



ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT  
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

## Avviso "Tutti a Iscol@" - Anno scolastico 2015/2016

### Glossario dei termini tecnici, inglesi o sigle

#### **Applicazione mobile**

In informatica, un'*applicazione mobile* (nota anche con l'abbreviazione *app*) è un'applicazione software dedicata ai dispositivi di tipo mobile, quali smartphone o tablet.

#### **Best practice**

Per *best practice*, "buona prassi" o "buona pratica", talvolta anche miglior pratica o miglior prassi, si intendono le esperienze, le procedure o le azioni più significative, o comunque quelle che hanno permesso di ottenere i migliori risultati, relativamente a svariati contesti e obiettivi preposti. A seconda dell'ambito, le "migliori prassi" possono essere definite come raccolta di esempi, procedure, esperienze passate che vengono opportunamente formalizzati in regole o piani che possono essere seguiti e ripetuti.

#### **Cheating**

Il *cheating* è la ricerca di una facile via d'uscita, con mezzi disonesti, da una situazione sgradevole. E' generalmente utilizzato violando delle regole per ottenere un vantaggio sleale in una situazione di concorrenza. Le regole violate possono essere esplicite o possono derivare da un codice non scritto di comportamento basato sulla morale. Il copiare da parte degli studenti, per esempio durante una verifica o durante una prova INVALSI è definibile come *cheating*.

#### **Coding**

Per *coding* si intende, in informatica, la stesura di un programma.

#### **Counseling**

Il termine *counseling* indica un'attività professionale che tende ad orientare, sostenere e sviluppare le potenzialità del cliente, promuovendone atteggiamenti attivi, propositivi e stimolando le capacità di scelta. Si occupa di problemi non specifici (prendere decisioni, miglioramento delle relazioni interpersonali) e contestualmente circoscritti (famiglia, scuola, lavoro).

#### **Codice Unico di Progetto (CUP)**

Il Codice Unico di Progetto (CUP) è il codice che identifica un progetto d'investimento pubblico ed è lo strumento cardine per il funzionamento del Sistema di Monitoraggio degli Investimenti Pubblici (MIP). La sua richiesta è obbligatoria per tutti i progetti inclusi quelli realizzati con risorse private.

Ministero del Tesoro <http://cupweb.tesoro.it/CUPWeb/>

#### **Device**



Dispositivi tecnologici



### **Digital Asset Management (DAM)**

*Digital Asset Management (DAM)* o Gestione delle Risorse Digitali. Fotografie digitali, animazioni, video e musica esemplificano le aree di possibile applicazione del Media Asset Management (una sotto categoria del DAM).

### **Internet of things**

*Internet of things (IoT)* o “Internet delle cose” è un neologismo riferito all'estensione di Internet al mondo degli oggetti e dei luoghi concreti. L'Internet delle cose è vista come una possibile evoluzione dell'uso della Rete. Gli oggetti si rendono riconoscibili e acquisiscono intelligenza grazie al fatto di poter comunicare dati su se stessi e accedere ad informazioni aggregate da parte di altri. Le sveglie suonano prima in caso di traffico, le scarpe da ginnastica trasmettono tempi, velocità e distanza per gareggiare in tempo reale con persone dall'altra parte del globo, i vasetti delle medicine avvisano i familiari se si dimentica di prendere il farmaco. Tutti gli oggetti possono acquisire un ruolo attivo grazie al collegamento alla Rete.

### **Mentoring**

Il *mentoring* è una metodologia di formazione che fa riferimento a una relazione (formale o informale) uno a uno tra un soggetto con più esperienza e uno con meno esperienza, cioè un allievo, al fine di far sviluppare a quest'ultimo competenze in ambito formativo, lavorativo e sociale e di sviluppare autostima, a livello educativo-scolastico, per un reinserimento sociale (per esempio nei casi della dispersione scolastica o del disagio giovanile).

### **Parent training**

Formazione dei genitori.

### **Problem solving**

Il *problem solving* indica l'insieme dei processi atti ad analizzare, affrontare e risolvere positivamente situazioni problematiche.

### **Social network**

Un *servizio di rete sociale*, comunemente e impropriamente chiamato anche “*social network*”, dall'inglese *social network service*, è un servizio Internet, tipicamente fruibile tramite Web o mediante applicazioni mobili, che facilita la gestione dei rapporti sociali e che consente la comunicazione e condivisione per mezzi testuali e multimediali. I servizi di questo tipo permettono agli utenti di creare un profilo, di organizzare una lista di contatti, di pubblicare un proprio flusso di aggiornamenti e di accedere a quello altrui. Spesso i servizi sono distinguibili in base alla tipologia di relazioni cui sono orientati, per esempio quelle amicali, lavorative o pubbliche, o anche a seconda del formato delle comunicazioni che prevedono, come testi brevi, immagini o musica. Il loro uso è offerto quasi sempre gratuitamente, dato che i fornitori sono remunerati dagli inserzionisti pubblicitari online.

**Tags/Geotags** (es. QR, NFC, ecc)



Tag (etichetta) è una parola utilizzata soprattutto in internet e nei social network (facebook) quando si associa una persona (o un luogo) a una fotografia. Da questo termine nasce anche il relativo verbo “taggare” a indicare l’azione di “etichettare” una foto con i nomi delle persone in essa ritratte o “geotaggare” da Geotag (etichetta georeferenziata) quando si associa un’immagine a un luogo.

## QR

**Quick Response Code** è un codice a barre bidimensionale (o codice 2D) a matrice, composto da moduli neri disposti all'interno di un quadrato. Viene impiegato per memorizzare informazioni generalmente destinate a essere lette tramite un telefono cellulare o uno smartphone. In un solo crittogramma sono contenuti 7.089 caratteri numerici o 4.296 alfanumerici.

## NFC

**Near Field Communication** è un insieme di standard che permettono a smartphone e altri dispositivi di comunicare tramite segnali radio quando sono nelle immediate vicinanze. FC è incluso in molti dispositivi, inclusi i dispositivi Android come Nexus 4 e 5, Galaxy S3, S4 e S5, HTC One X e altri poi è incluso anche nei Nokia Lumia e in molti dispositivi Blackberry. Il trasferimento di dati avviene in modalità wireless.

### **Target**

Obiettivo, destinatario.

### **Teacher training**

Formazione degli insegnanti.