edifici e altri elementi incorporati con l'elettronica, i software , i sensori, la connettività di rete che consentono a questi oggetti di raccogliere e scambiare dati. Un esempio concreto? La domotica, ovvero l'applicazione della tecnologia agli spazi domestici, che mira a creare "case intelligenti" (ad esempio, un impianto elettrico intelligente può autoregolare l'accensione degli elettrodomestici per non superare la soglia che farebbe scattare il contatore).
- **IoE (Internet of Everything)**: Internet of Everything (IoE) è un concetto che estende l'enfasi dell'Internet of Things (IoT) sulle comunicazioni machine-to-machine per descrivere un sistema più complesso che comprende anche persone e processi. Il concetto di Internet of Everything è nato da Cisco, che definisce IoE come "la connessione intelligente di persone, processi, dati e cose". Il concetto IoE comprende comunicazioni machine-to-machine, machine-to-people e tecnologie assistite interazioni tra le persone.
- **Apprendimento automatico**: l'apprendimento automatico è un tipo di intelligenza artificiale (AI) che fornisce ai computer la capacità di apprendere senza essere programmati esplicitamente. Nell'eLearning, questo si riferisce a un programma che si auto-regola allo studente in base ad algoritmi. Se le domande di un corso vengono facilmente risolte, saranno poste le domande più difficili. Al contrario, se le domande non sono risolte in modo soddisfacente, saranno poste domande più semplici.
- **Micro-apprendimento**: il microlearning è un modo di distribuire contenuti agli studenti in "pillole" di breve durata, ma molto specifiche. Il microlearning mira a fornire alle persone le informazioni precise di cui hanno bisogno, nel momento in cui ne hanno bisogno. La durata è minore di un tradizionale corso eLearning e gli studenti hanno il pieno controllo su cosa e quando stanno imparando, fornendo una formazione just-in-time.
- **Mobile First**: l'approccio mobile-first è una delle migliori strategie per creare un design responsive o adattivo (che si adatta agli schermi di tutti i dispositivi, tra cui desktop, smartphone e tablet, offrendo una facile navigazione e lettura grazie ad un minimo ridimensionamento).
- **xAPI (Experience API)**: xAPI è uno standard dei software e-Learning che consente ai sistemi di apprendimento di "comunicare" in modo da tracciare i progressi della formazione, tenendo conto e registrando tutti i tipi di esperienze formative (online e offline). Quindi, rende possibile archiviare i dati riguardanti i discenti (attività in classe, utilizzo di strumenti di supporto delle prestazioni, partecipazione a comunità online, mentoring, valutazione delle prestazioni e risultati aziendali effettivi) e condividerli tra varie piattaforme eLearning per avere un quadro completo dell'apprendimento di un individuo e della sua influenza sulle sue performance.

Leggi l'articolo completo...