

STRUMENTI WEB - ELENCO

Elenco web tools - Mobilità Erasmus +
Bruxelles, 15-19 maggio 2018: Interactive Ict and web tools for an effective blended, flipped & cooperative learning

Rassegna di strumenti disponibili. Si tratta di applicazioni web based, pertanto è sufficiente collegarsi e registrarsi per utilizzare le app. Per comodità si consiglia l'accesso tramite gmail.

- **Tes**, organizzatore di risorse “<https://www.tes.com/lessons/IRjSn9lp5-Xi4g/test-lesson>”

Piattaforma che permette di creare lezioni multimediali grazie a un menù laterale con 9 possibilità di ricerca: tra le proprie risorse di Tes, tra tutte le risorse di Tes, ricerca Youtube, ricerca Google, ricerca Google immagini, ricerca immagini da Flickr, ricerca file di Google Drive, ricerca file Dropbox, ricerca file scaricati sul proprio computer.

I dispositivi mobili non possono essere utilizzati per creare lezioni, ma possono essere utilizzati per usufruire di lezioni già pronte.

Tes risulta essere una risorsa versatile e veloce per organizzare e integrare file multimediali o di scrittura, e per creare quiz di verifica ai contenuti presentati. Le lezioni create vengono salvate automaticamente e possono essere modificate in qualsiasi momento. La condivisione permette agli studenti di poterne usufruire a distanza.

- **Weschool**, scrivania digitale per l'insegnamento alternativa a Edmodo “<http://www.weschool.com/it/>”

Piattaforma italiana lanciata nel maggio 2016.

Funziona su smartphone, tablet o computer. In mancanza di banda larga si può usare in modalità BYOD.

La scrivania di Weschool permette di combinare siti, contenuti e strumenti, aiutando i docenti a fare didattica collaborativa in classe.

I gruppi di lavoro comprendono studenti e insegnanti. Si assegnano scadenze e si concentra l'interazione intorno ai contenuti.

Si creano esercizi e verifiche con 9 tipologie di quiz disponibili, tra cui videoquiz, memory e cruciverba.

La funzione Instant test permette di verificare quanto è stato compreso di ciò che si è appena spiegato, lanciando una sfida tra i partecipanti connessi e seguendo i risultati in diretta.

Una volta creato un gruppo, con un post nel wall si comunica con tutti gli utenti del gruppo stesso, con la possibilità di allegare molti tipi diversi di risorse. Eventuali domande degli studenti appaiono nel wall e il docente può rispondere direttamente da lì.

Non ci sono costi di setup. Vendita alle scuole con modello a licenza annuale.

- **Coggle**, per la creazione di semplici diagrammi e mappe mentali "<https://coggle.it/>" <https://coggle.it/>

Gratis o a \$ 5-8 al mese

- **Popplet**, per creare semplici mappe mentali "<http://popplet.com/>" <http://popplet.com/>

Per iPad e per il web, aiuta gli studenti a pensare e imparare visivamente.

Per catturare fatti, pensieri e immagini e imparare a creare relazioni tra loro.

- **Mindmup**, "<http://www.mindmup.com/>" <http://www.mindmup.com/>

Per appunti individuali, organizzazione collaborativa, lavori di gruppo e classi. Converte le mappe in Pdf, PowerPoint, schemi.

- **Nearpod**, "<https://nearpod.com/>" <https://nearpod.com/>

È una piattaforma interattiva che funziona su tutti i dispositivi portatili con tutti i sistemi operativi e con tutti i browser.

Permette all'insegnante di creare, scaricare e condividere lezioni interattive con la classe. Si crea una live lesson e automaticamente viene generato un codice Pin da condividere con gli studenti (tramite email, social network, link o GoogleClassroom) per creare una connessione tra i partecipanti. Gli studenti vedono solo ciò che viene presentato dall'insegnante.

Si carica un contenuto e si possono aggiungere attività interattive, quali:

- domande aperte

- sondaggi

- quiz

- attività grafiche

- attività di riempimento spazi

- attività di collegamento

Le attività create si posizionano in qualsiasi punto della lezione con drag and drop.

Si possono aggiungere risorse multimediali come slide, video, slideshow, spostamenti virtuali, pdf, file audio o Live Twitter Stream.

Cliccando Add Web Content si aggiunge un sito web: dopo la scelta si clicca Save e Exit e la lezione è pronta

Costo: da 0 a 349 \$ /anno (e oltre per scuole e distretti)

- **Quizlet**, "<https://quizlet.com/en-gb>" <https://quizlet.com/en-gb>

Semplice applicazione per la creazione di flashcard. Indicato per l'apprendimento linguistico.

- **Edpuzzle** "<https://edpuzzle.com/>" <https://edpuzzle.com/>

Per la Flipped classroom con videolezioni. Strumento web gratuito. Trasforma i video in strumenti di apprendimento.

Si creano i gruppi di utenti (classi) e si assegnano a ogni gruppo attività e compiti diversi. Ogni classe ha il suo codice.

Si sceglie un video e si inizia l'editing. 4 tipi possibili di modifiche: tagliare (crop) - inserire voice over per tutta la durata del video (microfono) - inserire note audio (altoparlante) - inserire domande rendendo il video interattivo (quiz).

Si possono inserire domande a risposta aperta, a scelta multipla, commenti scritti.

La lezione può essere assegnata a una classe (in tal modo il suo svolgimento può essere seguito e può essere stabilita una scadenza di esecuzione) o condivisa.

- **TedEd** "<https://ed.ted.com/>"<https://ed.ted.com/>

TedEd è l'acronimo di Technology, Entertainment, Design, comunità globale per lo scambio e la diffusione della conoscenza. Il tool permette l'utilizzo di video presi da Youtube ai quali si possono aggiungere domande, indicazioni e risorse ulteriori. Si condivide la lezione con gli studenti. Si ha traccia dei loro progressi.

- **Playposit** "<https://www.playposit.com/>"<https://www.playposit.com/>

Permette di creare e condividere lezioni video interattive, che consentono all'apprendente di esplorare, analizzare e applicare concetti seguendo i propri ritmi in un ambiente misto (blended) o rovesciato (flipped).

- **AdobeSpark** "<https://spark.adobe.com/>"<https://spark.adobe.com/>

È gratis ed è ideale per il mobile learning. Funziona anche su tablet, sia iOS che Android. Per creare contenuti digitali seguendo procedure guidate o personalizzate. Comprende 3 applicazioni: Post, Page e Video. Con le tre applicazioni si possono creare oggetti grafici - immagini più testo -, piccole pagine web e video che possono contenere anche commenti vocali.

- **SimpleShow** "<https://www.mysimpleshow.com/>"<https://www.mysimpleshow.com/>

In inglese e in tedesco. Per presentazioni video - Explainer Videos. Seguendo un processo guidato si crea un video in pochi minuti. Trame smart aiutano a strutturare un testo. Lo strumento trasforma "automaticamente" un testo in video illustrato. Migliaia di illustrazioni disponibili aiutano la costruzione del video esplicativo. Il processo si divide in 4 fasi: bozza, scrittura, visualizzazione. finalizzazione.

- **MakeBeliefsComix** "<https://www.makebeliefscomix.com/>"<https://www.makebeliefscomix.com/>

Per la creazione di strisce a fumetti. Testi e immagini sono modificabili ed è possibile condividere il prodotto finale

- **Padlet** "<https://padlet.com/>"<https://padlet.com/>

Per creare schede, documenti e pagine web da usare come bacheche virtuali condivise tra più utenti, per una didattica cooperative learning o per presentazioni multimediali. Per assemblare, appuntare, collaborare, creare mappe digitali, creare linee del tempo, presentazioni Lim, supporto studenti Bes, supporto didattica rovesciata. Si condivide copiando il link su una mail, su un sito o sul registro elettronico. Gli utenti possono modificare la bacheca.

- **Bookcreator** "<https://bookcreator.com/>"<https://bookcreator.com/>

Per la creazione di e la condivisione di ebook in classe. Si possono realizzare anche appunti strutturati, dispense, album fotografici ecc. Si possono aggiungere anche suoni e note vocali. Versione gratuita e a pagamento. Per iPad.

- **Canva** "<https://www.canva.com/>"<https://www.canva.com/>

Per progetti grafici, presentazioni, social media. Permette di modificare grafiche già pronte o di crearne di nuove. Programma gratuito o a pagamento.

- **Code** "<https://code.org/>"<https://code.org/>

Utilizzando una programmazione informatica semplificata, visuale (blocchi simili a lego), si creano giochi, video, storie, applicazioni.

- **Scratch** "<https://scratch.mit.edu/>"<https://scratch.mit.edu/>

È un altro software per creare progetti coding. Per lo sviluppo del pensiero computazionale. Per imparare ad imparare attraverso il problem solving. Per sviluppare competenze trasversali.