ARTICOLO DI ELEARNINGNEWS

Year 6 - number 205 Wednesday 1 june 2022

Il glossario dell'eLearning - parte III

L'eLearning è un settore in continua evoluzione. Lo stesso vale per i termini usati nel campo della formazione a distanza.

Dopo il **glossario dell'eLearning - parte I (2018)** e il **glossario dell'eLearning - parte II (2020)**, eccoci con il terzo appuntamento, diviso in due parti.

Molto è cambiato in questi 2 anni e le innovazioni nel campo della formazione a distanza non mancano. Entriamo subito nel vivo della terminologia con la prima parte.

1. Adaptive Learning Systems (Intelligent Tutoring Systems / ITS)

I sistemi di **apprendimento adattivo** raccolgono dati sulle attività del corsista e li utilizzano per creare un percorso di apprendimento centrato sulle esigenze dell'individuo. Grazie agli algoritmi, per esempio, il sistema proporrà contenuti basati su immagini a un corsista con memoria visiva e contenuti interattivi a un corsista con stile di apprendimento comunicativo, oppure contenuti avanzati per corsisti esperti del tema trattato.

2. ADDIE

Il **modello ADDIE** è un quadro di riferimento utilizzato dai professionisti dell'eLearning per la progettazione didattica. Comprende cinque fasi:

- Analisi: identificare le caratteristiche del discente, gli obiettivi di apprendimento, le opzioni di erogazione, la tempistica e le basi pedagogiche.
- Progettazione: delineare la strategia di design del progetto, creare storyboard, progettare l'esperienza di apprendimento, sviluppare un prototipo e applicare il visual design.
- Sviluppo: compilare le risorse di contenuto, integrare la tecnologia, risolvere i problemi e rivedere i contenuti.
- Implementazione: stabilire un processo di formazione degli istruttori e dei discenti per garantire che tutta la tecnologia necessaria sia funzionale.
- Valutazione: eseguire una valutazione formativa.

3. Amministratore di sistema

Persona in azienda (o consulente esterno) di riferimento per il sistema di gestione dell'apprendimento (LMS). Offre assistenza tecnica agli utenti dell'LMS. In generale, amministra l'LMS a tutto tondo, erogando la formazione ai corsisti attraverso l'LMS, importando e gestendo le anagrafiche...

4. Assessment software

Soluzioni online utilizzate per valutare sistematicamente il livello di abilità o di conoscenza di un discente, in una logica orientata allo sviluppo.

5. Audio conferencing

Si tratta di una connessione esclusivamente vocale tra tre o più postazioni tramite un computer che utilizza il protocollo **VOIP** (Voice Over Internet Protocol) o il telefono. L'**audioconferenza** può essere un modo per facilitare le conversazioni di gruppo, guidate da un tutor, che integrano altre forme elearning.

6. Carico cognitivo / sovraccarico cognitivo

Il **carico cognitivo** è l'entità dello sforzo mentale utilizzato dalla memoria per processare informazioni. Nell'eLearning, è importante tenere presente che una progettazione didattica efficace può essere utilizzata per ridurre il carico cognitivo degli studenti.

Il **sovraccarico cognitivo** è, invece, una situazione che si verifica quando un formatore fornisce troppe informazioni ai discenti, rendendo difficile l'elaborazione delle stesse e generando stress e ansia, che causano un'esperienza di apprendimento negativa. La soluzione, spesso, è il microlearning.

7. Cloud Hosting

Il **cloud hosting** consiste nell'ospitare risorse digitali o applicazioni su più server, spesso in più **data center**. Ciò può ridurre il rischio di downtime dovuto al possibile guasto di una singola macchina e può garantire la velocità di distribuzione delle risorse indipendentemente dalla posizione, scalando in base alle esigenze senza la potenziale limitazione di una singola macchina.

8. CMI-5

Un nuovo standard elearning avanzato che utilizza lo standard Tin Can o xAPI, a sua volta basato su SCORM. Ancora un work in progess.

9. Conversational Learning (Conversational Interfaces)

Le interfacce di **apprendimento conversazionale** utilizzano i concetti dell' **apprendimento sociale** per creare un'**esperienza di apprendimento interattiva**. Il **chatbot** guida l'utente attraverso il materiale didattico con una conversazione fatta di domande e risposte tra utente e bot.

10. Custom content (bespoke content)

I **contenuti elearning personalizzati** sono sviluppati specificamente per le esigenze del singolo cliente, al fine di soddisfare al meglio le sue necessità di formazione.

L'alternativa è rappresentata dai **contenuti a catalogo** ("off the shelf"), che in genere hanno un costo inferiore e vengono utilizzati per fornire una formazione rapida e basata sulla conformità. Questo può andare bene per una formazione di tipo "tick-box" in aree come la **Salute e Sicurezza sul Lavoro**.

Tuttavia, se si vuole utilizzare l'e-learning per coinvolgere maggiormente i partecipanti su tematiche aziendali adhoc, i contenuti personalizzati saranno più efficaci.

11. Compliance training

Formazione che istruisce i dipendenti su regolamenti, leggi e politiche aziendali. L'obiettivo della formazione sulla **conformità** è generalmente quello di:

- Evitare che i dipendenti commettano violazioni che potrebbero avere conseguenze legali.
- Fornire una difesa nel caso in cui un dipendente violi le linee guida (avendo ricevuto la formazione).
- Creare una cultura del lavoro positiva e confortevole per tutti i dipendenti.

Esempi di formazione sulla conformità sono la discriminazione e le molestie sul luogo di lavoro, la privacy, l'anticorruzione ecc.

12. Course builder

Piattaforma o funzione di un LMS utilizzata per **creare corsi online**. Consente di combinare risorse come presentazioni, documenti, video, audio e pacchetti SCORM per produrre contenuti del corso; può anche consentire di creare nuovi contenuti eLearning e di aggiungere quiz, test e altri strumenti di valutazione. Una volta prodotto il contenuto, il course builder viene utilizzato per organizzare il contenuto in attività di apprendimento e strutturare le attività in un corso online.

13. Digitisation e Digital Transformation

La **digitalizzazione** può essere intesa come semplice trasferimento di risorse da analogiche al digitale. Nel contesto dell'apprendimento, spesso si tratta di prendere materiali di formazione cartacei o di lezioni frontali in aula e di creare supporti di apprendimento online, spesso ospitati in un LMS.

La **digitalizzazione** è anche l'uso tattico degli strumenti digitali per migliorare i processi aziendali. Ad esempio, potrebbe trattarsi dell'analisi dei dati dei dipendenti o dei team all'interno di un **performance management system** (o anche solo di un foglio di calcolo), al fine di identificare le lacune nelle competenze o di migliorare i materiali di formazione. La digitalizzazione può arrivare a cambiare un modello di business, ad esempio un negozio di prodotti fisici che passa all'e-commerce o una società di formazione che passa alla vendita di corsi online.

La **digital transformation** avviene come un cambiamento strategico orchestrato dal più alto livello di gestione. Si tratta di una serie di progetti di digitalizzazione a lungo termine, altamente coordinati, che possono sovrapporsi e interagire tra loro. La trasformazione digitale porta ad una potente modernizzazione di un'organizzazione e consente di trovare nuove efficienze, adottare le tecnologie all'avanguardia e cambiare letteralmente la cultura organizzativa.

14. Extended Enterprise

Per "impresa estesa" si intende un'azienda che ha bisogno di formare tutti gli stakeholder, ad esempio, franchisee, fornitori di servizi esterni, intermediari, la propria catena di fornitura, ecc. Tale formazione può essere affrontata in modo strategico ed efficiente creando **portali di apprendimento**, personalizzati per ogni tipo di pubblico, integrati nel proprio LMS.

15. Flipped classroom

La **flipped classroom** è una pratica educativa in cui gli studenti ricevono la maggior parte delle informazioni in formato auto-diretto, come ad esempio corsi digitali. Questo avviene prima di dedicarsi al faccia a faccia con un docente, ad esempio a casa. Il tempo vis-à-vis è dedicato a risolvere i problemi e a rispondere alle domande.

16. JITT

JITT è l'acronimo di **Just-In-Time Training** e si riferisce a un tipo di formazione in cui i dipendenti ricevono informazioni critiche quando e dove ne hanno bisogno. Rispetto ad un corso di formazione online standard, le risorse di formazione JITT sono brevi (**microlearning**), comode e altamente mirate alle esigenze specifiche dei dipendenti. Queste risorse sono facilmente accessibili, applicabili e disponibili al momento del bisogno.

17. Learning Analytics

Analisi quantitativa atta a tracciare il profilo di un discente e le sue interazioni in un programma di formazione online. Quando la formazione viene erogata attraverso un software eLearning, l' **analisi dell'apprendimento** può essere visualizzata in un cruscotto apposito e/o in report scaricabili. Esempi di analisi dell'apprendimento sono i tassi di completamento del corso e i punteggi dei quiz.

18. Learning Content Management System (LCMS)

Software utilizzato per creare, gestire e distribuire contenuti didattici (in genere via web). Sebbene la componente di creazione e gestione dei contenuti dell'LCMS sia l'elemento principale che lo differenzia da un sistema di gestione dell'apprendimento (LMS), molti **LMS** moderni offrono anche queste funzionalità.

19. LMS Integration

Un' **integrazione LMS** consente alle organizzazioni di collegare tra loro i sistemi e di far fluire i dati tra un LMS e altri sistemi. Le integrazioni LMS possono essere utilizzate per incorporare contenuti in altri sistemi, consentire ai discenti di accedere utilizzando credenziali di altri sistemi o ricevere notifiche LMS in altri sistemi.

20. LXP / LEP

Mentre l'LMS tende a essere incentrato sull'azienda, in quanto luogo in cui gestire la formazione essenziale per l'onboarding, la conformità e così via, la **Learning Experience Platform (LXP) o Learning Engagement Platform (LEP)** è incentrata sul discente: un luogo in cui i dipendenti dovrebbero voler andare a imparare di propria iniziativa, perché l'ambiente è piacevole e arricchente. I contenuti possono essere selezionati da una serie di fonti esterne in base ai potenziali interessi del personale, in aggiunta alle esigenze formative interne.

Secondo alcuni la LXP / LEP è una sorta di Netflix per i contenuti didattici, con attributi chiave quali un'interfaccia utente elegante, funzionalità di ricerca semplici e raccomandazioni di contenuti basate sulle preferenze e sul comportamento dell'utente (JITT, mobile learning).

E' probabile che nei prossimi anni la linea di demarcazione tra LMS e LXP/LEP si affievolisca, date le richieste di avere una soluzione all-in-one.

Vuoi saperne di più? Nel prossimo articolo vedremo altri termini chiave dell'elearning.