ARTICOLO DI ELEARNINGNEWS

Year 4 - number 107 Wednesday 8 april 2020

Il glossario dell'eLearning - parte II

Ci sono molti termini dell'eLearning che bisogna conoscere per poter avviare la formazione a distanza e stare al passo con un settore in continua evoluzione.

Alcuni vocaboli usati nell'eLearning spesso vengono sovrapposti o semplicemente non capiti perché espressi in inglese. Fare un elenco di tutto il lessico sarebbe lungo, e poco produttivo, abbiamo già dato alcuni chiarimenti tecnici nell'articolo " Glossario di eLearning". Di seguito, inevece, raccogliamo una selezione di termini afferenti l'eLearning per chi muove i primi passi nella formazione online.

APPRENDIMENTO ASINCRONO E SINCRONO

Sono due modi diversi di fare eLearning. L'**apprendimento asincrono** prevede che lo studente completi le unità di apprendimento in totale autonomia scegliendo come, dove e quando imparare. Nell'**apprendimento sincrono**, invece, le lezioni vengono guidate da un formatore che dà delle scadenze per la consegna dei quiz a fine modulo e organizza incontri in un'aula virtuale o tramite un webinar. Scopri di più sull' apprendimento sincrono e asincrono.

BLENDED LEARNING

il **blended learning**, ovvero l'apprendimento misto, come dice la parola stessa, prevede un mix di tecniche di formazione tradizionale e online. Studenti e formatori possono incontrarsi in aula per poi svolgere del lavoro online in autonomia o tramite sessioni live con il formatore.

ELEARNING

Il termine **eLearning** indica l'erogazione di corsi di formazione in formato digitale ed è stato coniato nel 1999 da Elliott Masie.

GAMIFICATION

La **gamification** è una strategia di eLearning che prevede l'utilizzo di elementi di gioco come strumento didattico. Ci sono una storia, una missione da compiere e dei premi finali.

HTML5

HTML5 è uno standard web gratuito che permette di unire audio e video all'interno di un browser, per questo si presta al carattere multimediale dell'eLearning.

INSTRUCTIONAL DESIGNER

L' **instructional designer** è un professionista specializzato nella gestione di progetti di eLearning dall'analisi dei bisogni, all'utilizzo di uno strumento di authoring per la creazione del corso. In sostanza, è un progettista della formazione online.

LMS

Un **LMS o Learning Management System** è un software che ti permette di creare, erogare, gestire e analizzare i risultati dei corsi online.

MOBILE LEARNING

Il termine **mobile learning** indica la fruizione di contenuti eLearning tramite il cellulare. Sempre più utenti seguono corsi online dal proprio smartphone o tablet e non solo dal computer. Scopri i 6 benefici principali dell'apprendimento da mobile.

PODCAST

I **podcast** sono dei file audio digitali che si possono ascoltare su internet e sono usati come strumento didattico nell'eLearning. Scopri i " Podcast utili per chi lavora nell'eLearning".

SCORM

È uno standard utilizzato nell'eLearning per permettere a diversi LMS di comunicare tra di loro. Esportando un corso online come pacchetto **SCORM** è infatti possibile traferire il contenuto tra LMS diversi, purché supportino questo protocollo. Scopri anche " Come creare un corso online passo dopo passo con DynDevice".

STRUMENTO DI AUTHORING

L' **autohoring tool** è uno strumento per autori di corsi online. Serve, quindi a creare i contenuti del corso usando un misto di testi, audio, video, animazione e altro.

WEBINAR

Un **webinar** è un incontro online di un gruppo di persone per motivi di lavoro e formazione. A differenza di una **classe virtuale**, prevede la partecipazione un gran numero di persone che interagiscono solo con il formatore in momenti prestabiliti. Leggi anche " Come rendere più interattivi i tuoi webinar".