



Risorse digitali e loro impatto sulla didattica

Formazione Docenti Scuola Primaria

Neoassunti 2018-2019

Prof. Antonio Gaetano

Questa presentazione è stata rilasciata con licenza Creative Commons
Attribuzione 4.0 Internazionale.

Per leggere una copia della licenza visita il sito
web <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Competenze digitali

Nuove competenze vengono richieste, oggi, ad un docente, come la progettazione di artefatti e ambienti di apprendimento innovativi, non più limitati allo spazio fisico dell'aula ma che si estendono ad una nuova concezione di didattica

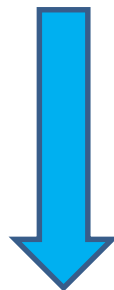
Il laboratorio si propone di guidare i docenti nella costruzione di percorsi didattici personalizzati, utilizzando gli strumenti e le risorse digitali a disposizione nel web, creando facilmente contesti di apprendimento coinvolgenti e motivanti



Competenze digitali

La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con **dimestichezza** e **spirito critico le tecnologie della Società dell'Informazione** (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione.

Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per **reperire, valutare, conservare, produrre, presentare** e **scambiare informazioni** nonché per **comunicare** e **partecipare** a **reti collaborative** tramite Internet.



ABILITÀ DI BASE



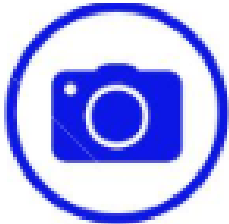
Competenze digitali dell'insegnante nel 21° secolo



Creare e modificare audio digitale



Utilizzare social per condividere le risorse con e tra gli studenti



Sfruttare le immagini digitali per usarle in classe



Utilizzare i contenuti video per coinvolgere gli studenti



Utilizzare blog e wiki per creare piattaforme online per gli studenti



<http://avachara.com/portrait/>



Cosa fare in classe

- Sperimentare **pochi strumenti ma buoni.**
- Introdurre sistematicamente **cambiamenti mirati** ad alcune attività.



Strumenti del Web



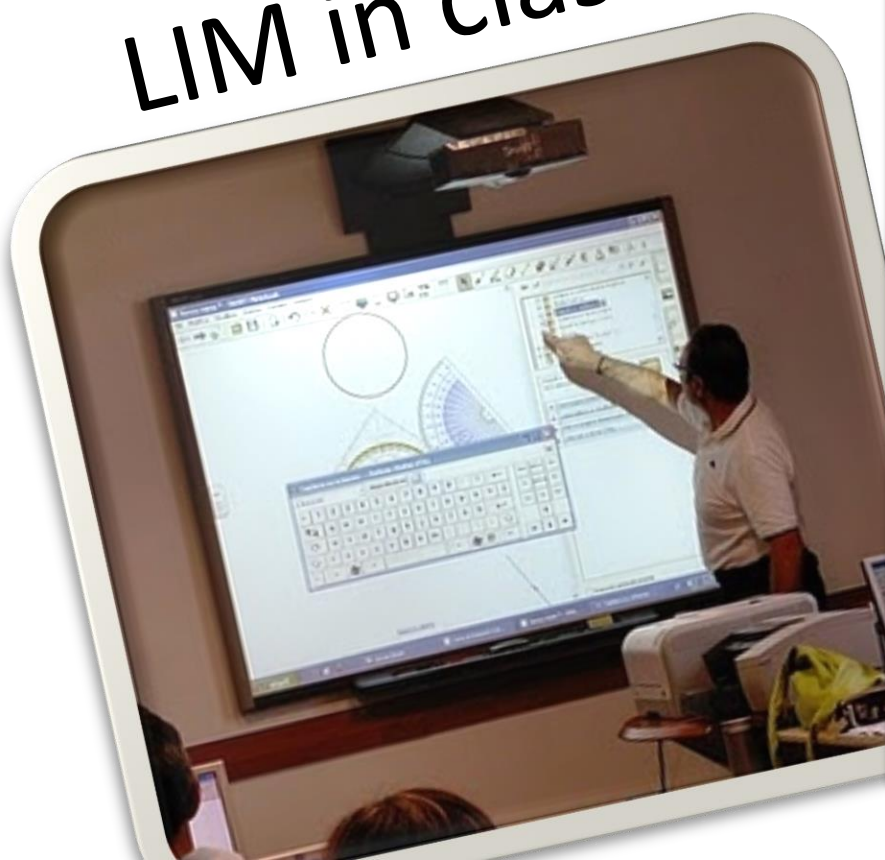
<https://padlet.com/gtnant1/1b5v0hgyuo4x>



La scuola digitale oggi in Italia



LIM in classe



1. Diffusione capillare
2. Introduzione nella didattica di classe di uno strumento tecnologico con caratteristiche di familiarità
3. Metafora della tradizionale lavagna di ardesia, ma digitale
4. Processo di cambiamento da didattica trasmissiva a didattica cooperativa, collaborativa e partecipativa sfruttando la multimedialità e l'interattività

WEB APPS



padlet



edpuzzle

ourBook



thinglink..



PADLET

Bacheca Online e Condivisa



Ambiente web free basato sulla metafora del foglio o del muro virtuale

Padlet è:

- Un servizio web based o basato sul web
- Semplice da utilizzare e perciò adatto a qualsiasi ordine di scuola
- Può essere utilizzato con qualsiasi dispositivo e sistema operativo

Si tratta di uno spazio online condivisibile e collaborativo in cui possiamo:

- Inserire elementi multimediali (testi, immagini, video, audio, links,...)
- Condividere i link e aggiungere collaboratori
- Interagire con altre persone
- Lavorare in modalità cloud e con dispositivi mobili, anywhere, anytime
- Realizzare attività comunicativa

<https://padlet.com/gtnant1/1b5v0hgyuo4x>

<https://padlet.com/gtnant1/neoassunti19>

<https://it.padlet.com/>



Padlet - Metodologia

Una applicazione web da utilizzare nella didattica per:

- Integrare la tecnologia nella didattica
- Blended Learning e la Flipped Classroom
- Mobile Publishing
- Costruzione Collaborativa delle Conoscenze
- Brainstorming
- ...



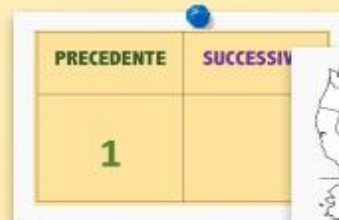
Utilizzo Padlet

- Documentare un'esperienza
- Presentare un argomento
- Realizzare una ricerca
- Creare e gestire una discussione
- Presentare un percorso tematico
- Realizzare attività didattiche di gruppo
- Creare timeline
- ...



Che cos'è LearningApps.org?

Mostra tutorial



LearningApps.org è un'applicazione Web 2.0 volta a sostenere i processi didattici e di apprendimento tramite piccoli moduli interattivi. I moduli esistenti possono essere inseriti direttamente nei contenuti didattici, ma anche creati o modificati dagli utenti stessi online

<https://learningapps.org/>





EDpuzzle

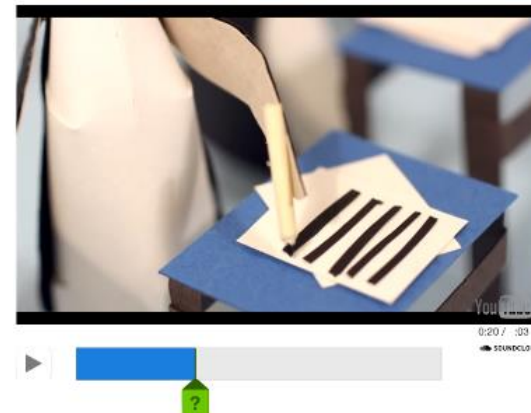
Make any video **your** lesson

EDpuzzle è un'applicazione gratuita per creare video lezioni interattive e quiz sfruttando filmati già residenti online (YouTube ecc.) o caricati dal proprio computer o device, inserendo commenti vocali e diverse tipologie di quiz.

MODIFICARE

Didattizzare un video

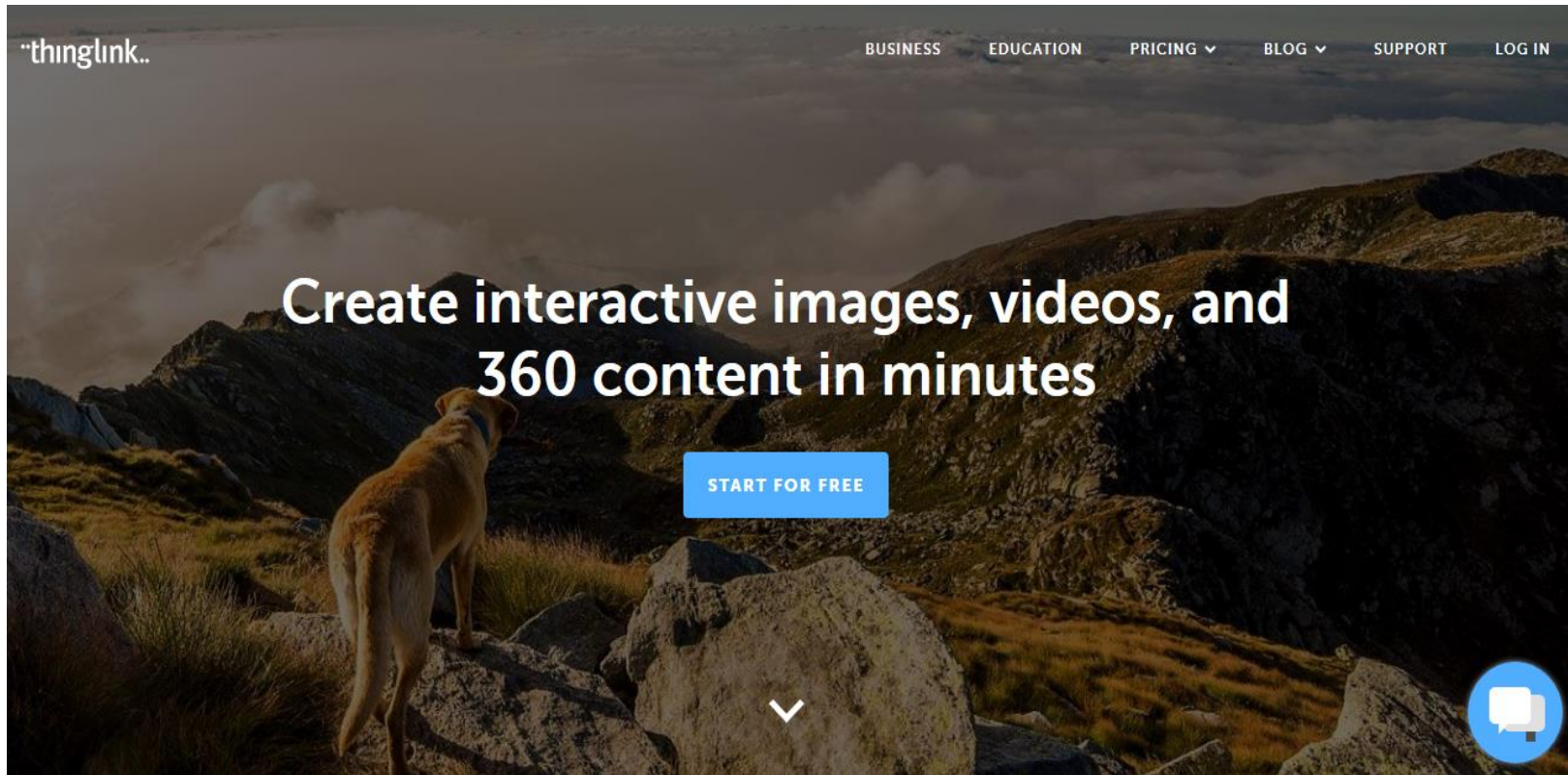
- Tagli e aggiunte al montaggio
- Editare e creare lezioni



<https://edpuzzle.com/>



<https://www.thinglink.com/>

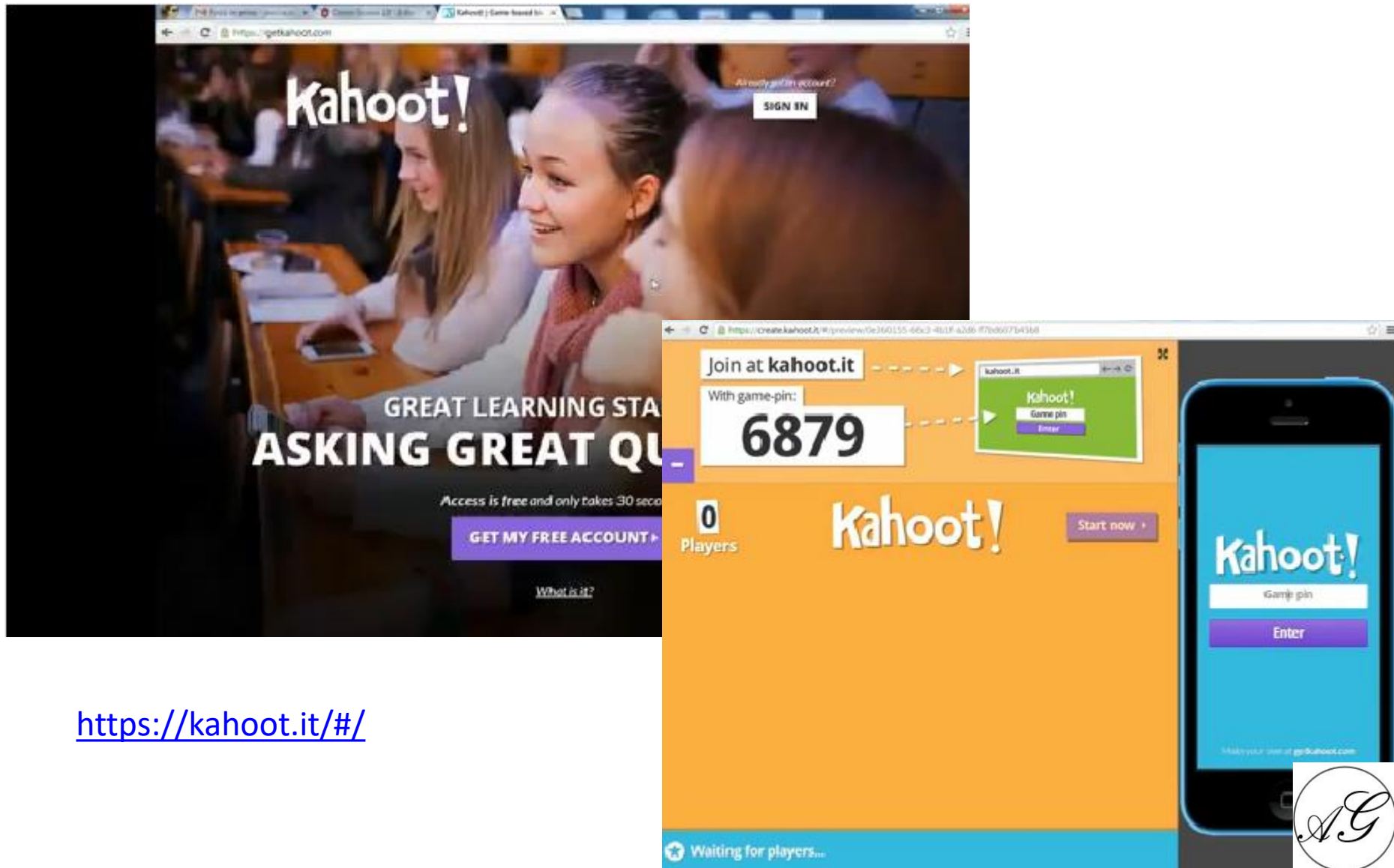


È un servizio web che permette di inserire dei tag (annotazioni) sotto forma di link a pagine web, testo, video, audio e foto. Per utilizzare il programma è sufficiente registrarsi al sito www.thinglink.com e in brevi e semplici passaggi sarà possibile rendere interattiva qualsiasi tipo di immagine. Questo servizio permette, infatti, di caricare le foto dal proprio archivio personale o prelevarle direttamente da un link. Una volta caricata la foto basterà cliccare su un punto qualsiasi della sua superficie per inserire dei punti sensibili ai quali collegare le nostre risorse

<https://www.thinglink.com/scene/978232263915339779>



Kahoot - quiz tra LIM e tablet e smartphone



The image displays the Kahoot! website and its mobile app interface. The website, shown in a browser window, features a large banner with the text "Kahoot! GREAT LEARNING STARTS BY ASKING GREAT QUESTIONS". Below this, it states "Access is free and only takes 30 seconds" and includes a "GET MY FREE ACCOUNT" button. A "SIGN IN" button is also visible. The mobile app interface, shown on the right, displays the Kahoot! logo, a "Game pin" field with the number "6879", and an "Enter" button. The app also shows "0 Players" and a "Start now" button. The website URL "https://kahoot.it/#/" is provided at the bottom left.

<https://kahoot.it/#/>



Ourboox è una piattaforma online gratuita per la creazione e la condivisione di ebook che includono testo , immagini , video , puzzle , mappe e quiz . La piattaforma Ourboox permette agli utenti di aggiungere testo in qualsiasi lingua che è compatibile con HTML5 , aggiungere grafica in jpeg , png o gif formati , e di incorporare vari contenuti multimediali da altri siti web, come ad esempio YouTube , Vimeo , SoundCloud e altri.

<https://www.ourboox.com/books/ourboox-for-teachers-and-teaching-3/>

<https://www.ourboox.com/book-preview/594475/>



Jigsaw Planet Embed

E' una applicazione per generare dei puzzle personalizzati con le proprie immagini (solo JPG), stabilendo il numero dei tasselli (da 10 a 120) che andranno a ricomporre l'immagine.
Le creazioni possono essere inviate via email o distribuite attraverso nelle proprie pagine attraverso codice HTML.



<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=35030b804871&pieces=9>

<https://www.jigsawplanet.com/>



Cos'è readwritethink?

Piattaforma per l'apprendimento dedicata alla lettura e al linguaggio



The screenshot shows the homepage of the readwritethink website. At the top, the logo "readwritethink" is displayed in green, orange, and blue. To the right of the logo are the logos for the International Literacy Association and NCTE. Above these logos is a navigation bar with links: "Contribute to ReadWriteThink / RSS / FAQs / Site Demonstrations / Contact Us / About Us". Below the logo is a green navigation bar with four categories: "CLASSROOM RESOURCES", "PROFESSIONAL DEVELOPMENT", "VIDEOS" (with a "NEW!" badge), and "PARENT & AFTERSCHOOL RESOURCES". The main content area features a large banner for "The 30th National African American Read-In" with the text "Will you take part?" and a "learn more" link. The banner includes an illustration of four stylized figures (brown, green, blue, and purple) holding hands around a stack of colorful books. On the right side of the banner, there is a vertical list of featured events: "Take part in the African American Read-In!", "Women's History Month", "Read Across America", and "Celebrate Music in Our Schools". At the bottom right of the banner, there is a "Pause" button.

Free – Semplice da utilizzare – Presenta centinaia di strumenti e applicazioni per studenti e insegnanti – Focalizzate sulle competenze comunicative linguistiche e sul pensiero critico



Come funziona?



<http://www.readwritethink.org/>



- Non richiede registrazione
- Strumenti per ogni livello di grado di istruzione
- In Inglese
- Centinaia di applicazioni per ogni esigenza
- Reperibili o dal Menù o dal Box di Ricerca
- Terminato il lavoro può essere Stampato o Salvato in un file, dipende dall'Applicazione usata
- Semplice e rapido di utilizzare



MEET YOUR PEOPLE AT

NCTE®

Join now at ncte.org/join

readwritethink



NCTE

[Contribute to ReadWriteThink](#) / [RSS](#) / [FAQs](#) / [Site Demonstrations](#) / [Contact Us](#) / [About Us](#)

CLASSROOM RESOURCES

PROFESSIONAL DEVELOPMENT

VIDEOS

NEW!

PARENT & AFTERSCHOOL RESOURCES

Here, There, Everywhere
Read Across America with Dr. Seuss.

[learn more](#)



Read Across America

African American Read-In

Winter Olympics

AARI18 Toolkit



Pause

Puzzle Me Words

Open Save

Enter your first name and choose a level.

First Name:

beginner

advanced

readwritethink International Reading Association NCTE Copyright 2011 IRA/NCTE. All rights reserved. ReadWriteThink materials may be reproduced for educational purposes. Thinkfinity | Verizon Foundation

<http://www.readwritethink.org/>

<http://www.readwritethink.org/files/resources/interactives/puzzlemewords/>



TIMELINE

 OPEN

 SAVE







What is a timeline?

A timeline is a graphical representation of related items or events in sequential order and displayed along a line.

You can organize your timeline by date, time, or event. *(Click to view examples)*

Date

Time

Event

Your Name:

Project Title:

Start >

Generatore linea del tempo senza registrazione

http://readwritethink.org/files/resources/interactives/timeline_2/



Risorse utili: ToonyTools

TonyTool è uno strumento per creare fumetti online.

Il suo utilizzo è completamente libero e non necessita registrazione. Si possono scegliere uno tra gli sfondi presenti o caricando la scena che vi interessa.

Si possono scegliere i vari personaggi proposti e adattandoli alla scena utilizzando lo strumento riquadro che permette di ruotare, ridurre/ingrandire, portare in primo piano o in secondo piano.

Si possono inserire nuvolette, scrivere testi e aggiungere altri effetti, prima di inserire il titolo del fumetto.

Al termine si potrà condividere online, incorporare in un sito web, utilizzare i codici html rilasciati. Si può scaricare e stampare in formato immagine.



<https://www.postermaker.com/>

<https://www.toonytool.com/>



Applicazioni dsa

Raccolta di app e siti utili per Dsa.

[Appdsa.altervista.org](http://appdsa.altervista.org)



<http://appdsa.altervista.org/>





Da voce a testo



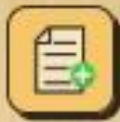
Trascrivere audio/video

Strumento di riconoscimento vocale
Convertire qualsiasi testo scritto in file audio

<https://www.textfromtospeech.com/it/voice-to-text/>

<https://www.textfromtospeech.com/it/text-to-voice/>





Italiano ▼

Lenta ▼

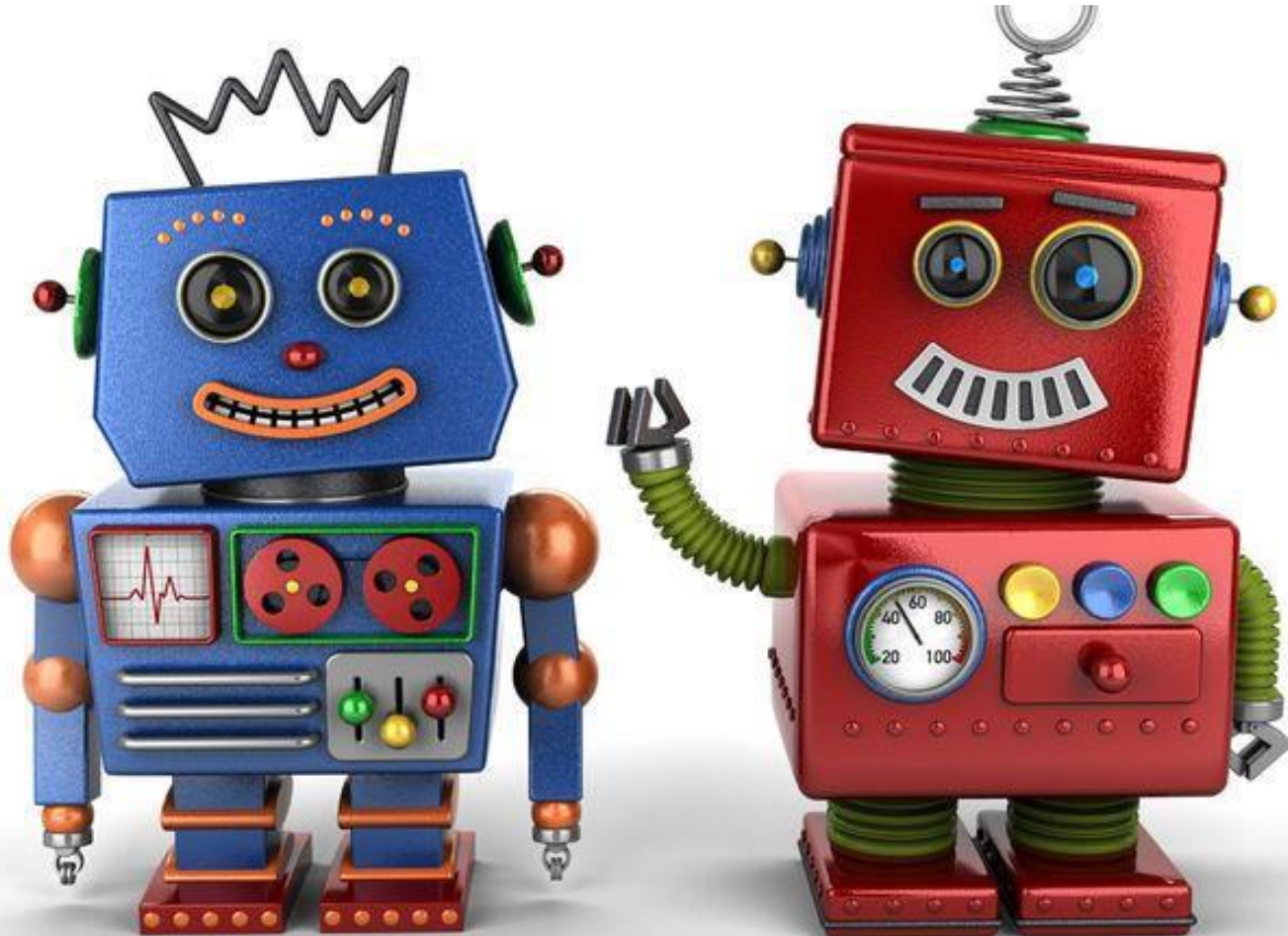
Digitare o incollare il testo che desiderate che legga per voi.
Sentitevi liberi di copiare e incollare interi articoli web o altri contenuti
scritti.
Premere il tasto 'play' e godersi l'ascolto!

Convertire qualsiasi testo scritto in file audio

<https://ttsreader.com/it/>



CODING E PENSIERO COMPUTAZIONALE





CODING - IL PENSIERO COMPUTAZIONALE

Coding è un termine inglese che indica la stesura di programmi informatici mediante un codice. Il suo significato letterale italiano è *programmare*.

Quando si parla di **coding** a scuola l'argomento diventa più ampio. L'obiettivo non è la scrittura di codice (che diventa uno strumento), ma piuttosto l'acquisizione delle capacità che permettono di risolvere un problema pianificando una strategia: il *pensiero computazionale*.

Viene definito come la capacità di scomporre un problema complesso in diverse parti, che risultano più gestibili se affrontate una per volta.





CODING - IL PENSIERO COMPUTAZIONALE

Il “**pensiero computazionale**” è l’insieme dei processi mentali che si attivano nella risoluzione di un problema; tipica attività di problem solving.

Si tratta di competenze trasversali, utili e declinabili in tutti gli ambiti disciplinari:

- formulare i problemi in modo che possano essere risolti in maniera automatica da agenti autonomi, organizzare e analizzare logicamente le informazioni, rappresentarle attraverso modelli e astrazioni, automatizzare lo svolgimento di compiti tramite sequenze di passi ordinati, generalizzare e trasferire processi risolutivi a una grande varietà di situazioni diverse.



Step – Pensiero Computazionale

Gli step per la programmazione, che diventano step didattici, sono:

- Individuare i dati di un problema.
- Organizzare i dati in base a criteri logici.
- Ipotesizzare la soluzione del problema.
- Progettare un algoritmo definendone i passaggi per la soluzione del problema.
- Organizzare l'algoritmo utilizzando le istruzioni corrette.
- Confrontare soluzioni possibili per identificare la soluzione migliore secondo un criterio.
- Generalizzare un processo di risoluzione del problema per poterlo trasferire ad altri problemi.





Blockly

Blockly. È un editor web creato da Google basato anch'esso sulla programmazione a blocchi



Scratch



Blockly

← → ↺ 🏠 <https://studio.code.org/courses> ☆ ⓘ ⋮

App 📄 Google 🔄 Progetto "LIM PER ... Google 🔄 Google 🔄 SpeechTexter | Spee... 📄 Centro di download... 📄 Obiettivi minimi dis... 🔄 Tecnologie a scuola... | 📄 Altri Preferiti

C O D E Corsi Progetti Informazioni Crea ▼ Accedi ☰

Impara l'informatica

22,623,692,812 di linee di codice scritte da 37 milioni di studenti.

Crea un account per salvare i tuoi progressi e progetti. Oppure inizia semplicemente a programmare anche senza registrarti. Tutti i corsi sono gratuiti.

[Crea un account](#)



Fondamenti di Informatica

[I miei corsi recenti >](#)

Impara le basi dell'informatica su Code Studio con questi corsi da 20 ore per tutte le età.

Corso 1	Corso 2	Corso 3	Corso 4
			
Da 6 anni in su (è		Da 8 anni in su (dopo il	Da 10 anni in su (dopo il

[tudio.code.org/s/course3](https://studio.code.org/s/course3)

<https://studio.code.org/courses>

<https://blockly-games.appspot.com/?lang=en>

<https://www.ivana.it/bl/>





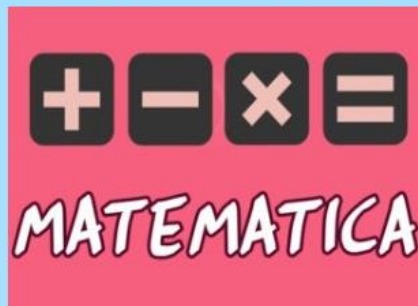
**ALCUNE RISORSE
DIDATTICHE ONLINE**





Sito didattico per insegnanti di scuola primaria

Sito didattico per insegnanti di scuola primaria con schede di matematica, lavoretti, giochi didattici, recite teatrali in inglese per bambini. Vuoi imparare cantando? Trovi musica per bambini. Idee per alunni bes e dsa



www.risorsededidattichescuola.it/index.html

RISORSE DIDATTICHE.NET

Elenco categorie ▾

Gestione dei materiali ▾

Contatti

Home page



Il più completo archivio di schede didattiche da stampare, esercizi, spiegazioni, verifiche, test, giochi didattici, video digitali per la scuola primaria e secondaria di italiano, matematica, inglese e tutte le altre materie. Un archivio con **5 caratteristiche uniche**:

AMPIO: ad oggi ci sono **15656 risorse** e ne aggiungiamo di nuove ogni giorno, nessun altro sito ne ha così tante!

SICURO: ogni materiale è stato da noi selezionato con cura, vi offriamo solo materiali scolastici di qualità!

VELOCE: basta perdite di tempo su internet!! tutti i materiali inseriti nel nostro database sono accuratamente catalogati in modo da poterli trovare con soli 3 click con il [motore di ricerca](#) o con le numerose categorie.

CONDIVISO: vi diamo la possibilità di [inserire nel nostro sito i materiali da voi realizzati](#) o di segnalarci pagine web degne di nota. Convidete le vostre realizzazioni con insegnanti, scuole e famiglie!

SPECIALIZZATO IN INGLESE: abbiamo oltre **10.900 esercizi di inglese** da svolgere on line organizzati in 89 categorie diverse fra le quali spiccano **1453 esercizi di matematica in lingua inglese**, una novità assoluta!

<https://www.risorsededidattiche.net/>



CATEGORIE SPECIALI

1a ELEM. materiali per tutte le materie

https://www.risorsededidattiche.net/scuola_primaria/italiano_giochi_didattici/italiano_giochi_didattici.php

4a ELEM. materiali per tutte le materie





Risorse utili: tantissimi giochi didattici per l'apprendimento

<http://www.baby-flash.com/wordpress/>



SOFTWARE DIDATTICO

[Home](#) [Software didattico](#) [Aggiornamenti software](#) [Libri](#) [Formazioni](#) [Archivio Newsletter](#) [Contatti](#) [Mappa del sito](#)

Sei qui: [Home](#) / [Software Didattico](#) / [Lingua Italiana](#)

SCRATCH: DIECI PROGETTI PER INIZIARE



• 4,49€ •

ACQUISTA!

Dieci progetti per imparare ad utilizzare Scratch 2. Possono anche essere ri-proposti in aula. Sul testo le indicazioni per la realizzazione e link a video-tutorial.

Lingua Italiana

Ascolto di parole (5)

Letto-scrittura (16)

Giochi di parole (3)

Parole e frasi (6)

Realizzare flipbook (2)

Vari (6)

FacilitOffice (3)

LOGIN PER IL DOWNLOAD DEL SOFTWARE

I dati di accesso per il download sono nell'ultima pagina dei libri segnalati sul sito.



Accedi

SOFTWARE DIDATTICO PER LA SCUOLA PRIMARIA



http://www.ivana.it/j/index.php?option=com_phocadownload&view=category&id=1:software-didattico



[HOME](#)
[SCUOLA PRIMARIA](#)
[SCUOLA MEDIA](#)
[STRUMENTI](#)
[LEGENDA](#)
[CONTATTI](#)

Formazione e aggiornamento degli insegnanti a.s. 2013-2014

2,7 MLN

stanziati per
la formazione

840.000

insegnanti
in servizio

3,21 €

stanziati
per ciascun
insegnante

Fonte MIUR

I MATERIALI

Il sito annoscolastico.it ti offre materiali da utilizzare in classe.

Oltre 600 oggetti sotto forma di:

-  Schede
-  Mappe concettuali
-  Audio  Esercizi
-  Extra  Cruciverba
-  Verifiche aperte
-  Verifiche chiuse
-  Soluzioni  Strumenti

MATERIALI PER LA SCUOLA MEDIA

Al momento trovi **512 oggetti**:

96 schede, 39 mappe, 4 linee del tempo, 45 audio, 43 cartine, 36 cruciverba, 40 esercitazioni, 107 verifiche, 98 soluzioni.

MATERIALI PER SCUOLA PRIMARIA

Al momento trovi **181 oggetti**:

4 schede, 12 prove d'ingresso, 119 esercizi, 15 verifiche, 18 cruciverba e puzzle, 13 soluzioni.

STRUMENTI DI VALUTAZIONE

SPECIALE ESAMI

ECCO I NOSTRI MATERIALI

I materiali per la scuola media:

-  Italiano 1 media
- Italiano 2 media
- Italiano 3 media
-  Grammatica 1 media
- Grammatica 2 media
- Grammatica 3 media

Esercizi...



The USA – some facts and figures



1 Quante cose sai sugli Stati Uniti? Fai questo rapido quiz.

Quiz

- 1 The Pacific Ocean is west of the USA.
- 2 Mexico is east of the USA.
- 3 75% of people in the USA are over 18 years old.
- 4 'Dime' is another name for a dollar.

True	False
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐

Smart English

+ Espansioni online

Livelli 1, 2, 3

Benvenuto nel sito di *Smart English*, il corso di inglese per la Scuola Secondaria di Primo Grado.

Smart Culture

Recupero

MP3 files of Student's Book dialogues

Extras

Language Portfolio

L'Alfabetizzazione

MP3 files of Smart Summer

Irregular verb list & audio

[Contact us](#)

<https://elt.oup.com/student/smartenglishitaly/?cc=it&selLanguage=it>



Video didattici e lezioni su:

<http://www.oilproject.org>

Scopri le nostre lezioni

FISIOLOGIA CELLULARE

La fotosintesi

La fotosintesi clorofilliana: le piante e la sintesi di glucosio

a cura di: Michele Bellone

GEOMETRIA ANALITICA

Come calcolare la distanza tra due punti: formula e spiegazione

a cura di: Marco Guglielmino

STUDIO DI FUNZIONE

Dominio di una funzione

a cura di: Cristina Da Rold

GRANDI IDILLI

"Il sabato del villaggio" di Leopardi: analisi e commento

a cura di: Alessandro Cane

ELETTROMAGNETISMO

Il motore elettrico: descrizione e spiegazione del funzionamento

FILOSOFIA ANTICA

Eraclito: il "panta rei" e il Logos

PRIMI IDILLI

"L'infinito" di Leopardi: analisi e commento

LUDOVICO ARIOSTO

Ariosto, "Orlando furioso": riassunto e analisi



Equivalenze

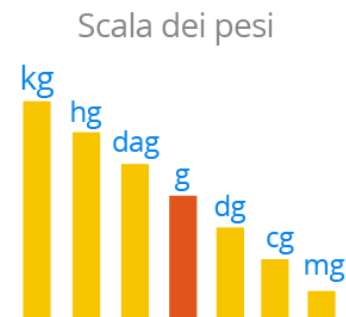
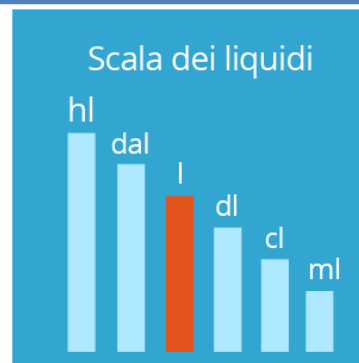
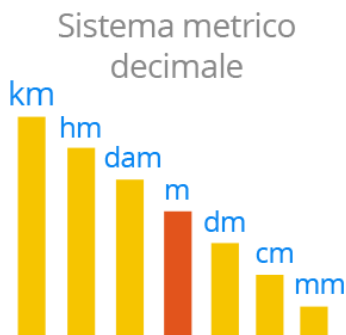
Il sito mette a disposizione contenuti, esercitazioni e giochi sul tema delle equivalenze e della misurazione metrico-decimale.

È suddiviso in quattro sezioni: teoria, calcolatore equivalenze, esercizi, tabelle e scale.

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

<http://www.equivalenze.it>



WIKI E WEBQUEST

Wiki

La tecnologia Wiki permette agli utenti di co-costruire collaborativamente e pubblicare contenuti ipertestuali:

- un sito wiki si avvale di un *collaborative software* (o *groupware*) che integra in un progetto unitario il contributo offerto da utenti diversi in più sessioni di lavoro.

WebQuest

Un WebQuest è un'attività di ricerca guidata nella quale una parte o la totalità delle informazioni con cui interagiscono gli studenti provengono da risorse disponibili in Rete.

<http://createwebquest.com/>

<http://www.apprendereonline.it/public/home.php>

<http://zunal.com/>

<http://www.aula21.net/Wqfacil/webit.htm>

SCHEDE DI GEOGRAFIA: <http://www.schededigeografia.net/indici/Italia.htm>



VbScuola



vbscuola si rivolge a insegnanti e genitori interessati all'uso *attivo* delle nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione in campo educativo.

È uno strumento per lo scambio e la fruizione di esperienze e materiali didattici nello spirito di cooperazione scolastica propugnato dall'educatore francese **C. Fréinet** (1896-1966).

<http://www.vbscuola.it/>

<http://www.ufottoleprotto.com/>

<http://toytheater.com/>

http://www.bibliolab.it/siti_didattica.htm



[illegible]

Attività laboratoriale

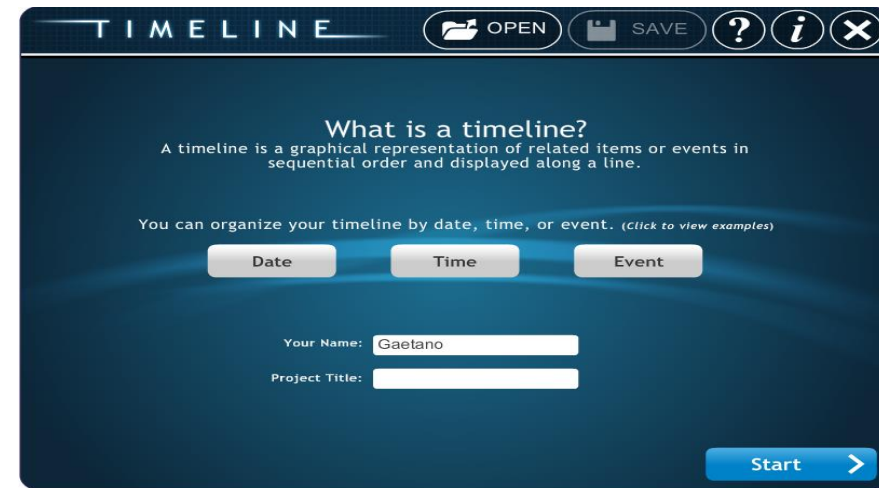
Realizzare una linea del tempo con **Timeline**.

Scegliere un periodo storico, un secolo, una biografia ecc.

Attività#1

Realizzare una linea del tempo

- **TimeLine**
- Accedere alla Timeline
- Preparare un'attività
- Salvare il file in pdf
- Salvare il file in formato immagine



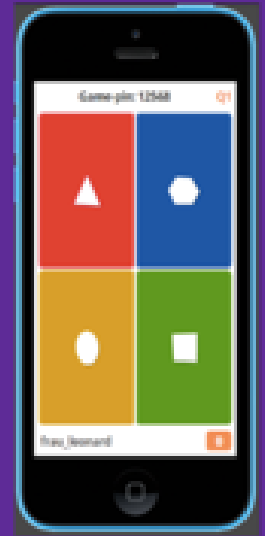
Attività laboratoriale

Attività#2

Un ripasso divertente

- **Kahoot**
- Accedere a kahoot.it
- Inserisci PIN e Nome
- Prepara un'attività
- Usa il telefono come interfaccia

<https://kahoot.it/>



Kahoot!



Attività laboratoriale

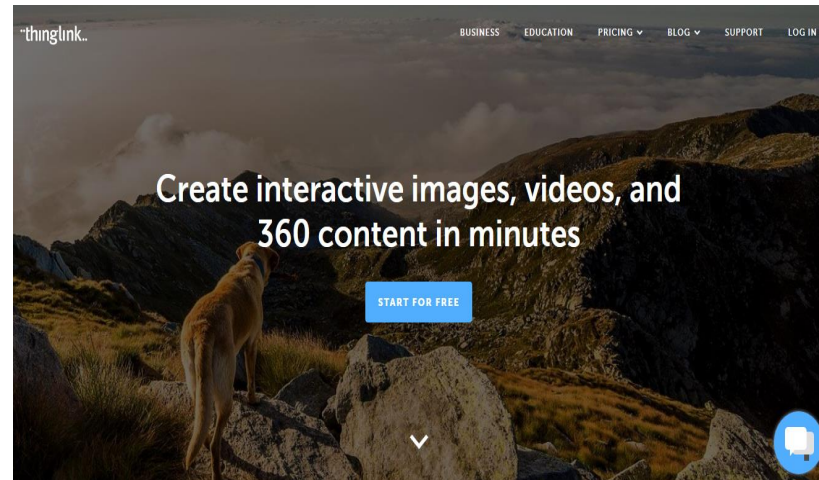
Cercare un'immagine dal proprio pc, fare upload, relativo a una immagine e preparare una breve attività didattica

Attività#3

Realizzare una attività didattica

- **Thinglink**
- Accedere al sito (loggarci)
- Inserire una immagine
- Creare link a pagine web, testo, audio o foto

<https://www.thinglink.com/>



Attività laboratoriale

Organizzare una breve lezione con **EDPUZZLE**. Cercare UN video su Youtube, relativo a un argomento della tua materia per preparare una breve attività didattica

Attività#4

Realizzare un video didattico

- **Edpuzzle**
- Accedere al sito (sign up teacher)
- Crea una classe (prova)
- Inserisci una domanda (Test)
- Inserisci un quiz

Log in

Hi there! Are you a teacher or a student?



Log in as a
teacher



Log in as a
student

<https://edpuzzle.com/>

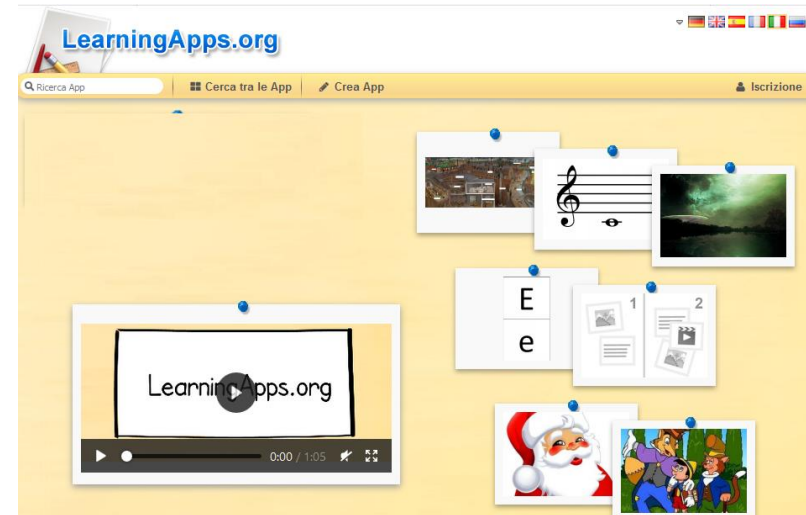


Attività laboratoriale

Attività#5

Creare una video lezione

- **LearninApps**
- Accedere al sito e loggarsi
- Pianificare una lezione su qualsiasi tematica didattica che desideri
- Creare esercizi per ogni disciplina e condividerli con la classe
- Integrare LearningApps, con Edpuzzle, Thinglink



Attività laboratoriale

Realizzare una esempio di verifica con quiz, utilizzando
Moduli di Google.

Attività#6

Realizzare una verifica

- **Google Moduli**
- Accedere a Google Drive
- Creare un Modulo Google
- Prepara un'attività
- Generare il link con URL abbreviato
- Fare una simulazione di risposta
- Visualizza la risposta in Fogli



GOOGLE MODULI



PER CONCLUDERE:
UN AUGURIO



PRIMO LEVI





La chiave a stella – Primo Levi

"Il termine "libertà" ha notoriamente molti sensi, ma forse il tipo di libertà più accessibile, più goduto soggettivamente, e più utile al consorzio umano, coincide con l'essere competenti nel proprio lavoro, e quindi nel provare piacere a svolgerlo."

"Se si escludono istanti prodigiosi e singoli che il destino ci può donare, l'amare il proprio lavoro (che purtroppo è privilegio di pochi) costituisce la migliore approssimazione concreta alla felicità sulla terra: ma questa è una verità che non molti conoscono".





La chiave a stella – Primo Levi

***L'AUGURIO CHE VI FACCIO È CHE POSSIATE
SEMPRE AMARE IL VOSTRO DIFFICILE MA
BELLISSIMO LAVORO E CHE VI POSSA DARE
TANTE SODDISFAZIONI***

