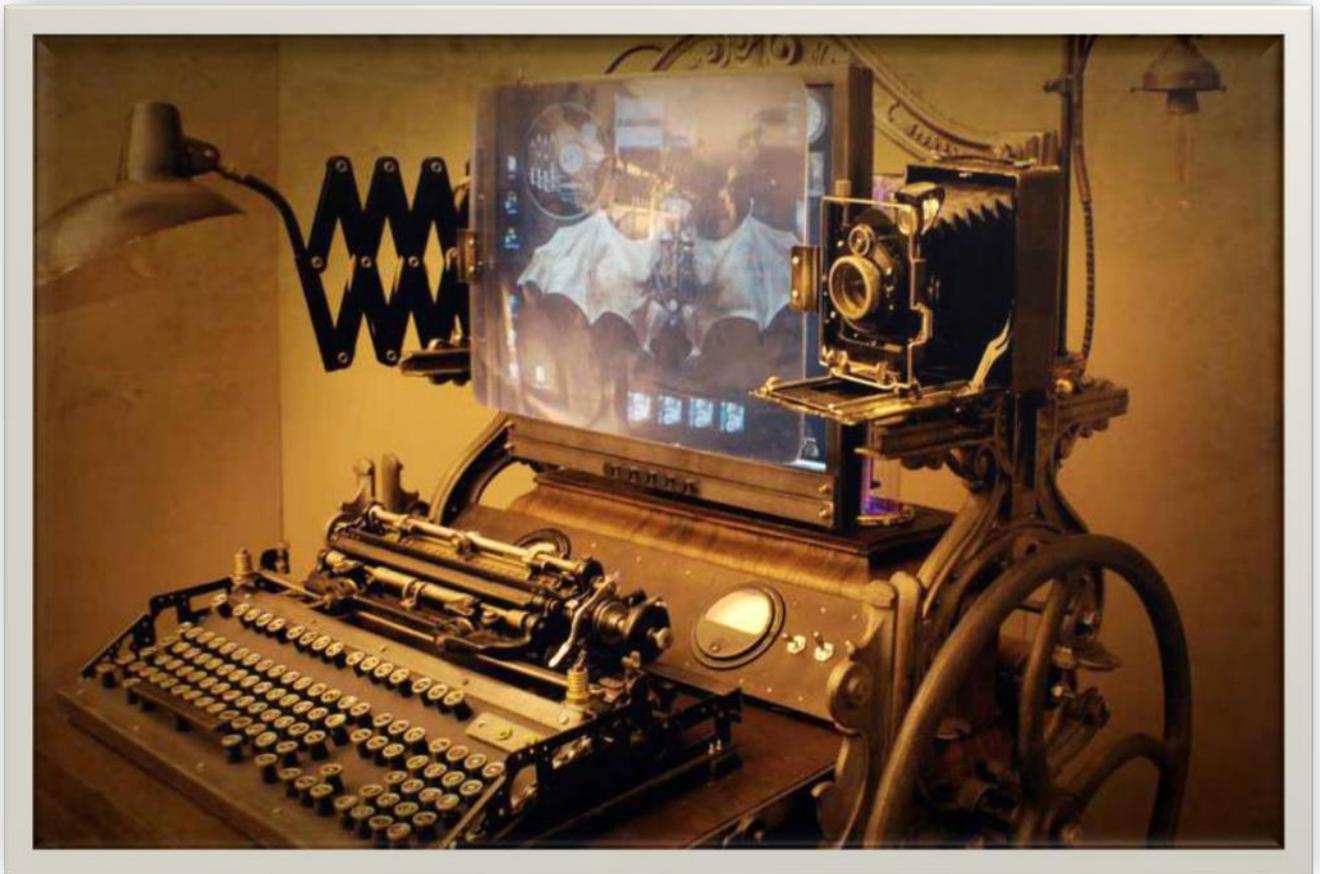


Il Cfp si rinnova

## Il Web per la didattica

Qualche suggerimento per muovere i primi passi

a cura di Marco Perini, Gustavo Mejia Gomez e Giuseppe Tacconi  
(CARVET – Università di Verona)



Verona, 24 ottobre 2015

## Sommario

Introduzione.....	4
1. Strumenti e risorse.....	5
1.1. La scelta degli strumenti .....	6
1.2. La schedatura degli strumenti .....	6
1.3. Suggerimenti e raccomandazioni.....	7
1.4. Il codice Embed: un utilissimo dettaglio tecnico per organizzare i contenuti.....	8
1.4. Schede strumenti .....	11
Youtube .....	11
Eslvideo .....	12
Mindmeister.....	13
Slideshare .....	15
Google maps .....	16
Classtools.....	17
Prezi.....	17
Wikispaces.....	19
Wordpress.....	20
Google Drive.....	21
PhET.....	22
Voki.....	24
Screencast-o-matic.....	25
Wordle.....	26
Calcolatrice online.....	27
Equivalenze .....	28
Dipity .....	29
Teacherled.....	30
Scratch.....	31
Geogebra.....	32
Thinglink.....	33
Blendspace .....	34
Scribblemaps.....	36
Padlet .....	37
Socrative.....	39

1.6. Qualche altro strumento in breve .....	40
Amara - <a href="http://www.amara.org/it/">http://www.amara.org/it/</a> .....	40
Animoto - <a href="https://animoto.com/">https://animoto.com/</a> .....	40
Delicious - <a href="http://www.delicious.com">www.delicious.com</a> .....	40
Forvo - <a href="http://it.forvo.com/">http://it.forvo.com/</a> .....	40
Go!Animate - <a href="https://goanimate4schools.com/public_index">https://goanimate4schools.com/public_index</a> .....	40
Issuu - <a href="http://www.issuu.com">www.issuu.com</a> .....	40
Myheritage - <a href="http://www.myheritage.it">www.myheritage.it</a> .....	40
Tondoo - <a href="http://www.toondoo.com">www.toondoo.com</a> .....	40
Video Ant e Edipuzzle - <a href="https://ant.umn.edu/welcome">https://ant.umn.edu/welcome</a> e <a href="https://edpuzzle.com/">https://edpuzzle.com/</a> .....	41
Zunal - <a href="http://www.zunal.com">www.zunal.com</a> .....	41
1.7. Altre idee e materiali per la didattica .....	41
1.7.1. ASSE DEI LINGUAGGI.....	41
1.7.2. ASSE SCIENTIFICO/TECNOLOGICO E ASSE MATEMATICO .....	42
1.7.3. ASSE STORICO SOCIALE .....	43
1.7.4. GENERICI .....	43
2. Moodle: una possibile alternativa .....	45
2.1. Perché usare <i>Moodle</i> ? .....	45
2.2. Gli strumenti di Moodle in breve .....	46
2.2.1. Risorse .....	46
2.2.2. Attività.....	46
2.2.3. Blocchi laterali.....	48
2.3. Come si attiva un'aula virtuale Moodle? .....	50

## Introduzione

---

La diffusione che le Information and Communication Technologies (ICT) hanno avuto nella vita lavorativa e nella vita quotidiana hanno portato il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca (MIUR) a insistere particolarmente sull'esigenza di far entrare le tecnologie nel contesto dell'istruzione a supporto della didattica. Attraverso il "piano nazionale per la scuola digitale", ripreso anche dalla recente riforma della "buona scuola"<sup>1</sup>, il MIUR ha stabilito oramai da tempo l'intenzione di perseguire questo obiettivo attraverso le seguenti azioni:

- diffusione su larga scala della Lavagna Interattiva Multimediale (LIM);
- realizzazione di ambienti di apprendimento in cui è previsto l'uso diffuso delle tecnologie nell'attività scolastica quotidiana;
- avvio di progetti editoriali per libri digitali.

Senza aprire in questa sede un dibattito sulle azioni previste dal governo (che esulano dall'ambito che si è scelto di trattare in questo contributo), è utile osservare che, a fronte di questi elevati propositi, non è ancora stato attuato un piano omogeneo che permetta di raggiungere tali obiettivi coinvolgendo in modo armonico le istituzioni, gli enti e i docenti appartenenti ai vari ambiti e gradi del sistema di istruzione e formazione. Da un lato le università, le scuole e gli enti di formazione si sono trovati di fronte alla possibilità di accedere a diverse tipologie di finanziamento per acquistare nuovi dispositivi (ad esempio, LIM, tablet, pc etc.), potenziare le infrastrutture tecnologiche (ad esempio la connessione internet, l'allestimento di WI-Fi aperto agli studenti etc.), attivare piattaforme dedicate alla formazione online e formare i docenti all'uso delle ICT, dall'altro lato le fonti di finanziamento che hanno alimentato e che stanno portando avanti questo lento ma inarrestabile processo peccano di frammentarietà, in quanto erogate a singhiozzo e distribuite sul territorio a macchia di leopardo. L'attivazione di progetti come Scuola 2.0, Classe 2.0 o i-Cnos ha permesso a molte scuole ed enti di formazione, seppur per prove ed errori, di aggiornare le proprie infrastrutture e i propri docenti, di mettere a disposizione degli alunni dispositivi ad uso individualizzato, nonché di sperimentare nuove metodologie didattiche; allo stesso tempo, tutte quelle realtà che non hanno avuto e non hanno i mezzi per accedere a questi finanziamenti sono rimaste in secondo piano. Con questo contributo si vogliono proporre diversi strumenti web e software gratuiti che i docenti possono utilizzare per le attività che svolgono quotidianamente con i propri studenti, senza che questi siano necessariamente in possesso di attrezzature all'avanguardia, nella speranza di incuriosire e stimolare anche coloro che non sono coinvolti in particolari progetti a sperimentare l'utilizzo di strumenti che possano facilitare nell'allestimento di efficaci ambienti di apprendimento.

### *Ma perché utilizzare le tecnologie a supporto della didattica?*

Nonostante molte ricerche sembrano mettere in evidenza lo scarso impatto che l'uso delle tecnologie nella didattica ha sui risultati di apprendimento<sup>2</sup>, il loro utilizzo nella scuola e nella formazione professionale, a supporto dell'insegnamento, rimane comunque fondamentale, in quanto è compito delle istituzioni educative e formative fornire agli studenti le competenze digitali<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Legge 13 luglio 2015, n. 107. Riforma della scuola "La buona scuola" art. 58

<sup>2</sup> Si veda ad esempio J.HATTIE, *Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement*, New York, Routledge, 2009

<sup>3</sup> Vedi raccomandazione Europea 2006/962/CE sulle Competenze chiave per l'apprendimento permanente

necessarie per poter far fronte alla vita quotidiana e ai compiti posti dal mondo del lavoro, contesti che oramai sono completamente pervasi dalle Information and Communication Technologies (ICT). Lo sviluppo delle competenze digitali non dovrebbe quindi essere delegato ai soli docenti di area tecnico-scientifica, ma inteso come responsabilità che tutti i docenti dovrebbero assumersi attraverso l'utilizzo ragionato e programmato delle ICT nella prassi didattica quotidiana. L'intento non è quello di promuovere una radicale rivoluzione delle pratiche didattiche – atteggiamento con il quale si rischia di andare spesso incontro a ostinate resistenze o a eccessi di entusiasmo – ma quello di promuovere un miglioramento di queste attraverso l'integrazione ragionata e graduale di tali strumenti all'interno di progetti educativi e formativi<sup>4</sup>.

## 1. Strumenti e risorse

---

In rete, navigando in internet, è possibile trovare una vasta gamma di applicazioni, software, app, contenuti, semilavorati didattici messi a disposizione da altri docenti, oltre a testi e servizi online che sono stati esplicitamente ideati per essere utilizzati in ambito educativo didattico. Assieme a questi, sono presenti anche molti strumenti e contenuti di stampo più generalista (enciclopedie, social network, social media, servizi di cloud<sup>5</sup> etc.) o concepiti per essere utilizzati in altri ambiti (business, progettazione tecnica, editoria etc.) che presentano comunque caratteristiche che li rendono particolarmente adatti ai fini della didattica. Un docente interessato a fare i primi passi in questo mondo si trova di fronte alla possibilità di:

- gestire/organizzare l'archiviazione di risorse,
- creare ambienti per le attività collaborative attraverso aule virtuali o blog,
- utilizzare applicazioni per le attività collaborative,
- interagire nei social network,
- reperire e mettere a disposizione contenuti,
- rielaborare e riutilizzare materiali prodotti da altri docenti... e molto altro.

Visto il sovrapporsi delle funzionalità dei vari strumenti e dei contenuti del web per la didattica e dato il loro rapido mutare nel tempo, sarebbe difficoltoso, se non impossibile, proporre una rassegna che segua una precisa e sistematica categorizzazione. Pertanto i raggruppamenti in cui sono stati organizzati gli strumenti e le risorse nella presente rassegna sono solamente indicativi, non vincolanti, e hanno come unico scopo quello di permettere ai docenti che la consultano di orientarsi nella scelta dei mezzi che meglio possono adattarsi alle loro attività e alla loro progettazione didattica. Per andare incontro ai docenti più a digiuno nell'utilizzo delle tecnologie informatiche, nei paragrafi che seguono, vengono riportati i criteri con cui sono stati selezionati strumenti e risorse, assieme a suggerimenti e indicazioni di carattere generale, che possono essere utili per compiere i primi passi. Come già accennato, gli strumenti online e i software cambiano in continuazione: a poco tempo dal momento in cui questo contributo verrà reso pubblico, alcune delle applicazioni presentate potrebbero già non essere più disponibili o aver subito sostanziali cambiamenti. Di conseguenza ha poco senso soffermarsi su ogni strumento, per dare indicazioni passo passo su come attivarlo e utilizzarlo; si ritiene possa essere più utile fornire poche informazioni chiave, che possano guidare i docenti nella scelta di ciò che serve loro; saranno loro stessi ad imparare a utilizzarli mettendo le mani in pasta in prima persona: in altre parole,

---

<sup>4</sup> Un'interessante contributo che potrebbe essere preso come spunto o come guida per la progettazione di una didattica che integra le prassi didattiche con le tecnologie, si segnala il paragrafo 6 dell'articolo di Michele Pellerey "L'integrazione delle tecnologie mobili (tablet, smartphone) nel contesto scolastico" - Rassegna CNOS 1/2015.

<sup>5</sup> Per una definizione di "Cloud computing" si veda [https://it.wikipedia.org/wiki/Cloud\\_computing](https://it.wikipedia.org/wiki/Cloud_computing).

utilizzando un termine poco tecnico ma efficace, il docente, una volta individuato un potenziale strumento, dovrà iniziare a “smanettare”.

### 1.1. La scelta degli strumenti

Coerentemente con il fine del presente contributo, gli strumenti che sono stati selezionati e inseriti in questa rassegna soddisfano i seguenti criteri:

- potenzialità di impiego a fini didattici;
- semplicità di utilizzo;
- semplicità di installazione (nel caso si tratti di software);
- livello di diffusione (gli strumenti più diffusi/utilizzati, solitamente, vengono aggiornati frequentemente e, in caso di problemi, sono disponibili informazioni e suggerimenti dati da altri utenti e/o dalle comunità di pratica che già ne fanno uso);
- gratuità del servizio e/o installazione software.

### 1.2. La schedatura degli strumenti

Le applicazioni reperibili in rete presentano caratteristiche tecniche molto eterogenee, che possono determinare la possibilità del loro utilizzo a seconda dei mezzi informatici e delle infrastrutture a disposizione. In particolare, gli strumenti qui proposti sono ascrivibili a due tipologie:

- *Web-based*: sono applicazioni e/o servizi online che non necessitano l'installazione di un software sul computer o sul *device* (ad esempio Tablet, smartphone etc.). Questo permette agli utenti di non essere vincolati a unica macchina; infatti è possibile servirsene da qualsiasi computer o device dotato di collegamento internet. L'assenza di collegamenti internet rende però impossibile il loro utilizzo.
- *Software*: programmi che richiedono l'installazione su un computer o su un *device*; il loro utilizzo (nella maggior parte dei casi) non è vincolato alla presenza di una connessione internet ma questo rende più macchinosa la condivisione dei contenuti e degli elaborati tra gli utenti.

Nella scheda di ciascun strumento, alla voce “caratteristiche tecniche”, sarà indicata la tipologia di cui esso fa parte, in modo che la scelta del docente possa essere fatta in base alle esigenze e alla situazione in cui si trova a operare.

La schedatura degli strumenti è stata fatta in modo da riportare le informazioni che si ritiene possano essere più utili ai docenti che stanno cercando uno strumento ICT a supporto della didattica. Nello specifico, per ogni strumento presentato nelle schede, oltre al nome e al link dove è possibile trovarlo/scaricarlo, vengono riportate le seguenti informazioni:

- *In sintesi*: riporta una sintetica descrizione dello strumento.
- *Potrebbe essere utile per...*: riporta alcuni suggerimenti su come questo strumento può essere utilizzato nella didattica. Le informazioni riportate non hanno vogliono essere esaustive, in quanto sarà il docente stesso, attraverso la sua creatività progettuale, a immaginare quale utilizzo farne, piegandone le funzionalità ai suoi obiettivi didattici.
- *Livelli*: riporta l'ambito scolastico/formativo per cui lo strumento in oggetto sembra essere più indicato (primo ciclo, scuola primaria; primo ciclo, scuola secondaria di primo grado; secondo ciclo, tutti; secondo ciclo, licei; secondo ciclo, istruzione tecnica e professionale; secondo ciclo, IeFP).
- *Account*: uno degli elementi che può scoraggiare l'uso di strumenti online sia da parte dei docenti che degli studenti è la necessità di attivare un nuovo account (con relativi username e password da ricordare) per ogni nuovo servizio web a cui si voglia accedere. Pertanto questa voce riporta informazioni riguardo la necessità di creare o meno un account per

poter usufruire dello strumento. Inoltre viene indicata (se esistente) la possibilità di utilizzare un account già esistente su altri servizi di largo utilizzo per accedere a nuovi servizi. In altre parole, alcuni siti danno la possibilità di accedere ai servizi utilizzando lo stesso account che l'utente utilizza per accedere a Gmail (Google) o a Facebook, senza costringerlo a inventare nuove username e password al momento della registrazione. Questa caratteristica può rendere più semplice e fluida l'esperienza di docenti e studenti, specialmente quando si utilizzano più strumenti.

- **Lingua:** lingua in cui si esprime lo strumento (i contenuti caricati dagli utenti potrebbero infatti essere anche in altre lingue).
- **Compatibilità:** riporta i tipi di dispositivo su cui si può utilizzare lo strumento senza particolari problemi, dato che, per quanto riguarda i software, non tutti sono compatibili con tutti i sistemi operativi (ad esempio molti vengono sviluppati soltanto per sistemi operativi Windows); per quanto riguarda le applicazioni web-based, non tutte vengono visualizzate correttamente su tutti i browser (*LEGENDA: PC = computer con sistema operativo Windows; MAC = computer con sistema operativo OSX; Mobile = tablet e smartphone*).
- **Caratteristiche tecniche:** riporta la tipologia di strumento proposto (Web-based o software) e informazioni di carattere puramente tecnico (eventuali plugin da installare per il funzionamento, eventuali problemi riscontrati, possibilità di condividere i contenuti creati tramite codice *embed* etc.).
- **Caratteristiche del servizio:** alcuni degli strumenti proposti mettono a disposizione degli utenti una versione free e una versione a pagamento. La presente voce riporta, quando necessario, informazioni riguardo le limitazioni che vengono date allo strumento se usato gratuitamente.
- **Strumenti alternativi:** riporta i link che rimandano ad altri strumenti dalle caratteristiche simili.

### 1.3. Suggerimenti e raccomandazioni

Come noto, scaricare software e utilizzare servizi online sono azioni che possono mettere a rischio il funzionamento del proprio computer o device. Di conseguenza è forse opportuno dare qualche avvertimento, qualche piccola accortezza da assumere nel momento in cui si naviga in rete alla ricerca di strumenti didattici o li si utilizzano:

- *non scaricare dai siti sbagliati:* Spesso per trovare e scaricare un software gratuito di cui si conosce solo il nome si utilizza un motore di ricerca (Google, Yahoo, Bing etc.). I risultati dati dal motore di ricerca sono migliaia e, nonostante questi vengano ordinati per rilevanza, talvolta i primi risultati della lista non rimandano al sito ufficiale degli sviluppatori del software, ma a siti che raccolgono i software liberi e che li mettono a disposizione in cambio dell'adesione a servizi aggiuntivi i quali richiedono l'installazione di ulteriori software (un esempio su tutti è il sito [www.softonic.it/](http://www.softonic.it/), sito vivamente sconsigliato). Questi ulteriori software sono nella maggior parte dei casi dei malware che possono mettere a rischio i dati personali contenuti nel computer e/o danneggiarlo. Pertanto si raccomanda di utilizzare i link indicati nelle schede (per i siti segnalati in questo contributo) o di fare sempre attenzione di scaricare i software dal sito ufficiale della casa che sviluppa il programma;
- *non cliccare sui banner pubblicitari:* molti dei siti web presenti in rete che offrono servizi gratuiti (compresi alcuni dei siti qui segnalati) contengono nelle loro pagine delle inserzioni pubblicitarie. Queste, oltre a distrarre e confondere l'utente, se cliccate possono inviare ad

altri URL che poco hanno a che fare con il sito a cui siamo interessati, o, nel peggiore dei casi, possono reindirizzarci su siti dannosi;

- *creare una casella di posta dedicata all'uso delle applicazioni Web-based*: molte applicazioni *web-based* richiedono di iscriversi al servizio per poterle utilizzare. Per la registrazione vengono solitamente chiesti i dati personali e l'indirizzo e-mail, sulla quale verranno poi inviate le notifiche e, talvolta, messaggi pubblicitari. Per evitare intasamenti della casella di posta personale si raccomanda di crearne una dedicata (si consiglia Gmail) da utilizzare per tutte le iscrizioni, in modo da convogliare lì tutti i messaggi di posta indesiderati. Inoltre si consiglia di utilizzare sempre la stessa password (diversa da quella che si usa per i servizi personali come la posta personale). Questo riduce il rischio di dimenticarla e consente di utilizzare diversi account con più agilità.

Quanto suggerito non vuole alimentare allarmismi o resistenze alla ricerca e all'esplorazione della rete; sono sufficienti un po' di buon senso, un po' di attenzione e un buon antivirus per non incorrere in queste tipologie di rischio.

Nel momento in cui si utilizza un nuovo software, un nuovo servizio on line o una qualsiasi tecnologia in ambito educativo e formativo potrebbero verificarsi vari intoppi che fanno calare la motivazione dell'utente (specialmente se alle prime armi) a farne uso. A questo elemento è necessario prestare particolare attenzione, in quanto sia il docente che gli studenti rischiano di percepire l'uso delle ICT come un ostacolo invece che come un'opportunità. Pertanto si ritiene utile dare qualche suggerimento per evitare inutili complicazioni che possano portare all'abbandono prematuro degli intenti. Si consiglia quindi di tenere presenti le seguenti indicazioni:

- *difficoltà di installazione dei software*: nel momento in cui si desidera installare un software, il programma di installazione pone all'utente una serie di domande di carattere tecnico che l'utente (in caso di inesperienza) non è in grado di interpretare. In questo caso si consiglia di proseguire con l'installazione lasciando le impostazioni suggerite dal programma, in quanto, se il file di installazione è stato scaricato dal sito corretto, il processo dovrebbe andare a buon fine senza causare problemi o danni;
- *interfaccia poco intuitiva dello strumento*: ogni strumento ha una sua interfaccia che, per quanto questa possa essere facile ed intuitiva, richiede un minimo di apprendimento da parte dell'utente per poter essere utilizzato. Nel caso emerga la necessità di una guida per muovere i primi passi si consiglia di cercare dei tutorial su Youtube. Inserendo il nome dell'applicazione (ad esempio *blendspace*) e "tutorial italiano" sarà facile trovare dei video creati dall'azienda che ha sviluppato il prodotto, o da altri utenti, che spiegano passo passo come utilizzare le varie funzionalità.

#### **1.4. Il codice Embed: un utilissimo dettaglio tecnico per organizzare i contenuti**

Il codice *embed* è una porzione di codice in linguaggio HTML che viene messa a disposizione dei servizi che consentono la condivisione dei contenuti (video, foto, materiali, presentazioni, etc) per dare la possibilità di diffonderli riportandoli direttamente all'interno di altri ambienti, come blog, social network o aule virtuali. Se ad esempio identifico un video particolarmente interessante su Youtube e voglio inserirlo all'interno del mio blog di classe, evitando che gli studenti per vederlo debbano per forza uscire dal blog e andare su Youtube (operazione che potrebbe dare adito a distrazioni e perdita di concentrazione), utilizzando il codice *embed* posso far apparire il video direttamente nella pagina del mio blog. In questo modo è possibile organizzare i contenuti all'interno di un ambiente di apprendimento secondo una precisa organizzazione e rispettando la

programmazione pensata dal docente. Per utilizzare il codice *embed* è necessario seguire la seguente procedura:

- individuare il contenuto che ci interessa sul sito/potale dove è presente (ad esempio un video su Youtube);
- cercare il codice *embed* nella pagina del contenuto; solitamente le voci sotto cui si trova il codice sono “*codice da incorporare*”, “*share*”, “*condividi*”, “*Embed*” o il simbolo “*<>*”;
- selezionare il codice e copiarlo (figura 1);
- recarsi sul sito/sulla pagina dove si desidera inserire il contenuto;
- aprire l’editor che permette l’inserimento di un nuovo testo (ad esempio il post di un blog);
- inserire il codice copiato nell’editor di testo dopo aver attivato l’opzione che consente di scrivere direttamente in codice HTML (figura 2);
- una volta eseguito il salvataggio, il contenuto apparirà direttamente nella pagina desiderata (figura 3).



Figura 1



Figura 2



Figura 3

Quella riportata sopra è una procedura generica, in quanto ogni applicazione gestisce i codici *embed* in modo leggermente differente: se questa non dovesse essere sufficiente, si consiglia di cercare un tutorial su Youtube scrivendo nel campo per la ricerca *“come fare embed NOME SITO DOVE C’È IL CONTENUTO in NOME STRUMENTO DOVE SI VUOLE INSERIRE IL CONTENUTO”*; ad esempio, se voglio inserire un video di Youtube in un blog creato con Wordpress, dovrò cercare *“come fare embed Youtube in Wordpress”*.

A questo punto non resta che augurare buona navigazione!

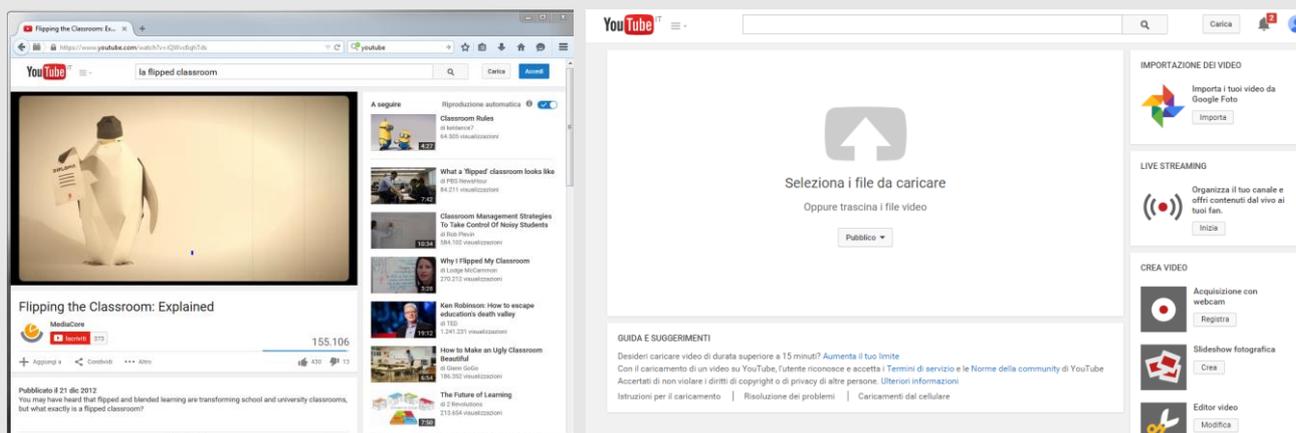
## 1.4. Schede strumenti

<b>Nome:</b>	<b>Youtube</b>
<b>Link:</b>	<a href="http://www.youtube.com">www.youtube.com</a>
<b>In sintesi:</b>	È una piattaforma online che permette di vedere i contenuti video caricati da altri utenti. Oltre a vedere i video è possibile caricare i propri all'interno di un canale personale, condividerli in rete e consentire a tutti gli utenti di Youtube di lasciare feedback sul video. I contenuti che possono essere adatti ad uso didattico sono di ogni genere e in diverse lingue, ad esempio documentari, video di lezioni tenute da altri docenti, serie televisive indipendenti, tutorial, video musicali etc.
<b>Potrebbe essere utile per:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Registrare i video delle lezioni in presenza e metterli a disposizione degli studenti per consentire loro di rivederle in autonomia o per recuperare lezioni perse</li><li>- Proporre contenuti video già caricati da altri utenti per affrontare/approfondire uno specifico argomento. Ad esempio un docente di lingua straniera potrebbe usarlo per proporre dei video in lingua, oppure un docente dell'asse scientifico tecnologico potrebbe utilizzarlo per proporre video dove viene illustrato un particolare procedimento</li><li>- Creare un canale della classe dove caricare i video elaborati dal docente e/o dagli studenti durante l'anno</li></ul>
<b>Livelli:</b>	Primo e secondo ciclo tutti
<b>Account:</b>	Per cercare e vedere video già caricati non serve un account; è invece necessario per caricare i video, creare un canale e lasciare i commenti. Se si possiede già un account Google (Gmail, Gdrive etc.) non è necessario crearne uno nuovo, in quanto si può accedere direttamente con quello.
<b>Lingua:</b>	Italiano
<b>Compatibilità:</b>	PC, MAC, MOBILE
<b>Caratteristiche tecniche:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Web-based</li><li>- È disponibile anche un'app per Android, ios e windows phone che ne semplifica/facilita l'uso su dispositivi mobile</li><li>- I video possono essere inseriti all'interno di blog, aule virtuali etc. tramite il codice <i>embed</i></li></ul>
<b>Strumenti alternativi:</b>	<b>VIMEO</b> - <a href="http://www.vimeo.com">www.vimeo.com</a> <b>Podomatic</b> - <a href="http://www.podomatic.com">www.podomatic.com</a> È lo stesso concetto di Youtube e Vimeo, con la differenza che si possono trovare e caricare soltanto file audio ( <i>Podcast</i> ). <b>TeacherTube</b> - <a href="http://www.teachertube.com">www.teachertube.com</a> È una piattaforma con le stesse caratteristiche di Youtube, ma i video caricati sono tutti sul tema dell'istruzione o creati appositamente con fini didattici.
	NB: i seguenti siti internet permettono di scaricare in locale (sul computer) i video di

Youtube. Questa operazione consente di poterli vedere anche senza essere connessi ad internet.

- <http://www.videograbby.com/>
- <http://www.utubedownloads.com/>
- <http://www.clipconverter.cc/it/> (permette di scaricare anche solo i file audio da Youtube, trasformando i video in podcast)

### Screenshot



**Nome:** Eslvideo

**Link:** <http://www.eslvideo.com>

**In sintesi:** Permette di associare dei quiz a dei video presenti su Youtube. Oltre alla possibilità di creare quiz personalizzati, il sito mette a disposizione una vasta gamma di video in inglese con relativi quiz già predisposti da altri utenti. Una volta che uno studente abbia portato a termine un test, può inviare il risultato al suo docente.

**Potrebbe essere utile per:**

- Creare/proporre test di carattere formativo rispetto alla comprensione di una lingua straniera e/o di uno specifico contenuto in formato video
- Permettere agli studenti di esercitare le abilità di comprensione tramite l'autoapprendimento
- Assegnare agli studenti consegne da svolgere in autonomia o in gruppo dove, ad esempio, potrebbe essere chiesto loro di costruire un test su di un video presente su Youtube inerente ad un particolare argomento da far svolgere successivamente ai compagni di classe

**Livelli:**

- Primo ciclo scuola secondaria di primo grado
- Secondo ciclo tutti.

**Account:**

Richiesto per la creazione di quiz, I videoquiz creati da altri docenti, già presenti sul portale, possono essere utilizzati dal docente senza la necessità di far creare un account agli studenti: nel momento in

cui il docente crea un proprio profilo sul portale gli viene assegnato un codice identificativo che verrà utilizzato dagli studenti per inviare i risultati ogni volta che completano un quiz.

**Lingua:** Inglese

**Compatibilità:** PC, Mac, Mobile

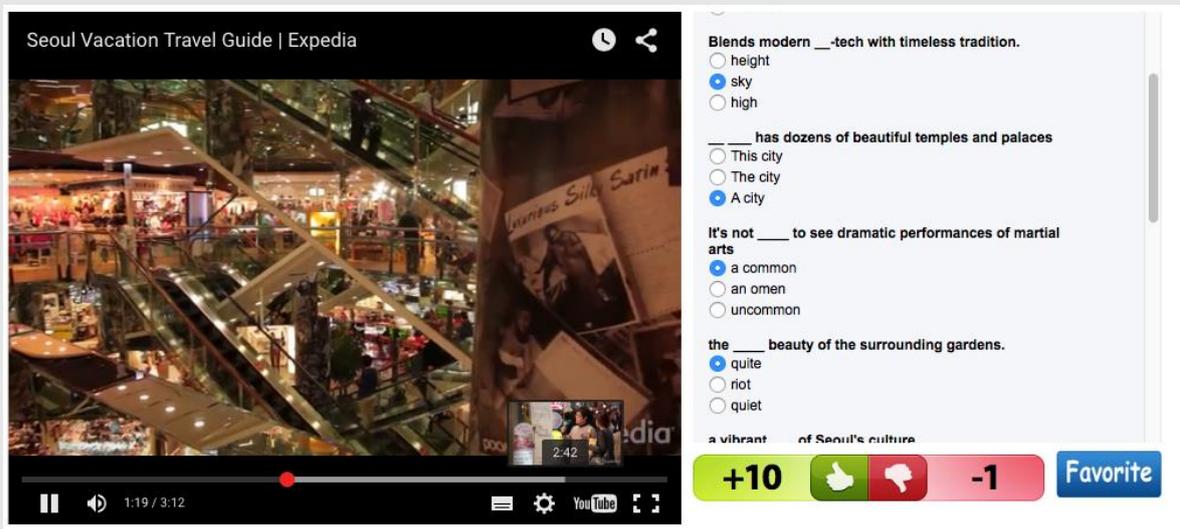
**Caratteristiche tecniche:**

- Web-based
- I "video-test" creati o già presenti sulla piattaforma possono essere inseriti all'interno di blog, aule virtuali etc. tramite il codice *embed*

**Strumenti alternativi:** Zaption - <https://www.zaption.com/>

Rispetto ad EsVideo è più complessa da utilizzare ma più potente. Si tratta di una vera e propria piattaforma per l'apprendimento che consente di aggiungere quiz, testi e immagini ed attività ai video caricati o richiamati da Youtube e Vimeo.

### Screenshot



**Nome:** Mindmeister

**Link:** [www.mindmeister.com](http://www.mindmeister.com)

**In sintesi:** Permette di creare mappe mentali. L'applicazione, particolarmente intuitiva da utilizzare, permette di inserire facilmente link esterni e file allegati. Le mappe create possono essere rese pubbliche e condivise con altri utenti.

**Potrebbe essere utile per:**

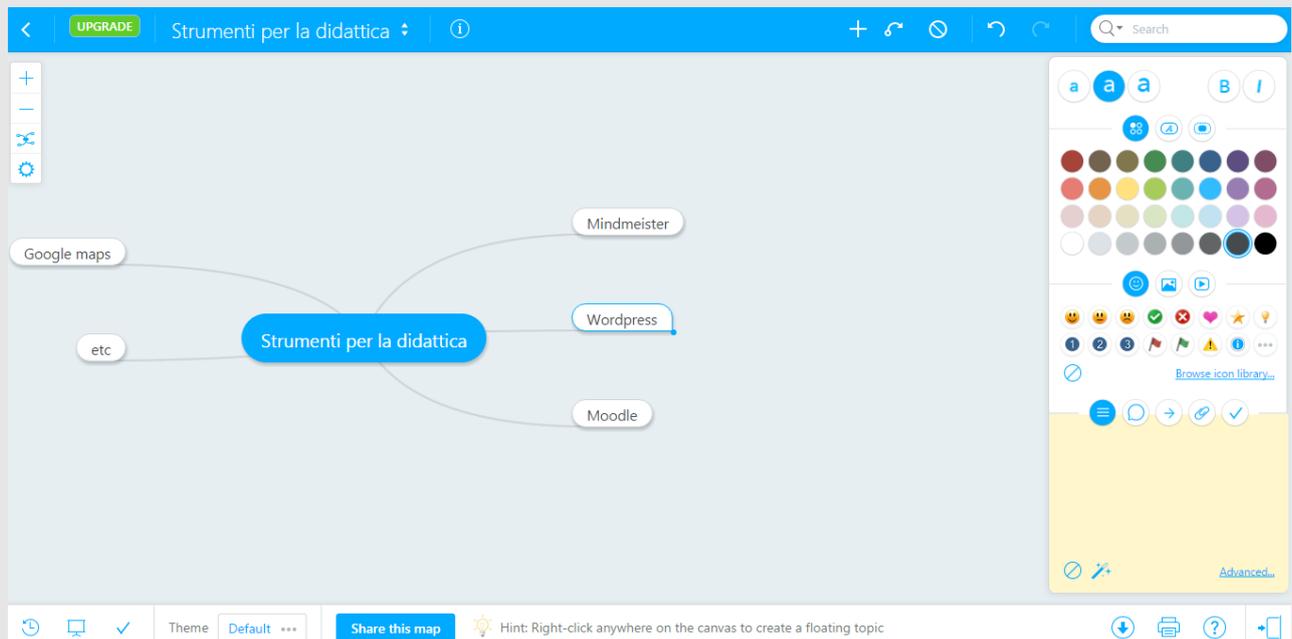
- Proporre attività di brainstorming di classe o di gruppo
- Spiegare/annotare i legami tra i vari concetti trattati
- Arricchire le presentazioni e gli elaborati di docenti e studenti
- Essere utilizzato dagli studenti, anche autonomamente, per facilitare la memorizzazione dei concetti e lo studio

**Livelli:**

- Primo ciclo, scuola secondaria di primo grado
- Secondo ciclo, tutti

<b>Account:</b>	Richiesto; è possibile autenticarsi anche tramite account Google e Facebook
<b>Lingua:</b>	Inglese
<b>Compatibilità:</b>	PC, MAC, Mobile
<b>Caratteristiche tecniche:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Web-based</li> <li>- È disponibile anche un'app per dispositivi Android e ios che ne semplifica l'utilizzo su dispositivi mobili</li> <li>- Le mappe create possono essere inserite all'interno di ambienti esterni con codice <i>embed</i></li> </ul>
<b>Caratteristiche servizio:</b>	La versione free permette di creare e condividere al massimo tre mappe mentali che possono essere esportate soltanto in formato jpeg e pdf.
<b>Strumenti alternativi:</b>	<p>Xmind - <a href="https://www.xmind.net/">https://www.xmind.net/</a> (software)</p> <p>Freemind - <a href="http://freemind.sourceforge.net/wiki/index.php/Main_Page">http://freemind.sourceforge.net/wiki/index.php/Main_Page</a> (software)</p> <p>Cmap - <a href="http://cmap.ihmc.us/">http://cmap.ihmc.us/</a> (software)</p> <p>Wikimindmap - <a href="http://www.wikimindmap.org/">http://www.wikimindmap.org/</a> (web-based)</p> <p>Bubbl.us - <a href="https://bubbl.us/">https://bubbl.us/</a> (web-based)</p> <p>Mindomo - <a href="https://www.mindomo.com/it/">https://www.mindomo.com/it/</a> (web-based)</p> <p>Text-Mindmap - <a href="https://www.text2mindmap.com/">https://www.text2mindmap.com/</a> (web-based)</p>

#### Screenshot



Nome: Slideshare

Link: <http://www.slideshare.net/>

In sintesi: Permette di caricare online le slide create con Power Point, OpenOffice e Keynote e di condividerle in rete. Le presentazioni caricate possono essere viste da qualsiasi utente tramite il browser, senza la necessità di avere installato il software specifico con cui sono state create. È possibile anche creare le presentazioni direttamente online. Inoltre sul portale è presente un archivio online attraverso il quale è possibile vedere le slide create e caricate dagli altri utenti.

Potrebbe essere utile per:

- Mettere a disposizione o farsi consegnare dagli studenti materiali (nello specifico slide) senza preoccuparsi di problemi di compatibilità software.
- Reperire e mettere a disposizione materiali didattici scegliendo tra quelli già caricati da altri utenti.
- Far lavorare gli studenti sull'elaborazione di slide direttamente online senza che questi abbiano la necessità di installare un software apposito

Livelli: - Primo ciclo, scuola secondaria di primo grado  
- Secondo ciclo, tutti.

Account: Per cercare e vedere presentazioni già caricate da altri utenti non serve un account; è invece necessario per caricarle. Permette di autenticarsi anche tramite account Facebook e LinkedIn.

Lingua: Inglese

Compatibilità: PC, MAC, Mobile

Caratteristiche tecniche:

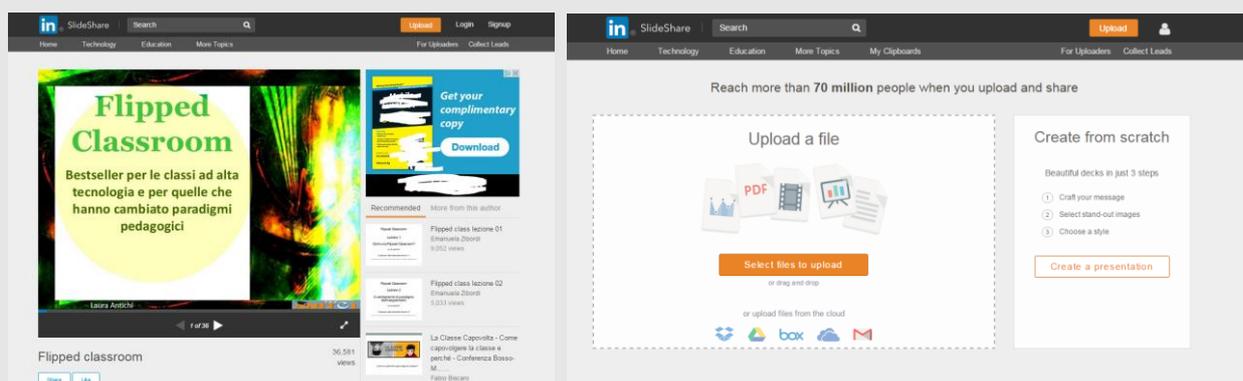
- Web-based
- Le presentazioni/slide presenti sul portale possono essere inserite all'interno di blog, aule virtuali etc. tramite il codice *embed*;
- È disponibile anche un'app per Android e ios che ne semplifica/facilita l'uso su dispositivi mobile.

Caratteristiche servizio: Utilizzando l'account gratuito i file delle presentazioni caricati non possono superare i 100 MB.

Strumenti alternativi: Authorstream - <http://www.authorstream.com/>

Slideroll - <http://www.slideroll.com/>

### Screenshot



**Nome:** Google maps

**Link:** [www.google.it/maps](http://www.google.it/maps)

**In sintesi:** È un servizio di Google che permette di visualizzare le carte geografiche di buona parte della Terra. Le funzioni che l'utente ha a disposizione sono molte, tra cui: calcolo automatico di percorsi e distanze tra luoghi, vista satellitare, camminare virtualmente per le strade (*street view*), memorizzare luoghi di interesse, selezionare aree geografiche d'interesse etc. Per i più esperti sono disponibili anche molte applicazioni aggiuntive che ne aumentano le funzioni.

**Potrebbe essere utile per:**

- Ricostruire le vie percorse da personaggi storici
- Creare mappe con indicati particolari luoghi di interesse legati all'argomento trattato
- Facilitare gli studenti nella lettura delle carte geografiche
- Proporlo agli studenti come strumento per i lavori di gruppo, in quanto permette le attività collaborative
- Facilitare la memorizzazione di luoghi etc.

**Livelli:** Primo e secondo ciclo tutti

**Account:** Richiesto solo nel caso si vogliano salvare mappe e posizioni. È un servizio Google, quindi si può accedere con lo stesso account

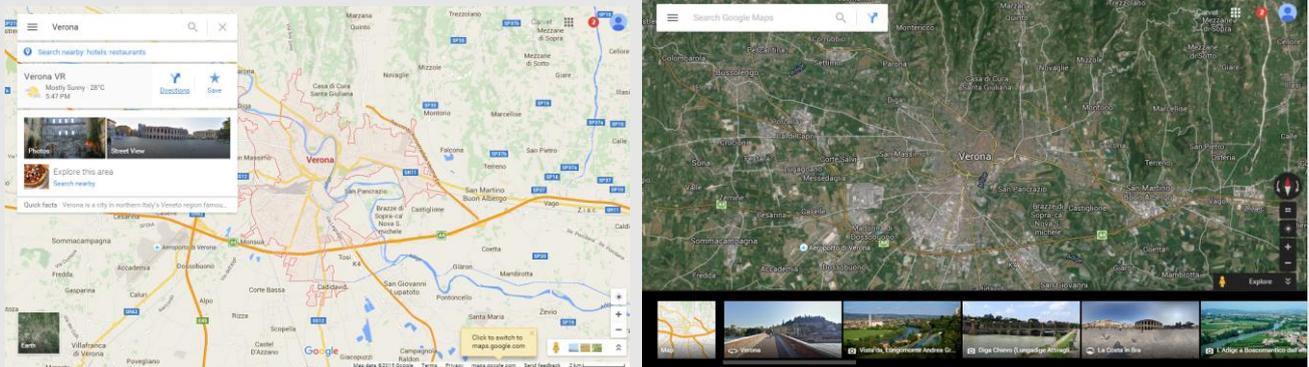
**Lingua:** Italiano

**Compatibilità:** PC, MAC, Mobile

**Caratteristiche tecniche:**

- Web-based
- È disponibile anche un'app per Android, ios e windows phone che ne semplifica/facilita l'uso su dispositivi mobile
- Le mappe create possono essere inserite all'interno di ambienti esterni con codice *embed*

### Screenshot



Nome: Classtools

Link: [www.classtools.net](http://www.classtools.net)

In sintesi: Mette a disposizione una vasta gamma di applicazioni utili per la didattica come giochi, post-it, timelines, test etc. I vari tools possono essere facilmente inseriti all'interno di ambienti esterni come pagine blog o aule virtuali. Le applicazioni proposte sono molte e tutte diverse tra loro.

- Potrebbe essere utile per:
- Creare in pochi e semplici passaggi dei test in formato arcade-games
  - Coinvolgere gli studenti in attività video-ludiche che mettono alla prova in autonomia le loro conoscenze su un argomento
  - Proporre agli studenti la creazione di un gioco da proporre ai compagni
- Livelli:
- Scuola primaria
  - Primo ciclo scuola secondaria di primo grado

Account: Non richiesto

Lingua: Inglese

Compatibilità: PC, MAC, Mobile

Caratteristiche tecniche: Web-based

#### Screenshot



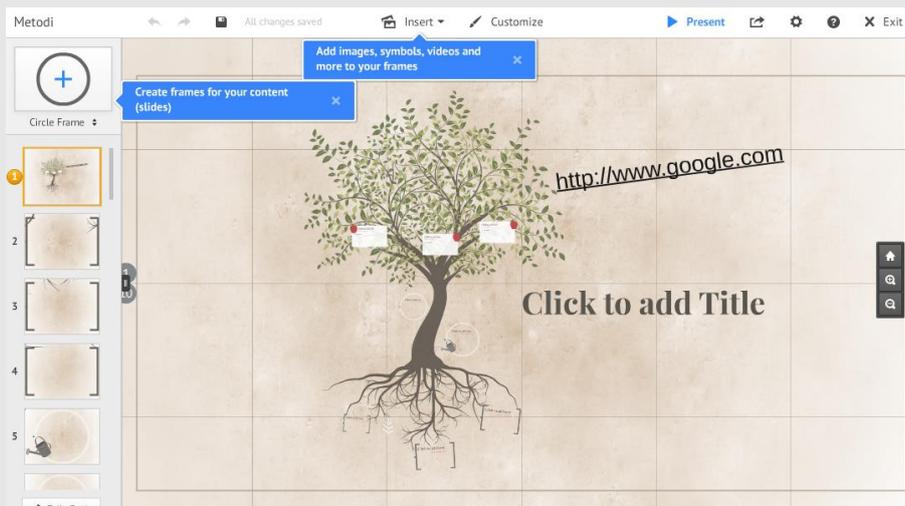
Nome: Prezi

Link: [www.prezi.com](http://www.prezi.com)

In sintesi: Permette di realizzare presentazioni dinamiche attraverso le quali è possibile ingrandire e rimpicciolire le sezioni navigando in uno spazio bidimensionale (non solo sequenziale come Power Point). All'interno delle presentazioni possono essere inseriti anche collegamenti diretti a materiali esterni come ad esempio video di Youtube, articoli online, pagine di Wikipedia etc. Le presentazioni salvate vengono automaticamente rese pubbliche, cioè accessibili a tutti gli utenti di Prezi che possono vedere e modificare anche le presentazioni create da altri.

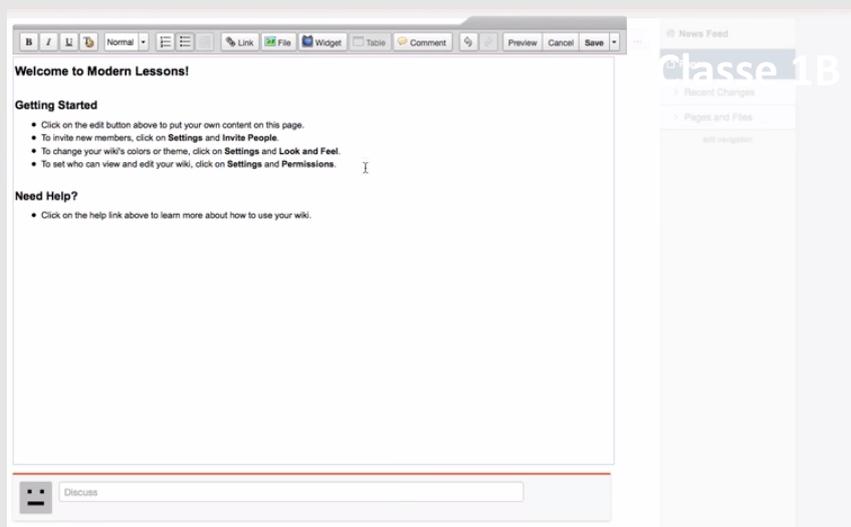
<b>Potrebbe essere utile per:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborare delle presentazioni da utilizzare per rendere più efficaci le lezioni in aula in quanto la bidimensionalità delle presentazioni può essere utile per dare una rappresentazione più coerente dei nessi logici tra i concetti</li> <li>- Far lavorare contemporaneamente più studenti sulla stessa presentazione; essendo uno strumento online e pubblico, più studenti possono lavorare assieme alla stessa presentazione o rielaborare quelle già presenti sul portale</li> </ul>
<b>Livelli:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Primo ciclo scuola secondaria di primo grado</li> <li>- Secondo ciclo tutti</li> </ul>
<b>Account:</b>	Richiesto
<b>Lingua:</b>	Italiano
<b>Compatibilità:</b>	PC, Mac, disponibile app per Mobile
<b>Caratteristiche tecniche:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- web-based</li> <li>- I video possono essere inseriti all'interno di blog, aule virtuali etc. tramite il codice <i>embed</i></li> <li>- Le presentazioni possono essere anche salvate in locale (sul proprio computer).</li> <li>- È disponibile anche un'app per Android e ios che ne semplifica/facilita l'uso su dispositivi mobile</li> </ul>
<b>Caratteristiche servizio:</b>	La versione gratuita permette di lavorare soltanto online. Quando si utilizza la versione gratuita le presentazioni (che vengono automaticamente salvate online) possono comunque essere anche salvate sul proprio computer ed utilizzate (non modificate) anche in assenza della rete
<b>Strumenti alternativi:</b>	<b>Powtoon</b> - <a href="http://www.powtoon.com/">http://www.powtoon.com/</a> Permette di creare delle presentazioni con personaggi animati

### Screenshot



<b>Nome:</b>	<b>Wikispaces</b>
<b>Link:</b>	<a href="http://www.wikispaces.com">www.wikispaces.com</a>
<b>In sintesi:</b>	Permette di realizzare un wiki. Il wiki è una forma scrittura collaborativa, la stessa utilizzata per la creazione di Wikipedia, che consente ad utenti che lavorano sullo stesso documento di apportare modifiche lasciando traccia di ogni cambiamento all'interno di una cronologia.
<b>Potrebbe essere utile per:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rafforzare le abilità linguistiche e la collaborazione tra studenti attraverso la creazione/elaborazione condivisa di materiali o piccoli saggi accompagnandoli nelle varie fasi di lavoro e mantenendo il controllo sulla provenienza delle informazioni utilizzate</li> <li>- Assegnare dei lavori di gruppo dove ogni componente ha uno specifico ruolo nello svolgimento del compito assegnato (ad esempio l'alaborazione di un saggio)</li> <li>- Creare un punto di raccolta e rielaborazione (magari sotto forma di piccoli saggi) dei risultati di ricerche in internet, webquest etc.</li> </ul>
<b>Livelli:</b>	Secondo ciclo tutti
<b>Account:</b>	Richiesto
<b>Lingua:</b>	Inglese
<b>Compatibilità:</b>	PC, MAC, Mobile
<b>Caratteristiche servizio:</b>	Web-based
<b>Strumenti alternativi:</b>	<b>PBworks</b> - <a href="http://www.pbworks.com/">http://www.pbworks.com/</a> Più complesso rispetto a Wikispaces e più adatto ad un uso professionale/aziendale <b>Wikidot</b> - <a href="http://www.wikidot.com/">http://www.wikidot.com/</a>

### Screenshot



<b>Nome:</b>	<b>Wordpress</b>
<b>Link:</b>	<a href="http://www.wordpress.com">www.wordpress.com</a>
<b>In sintesi:</b>	Permette di aprire gratuitamente un proprio sito internet nel quale si può gestire un <i>blog</i> . Il <i>blog</i> è un particolare tipo di sito internet dove i contenuti testuali e/o multimediali vengono inseriti e visualizzati in forma cronologica attraverso i <i>post</i> . Il gestore del blog può scegliere se dare la possibilità agli utenti di commentare i propri interventi.
<b>Potrebbe essere utile per:</b>	<p>Creare un punto di raccolta o un ambiente di apprendimento online molto semplice a supporto della didattica dove:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- tener traccia delle attività didattiche</li> <li>- inserire i link o gli <i>embed</i> che rimandano ai materiali prodotti e postati su altre piattaforme (ad es. Youtube, Prezi, Slideshare etc.)</li> <li>- ricevere/raccogliere feedback da parte degli studenti rispetto agli argomenti trattati, alle attività svolte etc</li> <li>- pubblicare gli elaborati più significativi prodotti dalla classe / dagli studenti</li> </ul> <p>Con le dovute cautele e il dovuto controllo potrebbe essere anche dato in gestione agli studenti stessi (normalmente un blog è accessibile da chiunque)</p>
<b>Livelli:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Primo ciclo scuola secondaria di primo grado</li> <li>- Secondo ciclo tutti</li> </ul>
<b>Account:</b>	Richiesto
<b>Lingua:</b>	Italiano
<b>Compatibilità:</b>	PC, MAC, Mobile
<b>Caratteristiche tecniche:</b>	È disponibile anche un'app per dispositivi Android e ios che ne semplifica/facilita l'uso su dispositivi mobile
<b>Caratteristiche servizio:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il servizio utilizzato nella forma gratuita non permette di utilizzare tutte le opzioni per la personalizzazione grafica del sito;</li> <li>- I temi tra cui è possibile scegliere sono limitati (per "tema" si intende l'aspetto grafico del <i>blog</i>)</li> </ul>
<b>Strumenti alternativi:</b>	<p><b>Blogger</b> - <a href="http://www.blogger.com">www.blogger.com</a> Permette accesso diretto tramite account Google</p> <p><b>Jimbo</b> - <a href="http://www.jimbo.com">www.jimbo.com</a> Oltre al <i>blog</i>, permette di creare gratuitamente un sito internet anche di stampo più "tradizionale".</p> <p><b>WEB-X</b> - <a href="http://www.edidablog.it/">http://www.edidablog.it/</a> Grazie al progetto WEB-X (indicato anche nella sezione "Idee e materiali per la didattica/Generici") è possibile aprire un blog personale su piattaforma Wordpress. All'interno del portale sono disponibili tutorial video per l'utilizzo di Wordpress. (<a href="http://blog.edidablog.it/edidablog/tutorial/">http://blog.edidablog.it/edidablog/tutorial/</a>)</p>

## Screenshot

The screenshot shows a web application interface for a lesson titled "Lezione 15/09/2015". The interface is divided into a sidebar on the left and a main content area on the right. The sidebar contains several menu items: "MODIFICA STATO" (Publica immediatamente), "TAG & CATEGORIE", "IMMAGINE IN EVIDENZA", "CONDIVISIONE", "LOCALIZZAZIONE", "RIASSUNTO", and "IMPOSTAZIONI AVANZATE". The main content area features a header with the lesson title "Lezione 15/09/2015" and a sub-header "1 Minute Ago by demotino". Below this is a text editor with a rich text toolbar and a text area containing placeholder text. At the bottom of the text editor are buttons for "Anteprima", "Salva bozza", and "Pubblica". A small advertisement box is visible at the bottom right of the main content area.

**Nome:** Google Drive

**Link:** [https://www.Google.com/intl/it\\_it/drive/](https://www.Google.com/intl/it_it/drive/)

**In sintesi:** Permette di: caricare online file di vario genere (documenti, immagini, video, audio etc.); condividere i file caricati con altri utenti Google evitando passaggi su chiavetta usb o e-mail, creare e lavorare su documenti di testo, fogli di calcolo e presentazioni direttamente in rete, individualmente o in gruppo, senza bisogno di software dedicati installati su locale (ad es. Word, Excel, Power Point etc.). Google drive, come tutti gli altri "strumenti alternativi" indicati qui di seguito nell'apposita sezione, è un servizio di Cloud.

**Potrebbe essere utile per:**

- Raccogliere materiali e documenti (ad es. file word, pdf, fogli di calcolo Excel etc.) che gli studenti possono vedere direttamente via web o scaricare ed utilizzare per lo studio

- Far lavorare gli studenti contemporaneamente sullo stesso documento (testo, foglio di calcolo o presentazione) con la supervisione del docente che può vedere chi inserisce le varie modifiche
- Incentivare la collaborazione tra docenti nella redazione condivisa di report e materi didattici

**Livelli:**

- Primo ciclo scuola secondaria di primo grado
- Secondo ciclo tutti

**Account:** Richiesto, è possibile accedere direttamente con l'account Google

**Lingua:** Italiano

**Compatibilità:** PC, Mac, Mobile

- Caratteristiche tecniche:**
- Web-based
  - Se il servizio viene utilizzato direttamente dal browser di un Mobile non è consentito caricare file sul cloud. Per poterlo fare è necessario installare un'apposita app, messa a disposizione gratuitamente, disponibile per ios, Android e Windows Phone. È disponibile anche un software (compatibile con i sistemi operativi per PC più diffusi) che rende più semplice e diretto l'utilizzo di questo servizio cloud, ma non è indispensabile installarlo per poter utilizzare Google Drive con tutte le sue potenzialità.

**Caratteristiche servizio:** L'account gratuito mette a disposizione un massimo di 15 GB di spazio

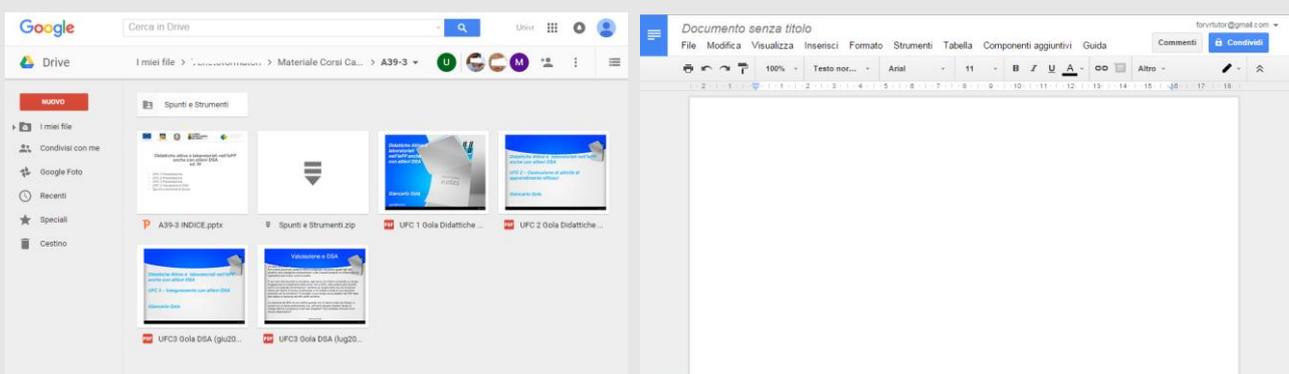
**Strumenti alternativi:** **Dropbox e OneDrive** - [www.dropbox.com](http://www.dropbox.com) e [www.onedrive.com](http://www.onedrive.com)

Per la condivisione di file

**Etherpad** - <http://etherpad.org/>

Per il lavoro contemporaneo di più persone (studenti/studenti o studenti/docente) su di uno stesso documento. È disponibile un software da installare su server o è possibile utilizzarlo direttamente recandosi al seguente sito internet: <https://titanpad.com/>.

### Screenshot



**Nome:** PhET

**Link:** <https://phet.colorado.edu/it/>

**In sintesi:** Si tratta di un sito che raccoglie una vasta gamma di simulazioni grafiche di matematica, fisica, biologia, scienze della terra, meccanica ed elettronica che permettono a studenti e docenti l'esplorazione interattiva tramite l'uso del mouse e la possibilità di cambiare i parametri. Le varie applicazioni sono archiviate per tema e livello scolastico e coprono una vasta gamma di argomenti e livelli. Per ogni applicazione sono disponibili diversi materiali di approfondimento (la maggior parte in inglese) che propongono varie possibilità di utilizzo di questo strumento a fini didattici.

Potrebbe essere utile per:

- Rendere più efficaci le lezioni in presenza attraverso simulazioni virtuali dei fenomeni fisici o per rappresentare visivamente concetti astratti come ad esempio teoremi o leggi matematiche e fisiche etc.
- Proporlo agli studenti come strumento da utilizzare autonomamente per facilitare l'apprendimento
- Far fronte all'assenza/carenza di strumentazione/laboratori con cui/dove fare esperimenti reali

Livelli: Primo e secondo ciclo tutti

Account: Non richiesto

Lingua: La maggior parte delle applicazioni sono state tradotte in italiano

Compatibilità: PC, MAC (è stato riscontrato qualche problema nell'eseguire simulazioni Java con computer Mac). Alcune nuove simulazioni (sviluppate in HTML5) sono fruibili anche su Mobile. Per accedere direttamente all'elenco delle simulazioni utilizzabili su Mobile, cliccare sulla voce "simulazioni in html5" sulla homepage del sito

Caratteristiche tecniche:

- Web-Based
- Per poter utilizzare le varie applicazioni è richiesta l'installazione di un player Java e di un player Flash aggiornato. L'installazione dei plugin non è particolarmente difficoltosa
- Le simulazioni possono essere inserite all'interno di blog, aule virtuali etc. tramite il codice *embed*

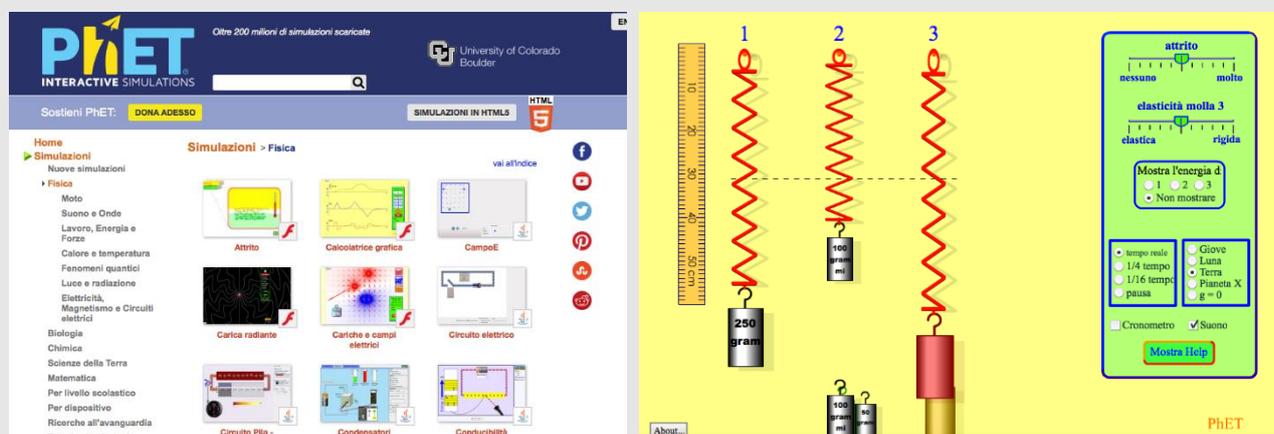
Livelli: Fisica Applet - [http://www.claudiocancelli.it/web\\_education/fisica.htm](http://www.claudiocancelli.it/web_education/fisica.htm)

Portale che raccoglie una grande quantità di link che rimandano a materiali didattici di fisica (simulazioni, informazioni etc) in diverse lingue (richiesto plugin Flash e Java).

INFN - <http://www.ba.infn.it/~fisi2005/>

Portale che raccoglie simulazioni di fisica (simile a Phet), ma organizzate per moduli didattici (richiesto plugin Flash e Java).

### Screenshot



<b>Nome:</b>	<b>Voki</b>
<b>Link:</b>	<a href="http://www.voki.com/">http://www.voki.com/</a>
<b>In sintesi:</b>	Permette di creare dei personaggi animati personalizzabili che parlano nella lingua desiderata. La voce può essere inserita tramite sintetizzatore vocale o registrando una voce: tramite il sintetizzatore si può far parlare il personaggio in diverse lingue.
<b>Potrebbe essere utile per:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proporlo agli studenti come strumento con cui produrre materiale multimediale da inserire nei propri elaborati</li> <li>- Esercitare la pronuncia</li> <li>- Arricchire (o proporlo come strumento per arricchire) presentazioni ed elaborati multimediali</li> </ul>
<b>Livelli:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Scuola primaria</li> <li>- Primo ciclo scuola secondaria di primo grado</li> </ul>
<b>Account:</b>	È possibile creare e far parlare un personaggio senza bisogno di registrarsi. La registrazione è richiesta soltanto nel caso si desideri salvare il lavoro.
<b>Lingua:</b>	Inglese
<b>Compatibilità:</b>	PC, MAC
<b>Caratteristiche tecniche:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Web-based</li> <li>- I personaggi creati possono essere inseriti all'interno di blog, aule virtuali etc. tramite il codice <i>embed</i></li> </ul>
<b>Caratteristiche servizio:</b>	L'account gratuito mette a disposizione un numero limitato di opzioni per la personalizzazione del personaggio

### Screenshot



**Nome:** Screencast-o-matic

**Link:** <http://www.screencast-o-matic.com>

**In sintesi:** Permette di registrare *screencast*. Uno *screencast* è la registrazione di quanto avviene sullo schermo di un computer – ad esempio l'utilizzo di un software - accompagnata dalla registrazione della voce di chi effettua le spiegazioni.

**Potrebbe essere utile per:**

- Elaborare tutorial video: sia i docenti che gli studenti possono mostrare come utilizzare un'applicazione senza dover per forza elaborare delle guide testuali *ad'hoc*
- Commentare una presentazione (slide Power point, Prezi etc) e caricarla online (ad esempio su Youtube o Vimeo) in modo che gli studenti possano fruirne anche al di fuori dall'aula
- Proporla agli studenti come strumento per elaborare una la risposta ad una consegna di lavoro

**Livelli:**

- Primo ciclo scuola secondaria di primo grado
- Secondo ciclo tutti

**Account:** Non richiesto

**Lingua:** Inglese

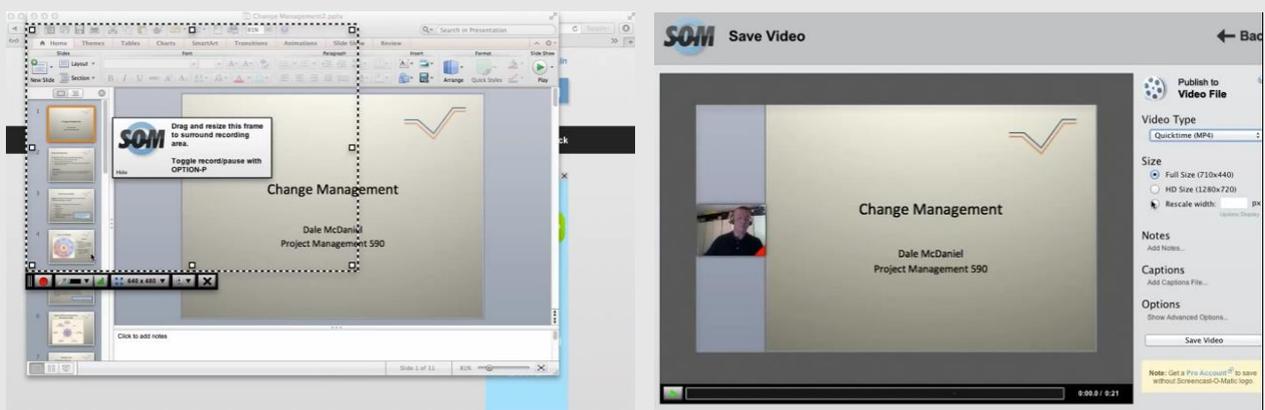
**Compatibilità:** PC

**Caratteristiche tecniche:**

- Web-based
- Richiede l'installazione di un plugin su pc, ma va comunque sempre utilizzato da web

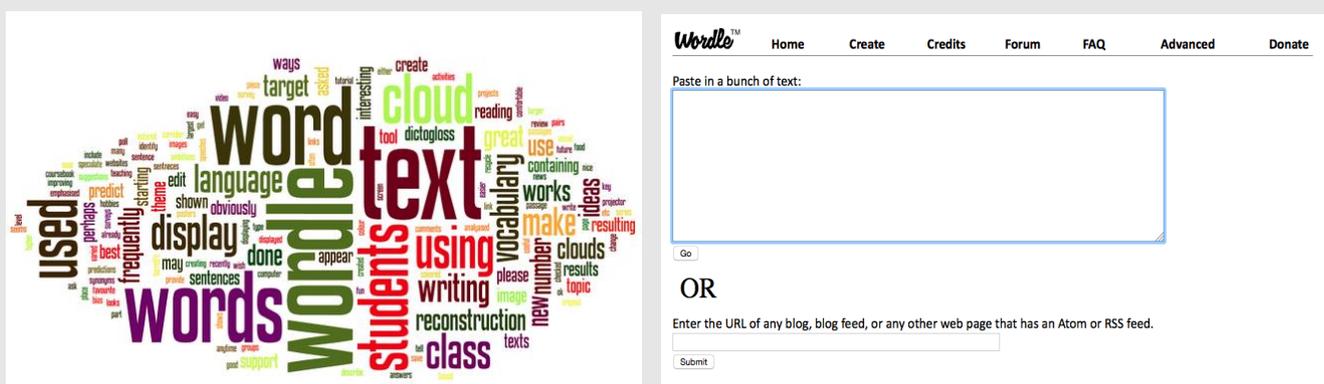
**Caratteristiche servizio:** La versione free permette di registrare video lunghi fino a 15 minuti. Permette di registrare schermo, voce e webcam

#### Screenshot:



<b>Nome:</b>	<b>Wordle</b>
<b>Link:</b>	<a href="http://www.wordle.net">http://www.wordle.net</a>
<b>In sintesi:</b>	Permette di creare automaticamente un <i>wordcloud</i> (nuvola di parole) a partire da un testo. All'interno del <i>wordcloud</i> , la grandezza dei vari termini cambia dimensione a seconda della sua ricorrenza all'interno del testo.
<b>Potrebbe essere utile per:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estrarre i concetti più ricorrenti all'interno di un testo</li> <li>- Rendere più efficaci le presentazioni, ad esempio creando delle sintesi grafiche</li> <li>- Stimolare l'auto riflessione sui testi proposti dal docente o scritti dagli studenti</li> <li>- Aprire un dibattito/una discussione su di un testo</li> </ul>
<b>Livelli:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Primo ciclo scuola secondaria di primo grado</li> <li>- Secondo ciclo tutti</li> </ul>
<b>Account:</b>	Non richiesto
<b>Lingua:</b>	Inglese
<b>Compatibilità:</b>	PC, MAC
<b>Caratteristiche tecniche:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Web-based</li> <li>- Per funzionare richiede però uno specifico plugin Java. l'installazione del plugin potrebbe risultare difficoltosa: sconsigliato per i meno esperti</li> </ul>
<b>Strumenti alternativi:</b>	<p><b>Tagcrowd</b> - <a href="http://tagcrowd.com">http://tagcrowd.com</a></p> <p>È più semplice da usare rispetto a Wordle, funziona anche senza particolari plugin, ma l'immagine di output è meno elaborata di quella generata da Wordle.</p> <p><b>Tagul</b> - <a href="https://tagul.com">https://tagul.com</a></p> <p>Richiede la registrazione che però è possibile anche tramite account Google o facebook. È un sito di stampo prettamente commerciale, quindi potrebbe presentare elementi di distrazione per gli studenti (ad es. inserti pubblicitari)</p>

#### Screenshot:



**Nome:** Calcolatrice online

**Link:** <http://www.calcolatriceonline.it>

**In sintesi:** È una semplice applicazione online che permette di utilizzare una calcolatrice. Oltre a questa semplice funzione permette di calcolare anche gli interessi composti.

**Potrebbe essere utile per:**

- Per verificare l'esattezza dei passaggi di calcolo effettuati a mano
- Ragionare con gli studenti su come si arriva ad ottenere il risultato di un'operazione o di un calcolo di interessi composti

**Livelli:**

- Primo ciclo
- Secondo ciclo istruzione tecnica e professionale
- Secondo ciclo IeFP

**Account:** Non richiesto

**Lingua:** Italiano

**Compatibilità:** PC, MAC, Mobile

**Caratteristiche tecniche:** Web-based

### Screenshot

The screenshot displays the 'Calcolatrice online' website interface. On the left, there is a digital calculator with a display showing '95'. On the right, the 'Calcolatrice online' header is followed by the breadcrumb 'Calcolatrice online • Calcolatrice interessi composti'. Below this, the input fields are filled with: Anni: 15, Rendimento annuale in percentuale: 6.0, Somma iniziale: 10000, and Risparmio mensile: 250. A 'Calcolare' button is visible. The results section shows 'Somma finale : 29784.57' and a table of values for each year from 1 to 15.

Anni	Valore
1:	10850
2:	11751
3:	12706.06
4:	13718.42
5:	14791.52
6:	15929.02
7:	17134.76
8:	18412.84
9:	19767.61
10:	21203.67
11:	22725.89
12:	24339.45
13:	26049.81
14:	27862.8
15:	29784.57

**Nome:** Equivalenze

**Link:** <http://www.equivalenze.it>

**In sintesi:** Il sito mette a disposizione contenuti, esercitazioni e giochi sul tema delle equivalenze e della misurazione metrico-decimale. È suddiviso in quattro sezioni: teoria, calcolatore equivalenze, esercizi, tabelle e scale. La sua semplicità e la grafica colorata potrebbero incentivarne l'uso da parte degli studenti più giovani.

**Potrebbe essere utile**

**per:**

- Facilitare l'apprendimento di concetti matematici di base
- Rendere più efficaci e attraenti le lezioni in presenza attraverso simulazioni anche in uso combinato con la LIM
- Proporlo agli studenti come strumento per il ripasso e il rinforzo dei concetti trattati tramite la fruizione autonoma dei contenuti e l'esercizio

**Livelli:** Primo ciclo

**Account:** Non richiesto

**Lingua:** Italiano

**Compatibilità:** PC, MAC, Mobile

**Caratteristiche tecniche:** Web-based

**Screenshot:**



<b>Nome:</b>	<b>Dipity</b>
<b>Link:</b>	<a href="http://www.dipity.com">http://www.dipity.com</a>
<b>In sintesi:</b>	Permette di creare delle linee temporali interattive all'interno delle quali è possibile inserire informazioni, foto, indicazioni geografiche, video e link esterni. È possibile creare una linea del tempo in modalità collaborativa e condividerla con gli altri utenti.
<b>Potrebbe essere utile per:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ricostruire assieme agli studenti il susseguirsi degli eventi inerenti ad un particolare tema storico attraverso la ricerca di informazioni online</li> <li>- Ricostruire biografie di autori e personaggi storici</li> <li>- Tenere traccia delle notizie di attualità</li> <li>- Tenere traccia del percorso didattico svolto durante l'anno scolastico</li> <li>- Proporlo agli studenti come strumento da utilizzare autonomamente per facilitare l'apprendimento</li> <li>- Proporlo agli studenti come strumento con cui elaborare la risposta ad una consegna</li> </ul>
<b>Livelli:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Primo ciclo scuola secondaria di primo grado</li> <li>- Secondo ciclo tutti</li> </ul>
<b>Account:</b>	Richiesto; permette di autenticarsi anche tramite account Facebook
<b>Lingua:</b>	Inglese
<b>Compatibilità:</b>	PC, MAC, Mobile
<b>Caratteristiche tecniche:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Web-based</li> <li>- Le <i>timeline</i> create o già presenti sulla piattaforma possono essere inseriti all'interno di blog, aule virtuali etc. tramite il codice <i>embed</i></li> </ul>
<b>Caratteristiche servizio:</b>	La versione gratuita permette di creare massimo 3 timeline per ogni account, per ogni timeline si possono inserire massimo 150 eventi.
<b>Strumenti alternativi:</b>	<a href="http://www.ourstory.com">http://www.ourstory.com</a> <a href="http://www.timetoast.com">http://www.timetoast.com</a> <a href="http://timeglider.com">http://timeglider.com</a> (permette di inserire anche date a.c) <a href="http://timerime.com">http://timerime.com</a> (permette di inserire anche date a.c) <a href="http://www.tiki-toki.com/">http://www.tiki-toki.com/</a>
<b>Screenshot</b>	



Nome: Teacherled

Link: <http://www.teacherled.com>

In sintesi: Mette a disposizione diversi strumenti particolarmente intuitivi per facilitare la visualizzazione di concetti matematici e geometrici come, ad esempio, la linea decimale, la misurazione degli angoli (goniometro), la visualizzazione delle coordinate, la conversione in numerazione romana, il calcolo dell'area etc.

Potrebbe essere utile per:

- Facilitare l'apprendimento di concetti matematico/geometrici utilizzandolo come supporto per lezioni frontali attraverso simulazioni ed esercitazioni, anche in uso combinato con la LIM
- Proporlo agli studenti come strumento per il ripasso autonomo e il rinforzo dei concetti trattati in classe

Livelli: Primo ciclo

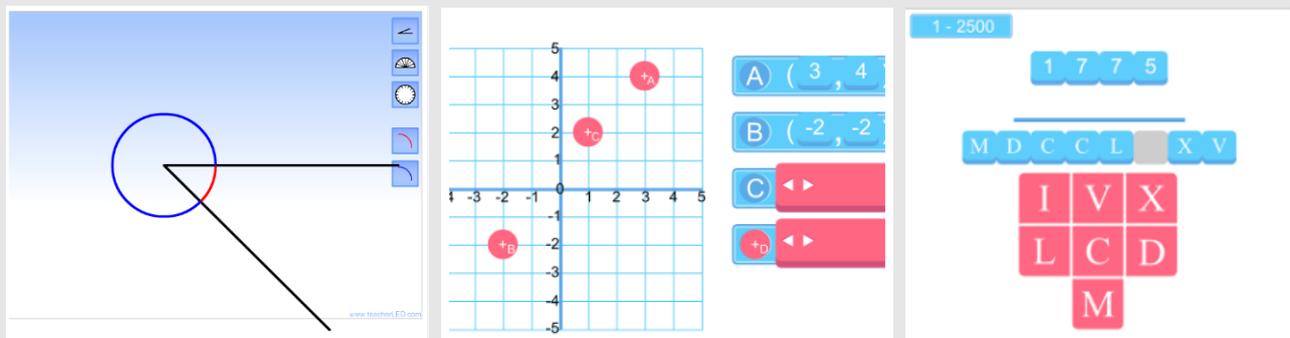
Account: Non richiesto

Lingua: Inglese (non ci sono elementi testuali, quindi la lingua non presenta un limite al suo utilizzo)

Compatibilità: PC, MAC

Caratteristiche tecniche: Web-based

Screenshot:



Nome: Scratch

Link: <https://scratch.mit.edu>

In sintesi: È un linguaggio di programmazione creato appositamente per introdurre gli studenti ai concetti base della programmazione e del problem-solving attraverso uno strumento dall'aspetto ludico che permette agli studenti di esercitare la logica e il ragionamento attraverso la creazione di semplici software (animazioni, giochi, test etc.) tramite un editor visuale di algoritmi.

Potrebbe essere utile per:

- Rendere più efficaci le lezioni in presenza sui concetti base della programmazione (elaborazione di algoritmi) attraverso simulazioni ed esercitazioni di stampo ludico
- Proporlo agli studenti come strumento con cui creare in autonomia semplici software interattivi (ad esempio animazioni interattive, test, calcolatrici etc.)
- Proporre agli studenti attività di problem-solving
- Primo ciclo scuola secondaria di primo grado
- Secondo ciclo tutti

Livelli:

Account: Richiesto per poter salvare i progetti e condividerli con gli altri utenti.

Lingua: Italiano

Compatibilità: PC, MAC

Caratteristiche tecniche:

- Web-based
- I software creati o già presenti sulla piattaforma possono essere inseriti all'interno di blog, aule virtuali etc. tramite il codice *embed*

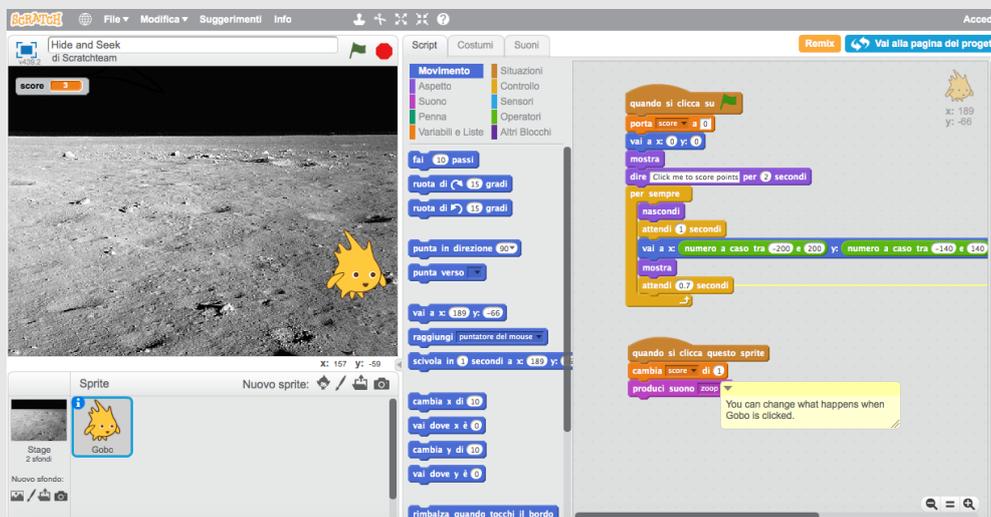
Code Project - <https://code.org/>:

Mette a disposizione attività web-based per l'apprendimento del coding (programmazione informatica). È indirizzato principalmente ai più giovani (primo ciclo);

Code Monkey - <https://www.playcodemonkey.com/>

Sito per l'apprendimento in chiave ludica della logica di programmazione

### Screenshot



Nome: **Geogebra**

Link: <https://www.geogebra.org>

In sintesi: Permette di costruire e rappresentare funzioni, vettori, rette etc. modificando i parametri in tempo reale. È ampiamente diffuso ed utilizzato per l'insegnamento e lo studio della geometria, dell'algebra e dell'analisi. Sul sito ufficiale sono disponibili molti materiali didattici e modelli già costruiti da altri insegnanti utilizzabili e modificabili.

Potrebbe essere utile

per:

- Trattare nuovi concetti durante le lezioni in aula
- Creare fogli di lavoro interattivi che permettono agli studenti di visualizzare in autonomia modelli matematici e geometrici
- Proporlo agli studenti come strumento di supporto allo studio, in quanto può essere utilizzato come simulatore grafico delle funzioni
- Far lavorare gli studenti a gruppi sulla riproduzione grafica di un modello o sulla predisposizione di un foglio di lavoro che permette la soluzione di un problema

Livelli: Secondo ciclo tutti

Account: Non richiesto

Lingua: Italiano

Compatibilità: PC, MAC, Mobile

Caratteristiche tecniche:

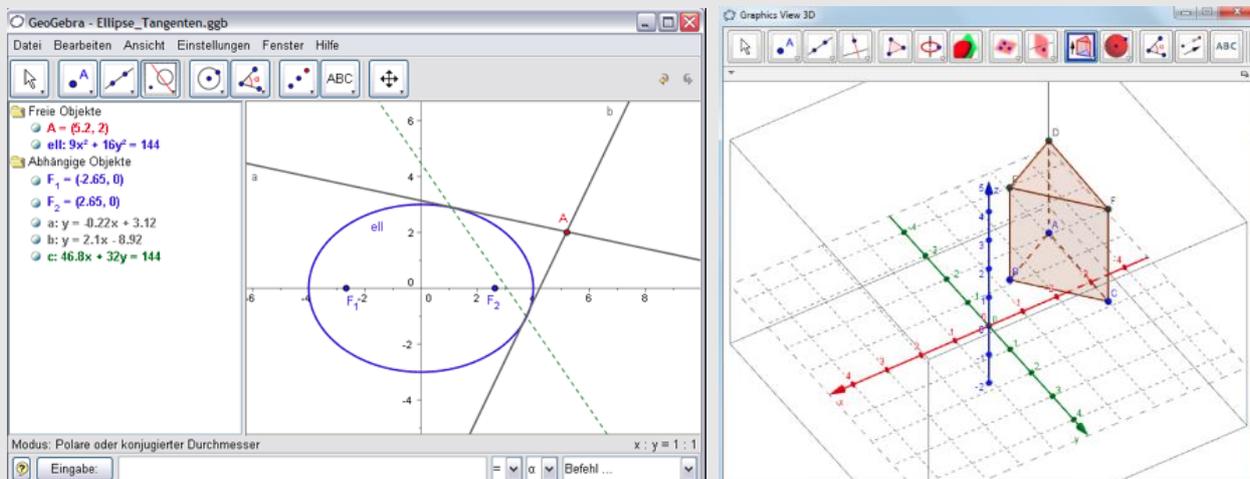
- Software
- Per utilizzare GeoGebra è necessario installare il software scaricabile dal sito ufficiale. Il software è disponibile per tutti i sistemi operativi, anche mobile.

Caratteristiche tecniche:

**GraphSketch** - <http://www.graphsketch.com/>

È un'applicazione web-based che permette di generare grafici e funzioni matematiche. Scrivendo l'equazione è possibile ottenere il grafico corrispondente, salvarlo e condividerlo.

### Screenshot



Nome: Thinglink

Link: [www.thinglink.com](http://www.thinglink.com)

In sintesi: Permette di rendere le immagini interattive posizionando al loro interno dei testi o dei link che rimandano a contenuti creati con applicazioni web esterne (ad es. pagine di wikipedia, video youtube etc.). Viene messo a disposizione anche un archivio di immagini interattive create da altri utenti che possono essere ottimi spunti da cui partire per crearne di nuove.

Potrebbe essere utile

per:

- Arricchire le lezioni frontali (particolarmente efficace con l'uso della LIM)
- Creare foto con diversi oggetti e relativo nome in lingua straniera (particolarmente indicato ai docenti dell'area linguaggi)
- Creare o far creare agli studenti mappe geografiche multimediali interattive dove, ad esempio, vengono indicati i luoghi di interesse con relativa descrizione e link ad una pagina esterna (es. pagina di Wikipedia) dove viene descritto il luogo in dettaglio (particolarmente indicato ai docenti dell'asse storico sociale)

Livelli:

- primo ciclo scuola secondaria di primo grado
- secondo ciclo tutti

Account:

Richiesto; permette di autenticarsi anche tramite account Google e Facebook

Lingua:

Inglese

Compatibilità:

PC, Mac, Mobile

Caratteristiche tecniche:

- Web-based
- È disponibile anche un'app per ios che ne semplifica/facilita l'uso su dispositivi mobile
- Le immagini interattive create possono essere inserite all'interno di blog, aule virtuali etc. tramite il codice *embed*

Caratteristiche servizio:

L'accesso gratuito non permette di monitorare le attività che gli studenti svolgono con l'immagine. È comunque possibile condividere il prodotto finito.

### Screenshot



**Nome:** Blendspace

**Link:** [www.blendspace.com](http://www.blendspace.com)

**In sintesi:** Permette di riorganizzare in lezioni testi, video, pdf, immagini, link etc. caricati dal proprio PC o archiviati su Google Drive, Dropbox, Youtube etc. I documenti possono essere disposti secondo la sequenza desiderata aggiungendo dei brevi testi a descrizione dei materiali. È inoltre possibile aggiungere delle domande a risposta multipla. Gli utenti che vogliono accedere alle lezioni possono farlo soltanto se sono in possesso di un codice messo a disposizione del docente.

**Potrebbe essere utile per:**

- Organizzare i materiali disponibili su di un argomento in modo da creare una lezione online che gli studenti possono adoperare per il recupero o per il ripasso;
- Tenere traccia dei materiali utilizzati in un'unità didattica, aggiungendo approfondimenti, esercitazioni etc.
- Proporre agli studenti di organizzare una serie di materiali "disordinati" o trovati in rete e proporli sotto forma di lezione ai compagni di classe

**Livelli:**

- Primo ciclo scuola secondaria di primo grado
- Secondo ciclo tutti

**Account:**

Richiesto; permette di autenticarsi anche tramite account Google e facebook

**Lingua:**

Inglese

**Compatibilità:**

PC, MAC e Mobile

**Caratteristiche tecniche:**

Web-based

**Strumenti alternativi:**

TEDEd - <http://ed.ted.com/>

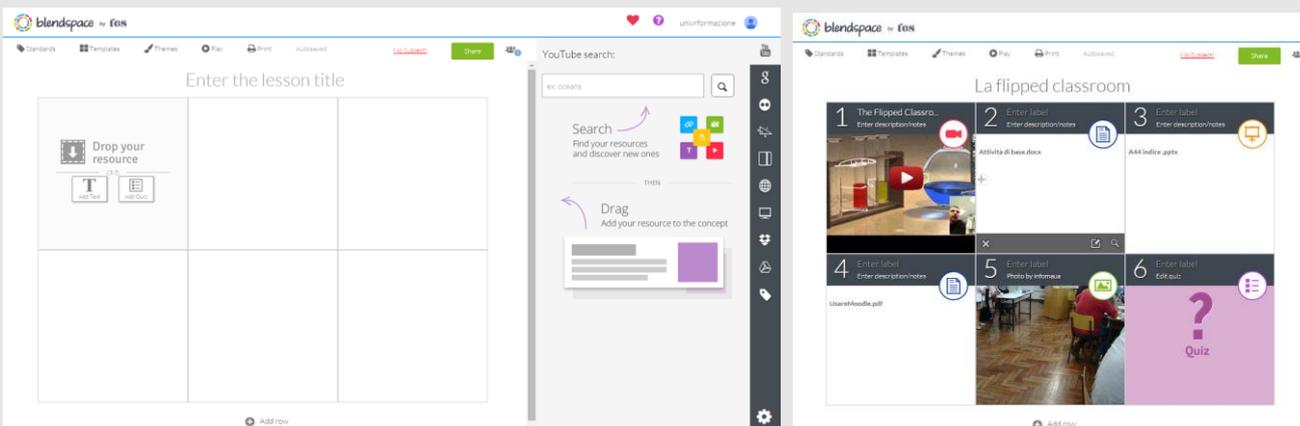
Permette di creare lezioni online organizzando video di Youtube e TED (sito internet che raccoglie i materiali della conferenza *Technology Entertainment Design* - <https://www.ted.com/>) e integrandoli con domande, attività, forum etc.

eduCanon - <https://www.educanon.com/>

Teachem - <http://teachem.com/>

Knowmia - <http://www.knowmia.com/>

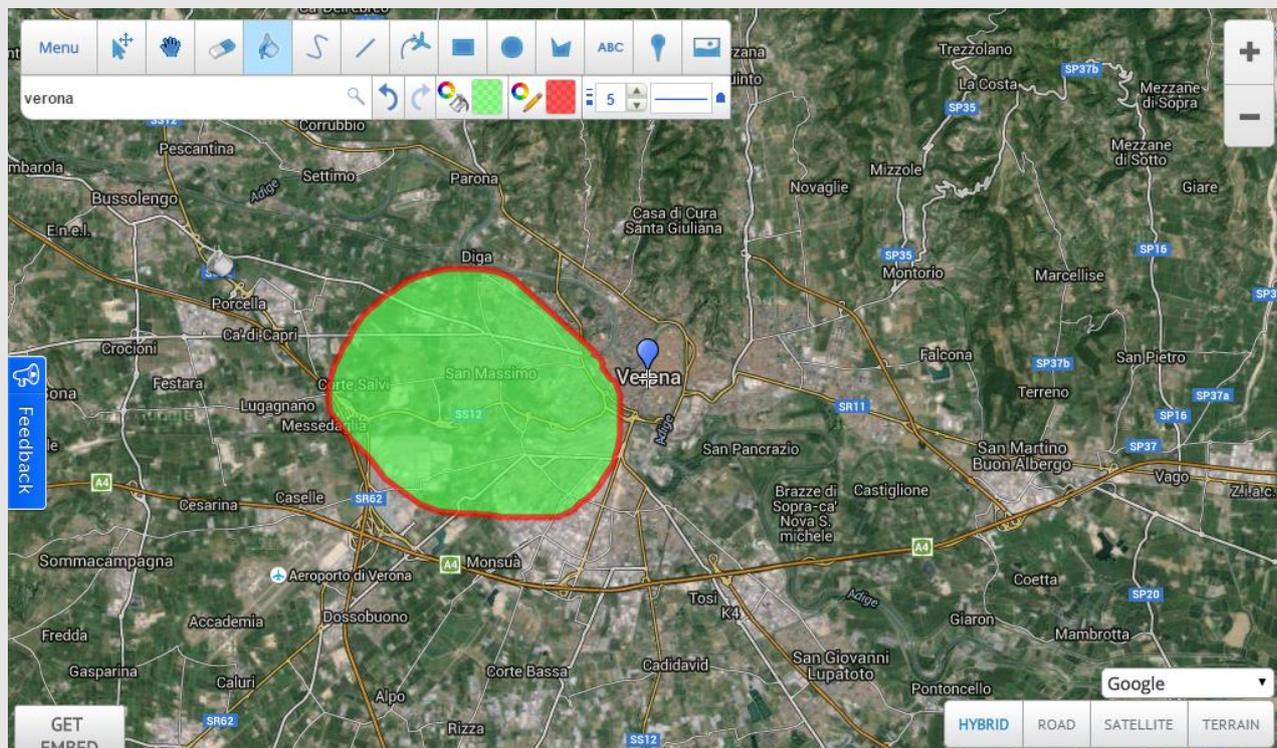
### Screenshot





<b>Nome:</b>	<b>Scribblemaps</b>
<b>Link:</b>	<a href="https://www.scribblemaps.com/">https://www.scribblemaps.com/</a>
<b>In sintesi:</b>	Permette di disegnare, inserire testi, indicare aree, tracciare percorsi sulle mappe di Google (vedi Google Maps). In altre parole è una versione di Google Maps con funzioni aggiuntive particolarmente utili a fini didattici.
<b>Potrebbe essere utile per:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rendere più efficaci presentazioni e lezioni</li> <li>- Creare o far creare agli/assieme agli studenti mappe storiche</li> <li>- Creare o far creare agli/assieme agli studenti mappe tematiche</li> <li>- Condividere le mappe create con/tra gli studenti</li> </ul>
<b>Livelli:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Primo ciclo scuola secondaria di primo grado</li> <li>- Secondo ciclo tutti</li> </ul>
<b>Account:</b>	L'account è necessario solo se si vogliono salvare le mappe create. Permette di autenticarsi anche tramite account Facebook
<b>Lingua:</b>	inglese
<b>Compatibilità:</b>	PC, MAC, Mobile
<b>Caratteristiche tecniche:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Web-based</li> <li>- Le mappe salvate sul portale possono essere inserite all'interno di blog, aule virtuali etc. tramite il codice <i>embed</i></li> </ul>
<b>Caratteristiche servizio:</b>	Con l'account free (gratuito) ogni salvataggio della mappa rimane di pubblico accesso
<b>Strumenti alternativi:</b>	<p>Sono disponibili anche altri servizi ad uso didattico molto interessanti collegati a Google Maps, ad esempio:</p> <p><b>Smarty Pins</b> - <a href="https://smartypins.withGoogle.com/">https://smartypins.withGoogle.com/</a>  Vengono sottoposte all'utente una serie di domande di varia natura che hanno come risposta un determinato luogo sul planisfero. Per rispondere è necessario indicarlo direttamente sulla mappa. Il sito in questione è in lingua inglese, quindi potrebbe essere un ottimo strumento per potenziare la lingua inglese e le competenze storico-sociali.</p> <p><b>PlaceSpotting e UMAPPER</b> - <a href="http://www.placespotting.com/">http://www.placespotting.com/</a> e <a href="http://www.umapper.com/">http://www.umapper.com/</a>  Entrambi permettono di creare quiz con le mappe di Google</p> <p><b>MapsMania</b> - <a href="http://Googlemapsmania.blogspot.it/">http://Googlemapsmania.blogspot.it/</a>  È un sito in lingua inglese che propone diversi spunti didattici su come utilizzare Google maps a fini didattici</p> <p><b>OldMapsOnline</b> - <a href="http://www.oldmapsonline.org/">http://www.oldmapsonline.org/</a>  Selezionando le aree di interesse sul planisfero di Google maps vengono visualizzate le mappe antiche che rappresentano il luogo desiderato</p>

## Screenshot



**Nome:** Padlet

**Link:** <http://it.padlet.com/>

**In sintesi:** È un'applicazione che permette di creare bacheche multimediali e interattive all'interno delle quali è possibile inserire link a siti e materiali esterni, immagini, video etc. Si possono anche caricare file personali presenti solo sul proprio computer. Le bacheche create possono essere private (solo il creatore può apportare modifiche), condivise con altri (solo alcuni utenti – ad esempio i membri di una classe o di un gruppo di lavoro – possono apportare modifiche) o essere rese pubbliche e visibili da chiunque senza poter essere modificate.

**Potrebbe essere utile per:**

- Tenere traccia degli argomenti trattati durante una lezione o durante un percorso

- Gestire/facilitare/proporre attività di brainstorming, webquest etc.

- Condividere le bacheche con la classe e all'esterno della classe

- Supportare attività collaborative a gruppi

- Far creare agli studenti delle raccolte di materiali online sugli argomenti trattati

**Livelli:**

- Primo ciclo scuola secondaria di primo grado

- Secondo ciclo tutti

**Account:** Necessario solo per salvare e condividere le bacheche con altri utenti. Permette di autenticarsi anche tramite account Google e Facebook.

Lingua: Italiano

Compatibilità: PC, MAC, Mobile

Caratteristiche tecniche: Web-based

- È disponibile anche un'estensione chrome e un'app che ne semplifica/facilita l'uso su dispositivi mobile
- Le bacheche create possono essere inserite all'interno di ambienti esterni con codice *embed*

Strumenti alternativi: **Glogster** - <http://www.glogster.com/>

Ha più o meno le stesse caratteristiche di Padlet, ma è più pensato per il marketing e per l'uso aziendale.

### Screenshot



Nome: Socrative

Link: <http://www.socrative.com/>

In sintesi: Permette di somministrare sondaggi, test, e prove di verifica anche sotto forma di gare a squadre. Le risposte/i risultati dei test vengono restituiti in tempo reale al docente organizzati all'interno di tabelle facilmente consultabili.

- Potrebbe essere utile per:
- Somministrare attività valutative di carattere formativo
  - Organizzare sfide tra studenti o gruppi di studenti
  - Tenere sotto controllo i progressi di apprendimento degli studenti
  - Far creare un questionario a gruppi di studenti su di uno specifico argomento per poi proporlo ai compagni
  - Somministrare sondaggi in tempo reale
- Livelli:
- Scuola primaria
  - Primo ciclo scuola secondaria di primo grado

Account: Richiesto solo per creare e gestire quiz e attività. Nel caso in cui si debba soltanto rispondere alle domande è possibile accedere senza registrarsi inserendo il codice identificativo dell'attività creata dal docente.

Lingua: Inglese

Compatibilità: PC, MAC, Mobile

Caratteristiche tecniche: Web-based

- È disponibile anche un'app per Android e ios che ne semplifica/facilita l'uso su dispositivi mobile

Strumenti alternativi: Classmaker - [www.classmarker.com](http://www.classmarker.com)  
Kahoot - <https://getkahoot.com/>

### Screenshot

The screenshot displays two parts of the Socrative interface. On the left, a 'Completed Space Race' activity shows progress bars for various colors: Yellow, Red, Blue, Green, Purple, Pink, Gray, Cyan, and Black. On the right, a 'State Facts' quiz dashboard for 'ROOM: SOC14' is shown, featuring a table of student progress and scores.

Name	Progress	1	2	3	4	5	6	7	8
Dempsey, Clint	88%	C	Texas	False	A	D, A	C	True	Soccer...
Harkness, Jack	75%	C	Idaho	True	C	D, A	C	True	The co...
Mott, Wilfred	63%	C	Idaho	True	A	D, A	B	False	Tigers
Noble, Donna	88%	C	ID	False	A	D, A	B	True	The he...
Oswald, Clara	75%	C	Idaho	True	A	D, A	B	True	White E...
Rosicky, Tomas	63%	B	Idaho	True	A	C, A	C	True	Czech ...
Tyler, Rose	63%	C	Idaho	True	A	D, A	B	False	Flower...
Williams, Rory	63%	C	Wyomi...	True	C	D, A	C	True	Solitary
Wunderbar, Jen...	100%	C	id	False	A	D, A	C	True	World...
Class Total		89%	78%	33%	78%	89%	56%	78%	

## 1.6. Qualche altro strumento in breve ...

**Amara** - <http://www.amara.org/it/>

Applicazione web-based che permette di inserire i sottotitoli ai video. Potrebbe essere utile ai docenti per sottotitolare video o per assegnare agli studenti consegne dove si chiede loro di tradurre e sottotitolare dei video (primo ciclo scuola secondaria di primo grado, e secondo ciclo tutti).

**Animoto** - <https://animoto.com/>

È un'applicazione per l'editing video da utilizzare direttamente online senza la necessità di installare software appositi. La versione gratuita consente di realizzare video della durata massima di 30 secondi (primo e secondo ciclo tutti).

**Delicious** - [www.delicious.com](http://www.delicious.com)

Applicazione Web-Based che consente di organizzare, salvare e scoprire pagine e siti web. Molto utile per tenere memoria in modo efficiente ed efficace dei contenuti web di particolare interesse (secondo ciclo tutti).

**Forvo** - <http://it.forvo.com/>

Servizio gratuito web-based che consente di ascoltare la pronuncia delle parole. Sono disponibili più di 300 lingue (secondo ciclo, tutti).

**Go!Animate** - [https://goanimate4schools.com/public\\_index](https://goanimate4schools.com/public_index)

È un'applicazione web-based che permette di creare video animati. Sia i docenti che gli studenti possono creare delle animazioni con cui presentare contenuti, riprodurre eventi etc. Viene molto utilizzato per la creazione di videolezioni e per le attività di storytelling (secondo ciclo, tutti).

**Issuu** - [www.issuu.com](http://www.issuu.com)

**Flashpageflip** - <http://www.flashpageflip.com/>

Sono editor online con il quale è possibile creare e pubblicare libri in formato digitale (e-book) senza installare sul computer un software dedicato (secondo ciclo, tutti).

**Myheritage** - [www.myheritage.it](http://www.myheritage.it)

**Geni** - [www.geni.com](http://www.geni.com)

Applicazioni che permettono di creare un albero genealogico. Geni è la versione italiana di Myheritage.

**Tondoo** - [www.toondoo.com](http://www.toondoo.com)

Applicazione web-based che permette di creare strisce di fumetti in pochi semplici passaggi (primo ciclo scuola secondaria di primo grado e secondo ciclo tutti).

**Video Ant e Edipuzzle** - <https://ant.umn.edu/welcome> e <https://edpuzzle.com/>

Sono entrambi strumenti web-based che permettono di inserire commenti e annotazioni all'interno di video caricati dagli utenti o presenti in rete (ad es. su Youtube, Vimeo etc.). Entrambe le applicazioni permettono anche di creare e somministrare dei test sui contenuti dei video (secondo ciclo tutti).

**Zunal** - [www.zunal.com](http://www.zunal.com)

Applicazione web-based completamente gratuita che permette di creare e pubblicare Web-Quest. È possibile vedere anche altre Web-quest pubblicate da altri docenti. Per utilizzarla è necessario registrarsi al portale. Vedi anche <http://www.aula21.net/Wqfacil/webit.htm>. (primo ciclo scuola secondaria di primo grado, e secondo ciclo tutti).

## 1.7. Altre idee e materiali per la didattica

Nei siti internet riportati qui di seguito è possibile trovare varie tipologie di materiali come video-lezioni, quiz, esercizi, semilavorati didattici, archivi di libri digitali etc. che possono essere utili al docente per prendere spunto o per arricchire le proprie attività didattiche. Al fine di facilitare l'orientamento nella consultazione, i vari link, accompagnati da una breve descrizione, sono stati raggruppati per assi culturali. Si ritiene comunque opportuno ribadire che tale divisione è indicativa e non vincolante.

### 1.7.1. ASSE DEI LINGUAGGI

#### *Lingua Inglese*

Segue una lista di siti internet che raccolgono diversi materiali didattici multimediali e interattivi che possono essere utili per l'insegnamento della lingua inglese nei vari livelli scolastici.

- **BBC Learning English**
  - *BBC Learning English* - <http://www.bbc.co.uk/learningenglish>  
Corsi di inglese prodotti dalla BBC (primo ciclo)
  - *BBC Skillswise* - <http://www.bbc.co.uk/skillswise/0/>  
Materiali didattici prodotti dalla BBC (secondo ciclo)
  - *BBC "The Flatmates"* -  
<http://www.bbc.co.uk/worldservice/learningenglish/flatmates/>  
Sitcom prodotta dalla BBC creata a fini didattici per capire ed esercitare l'inglese (secondo ciclo)
- **British Council**
  - <http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/> (primo ciclo tutti)
  - <http://learnenglish.britishcouncil.org/en/> (secondo ciclo tutti)
- *EnglishGrammar4You* - <https://www.ego4u.com/> (primo e secondo ciclo tutti)
- *Englishgratis* - <http://www.englishgratis.com/> (primo e secondo ciclo tutti)

- **Oxford University press** - <https://elt.oup.com/student/englishfile/?cc=it&selLanguage=it>  
(primo ciclo scuola secondaria di primo grado e secondo ciclo tutti)
- **NSpeak** - <http://www.nspeak.com/newbasic/grammatica/grammar.htm>  
(primo ciclo scuola secondaria di primo grado e secondo ciclo tutti)
- **Real English** - <http://www.real-english.com/reo/1/unit1.asp>  
(primo ciclo scuola secondaria di primo grado e secondo ciclo tutti)
- **UE Using English** - <http://www.usingenglish.com/>  
(primo ciclo scuola secondaria di primo grado e secondo ciclo tutti)

### 1.7.2. ASSE SCIENTIFICO/TECNOLOGICO E ASSE MATEMATICO

**Appunti di matematica** - <http://www.appuntidimatematica.org/>

Sito internet che contiene una vasta gamma di videolezioni e simulazioni che possono essere utili ai docenti dell'asse matematico e dell'asse scientifico-tecnologico (secondo ciclo tutti).

**Capovolgilescienze** - <http://capovolgilescienze.altervista.org>

Sito che raccoglie materiali didattici di ambito scientifico tecnologico prodotti da docenti e studenti della scuola secondaria di primo grado. I materiali sono stati/vengono prodotti nel contesto della "classe capovolta": la Flipped Classroom (secondo ciclo tutti).

**Fisica in video** - <http://www.fisicainvideo.it/video/>

Vasta raccolta di videolezioni e riprese di simulazioni di fisica (secondo ciclo tutti).

**Istituto nazionale di fisica nucleare** - <http://www.lnf.infn.it/media/>

Video e materiali didattici messi a disposizione dai laboratori di Frascati dell'istituto nazionale di fisica nucleare (secondo ciclo tutti).

**IXL** - <https://eu.ixl.com/>

Vasta raccolta di esercizi interattivi web-based di matematica e lingua inglese. Anche gli esercizi di matematica sono in lingua inglese, quindi adatti per un impiego interdisciplinare (Primo ciclo).

**Matematicamente** - <http://www.matematicamente.it/>

Grande archivio di lezioni, videolezioni, manuali, test, esercizi, giochi, appunti etc. Principalmente i materiali sono di matematica e informatica (primo e secondo ciclo tutti).

**Science videos** - <http://fisica.decapoa.altervista.org/fisica/index.php?w=fisica>

Raccoglie centinaia di video che contengono lezioni e documentari che trattano di fisica, chimica, medicina, astrofisica, scienze, geofisica, educazione alla salute, biologia, storia e filosofia (primo ciclo scuola secondaria di primo grado e secondo ciclo tutti).

**Web Scuola TV** - <http://www.dailymotion.com/WebTvScuola>

È una raccolta di videolezioni di matematica pensate per essere impiegate per l'apprendimento autonomo nell'ambito nella scuola secondaria di primo grado (primo ciclo)

### 1.7.3. ASSE STORICO SOCIALE

**Arounder** - [www.arounder.com](http://www.arounder.com)

Archivio di foto panoramiche a 360° di luoghi di tutto il mondo. Potrebbe essere utile a studenti e docenti per arricchire le presentazioni, lanciare attività etc. (primo e secondo ciclo tutti).

**David Rumsey Map Collection** - <http://www.davidrumsey.com/>

Portale che mette a disposizione gratuitamente una vasta collezione di mappe antiche di tutto il mondo (primo ciclo scuola secondaria di primo grado e secondo ciclo tutti).

**Haltadefinizione** - <http://www.haltadefinizione.com/>

Il sito mette a disposizione gratuitamente immagini storiche e opere in alta definizione (primo e secondo ciclo tutti).

### 1.7.4. GENERICI

**Archive** - <https://archive.org/>

Archivio che contiene libri, film, riviste, musica, file audio, software gratuiti etc. La maggior parte dei materiali è in lingua inglese (primo ciclo scuola secondaria di primo grado e secondo ciclo tutti).

**A Tutta Scuola** - <http://www.atuttascuola.it/> tutti i cicli

Portale contenente materiali, semielaborati didattici, testi, videolezioni, informazioni sulla scuola e molto altro (primo e secondo ciclo tutti).

**eTwinning** - <https://www.etwinning.net/>

È una piattaforma gratuita europea per docenti che consente di prendere contatto con colleghi provenienti da tutta Europa e scambiare idee, condividere materiali e realizzare progetti collaborativi.

**Gutenberg.org** - [www.gutenberg.org](http://www.gutenberg.org)

Raccolta internazionale di libri scaricabili in diverse lingue (inglese, italiano, portoghese, spagnolo, francese etc.). L'archivio viene continuamente aggiornato con opere per cui sono scaduti o non sono richiesti i diritti d'autore (primo ciclo scuola secondaria di primo grado e secondo ciclo tutti).

**Liber liber** - <http://www.liberliber.it/online/>

Raccolta di libri, audiolibri, video e musica in formato digitale. Il materiale contenuto è principalmente in lingua italiana. L'archivio viene continuamente aggiornato con opere per cui sono scaduti o non sono richiesti i diritti d'autore. (primo ciclo scuola secondaria di primo grado e secondo ciclo tutti).

**Libro di scuola, il blog** - [www.libroblog.altervista.org](http://www.libroblog.altervista.org)

Si tratta di un Blog che raccoglie link e materiali per lo studio che sono stati elaborati da docenti e studenti. Al suo interno si possono trovare mappe mentali e concettuali, video didattici, ricerche, appunti, approfondimenti etc. (secondo ciclo tutti).

**Oilproject** - <http://www.oilproject.org/>

Sito che mette a disposizione materiali testuali, video, corsi ed esercitazioni di vari argomenti (Biologia, Chimica, Filosofia, Fisica, Economia, Letteratura, filodofia, matematica, scienze della terra, storia). I materiali possono essere utilizzati liberamente, oppure, iscrivendosi al portale, è possibile fruire dei materiali organizzati per corsi e tenere traccia dei progressi fatti nell'apprendimento. Può essere utile come portale da indicare agli studenti per il ripasso e il recupero. È possibile accedere anche tramite account Google o Facebook (secondo ciclo tutti).

**Raiscuola** - <http://www.raiscuola.rai.it/>

Sono presenti molti video di vario genere impiegabili a fini didattici: documentari, video in lingua inglese, videolezioni etc.

**Teachertube** - [www.teachertube.com](http://www.teachertube.com)

È un portale che raccoglie una vasta gamma di materiali (in particolare video) in diverse lingue che possono essere molto utili a fini didattici. La maggior parte dei contenuti è stato/viene elaborato e caricato dai docenti e/o dagli studenti di tutto il mondo (primo e secondo ciclo tutti).

**Treccani TV** - <http://www.treccani.it/webtv/>

Sul portale sono presenti una collezione di brevi video lezioni in pillole su diversi argomenti.

**Web-X** - <http://www.edidablog.it/>

È un portale che fa riferimento ad un progetto nazionale del MIUR promosso al fine di agevolare i docenti nell'uso della ICT. Permette ai docenti di aprire un blog personale su piattaforma Wordpress. Consultando i blog creati dai vari insegnanti che vi aderiscono si possono reperire spunti, risorse, suggerimenti rispetto ad applicazioni e metodologie da utilizzare nella didattica. Sono presenti anche dei tutorial video in italiano su come utilizzare le funzioni base di Wordpress (<http://blog.edidablog.it/edidablog/tutorial/>).

## 2. Moodle: una possibile alternativa

---

Molti degli strumenti fino a qui descritti sono adatti a gestire una specifica attività. Ad esempio *Google Drive* e *Dropbox* sono adatti per la condivisione dei materiali, *Youtube* per trovare, caricare e condividere video, etc.. Prendendo dimestichezza con la rete e con i mezzi informatici il docente può utilizzare diverse applicazioni in parallelo per gestire le varie attività che compongono la programmazione di un percorso formativo, un ciclo di lezioni o un anno scolastico. A questo punto potrebbe nascere l'esigenza sia da parte del docente, che da parte degli studenti, di raccogliere/organizzare i contenuti, i materiali e lo storico dei risultati di apprendimento etc. senza essere distratti dalle diverse meccaniche di funzionamento dei vari strumenti utilizzati. Alcune delle applicazioni *web-based* presentate nelle schede sono adatte a questo scopo; ad esempio, *Blendspace* permette di organizzare contenuti, materiali e test secondo una logica progettuale, oppure il blog (*Wordress*) consente di dare consegne, condividere contenuti presenti su portali esterni tramite l'inserimento del codice *embed* e raccogliere i feedback degli studenti. Nonostante queste siano valide risorse ampiamente utilizzate in ambito didattico, esse devono necessariamente appoggiarsi ad applicazioni esterne, fattore che, nel momento in cui si utilizzano molti strumenti contemporaneamente, potrebbe comunque rendere l'esperienza del docente e degli studenti troppo dispersiva.

Tra le varie soluzioni che si possono adottare per evitare questo tipo di problemi, consentendo di creare un ambiente di apprendimento (o aula virtuale) più omogenea e fluida nel suo funzionamento, una delle più diffuse nell'ambito dell'istruzione e della formazione è *Moodle*. *Moodle* è un LMS (Learning Management System) gratuito e open source molto usato dalle università e dalle scuole per gestire ed erogare la formazione online e permettere ai docenti di gestire autonomamente le attività nella propria aula virtuale.

### 2.1. Perché usare *Moodle*?

A differenza di quanto presentato fino ad ora, *Moodle* mette a disposizione del docente un ambiente flessibile, già dotato internamente di molti strumenti pensati e sviluppati con fini prettamente didattici. Senza dover ricorrere ad applicazioni esterne, il docente, una volta creata l'aula virtuale personalizzabile, può caricare, organizzare e condividere con gli studenti i contenuti. Inoltre ha già nella sua cassetta diversi attrezzi, in quanto può attivare forum, creare un glossario, aprire una chat, assegnare compiti, gestire *wiki*, creare e somministrare test etc. (per una sintetica descrizione di tutti gli strumenti disponibili in ambiente *Moodle* si rimanda al paragrafo "2.2 *Gli strumenti di Moodle in breve*"). Allo stesso tempo, *Moodle* è un ambiente abbastanza facile da utilizzare, che può adattarsi al livello di dimestichezza informatica del docente: non è necessario utilizzare tutti gli strumenti proposti, in quanto è possibile attivare soltanto quelli che si è in grado di gestire e che si ritengono utili per il conseguimento degli obiettivi educativi/formativi, impiegando quelli più complessi (se ritenuto necessario) gradatamente nel tempo. Martin Dougiamas, fondatore e capo degli sviluppatori di *Moodle*, a tal proposito ha stilato un elenco delle attività che un docente *Moodle* può imparare a gestire gradualmente nel tempo<sup>6</sup>:

---

<sup>6</sup> Fonte: Moodle Pedagogy - <https://docs.moodle.org/23/en/Pedagogy> in [www.moodle.org](http://www.moodle.org)

- Caricare materiali didattici (risorse, documenti, presentazioni, etc.)
- Fornire un forum informativo (es. Forum News)
- Utilizzare Quiz e Compiti (per somministrare attività di esercitazione o verifica)
- Utilizzare Wiki, Glossari e Database (per creare attività di interscambio collaborativo)
- Promuovere le discussioni attraverso i Forum
- Organizzare le attività in sequenze didattiche
- Introdurre attività esterne o giochi (risorse disponibili in rete)
- Utilizzare i moduli di Sondaggio per avere informazioni circa il gradimento delle attività da parte dei partecipanti
- Utilizzare moduli di valutazione tra pari, come il Workshop
- Condurre ricerca attiva, condividendo idee in comunità di pratica dedicate alla didattica online.

Dato il fine informativo del presente contributo, non c'è lo spazio per spiegare nello specifico tutte le caratteristiche e le funzionalità di questa piattaforma. Pertanto si lascia al docente il compito di sporcarsi le mani con questa cassetta di attrezzi. Come per gli altri strumenti proposti, si consiglia di cercare in rete guide, materiali informativi e tutorial; essendo Moodle ampiamente diffusa, è presente una sovrabbondanza di materiale a riguardo.

## 2.2. Gli strumenti di Moodle in breve<sup>7</sup>

### 2.2.1. Risorse

Le Risorse sono i contenuti del corso caratterizzati da: archivi caricati nel server, pagine create con gli strumenti di authoring di Moodle, collegamenti ad archivi e applicazioni web esterne. Altri tipi di contenuti e ambienti interattivi, creati con uso di editor specifici, sono compresi nella categoria "attività".

- **Etichetta**  
È un contenitore di testi, immagini e link che appaiono direttamente sulla pagina principale del corso.
- **Pagina di testo e Pagina web**  
Permette di creare una pagina di contenuti, direttamente con Moodle, a cui lo studente potrà accedere.
- **Link a pagine o siti web**  
Da utilizzare quando si vuole inserire un link ad una pagina web esterna al sito che appaia direttamente sulla pagina principale del corso tra le altre risorse.
- **Cartella**  
È un raccoglitore di risorse che non appaiono direttamente nella pagina principale del corso, sono quindi utili per evitare di generare confusione o distogliere l'attenzione dello studente. I materiali contenuti nelle cartelle possono essere pdf, file di testo, link, file compressi etc.

### 2.2.2. Attività

- **Forum**  
I Forum possono essere configurati secondo diversi criteri che definiscono l'interazione dei partecipanti, come il permesso di creare nuovi argomenti di discussione, di rispondere ai messaggi e la possibilità di aggiungere allegati. È possibile utilizzare uno strumento di valutazione di ciascun messaggio da parte dei lettori. Gli utenti possono scegliere la

---

<sup>7</sup> Rielaborazione del materiale reperibile sul sito [www.moodle.org](http://www.moodle.org)

modalità di visualizzazione dei messaggi (ordine cronologico, sequenziale, per argomento, etc.). L'insegnante può imporre a tutti i corsisti l'iscrizione a un Forum perché ricevano copie dei messaggi via email, come in una newsletter, oppure può lasciare la scelta ai partecipanti.

- **Glossario**

Il modulo Glossario permette ai docenti e/o agli studenti di creare e gestire una lista di definizioni o di risorse organizzate per categorie e per autore. Le definizioni possono essere visualizzate come liste di risorse, come dizionari ed altri formati. È possibile configurare la creazione automatica di collegamenti a queste definizioni nei testi dei materiali del corso. Le descrizioni o i documenti allegati possono essere oggetto di commenti, valutazione tra pari e di valutazione riservata al docente. L'uso ragionato delle opzioni di configurazione permette l'implementazione di spazi condivisi come ad esempio un portfolio collettivo o un sistema di condivisione di documenti.

- **Chat**

La Chat permette l'organizzazione di eventi di discussione sincrona, in tempo reale. Possono essere create delle stanze chat sempre aperte oppure degli eventi in date definite, singole oppure in orari ripetuti come, per esempio, "ogni giovedì alle 18.30". Le sessioni possono essere salvate automaticamente sul server e conservate per un periodo definito. Si può scegliere se rendere accessibili o meno agli studenti gli archivi delle sessioni registrate.

- **Compito**

Con questa funzione è possibile dare consegne agli studenti e raccogliere i rispettivi elaborati da loro prodotti. I compiti possono essere oggetto di valutazione oppure di feedback da parte dei docenti. È possibile configurarli come processo di revisione, permettendo la sottomissione online di versioni successive dell'elaborato in formato digitale e l'annotazione dei testi. Il compito può essere impostato come attività offline. In questo caso, gli studenti possono leggere una descrizione del compito e controllare i propri voti.

- **Wiki**

Wiki è un editor di ipertesti che permette la scrittura collaborativa utilizzando un editore wysiwyg oppure un semplice sistema di marcatura del testo. Non viene effettuata alcuna verifica prima dell'accettazione delle modifiche ma le versioni precedenti delle pagine non sono mai cancellate e possono essere ripristinate. I wiki di Moodle possono essere individuali (condivisi soltanto con il docente) oppure collettivi. Una terza modalità di configurazione permette al docente di utilizzarlo come editor di ipertesti che non possono essere modificati dagli studenti.

- **Quiz**

Questo modulo permette all'insegnante di progettare e realizzare dei test che possono comprendere domande a scelta multipla, domande con risposta vero-falso, domande con brevi risposte, domande aleatorie, domande relazionali e molto altro. Le domande sono conservate in una banca dati organizzata per categorie, e possono essere riutilizzate all'interno di altri quiz dello stesso corso o di corsi differenti. I Quiz possono essere configurati in modo da permettere ripetuti tentativi di risposta, presentare le domande in formato interattivo sequenziale, stabilire un limite temporale per lo svolgimento della verifica, "correggere la risposta" con feedback di compensazione automatici, etc. È disponibile un complesso sistema di calcolo dei valori delle domande e delle risposte in relazione alla valutazione complessiva.

- **Lezione (tutoriale, wizard, percorso diagnostico)**

Il modulo lezione permette l'autoring di percorsi interattivi complessi, composti da logiche basate sulla definizione di parametri associati ad ogni risposta di un quiz o di una "scelta" da

un menu di navigazione. Le scelte sono registrate dal sistema e possono essere valutate. I percorsi complessi possono essere seguiti in sessioni successive senza ripetere le esercitazioni già svolte.

- **Domanda (votazioni e inchieste)**

In questo modulo il docente pone una domanda e propone una scelta fra varie risposte. Può essere utilizzato per creare brevi sondaggi, come strumento di votazione, per raccogliere consensi su una decisione; ecc. Si può scegliere se permettere agli studenti di accedere ai risultati e se pubblicare o meno la lista dei partecipanti che non hanno ancora risposto.

- **Sondaggio (schede di valutazione del corso)**

Il modulo Sondaggio offre alcune schede di valutazione del corso preconfigurate che possono favorire i percorsi metacognitivi degli studenti e allo stesso tempo permettono ai docenti di conoscere meglio la classe e di riflettere sulla necessità di modifiche del corso in itinere. Alcuni modelli di questionario generano grafici di analisi comparativa delle risposte.

- **Workshop**

Il modulo "workshop" è uno strumento particolarmente complesso di gestione della consegna e della valutazione di elaborati. Nel modulo workshop le modalità di valutazione comprendono anche l'autovalutazione, la valutazione tra pari ed il feedback del docente. Tutte le modalità di valutazione possono coesistere. I giudizi espressi dagli studenti nella valutazione tra pari possono essere considerati nuovi elementi dell'attività didattica e possono essere oggetto di valutazione da parte dei docenti. Nuove versioni di documenti non sostituiscono le versioni anteriori e possono essere valutate in modo indipendente.

### 2.2.3. Blocchi laterali

I blocchi di servizio opzionali sono riquadri che contengono informazioni o strumenti di Moodle che appaiono nelle colonne laterali delle schermate. Hanno varie funzioni e sono personalizzabili dal docente. Per attivare le opzioni relative ai blocchi il docente deve cliccare su "attiva modifica". Una volta attivata la modifica è possibile, oltre a modificare i blocchi esistenti, aggiungere nuovi blocchi cliccando sull'opzione "aggiungi" del riquadro "blocchi". Nel dettaglio sono:

- **Sommario del corso**

Il sommario del corso è un riquadro di testo che contiene informazioni di sintesi sul corso che si sta esplorando. Può contenere anche link ipertestuali.

- **Amministrazione**

È un blocco di fondamentale importanza per docenti e studenti, in quanto visualizza funzioni diverse a seconda del login: il docente visualizzerà funzioni di gestione del corso, iscrizione dei corsisti, formazione dei gruppi, analisi delle valutazioni e dei logs, gestione dei files e altri strumenti, mentre lo studente avrà un menu estremamente ridotto con le funzioni di valutazioni, rapporto delle attività, modifica profilo, modifica password, disiscrivimi dal corso).

- **Prossimi eventi**

Contiene le indicazioni riguardanti i prossimi eventi previsti dal corso. Le date degli eventi vengono automaticamente evidenziate nel riquadro una volta configurate singolarmente le attività (chat, compito, ecc.). Inoltre vengono riportati anche eventi inseriti nel calendario e quindi indipendenti da qualsiasi attività prevista dal corso.

- **Persone**  
Contiene l'elenco dei partecipanti iscritti al corso. Cliccando su partecipanti verrà visualizzata una pagina con gli di iscritti al corso (docenti/gestori/formatori/corsisti/studenti....) con l'indicazione del loro ultimo accesso. Cliccando sul nome del singolo partecipante si accede al suo profilo.
- **Utenti collegati**  
È la lista degli utenti simultaneamente collegati a Moodle negli ultimi 5 minuti. Da questo blocco si può scrivere un messaggio all'utente cliccando sull'icona a forma di busta. Si aprirà una finestra di pop che permette la gestione dei messaggi: in basso è presente un riquadro in cui scrivere il messaggio da inviare in tempo reale all'utente.
- **Messaggi**  
Contiene i messaggi ricevuti/inviati dagli utenti. E' una funzione grazie alla quale si può rispondere ai messaggi ricevuti da altri utenti e creare persino una lista personale di contatti. I contatti aggiunti posso essere cancellati oppure bloccati. Inoltre è presente l'opzione storico dei messaggi in cui vengono visualizzati tutti i messaggi finora scambiati con l'utente selezionato.
- **Attività**  
E' il blocco riepilogativo delle attività inserite nel corso dall'utente amministratore/docente.
- **Attività recente**  
Il blocco attività recente mostra nella pagina principale le modifiche riguardanti il corso. In particolare l'attivazione di questo blocco consente di evidenziare tutti gli aggiornamenti effettuati dall'ultimo accesso dell'utente: interventi nei forum, iscrizione nuovi utenti, aggiornamento risorse, aggiunta attività.
- **Ricerca forum**  
Consente di fare ricerche per parole chiave nei forum.
- **I miei corsi**  
Contiene l'elenco dei corsi a cui si è iscritti
- **Calendario**  
Il blocco calendario è uno strumento che consente di memorizzare gli eventi che si svolgeranno nel corso. Si possono registrare quattro tipi di eventi: Eventi generali (che avvengono nel sito); eventi del corso a cui si è registrati; eventi del gruppo di cui si fa parte; eventi dell'utente (rubrica personale dove appuntarsi eventi che vedrà solo l'utente). Ogni attività inserita in moodle che preveda una data di svolgimento o scadenza (modulo compiti, quiz, test, attività d'aula...) verrà automaticamente inserita ed opportunamente segnalata con il relativo colore nel calendario.
- **Ultime notizie**  
Contiene gli ultimi aggiornamenti pubblicati dall'utente amministratore/docente nel forum news che viene attivato automaticamente nella prima sezione centrale del corso.
- **Risultati del quiz**  
Contiene i nominativi degli utenti con i voti più alti e più bassi ottenuti dallo svolgimento di un determinato quiz. Voce casuale di glossario  
Riporta le ultime voci inserite dagli utenti nel glossario. In questo blocco gli utenti possono collaborare inserendo propri i contributi. L'utente il docente può configurare questo blocco cliccando sull'icona "manina con la penna in mano".
- **Blocco html**

Nel blocco html vengono visualizzate informazioni inserite dal docente tramite un editor html incluso nel blocco. E' possibile inserire più di un blocco html nella home page del corso.

### 2.3. Come si attiva un'aula virtuale Moodle?

Come già indicato, *Moodle* è un software LMS che va installato su un server e gestito da un amministratore (un tecnico dedicato) in grado di gestire centinaia di corsi e aule virtuali e migliaia di utenti. Il docente che volesse utilizzare un'aula virtuale per le sue attività didattiche ha due possibilità per farlo:

- chiedere presso la scuola dove insegna se c'è un'installazione *Moodle* di istituto e, in caso affermativo, chiedere l'attivazione di un'aula virtuale da gestire autonomamente;
- Utilizzare un servizio web che dia la possibilità di creare gratuitamente un'aula virtuale *Moodle*. A tal proposito si segnala il seguente sito internet: <http://www.didatticamente.net/>. Per attivare un aula virtuale su questo portale basterà cliccare su "piattaforma didattica" situato nella colonna di sinistra, richiedere l'attivazione di un corso e seguire le indicazioni per completare la procedura e iscrivere gli studenti.