

AGCOM: [Autorità per la Garanzia nelle Telecomunicazioni](#) istituita dalla legge 249 del 1997. Ha il duplice compito di assicurare la corretta competizione degli operatori sul mercato e di tutelare i consumi di libertà fondamentali degli utenti. Svolge funzioni di regolamentazione e vigilanza nei settori delle telecomunicazioni, dell'audiovisivo, dell'editoria e, più recentemente, delle poste. Al pari delle altre autorità previste dall'ordinamento italiano, l'Agcom risponde del proprio operato al Parlamento, che ne ha stabilito i poteri, definito lo statuto ed eletto i componenti.

Agenda Digitale Italiana: L'[Agenda Digitale Italiana](#) rappresenta l'insieme di azioni e norme per lo sviluppo delle tecnologie, dell'innovazione e dell'economia digitale. L'Agenda Digitale è una delle sette iniziative faro della strategia Europa 2020, che fissa gli obiettivi per la crescita nell'Unione europea da raggiungere entro il 2020.

AGID: L'[Agenzia per l'Italia Digitale](#) ha il compito di garantire la realizzazione degli obiettivi dell'Agenda digitale italiana in coerenza con l'Agenda Digitale Europea.

ANCI: [Associazione Nazionale Comuni Italiani](#) è un'associazione senza scopo di lucro, nata nel 1901. All'ANCI aderiscono circa 7.300 comuni italiani che, nella loro globalità, rappresentano circa il 90% della popolazione.

BYOD: ([Bring Your Own Device](#)) Porta il tuo dispositivo.

CHALLENGE PRIZE: Sfida a premi o premi "incentivo". Competizione con ricompensa in denaro a chiunque riesca più efficacemente a rispondere ad una particolare sfida, normalmente di ordine sociale, tecnologica oppure per la salute. Lungamente utilizzati nel corso della storia i C. P. hanno indotto una serie sorprendente di evoluzioni (es. la diffusione della patata in Europa ad opera di Antoine Parmentier vincitore nel 1771 di un concorso lanciato dall'accademia di Besançon dal titolo: "Quali sono i vegetali che possono essere sostitutivi in caso di carestia rispetto a quelli di impiego comune e la loro preparazione").

CITTADINANZA DIGITALE: La [Cittadinanza Digitale](#) può essere definita come l'insieme di norme per un comportamento appropriato e responsabile riguardo l'uso delle tecnologie. 1. Accesso digitale: per una partecipazione digitale a pieno titolo di chiunque nella società. 2. Commercio digitale: acquisto e vendita online di beni. 3. Comunicazione digitale: scambio elettronico di informazioni. 4. Competenze digitali: il processo di insegnamento/apprendimento delle tecnologie e il loro uso. 5. Netiquette: procedure e codice di condotta appropriati. 6. Norme di diritto digitale: responsabilità elettronica delle proprie azioni. 7. Diritti e doveri digitali: libertà estese a tutti in un mondo digitale. 8. Salute e benessere digitali: benessere fisico e psicologico in un mondo di tecnologia digitale. 9. Sicurezza digitale: precauzioni digitali per proteggere sé stessi. Rispetto, Educazione e Protezione (REP) Il metodo REP è un modo molto efficace sia per spiegare sia per insegnare i concetti della cittadinanza digitale. Rispetto, Educazione e Protezione digitali sono temi che andrebbero insegnati quanto prima possibile, già a partire dalla scuola primaria (vedi anche <http://ilgeekinblu.blogspot.it/>)

COMPETENZE DIGITALI DI BASE: Le competenze digitali di base sono le capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Sono quindi competenze utili a tutti i cittadini per poter partecipare alla società dell'informazione e della conoscenza ed esercitare i diritti di cittadinanza digitale. Le competenze digitali si fondano su "abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet" (Unione Europea, [Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente](#), 2006/962/CE). Le linee di intervento definite nell'ambito delle competenze digitali di base si fondano su quanto previsto dal pilastro 6 dell'Agenda Digitale Europea (DAE) "Enhancing digital literacy, skills and inclusion" e hanno due obiettivi primari:

• realizzare la cittadinanza digitale: accesso e partecipazione alla società della conoscenza, con una piena

consapevolezza digitale;

• realizzare l'inclusione digitale: uguaglianza delle opportunità nell'utilizzo della rete e per lo sviluppo di

CONSP: una cultura dell'innovazione e della creatività (da <http://www.asid.gov.it>). La **CONSP** è la centrale acquisti della pubblica amministrazione italiana. Opera nell'esclusivo interesse dello Stato e il suo azionista unico è il Ministero dell'economia e delle finanze (MEF) del quale è una società *in-house*. In qualità di centrale di committenza nazionale, realizza il Programma di razionalizzazione degli acquisti nella PA. Sulla base di specifiche convenzioni, supporta singole amministrazioni su tutti gli aspetti del processo di approvvigionamento. Attraverso provvedimenti di legge o atti amministrativi, sviluppa iniziative che coinvolgono sia le proprie competenze nel procurement, sia la propria capacità di gestire progetti complessi e innovativi nell'ambito della Pubblica Amministrazione.

E-TWINNING: Piattaforma europea gratuita per gli insegnanti, per incontrare colleghi, scambiarsi idee e realizzare progetti collaborativi in tutta sicurezza. **eTwinning** è citato nel Piano Nazionale Scuola Digitale e fa parte di Erasmus+, il programma europeo per Istruzione, formazione, gioventù e sport. Su eTwinning si può trovare ispirazione e indicazioni per la propria scuola al fine di: contattare altri insegnanti, condividere idee e collaborare e partecipare a progetti, workshop ed eventi. Il programma eTwinning promuove la collaborazione scolastica in Europa attraverso l'uso delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC), fornendo supporto, strumenti e servizi per facilitare le scuole nell'istituzione di partenariati a breve e lungo termine in qualunque area didattica.

EUROPA 2020: È la [strategia decennale dell'Unione Europea per la crescita e l'occupazione](#). È stata varata nel 2010 per creare le condizioni favorevoli a una crescita intelligente, sostenibile e inclusiva. L'UE ha concordato cinque obiettivi quantitativi da realizzare entro la fine del 2020 che riguardano l'occupazione, la ricerca e lo sviluppo, il clima e l'energia, l'istruzione, l'integrazione sociale e la riduzione della povertà. La strategia viene attuata e controllata nell'ambito del semestre europeo, il ciclo annuale di coordinamento delle politiche economiche e di bilancio dei paesi dell'UE. Nel marzo 2014 la Commissione ha pubblicato

una [comunicazione](#) che fa un primo bilancio della strategia Europa 2020 , comprendente un riepilogo dei progressi compiuti . Nell'ambito dell'Istruzione gli obiettivi da raggiungere sono: la riduzione dei tassi di abbandono scolastico precoce al di sotto del 10% e l'aumento al 40% dei 30-34enni con un'istruzione universitaria. La strategia E.uropa 2020 mira a una crescita che sia: intelligente, grazie a investimenti più efficaci nell'istruzione, la ricerca e l'innovazione; sostenibile, grazie alla decisa scelta a favore di un'economia a basse emissioni di CO2; e solidale, ossia focalizzata sulla creazione di posti di lavoro e la riduzione della povertà.

FRAMEWORK: Il termine esprime il concetto di una modalità strutturata, pianificata e permanente, che supporta una prassi, una metodologia, un progetto, un sistema di gestione. Solitamente non si traduce ma può essere utilizzata la parola italiana "architettura" o "quadro strutturale" o simili ("intelaiatura" sarebbe poco adatto per questo scopo, sebbene sia il significato originario di framework). Un framework definisce un ambito, lo struttura in maniera organica e ne rende trasparente e immediata la comprensione.

ICT: (Information and Communications Technology) [Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione](#). Sono l'insieme dei metodi e delle tecnologie che realizzano i sistemi di trasmissione, ricezione ed elaborazione di informazioni (tecnologie digitali comprese) (*Wikipedia*). Tecnologie riguardanti i sistemi integrati di telecomunicazione (linee di comunicazione cablate e senza fili), i computer, le tecnologie audio-video e relativi software, che permettono agli utenti di creare, immagazzinare e scambiare informazioni. Rilevanti incentivi economici favoriscono questo processo di integrazione, promuovendo la crescita delle imprese attive nel settore (*diz. Treccani*).

INFORMATION LITERACY: [Competenza informativa](#). Viene definita, dal [National Forum on Information Literacy](#), come la capacità di identificare, individuare, valutare, organizzare, utilizzare e comunicare le informazioni. Rappresenta un requisito indispensabile per partecipare effettivamente alla società dell'informazione.

LMS: (Learning Management System) Piattaforma applicativa che permette l'erogazione dei corsi in modalità e-learning al fine di contribuire a realizzare le finalità previste dal progetto educativo dell'istituzione proponente. Il learning management system presidia la distribuzione dei corsi on-line, l'iscrizione degli studenti, il tracciamento delle attività on-line. Gli LMS spesso operano in associazione con gli LCMS (learning content management system) che gestiscono direttamente i contenuti, mentre all'LMS resta la gestione degli utenti e l'analisi delle statistiche. Normalmente un LMS consente la registrazione degli studenti, la consegna, la frequenza ai corsi e-learning e una verifica delle conoscenze. Esempi di LMS: Moodle e Docebo (*Wikipedia*).

MiBACT: [Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo](#).

MISE: [Ministero dello Sviluppo Economico](#).

NEET: ([Not in Education, Employment or Training](#)) Giovani tra i 15 e i 29 anni che non sono iscritti a scuola né all'università, che non lavorano e che nemmeno seguono corsi di formazione o aggiornamento professionale. Nel nostro Paese sono oltre due milioni.

OCSE: Organizzazione per la cooperazione e lo sviluppo economico L'OCSE ha come obiettivi

la promozione di politiche per:

- realizzare più alti livelli di crescita economica sostenibile e di occupazione nei Paesi membri, favorendo gli

investimenti e la competitività e mantenendo la stabilità finanziaria;

- contribuire allo sviluppo dei Paesi non membri;

- contribuire all'espansione del commercio mondiale su base non discriminatoria in linea con gli obblighi

internazionali.

L'OCSE, che ha sede a Parigi, conta attualmente 35 Paesi membri che si riconoscono nella democrazia

e nell'economia di mercato. Inoltre intrattiene rapporti con numerosi Paesi non membri e con altre

Organizzazioni Internazionali, tra le quali la Food and Agriculture Organization (FAO), il Fondo Monetario

OER: (Open Educational Resources) Risorse Didattiche Aperte o Risorse Educative Aperte Materiali didattici in formato digitale resi disponibili con licenze che ne permettono il riutilizzo, la modifica e la distribuzione. Si tratta di un'iniziativa promossa dalla comunità mondiale per l'educazione come bene comune. Il termine "Open Educational Resources" è stato adottato la prima volta al forum UNESCO del 2002 sull'Impatto dei Contenuti Didattici Aperti per l'Istruzione Superiore nei Paesi in Via di Sviluppo, finanziato dalla William and Flora Hewlett Foundation. Le risorse didattiche aperte includono:

- *contenuti didattici:* corsi completi, moduli, unità didattiche, collezioni e pubblicazioni.
- *strumenti:* software per la creazione, la distribuzione, l'utilizzo e il miglioramento di contenuti didattici

aperti, inclusi ricerca e organizzazione di contenuti, sistemi per la gestione dei contenuti e

dell'apprendimento, strumenti per lo sviluppo di contenuti e comunità di apprendimento online.

- *risorse per l'operatività:* licenze per la proprietà intellettuale per la promozione dell'editoria aperta di

La risorsa educativa deve inoltre avere questi due requisiti:

- avere una licenza d'uso "aperta" (ma non necessariamente senza alcun copyright o di Pubblico dominio),

ovvero con una licenza Creative Commons o GNU Free Documentation License;

- essere aperta dal punto di vista "tecnico": deve essere dunque possibile accedere al codice sorgente (per

esempio, per una risorsa prodotta con il software eXelearning, deve essere permesso accedere al file

"elp"; per una prodotta con Hot Potatoes ai file "jcw", jqz, ...).

OSSERVATORIO TECNOLOGICO: Le **rilevazioni** relative alle dotazioni multimediali della didattica sono state condotte in via sistematica e periodica dal MIUR. Si tratta di rilevazioni cui le scuole (statali e paritarie) aderiscono volontariamente, ma è stato sempre registrato un ottimo tasso di risposta (rispettivamente pari al 97,6% per le scuole statali e al 54,1% per le scuole paritarie). L'ultima analisi conclusa (relativa all'a.s. 2014/2015) è stata articolata su 3 assi principali: dematerializzazione dei servizi (siti e portali, comunicazione scuola—famiglia, registro elettronico di classe e del docente, gestione centralizzata dei contenuti didattici multimediali); dotazione tecnologica dei laboratori e delle biblioteche (connessioni, computer, LIM e proiettori interattivi); dotazioni tecnologiche delle aule (connessioni, devices fissi e mobili in dotazione a studenti e docenti, LIM e proiettori interattivi). L'OT confluirà in futuro nell'Osservatorio per la Scuola Digitale (da <http://schoolkit.istruzione.it/>).

PDM: Piano di Miglioramento. Percorso di pianificazione e sviluppo di azioni che prende le mosse dalle priorità indicate nel RAV. Tale processo non va considerato in modo statico, ma in termini dinamici in quanto si basa sul coinvolgimento di tutta la comunità scolastica e fa leva sulle modalità organizzative gestionali e didattiche messe in atto dalla scuola utilizzando tutti gli spazi di autonomia a disposizione. La responsabilità della gestione del processo di miglioramento è affidata al Dirigente Scolastico (DS), che si avvarrà delle indicazioni del nucleo interno di valutazione costituito per la fase di autovalutazione (già denominato "unità di autovalutazione") e per la compilazione del RAV, eventualmente integrato o modificato

RAV: Rapporto di auto-valutazione di Istituto obbligatorio per tutte le scuole. Il rapporto è composto da più dimensioni ed è aperto alle integrazioni delle scuole per cogliere la specificità di ogni realtà senza riduzioni o semplificazioni eccessive. Il rapporto fornisce una rappresentazione della scuola attraverso un'analisi del suo funzionamento e costituisce inoltre la base per individuare le priorità di sviluppo verso cui orientare il piano di miglioramento. Tutti i RAV saranno pubblicati nell'apposita sezione del portale "Scuola in chiaro" dedicata alla valutazione. La valutazione è finalizzata al miglioramento della qualità della offerta formativa e degli apprendimenti, infatti consentirà a tutti gli Istituti Scolastici di riflettere su se stessi e sul proprio operato per realizzare un circolo virtuoso di miglioramento della propria azione. Il punto focale del processo, che distingue l'Italia da quasi tutti i paesi esteri, è la presenza, oltre alla valutazione esterna, di una valutazione interna con la partecipazione degli stessi Istituti alla propria valutazione, sottolineando così l'importanza della riflessione sulla Scuola da parte di tutti i soggetti parte della comunità scolastica.

RESILIENZA: In psicologia si intende la capacità di persistere nel perseguire obiettivi ambiziosi, resistendo e reagendo in modo positivo ed efficace alle difficoltà e agli eventi negativi della vita. Il concetto di resilienza (resiliency) è nato e si è sviluppato negli Stati Uniti e racchiude le idee di elasticità, vitalità, energia e buon umore. Si può definire anche come la capacità reattiva delle persone alle avversità.

SERIOUS PLAY: Il metodo LEGO® SERIOUS PLAY® (LSP) nasce negli anni '90 nel quartier generale danese della LEGO®, come strategia aziendale per agevolare i processi decisionali, relativi sia al problem solving che alla produttività. Concretamente si tratta di un metodo di apprendimento e autoapprendimento collaborativo che, attraverso modelli realizzati con i mattoncini LEGO, consente ai gruppi di discutere e migliorare la vita associativa. È una tecnica formativa per pensare, comunicare e risolvere problemi in gruppo. Il metodo si basa sulla creazione di metafore visive finalizzate a rappresentare le principali questioni strategiche e i possibili modi per risolverle. Il metodo è un supporto estremamente efficace per riflettere e progettare su Focus Esemplificativi, coinvolgendo tutti gli aspetti della dimensione umana (razionale, emozionale, istintiva). La metodologia supporta i partecipanti nel processo di finalizzazione del pensiero verso una soluzione (percorso decisionale), riallineando il Gruppo alla visione (aziendale o interna) da cui è stata originata. La metodologia consente di

raggiungere risultati eccellenti indipendentemente dalla seniority e dal ruolo dei partecipanti. Il principio che vi sta alla base è che descrivere e discutere la realtà tramite rappresentazioni plastiche metaforiche, è più facile. Inoltre dirottando il campo di “scontro” dall’ambito personale al tavolo da gioco, si creano i presupposti per far emergere nuovi scenari e per trasformare la conoscenza individuale in capitale organizzativo. Dal 2010 è possibile ordinare direttamente i set *lego serious play*, senza intermediari, ed è possibile scaricare il documento Open Source dedicato, che spiega i concetti fondamentali e le “regole del gioco” da applicare quando si utilizza Serious Play.

SIDI: [Sistema Informativo Dell’Istruzione](#). Il SIDI è un sistema centralizzato, caratterizzato da un’unica interfaccia, accessibile ovunque via web, che offre alle scuole le funzionalità necessarie allo svolgimento delle operazioni gestionali, amministrative e contabili. Il portale è il punto di accesso unico a tutti i servizi, per utenti istituzionali ed esterni, e offre servizi differenziati in funzione delle autorizzazioni e del profilo dell’utente. In questo modo i dati sono patrimonio delle singole scuole, ma vanno anche ad alimentare una base dati unica, gestita a livello centrale, integrata e completa delle informazioni di tutte le scuole, statali e non statali.

SNV: ([Sistema Nazionale di Valutazione](#)) Il Sistema Nazionale di Valutazione è costituito da: Invalsi: Istituto nazionale per la valutazione del sistema di istruzione e formazione; Indire: Istituto nazionale di documentazione, innovazione e ricerca educativa; Contingente ispettivo. Concorrono all’attività di valutazione: la Conferenza per il coordinamento funzionale del SNV; i Nuclei di valutazione esterna.

SPID: ([Sistema Pubblico di Identità Digitale](#)) Il Sistema Pubblico di Identità Digitale è la soluzione che permette di accedere a tutti i servizi online della pubblica amministrazione con un’unica Identità Digitale. L’identità SPID è costituita da una coppia di credenziali (nome utente e password) tramite cui puoi accedere ai servizi da qualsiasi dispositivo: computer, tablet e smartphone. Esistono 3 livelli di identità SPID, ognuno dei quali corrisponde a un crescente grado di sicurezza. Livello 1: permette l’accesso ai servizi con nome utente e password. Livello 2: permette l’accesso ai servizi con nome utente, password e un codice temporaneo di accesso. Livello 3: permette l’accesso ai servizi con nome utente, password e l’utilizzo di un dispositivo di accesso. Attualmente sono attive solo identità SPID di primo e di secondo livello. Il terzo livello sarà disponibile in futuro. Il sistema SPID assicura la piena protezione dei dati personali, non è consentito alcun tipo di profilazione. La privacy è garantita. Con SPID è possibile accedere velocemente ai servizi online della pubblica amministrazione ovunque una persona si trovi e da qualsiasi dispositivo. Le amministrazioni che consentono l’accesso ai propri servizi online tramite identità digitale unica espongono il bottone di accesso SPID.

STAKEHOLDER: In economia con il termine stakeholder (portatore di interesse) si indica genericamente un soggetto (o un gruppo di soggetti) influente nei confronti di un’iniziativa economica, che sia un’azienda o un progetto. Fanno, ad esempio, parte di questo insieme: i clienti, i fornitori, i finanziatori come banche e azionisti (o shareholder), i collaboratori, ma anche gruppi di interesse locali o gruppi di interesse esterni, come i residenti di aree limitrofe all’azienda e le istituzioni statali relative all’amministrazione locale (*Wikipedia*). Tutti i soggetti, individui od organizzazioni, attivamente coinvolti in un’iniziativa economica (progetto, azienda), il cui interesse è negativamente o positivamente influenzato dal risultato dell’esecuzione, o dall’andamento, dell’iniziativa e la cui azione o reazione a sua volta influenza le fasi o il completamento di un progetto o il destino di un’organizzazione. Nell’ambito di un progetto, sono s. i soggetti relativi al cliente, al fornitore, alle terze parti (altre organizzazioni eventualmente coinvolte tra cliente e fornitore), i membri del team di progetto, i fruitori dei risultati in uscita dal progetto, i finanziatori (come banche e azionisti), i gruppi di interesse locali relativamente all’ambiente dove il progetto si sviluppa e l’azienda opera (*Treccani*).

STAKEHOLDER CLUB PER LA SCUOLA DIGITALE: Partenariato permanente capace di accompagnare e sostenere il cambiamento e l'innovazione nella scuola.

STORYTELLING: Lo Storytelling è l'atto del narrare, disciplina che usa i principi della retorica e della narratologia. Tra le applicazioni più importanti dello Storytelling c'è la pedagogia. Il ricorso a storie può essere infatti di facile comprensione per l'apprendimento del bambino. Nei libri scolastici delle scuole elementari infatti, per rendere semplice un concetto si ricorre ad una storia o a dei personaggi. Una tecnica simile è utilizzata anche nei corsi di lingue, molti sono organizzati con dei personaggi, che tramite un dialogo o un testo mostrano un aspetto della lingua. La metodologia dello storytelling consiste nell'uso di procedure narrative al fine di promuovere meglio valori, idee ed è incentrato sulle dinamiche di influenzamento sociale. La narrazione ha un potenziale pedagogico e didattico, dalla quale possiamo trarne peculiarità educative e formative intendendole sia come strumento di comunicazione delle esperienze, sia come strumento riflessivo per la costruzione di significati interpretativi della realtà (*Wikipedia*).

THINK TANK: (letteralmente serbatoio di pensiero in inglese) Il Think Tank è un organismo, un istituto, una società o un gruppo che si occupa di analisi delle politiche pubbliche e quindi nei settori che vanno dalla politica sociale (social policy) alla strategia politica, dall'economia alla scienza e la tecnologia, dalle politiche industriali o commerciali alle consulenze militari. Il termine viene coniato negli Stati Uniti d'America durante la seconda guerra mondiale quando il Dipartimento della Difesa creò delle unità speciali per l'analisi dell'andamento bellico chiamate in gergo proprio think (pensiero) tank (tanica, serbatoio, ma anche carro armato).

Link di approfondimento

[Schede idee](#) (INDIRE)