



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union
FAVILLE: 2019-1-SK01-KA204-060711



IO1 – Module 2 Sub-module 1 (HT- IT)

Management and Administration tools

Communication and Collaboration tools

E- learning Process Tools

Deliverable	O1-A5: Develop learning material and resources/ Module 2- Submodule 1
Date	January 15 th 2020
Partner(s)	IDECA - HT
Version	1
Status	V1
Dissemination	Internal

Comments

FAVILLE partners

ASTRA - ZDROUŽENIE PRE INOVACIE A ROZVOJ
Slovakia



ZDROUŽENIE
PRE INOVÁCIE
A ROZVOJ

DIE - Deutsches Institut für Erwachsenenbildung
Leibniz - Zentrum für Lebenslanges Lernen
Germany



German Institute for
Adult Education
Leibniz Centre for
Lifelong Learning

ENTRE, s.r.o.
Slovakia



HOU – Hellenic Open University
Greece



HT srl
Italy



IDEC - AINTEK SYMVOULOI EPICHEIRISEON EFARMOGES
YPSILIS TECHNOLOGIAS EKPAIDEFSI ANONYMI ETAIREIA
Greece



UAb – Universidade Aberta
Portugal



Acknowledgement: FAVILLE is co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union under Grant Agreement nº 2019-1-SK01-KA204-060711

Disclaimer: The views and opinions expressed in this publication are the sole responsibility of the author(s) and do not necessarily reflect the views of the European Commission

Indice

1. Strumenti di management ed amministrazione	3
1.1. Strumenti per la prevenzione dei plagi	3
1.2. Strumenti di monitoraggio delle prestazioni degli studenti / strumenti di analisi degli studenti	5
1.3. Strumenti per la registrazione dello schermo	7
1.4. Strumenti per la condivisione dei documenti	8
1.5. Calendario – Timetable	9
2. Strumenti per la comunicazione e la collaborazione	11
2.1. Social Learning – Strumenti per il networking nell'educazione	11
2.2. Strumenti per la collaborazione in squadra	12
2.3. Strumenti per la comunicazione sincrona	12
2.4. Strumenti di comunicazione asincrona	13
2.5. Mondi Virtuali	14
2.6. Blog/Wiki	15
3. Strumenti per i processi di E-learning	17
3.1. Lavagne interattive condivise	17
3.2. Gamification- Apprendimento basato sul gioco	18
3.3. Digital Notebooks	20
3.4. Strumenti di presentazione	21
3.5. Strumenti per la valutazione e le risposte degli studenti	21
3.6. Strumenti per sondaggi	22

1. Strumenti di management ed amministrazione

La gestione e l'amministrazione in un ambiente di apprendimento virtuale è cruciale per il successo del processo di apprendimento. Registrare, organizzare, monitorare e gestire i dati sono compiti che dovrebbero essere svolti da tutti i membri che forniscono servizi di apprendimento. Le competenze per la gestione e l'amministrazione del processo di apprendimento virtuale hanno lo stesso valore di quelle direttamente legate alla formazione e sono della massima importanza per la qualità dei servizi di apprendimento. Data l'importanza dei compiti, gli strumenti per la gestione e l'amministrazione del processo di apprendimento saranno presentati in questa sezione con lo scopo ultimo di facilitare e contribuire a un'esperienza di apprendimento efficiente. In particolare, gli strumenti più importanti e ampiamente utilizzati per prevenire il plagio, monitorare le prestazioni degli studenti, registrare lo schermo, condividere i documenti e impostare gli orari saranno presentati al fine di aiutarvi a gestire e amministrare il processo di apprendimento in modo efficace.

1.1. Strumenti per la prevenzione dei plagi

Secondo l'Università di Oxford "Il plagio è presentare il lavoro o le idee di qualcun altro come proprie, con o senza il suo consenso, incorporandolo nel proprio lavoro senza pieno riconoscimento". Il plagio è un fenomeno familiare e frequente e quindi dovrebbe essere affrontato efficacemente contribuendo allo stesso modo a sviluppare il pensiero originale nel processo di apprendimento e a condividere la conoscenza su come le risorse dovrebbero essere citate, quando incluse in un compito. Gli incidenti di plagio possono essere intenzionali o accidentali. A causa della sua frequenza ci si aspetta di affrontare problemi di plagio nel processo di apprendimento elettronico e quindi si dovrebbe essere consapevoli di come controllare l'originalità del contenuto dei compiti degli studenti.

[Plagscan](#) è un software di rilevamento del plagio che viene usato ampiamente, a pagamento. Aiuta a rilevare se la scrittura e il pensiero originali sono inclusi in un compito e se i contenuti di terze parti sono citati con successo. PlagScan può essere integrato in qualsiasi Learning Management System (LMS) come Moodle. Caricando il tuo documento puoi monitorare istantaneamente la percentuale di testo corrispondente alle risorse originali, poiché il plagio viene rilevato ed evidenziato e la fonte originale viene rappresentata nella stessa schermata. Il rapporto può essere anche elaborato da voi, dato che potete inserire dei commenti. Inoltre è possibile raccogliere i compiti nell'applicazione invitando gli studenti a presentarli direttamente. Il software fornisce anche strumenti per le metriche che vi aiutano nel processo di valutazione.

[Turnitin](#) è anche un software famoso e molto usato per rilevare il plagio a pagamento. Caricando il documento Turnitin analizza il contesto ed evidenzia le somiglianze confrontandolo con una massiccia collezione di risorse e produce un rapporto di somiglianza2. Può anche essere integrato nei sistemi di gestione dell'apprendimento. Fornisce strumenti per facilitare l'apprendimento degli studenti come Turnitin Feedback Studio e Turnitin³ Draft Coach, che permettono agli studenti di rivedere e rivedere i loro compiti in base al feedback del software.

Learning Material and Resources

Module 2- Submodule 1

¹ <https://www.ox.ac.uk/students/academic/guidance/skills/plagiarism>

² See how it works: <https://writingcenter.uagc.edu/understanding-turnitin>

³ <https://www.turnitin.com/products/features/draft-coach>



Grammarly è un software che tra le altre funzionalità fornisce un controllo gratuito del plagio per i vostri documenti. Inserendo il vostro testo o caricando il documento, Grammarly's plagiarism checker può rilevare il plagio confrontandolo con pagine web e database accademici. Nel rapporto prodotto dallo strumento vengono evidenziate le frasi con plagio e vengono fornite informazioni sulla fonte originale. Inoltre viene prodotto il calcolo del punteggio complessivo di originalità. Un feedback avanzato viene fornito con la versione premium a pagamento.

Puoi anche esplorare altri strumenti di rilevamento del plagio seguendo i link qui sotto:

- [Unplag](#)
- [Copyscape](#)
- [DupliChecker](#)
- [Viper anti-plagiarism scanner](#)

1.2. Strumenti di monitoraggio delle prestazioni degli studenti / strumenti di analisi degli studenti

L'elemento critico della gestione e dell'amministrazione efficace di un corso di formazione in un ambiente di apprendimento virtuale è la raccolta, il monitoraggio e l'archiviazione dei dati delle prestazioni degli studenti e dei dati relativi alla partecipazione e all'impegno con l'uso dei rispettivi strumenti. Gli strumenti di monitoraggio delle prestazioni degli studenti e gli strumenti di analisi degli studenti possono raccogliere i dati richiesti in modo efficace e facile. Quindi un facilitatore dovrebbe avere la conoscenza su come può fare il meglio quando usa questi strumenti.

Entrambe le categorie di strumenti, cioè per il monitoraggio delle prestazioni degli studenti e per ottenere l'analisi degli studenti possono essere trovati in due forme: a) come strumenti individuali, che operano in una piattaforma indipendente o b) come plug-in che sono integrati nella vostra piattaforma di lavoro, cioè Moodle. In questa sezione vi presenteremo esempi indicativi di entrambe le categorie.

a) Strumenti individuali:

Interactive Student Performance Tracking App XB è uno strumento online per i fornitori di istruzione che tiene traccia delle prestazioni degli studenti. Lo strumento può essere molto utile per quanto riguarda la valutazione dello studente, in quanto fornisce dati per il progresso generale del curriculum, voti medi individuali, voti per modulo, registro delle presenze, ecc. Il facilitatore può accedere all'elenco completo degli studenti, che creano la loro pagina di profilo personale nell'applicazione. Di conseguenza anche gli insegnanti creano il loro profilo, a cui gli studenti possono accedere. I dati delle prestazioni degli studenti sono presentati sotto forma di un cruscotto interattivo e lo strumento fornisce anche la generazione di rapporti e una serie di notifiche.

Top Hat è un'applicazione che fornisce anche (tra gli altri strumenti di coinvolgimento degli studenti) strumenti per monitorare le prestazioni e la frequenza degli studenti. Può anche creare assegnazioni auto-gradeate su misura per le esigenze della formazione e si può amministrare a distanza test ed esami. Uno dei vantaggi di Top Hat è che può essere abbinato al vostro LMS facilmente ed esportare

Learning Material and Resources

Module 2- Submodule 1

al vostro LMS i rapporti generati dall'applicazione.



b) Plug in:

[edX Insights](#) è un plug in che fornisce all'amministratore e al formatore del corso dati preziosi relativi all'impegno e al rendimento degli studenti. Usando questo plug in sarete in grado di ottenere informazioni sul numero totale di studenti attivi, quanti erano impegnati nei compiti, la posizione geografica e i dati di iscrizione. I dati raccolti permettono al facilitatore di identificare il comportamento degli studenti e fornire il supporto analogo.

[Piwik Analytics](#) è un plug in di Moodle che fornisce analisi avanzate sulle pagine viste di Moodle e sulle azioni all'interno del vostro LMS. Usando questo plug in puoi ottenere informazioni sulla partecipazione e il numero esatto di attività che i tuoi studenti hanno eseguito nel LMS, per esempio risposte a questionari, impegno in workshop, forum ecc.

[Analytic Graphs](#) is a moodle plugin that provides graphs that facilitate the trainer to evaluate the student profiles. In specific the plugin provides 5 graphs regarding:

1. Voti
2. Acessi ad attività-contenuti
3. Utenti attivi
4. Tabella di presentazione dei compiti.

1.3. Strumenti per la registrazione dello schermo

La registrazione dello schermo può essere molto utile nel processo educativo in ambienti virtuali e fino a poco tempo fa era una sfida. Fortunatamente oggi sono stati sviluppati molti strumenti che forniscono registrazioni di alta qualità che possono rendere i vostri tutorial, registrazioni di sessioni e altri tipi di registrazione con standard professionali. L'uso di questi strumenti può rendere l'esperienza di apprendimento più interessante e allo stesso tempo le sessioni possono essere registrate e archiviate per ulteriori usi da parte degli utenti finali.

[Camtasia](#) è un software di registrazione dello schermo che può aiutarvi a registrare i vostri video di formazione in modo professionale ma facile. Lo strumento è ampiamente utilizzato ma richiede un pagamento. Camtasia registra il vostro schermo, può aggiungere effetti e il video può essere immediatamente caricato sul web. Può integrare la cattura della web camera, la registrazione audio, la musica, PowerPoint, Media, quiz con interazione e può essere collegato a dispositivi iOS e Mac.

[Screencast-O-matic](#) è uno strumento gratuito per la registrazione dello schermo che è ampiamente utilizzato dalla comunità educativa. È possibile registrare il vostro schermo e integrare la vostra webcam e personalizzare il video utilizzando gli strumenti forniti per l'editing video. È anche possibile includere testo, immagini, forme ed effetti di animazione. Può essere facilmente integrato con moodle, canvas, google drive e altri strumenti. I video prodotti possono essere facilmente condivisi con la vostra classe. Lo strumento può anche essere usato dagli studenti e fornire uno strumento creativo per i loro compiti.

[Screencastify](#) è un'applicazione per la registrazione dello schermo che funziona tramite Google Chrome. Lo strumento è gratuito e può catturare lo schermo, la webcam e l'audio dal microfono. Lo strumento fornisce strumenti di annotazione come evidenziazione, penna da disegno e riflettore del

mouse. I video prodotti sono salvati automaticamente in Google Drive e possono essere condivisi su YouTube ed esportati come GIF animate, MP3 o MP4.

Puoi anche esplorare altre risorse ai seguenti link:

- [Free Cam](#)
- [ShareX](#)
- [TinyTake](#)
- [FlashBack](#)
- [My Screen Recorder Pro](#)

1.4. Strumenti per la condivisione dei documenti

L'accesso alle informazioni e la collaborazione di squadra sono senza dubbio della massima importanza per il processo di apprendimento. Pertanto, gli strumenti per condividere i documenti e lavorare su di essi in modo cooperativo possono essere critici per l'efficacia del processo di apprendimento e il loro uso è altamente raccomandato. È possibile utilizzarli per fornire l'accesso al materiale didattico e per fornire agli studenti uno spazio di lavoro comune, dove le modifiche sono fatte in tempo reale e sono visibili da tutti i collaboratori. Specialmente negli ambienti di apprendimento virtuali gli strumenti di documenti condivisi forniscono l'opportunità di lavorare insieme facilmente, rapidamente e da molti dispositivi, indipendentemente dalla nostra posizione geografica.

[Google Workplace](#) fornisce strumenti per la creazione e la modifica di file di vario tipo, vale a dire documenti, fogli, slides:

- [Google Docs](#) sono lo strumento più popolare per fornire accesso a più utenti e opportunità di collaborazione. È gratuito e l'utente deve avere un account Google. Gli utenti possono creare e modificare documenti di testo senza utilizzare un software specifico. Gli utenti possono anche fare commenti, chattare e modificare il documento in tempo reale. Tutte le modifiche vengono salvate automaticamente e viene fornita una storia di revisione illimitata, dato che le versioni precedenti vengono conservate. Il creatore del documento può controllare da chi il documento può essere visualizzato, modificato o commentato. Google Docs è compatibile con tutti i tipi di file popolari, come Microsoft® Word e i file PDF e può essere esportato in formato .docx, .pdf, .odt, .rtf, .txt o .html.
- [Google Sheets](#) forniscono anche uno spazio di lavoro comune per la collaborazione e la condivisione delle informazioni. È gratuito e l'utente deve avere un account Google. Con lo strumento è possibile creare, visualizzare, commentare e modificare i fogli di calcolo. Diversi tipi di file, come Excel, CSV e testo semplice possono essere importati in Google Sheets e di conseguenza diversi tipi di file possono essere esportati. Gli studenti possono accedere a risorse preziose e collaborare sul foglio in tempo reale. Come Google Docs, il creatore del foglio di calcolo può controllare chi può visualizzare, modificare e commentare il foglio di calcolo.
- [Google slides](#) fornire un luogo di lavoro comune per sviluppare presentazioni e lavorare in modo collaborativo. È gratuito e l'utente deve avere un account Google. Si può lavorare online su una presentazione sia individualmente che con gli studenti, mantenendo sempre il controllo di chi ha il permesso di modificare, visualizzare o commentare. Un vantaggio principale di Google Slides come di Google Docs e Google Sheets è che tutti hanno accesso all'ultima versione poiché le modifiche vengono salvate in tempo reale.

[Dropbox paper](#) è anche un utile strumento fornito da Dropbox, con il quale è possibile creare, modificare e coordinare in linea. Con questo strumento si può facilmente creare e condividere un documento a individui o gruppi e gestire l'accesso al documento. Puoi anche assegnare compiti al tuo gruppo di studenti con la menzione, cioè @Mary.

[OneDrive](#) fornisce anche la possibilità di condividere e collaborare in tempo reale utilizzando le applicazioni di Microsoft Office (Word, Excell, Powerpoint ecc.). L'utente deve quindi avere un account Microsoft e può avere accesso da qualsiasi dispositivo. OneDrive è fornito con Windows 10 ed è anche a pagamento. Gli strumenti ti danno la possibilità di utilizzare tutte le funzionalità di Microsoft Office individualmente e condividerle con la tua classe per la visualizzazione e allo stesso modo renderle facilmente e permanentemente accessibili nella loro ultima versione. Inoltre, potrete dare alla vostra classe la possibilità di collaborare su un documento, foglio elettronico, Powerpoint e sviluppare congiuntamente i file salvando automaticamente l'ultima versione. OneDrive ha anche il vantaggio di tracciare le modifiche e fornire la cronologia delle revisioni.

È possibile trovare strumenti simili per la condivisione di documenti e la collaborazione in molte applicazioni, come ad esempio:

[Confluence](#)

[Box](#)

1.5. Calendario – Timetable

Il programma, l'organizzazione e gli orari sono molto importanti per il successo di un corso di formazione, specialmente quando sono direttamente accessibili agli studenti online. Gli strumenti per i calendari e gli orari sono preziosi per i facilitatori, in quanto non solo forniscono informazioni e tengono traccia delle sessioni e degli incontri programmati, ma possono anche fornire un valido strumento per organizzare le riunioni e inviare promemoria ai partecipanti. Come riferito all'inizio della sezione, gestire e amministrare nell'istruzione è fondamentale per la qualità del processo di apprendimento. Vediamo come puoi organizzare le sessioni di formazione, le riunioni e le scadenze in modo efficace!

[Google Calendar](#) è uno degli strumenti più utilizzati dai team. È gratuito e tutto ciò che serve è un account Google. Lo strumento offre la possibilità di:

- Programmare riunioni - sessioni - webinar creando un evento, aggiungendo ospiti, luogo, descrizione, allegati.
- Rispondere e gestire gli eventi rispondendo agli inviti e/o aggiornando un evento esistente.
- Condividi il tuo calendario o crea un calendario condiviso con la tua classe
- Personalizza il tuo calendario e invia notifiche al team.

[Calendly](#) è uno strumento per programmare e condividere eventi e funziona in modo efficiente a livello individuale o di gruppo. L'edizione di base è gratuita. L'evento che programmate può essere facilmente condiviso con la vostra classe attraverso un link. È possibile controllare le riunioni, impostare i promemoria e il tempo di buffer tra le riunioni. Inoltre Calendly può integrarsi con il vostro calendario di Google, Outlook o iCloud e può rilevare il fuso orario delle vostre missioni per evitare confusione. Un altro vantaggio dello strumento è che funziona con le vostre app, come

Learning Material and Resources

Module 2- Submodule 1

GoToMeeting, Zapier ecc



Explore also the following tools for scheduling, inviting and organize events and critical deadlines:

- [Calendar](#)
- [Hubspot Meetings](#)

2. Strumenti per la comunicazione e la collaborazione

In questa sezione del corso, ci occuperemo di quelle risorse che permettono agli studenti di comunicare e collaborare sia tra di loro che con i loro educatori.

La mancanza di un'efficace comunicazione e collaborazione potrebbe essere considerata, infatti, come uno dei maggiori difetti dell'e-Learning; conoscere e incontrare coetanei e docenti esclusivamente online, infatti, potrebbe impedire la creazione di un forte rapporto che garantisca un'efficace cooperazione e flusso comunicativo. Attraverso le categorie di strumenti che stiamo per suggerirvi, però, queste carenze potranno essere superate con successo!

2.1. Social Learning – Strumenti per il networking nell'educazione

L'apprendimento può essere molto più divertente ed efficace se fatto insieme a dei coetanei. Infatti, quando si studia insieme ad altri, lavorando con loro per raggiungere insieme gli obiettivi di apprendimento prefissati, insieme all'acquisizione di nuovi concetti, le persone allenano anche altre importanti abilità che sono preziose sia nella vita quotidiana che nel lavoro, come:

- Capacità Team-working;
- Comunicazione;
- Capacità Interpersonali

In un ambiente online questi obiettivi possono essere raggiunti sfruttando alcune delle applicazioni e dei siti web più usati e conosciuti: i social media.

Per il social Learning possono essere utilizzati sia i social media "tradizionali", "generalisti", sia quelli "ad hoc"; verranno ora forniti esempi di entrambe le categorie:

- [Facebook](#): sicuramente uno dei social media più utilizzati e anche uno dei più versatili. Anche se non è il motivo per cui è nato, nel tempo Facebook ha acquisito molte funzionalità che possono essere utilizzate in un ambiente di apprendimento. Recentemente, Facebook ha introdotto un nuovo tipo di gruppo che gli utenti possono creare: i gruppi di apprendimento sociale⁴. Attraverso questa nuova opzione si può creare una versione dei famosi gruppi di Facebook che presenta le funzionalità di "unità"; le unità, fondamentalmente, permettono di organizzare i post per argomenti, in modo che i membri del gruppo possano accedere più facilmente al contenuto che stanno cercando. Ci sono anche funzionalità come quella che permette agli utenti di informare gli amministratori del gruppo che hanno interagito con una specifica unità o post (che può essere estremamente utile, per esempio, quando si assegnano "compiti a casa").

⁴ *What is a social learning group on Facebook and how does it work?*
<https://www.facebook.com/help/184985882229224>

- Edmodo: è un Learning Management System che, per le sue funzionalità, si è "ispirato" a Facebook. Fornisce molti strumenti per la gestione e l'organizzazione di lezioni online, tra cui anche strumenti per creare quiz, test e conversazioni di gruppo; rende più facile coinvolgere gli studenti nelle lezioni richiedendo e ottenendo la loro partecipazione attiva durante e tra le lezioni. Edmodo favorisce anche la collaborazione tra insegnanti ed educatori che sono invitati a condividere con gli altri le loro idee per lezioni e modelli.
- Elgg: se avete un'idea originale su come un'applicazione di Social Learning dovrebbe apparire e funzionare, ELGG vi fornirà tutti gli strumenti, le risorse e la guida di cui avrete bisogno per concretizzare ciò che avete immaginato.

2.2. Strumenti per la collaborazione in squadra

La collaborazione con gli altri migliora l'efficienza e la produttività in tutti i campi e nello svolgimento di ogni tipo di attività, anche l'apprendimento. Per farlo efficacemente nell'ambiente digitale e, quindi, a distanza, è necessario utilizzare strumenti adeguati e ben funzionanti.

Alcuni degli strumenti di collaborazione in team più famosi e utilizzati sono: [Google Drive](#), Google Keep, [Slack](#), [Asana](#) e [Trello](#). Comunque, presenteremo anche alcuni strumenti che potresti non conoscere ancora:

- Chatty: è un semplice servizio di messaggistica di gruppo che ha un task manager integrato che permette di assegnare e gestire progetti e compiti. È gratuito per gruppi con meno di 10 membri.
- Toggl Plan: gratuito fino a 5 utenti, permette una gestione efficace dei flussi di lavoro e delle scadenze attraverso linee temporali codificate a colori facili da usare e da leggere. Attraverso il suo chiaro layout gli utenti hanno sempre una chiara visione di ciò che deve essere fatto in un progetto. Ha integrazioni utili con altri strumenti ampiamente utilizzati come Slack e Google Calendar.
- Office Online: Office è probabilmente l'insieme di software di produttività più popolare al mondo; ma, forse, non tutti sanno che esiste una versione online, totalmente gratuita, della stessa suite che permette anche di co-autorizzare e modificare in tempo reale con i documenti del proprio team, da qualsiasi dispositivo, purché tutti gli utenti abbiano una connessione internet.

2.3. Strumenti per la comunicazione sincrona

Affinché sia possibile qualsiasi forma di collaborazione e comunicazione a distanza, devono essere disponibili metodi di comunicazione efficaci; questi metodi possono essere sincroni o asincroni. I metodi di comunicazione sincroni sono quelli che avvengono in tempo reale senza alcun ritardo nella ricezione.

Ci sono diversi vantaggi nell'uso di questi tipi di strumenti di comunicazione, come: possibilità di collaborazione in tempo reale, risposta e feedback immediati, permettono il linguaggio del corpo e il tono della voce come mezzi comunicativi e, nel complesso, forniscono una migliore presenza sociale, motivazione e coinvolgimento. Gli strumenti di comunicazione sincrona possono essere:

- **Strumenti per la Chat Online:** quelli più diffusamente utilizzati, disponibili anche in forma gratuita, sono [Skype](#), [WhatsApp](#), [Messenger](#) (collegato ad un account Facebook) e [Telegram](#). Tutti questi strumenti permettono la comunicazione scritta e le chiamate vocali e video. Sono disponibili per dispositivi desktop e mobili e, quindi, adattabili a qualsiasi esigenza.
- **Videoconferencing tools:** alcuni dei più famosi e molto validi [GoToMeeting](#) e [Microsoft Teams](#), ma entrambi sono alquanto cari. Più accessibile, infatti anche con un tier gratuito disponibile, e ancora assolutamente affidabile e con molte funzioni utili sono:
 - [Zoom](#): gratis con conferenze fino a 40 minuti e con un massimo di 100 partecipanti (le chiamate 1 a 1, invece, sono senza limiti).
 - [Google Meets](#): uno strumento estremamente facile da usare e intuitivo che permette, gratuitamente, di creare riunioni con un massimo di 100 partecipanti; il limite di tempo per la versione gratuita è fissato a un'ora. È, naturalmente, perfettamente integrato con tutti gli strumenti di Google.
 - [BigBlueButton](#): è uno strumento di videoconferenza open-source che, sebbene non sia immediato e facile da configurare come gli strumenti precedentemente citati, è particolarmente adatto ad essere utilizzato in ambiente di apprendimento; infatti, ha una lavagna integrata che può essere utilizzata durante le chiamate per lavorare in modo cooperativo con gli studenti, funzionalità di polling per testare dal vivo la loro comprensione e/o ottenere il loro feedback, e fornisce anche la possibilità di creare breakout room per la collaborazione in piccoli gruppi.

2.4. Strumenti di comunicazione asincrona

I metodi di comunicazione asincrona sono quelli che non prevedono una risposta immediata da parte dell'altro interlocutore; utilizzando questi metodi ogni parte del dialogo risponde, quindi, al proprio ritmo. Questo metodo di comunicazione, se applicato all'ambiente di apprendimento, può avere diversi vantaggi: non è qualcosa che è "limitato" ad un tempo o ad un luogo specifico, permette di rispondere dopo una riflessione completa e profonda che può facilitare l'apporto di molte interpretazioni e prospettive diverse sugli argomenti in questione, la conversazione può essere facilmente gestita anche tra molte persone e si possono evitare tutti i contro di una affollata conversazione in aula che spesso tende ad essere caotica.

Tra gli strumenti di comunicazione asincrona che possono essere utilizzati con una classe ci sono:

- Le e-mail: il più "tradizionale" dei metodi di comunicazione asincrona (digitale) e probabilmente il più usato. Richiedono competenze tecniche minime e sono molto accessibili, ma spesso non permettono una discussione coinvolgente e gli interlocutori possono rispondere anche dopo giorni dalla ricezione di una mail. Tuttavia, sono molto adatti per comunicazioni private e/o formali. Tra i migliori servizi di mailing ci sono [Gmail](#), [Outlook](#) e [Yahoo Mail](#).
- Forum: possono essere un'ottima soluzione per condurre dibattiti; quando si discute le persone devono strutturare ed esprimere coerentemente le loro opinioni, migliorando allo stesso tempo la loro conoscenza e consapevolezza dell'argomento su cui il dibattito è condotto; attraverso i dibattiti online condotti nei forum, inoltre, ci sono ottime possibilità che

anche gli studenti introversi o timidi partecipino attivamente alla conversazione! I principali siti web che ospitano forum sono [Quora](#) e [Reddit](#).

- Streaming/Video: girare un video e metterlo online per essere visto in seguito da altri può essere considerato senza dubbio un metodo di comunicazione; inoltre, praticamente ogni piattaforma web di video dispone di una sezione "commenti" per ogni video dove possono essere condotte ulteriori conversazioni; tra gli strumenti più utilizzati per la condivisione di video (sia live che pre-registrati/on-demand) ci sono [YouTube](#), [Facebook](#), [Vimeo](#) and [Instagram](#) (IGTV).
- [Google docs](#): La comunicazione può avvenire anche attraverso, ad esempio, i commenti lasciati in un documento online; in particolare Google docs, parte della, già citata, suite Google Drive, permette di lasciare un commento in una specifica sezione di un documento rivolgendosi sia a tutte le persone che possono accedere al documento sia ad una sola persona specifica. Non è raro vedere intere conversazioni su una questione specifica condotte efficacemente direttamente in un documento di lavoro! È anche abbastanza comodo, dal momento che non è necessario andare avanti e indietro tra il documento su cui si sta lavorando e qualche strumento di comunicazione.

2.5. Mondi Virtuali

I mondi virtuali sono ambienti 3D simulati al computer che gli utenti possono esplorare e interagire attraverso i loro "avatar" personali. I mondi virtuali possono prevedere la presenza simultanea di più avatar (e quindi utenti) o essere esperienze "single-players"; in quest'ultima interpretazione del concetto, i videogiochi potrebbero essere considerati come forme di mondi virtuali.

Utilizzando i mondi virtuali, l'apprendimento può essere reso un'esperienza molto più coinvolgente aumentando allo stesso tempo l'interesse degli studenti e sostenendo anche la loro comprensione degli argomenti delle lezioni.

Infatti, poiché gli studenti, attraverso i mondi virtuali, starebbero effettivamente "imparando facendo", il loro tasso di apprendimento di quegli argomenti (ad esempio, scienza, produzione, medicina ecc.) che si basano fortemente sulla pratica empirica sarebbe fortemente migliorato, diminuendo, tuttavia, tutti i costi e le preoccupazioni di sicurezza normalmente associati a questo tipo di attività.

I mondi virtuali possono anche promuovere la collaborazione e la socializzazione tra i loro utenti annullando qualsiasi difficoltà relativa alla distanza fisica tra loro.

Tra i mondi virtuali più utili per l'apprendimento ci sono:

- [Assassin's Creed: Origins – Discovery Tour](#): Origins è uno dei capitoli della saga videoludica preferita dai fan "Assassin's Creed"; presenta una modalità molto interessante, discovery tour, che permette al giocatore di impersonare uno dei tanti avatar disponibili e visitare "personalmente" molte città e siti dell'antico Egitto, incontrando personaggi storici e sperimentando il modo di vivere di quei tempi di persone di ogni classe sociale, compresi i loro usi e costumi. Sarebbe sicuramente una lezione di storia indimenticabile per tutti!

- [Second Life](#): è uno dei mondi virtuali online più famosi e utilizzati. Non è propriamente un videogioco, dato che non ha un obiettivo chiaro né competizioni. Comunque, ha molte funzionalità ad hoc features per l'apprendimento e permette di visitare molte riproduzioni digitali di strutture, musei e mostre delle università.
- [OpenSimulator](#): è uno strumento open-source che dà agli utenti la possibilità di creare i propri Mondi Virtuali! Se avete esigenze specifiche quando si tratta delle funzionalità di un mondo virtuale, a condizione che abbiate competenze di base di codifica/programmazione, OpenSimulator è ciò che fa per voi.
- [Minecraft](#): il famoso videogioco a tema esplorazione/costruzione presenta anche un' [Education Edition](#) che mira a promuovere una metodologia immersiva di apprendimento, specialmente nelle materie STEM, permettendo agli utenti di collaborare nel suo mondo virtuale, unendo divertimento ed educazione.

2.6. Blog/Wiki

I blog e i wiki permettono un cambio di prospettiva su come le persone, e nel nostro caso gli studenti, interagiscono con le fonti di informazione online. Infatti, di solito, andiamo a cercare informazioni su internet, consultando le miriadi di potenziali fonti, affidabili o meno, disponibili online; ma, quando si gestisce e si contribuisce a un blog o wiki, gli utenti possono "arrivare dall'altra parte" e diventare gli autori di nuovi materiali.

È in qualche modo una "responsabilità" quella di costringere il gruppo di persone, una classe per esempio, che ha il compito di sviluppare un wiki a padroneggiare davvero i contenuti che stanno trattando; questo porta a un miglioramento del pensiero critico, a migliori capacità di coordinare il proprio lavoro con quello degli altri e di imparare anche dai pari, ma anche a uno stimolo della propria creatività e capacità di scrittura.

Nel guidare i tuoi studenti alla creazione di un blog o wiki ben fatto, suggeriamo i seguenti strumenti

- [Nuclino](#): Attraverso Nuclino un team può creare, lavorando in modo cooperativo, un Wiki privato ben strutturato; offre sia funzionalità per le aziende (a un costo mensile) che un tier gratuito che permette la creazione di un wiki con un massimo di 50 voci.
- [DocuWiki](#): è un software wiki open-source e facile da usare che permette la creazione di Wiki con molti scopi diversi, compresa l'educazione; è molto facile da impostare, mantenere e aggiornare, quindi, oltre ad essere gratuito, è particolarmente adatto per i principianti o per gli utenti che non hanno molta esperienza nella creazione di un Wiki.
- [Edublogs](#): Con questo strumento, che è costruito su WordPress, gli utenti possono creare e gestire un blog o anche un sito web, e/o collegarlo con altri blog e siti web realizzati con WordPress. Poiché è pensato per essere utilizzato in un ambiente educativo, presenta molte caratteristiche estremamente utili

⁵ https://www.youtube.com/watch?v=3jiq1o1NJXY&feature=emb_title

⁶ https://www.youtube.com/watch?v=MgrEnpssy6M&feature=emb_title

funzioni, come: una modalità di "moderazione", filtraggio dei contenuti, gestione della classe, amministrazione della rete, diari di apprendimento ed ePortfolios. Gli studenti possono essere organizzati in gruppi e classi, e i feedback possono essere inviati sia pubblicamente che privatamente. Permette la creazione e la gestione di una vera comunità di apprendimento online!

- **Blogger**: è uno strumento gestito da Google che permette la creazione di un blog totalmente gratuito. È piuttosto elementare nelle sue funzionalità ma proprio per questo è molto apprezzato dai blogger e dai webmaster inesperti.

3. Strumenti per I processi di E-learning

L'e-learning sta usando la tecnologia e gli strumenti digitali per permettere agli individui di imparare ovunque e in qualsiasi momento. Gli strumenti di apprendimento virtuale possono essere qualsiasi applicazione, programma web o in generale tecnologia che è accessibile tramite una connessione web e può essere usata sia dagli insegnanti che dagli studenti. Questi strumenti possono migliorare la capacità dell'insegnante di comunicare la propria conoscenza agli studenti presentando le informazioni e la capacità dello studente di accedere alle informazioni. L'importanza degli strumenti del processo di e-learning può essere riassunta nel migliorare l'esperienza educativa virtuale in modo che gli educatori e gli studenti si adattino meglio a un curriculum digitale. Gli strumenti aiutano entrambe le parti ad essere più coinvolgenti, interagire, presentare, diventare creativi e in generale facilitare il processo di e-learning. Gli strumenti presentati di seguito sono i più importanti e includono lavagne interattive condivise, gamification, quaderni digitali, strumenti di presentazione, coinvolgimento del pubblico e strumenti di valutazione e sondaggio.

3.1. Lavagne interattive condivise

Le lavagne virtuali forniscono la possibilità agli utenti di collaborare digitalmente e permettono ai facilitatori di comunicare informazioni visive, come testo, grafici o disegni, proprio come qualsiasi lavagna fisica letterale. Questo strumento aiuta gli utenti a facilitare qualsiasi attività di squadra quando si lavora online, migliora il processo virtuale e aumenta la creatività. Possono assomigliare a un semplice programma di disegno, ma la differenza cruciale è che una lavagna interattiva condivisa può essere utilizzata da diversi individui contemporaneamente. A seconda dello strumento, è possibile utilizzare una lavagna virtuale per caricare qualsiasi tipo di file tra cui audio, foto e documenti e condividerli con altri utenti, nonché opzioni di chat in tempo reale.

[Whiteboard.fi](#) è uno strumento digitale che permette di creare aule virtuali, permettendo agli studenti di avere la propria lavagna digitale su cui scrivere. Ogni classe è attiva solo finché l'insegnante la tiene aperta e non può essere riutilizzata in futuro. L'insegnante può avere accesso a tutte le lavagne degli studenti, mentre gli studenti hanno accesso solo alle loro lavagne e a quelle dell'insegnante. Può essere usato gratuitamente, non c'è bisogno di scaricare nulla e può essere usato con qualsiasi dispositivo. L'insegnante può vedere le risposte in tempo reale. Tutte le lavagne degli studenti possono essere salvate come file PDF. Inoltre, l'insegnante può dare un feedback istantaneo, avere una panoramica immediata degli studenti e condividere file PDF, immagini, codici matematici o anche emoji!

[AWW - A Web Whiteboard](#) è un popolare strumento di comunicazione e collaborazione che permette agli utenti di creare lavagne bianche e invitare altri a collaborare condividendo un singolo link URL. C'è una versione gratuita con strumenti di base e condivisione e una versione a pagamento che include partecipanti illimitati e lavagne premium illimitate. Funziona su qualsiasi dispositivo e browser e non richiede alcun hardware aggiuntivo. All'interno di AWW ci sono strumenti di scrittura, testo, forme, upload e tutto ciò che serve per aggiungere contenuti alla lavagna stessa. Inoltre, ci sono opzioni per chat di testo e audioconferenze durante le presentazioni, nonché l'accesso a lavagne già salvate. Infine, l'utente può incorporare una lavagna su qualsiasi pagina web copiando/incollando un codice iframe.

[Jamboard](#) è un'applicazione gratuita di lavagna interattiva, parte del Google Workspace che si

Module 2- Submodule 1

collega al cloud. Può essere utilizzato in qualsiasi dispositivo e in qualsiasi software, purché si utilizzi Google. Google Workspace è integrato in Jamboard in modo che gli utenti possano scaricare i file dal loro Google Drive direttamente nell'applicazione. Tutti i file possono essere istantaneamente salvati e archiviati anche in Google Drive. L'utente crea un che può essere condiviso con gli altri o creare un link condivisibile. Jamboard fornisce una collaborazione in tempo reale e il contenuto può essere modificato da chiunque sia coinvolto. Inoltre, c'è un'opzione per la videoconferenza e gli utenti possono passare dal video alla lavagna vera e propria. Ci sono anche altre opzioni tra cui note adesive, registrazione dello schermo, immagini, grafici e riconoscimento della scrittura a mano per convertire la scrittura in testo. Jamboard è anche hardware, un dispositivo che dispone di un display touchscreen da 55" 4K che può fornire le opzioni dello strumento.

Espolora anche i seguenti strumenti:

[Stormboard](#)

[Doceri Interactive Whiteboard](#)

[Explilee](#)

[Explain Everything Whiteboard](#)

[Openboard](#)

[Educreations](#)

[Splashtop Classroom](#)

3.2. Gamification- Apprendimento basato sul gioco

Il processo di apprendimento può essere divertente, interattivo e quindi coinvolgente per i vostri studenti. Sono stati sviluppati molti strumenti che possono aiutarvi a coinvolgere il vostro pubblico e allo stesso tempo valutare la conoscenza che acquisiscono.

[Kahoot!](#) è una piattaforma di apprendimento online basata sul gioco che supporta la creazione del proprio quiz. La versione di base è gratuita e si può avere accesso a una varietà di modelli e creare il proprio portfolio. Lo svantaggio della versione gratuita è che puoi coinvolgere solo 10 persone per quiz, quindi se la tua classe è composta da più studenti dovresti dividerli in squadre. Lo strumento può fornire un impegno veloce e attivo soprattutto nell'ambiente di apprendimento virtuale e ti supporta con la revisione, la riflessione, la rottura del ghiaccio, ecc. L'applicazione può essere accessibile attraverso molti dispositivi come computer portatili, tablet, smartphone contemporaneamente.

[Quizlet](#) è uno strumento che fornisce milioni di set di flashcard che aiutano nell'insegnamento e supporta anche molti tipi diversi di quiz. L'uso dello strumento rende l'apprendimento divertente e interattivo ed è facilmente accessibile. Quizlet Test può valutare gli studenti individualmente e fare automaticamente la classificazione per voi. Può anche facilitare il processo di apprendimento per gli studenti che hanno bisogno di più supporto, fornendo link per ulteriori letture. Quizlet Live può aiutare a giocare un quiz in tempo reale in gruppi per favorire la collaborazione e la comunicazione.

[Quizizz](#) è uno strumento online che vi dà accesso a centinaia di quiz sviluppati e può aiutarvi a creare i vostri. È gratuito e operativo da qualsiasi dispositivo. Questo è il motivo per cui è davvero importante per gli ambienti di apprendimento virtuale, in quanto è accessibile da qualsiasi luogo in cui si trovano gli studenti, giocando dal vivo o in modo asincrono. Con l'uso dello strumento è possibile realizzare la valutazione formativa in modo divertente e coinvolgente. È possibile scegliere un quiz su quasi tutti gli argomenti e/o personalizzarlo in termini di completamento del livello,

3.3. Digital Notebooks

I quaderni digitali sono strumenti preziosi che possono fornire digitalmente le utilità di un quaderno di carta che in più può essere condiviso e può essere usato in modo collaborativo e dare energia alla tua classe virtuale. Come facilitatore puoi usare i quaderni digitali per tenere appunti, per raccogliere dati da più risorse e sintetizzarli e per supportare i compiti di pensiero e riflessione degli studenti.

[Google Keep](#) è uno strumento gratuito fornito da Google e funziona attraverso il web e un'applicazione mobile per Android e iOS. Lo strumento fornisce una varietà di funzioni per fare note e liste, impostare promemoria e note di gruppo. Nelle note è possibile integrare testo, liste, immagini, audio, disegni e persino disegnare sulle immagini. È anche possibile cercare note su argomenti creati. A queste note è possibile aggiungere collaboratori e team di supporto che lavorano in tempo reale, che saranno in grado di accedere all'app da qualsiasi dispositivo.

[Padlet](#) è uno strumento digitale gratuito che funziona come una bacheca online e può essere utilizzato sia dagli insegnanti che dagli studenti. Gli utenti possono pubblicare note su una pagina comune che può contenere link, video, immagini e file di documenti. I facilitatori possono creare un numero illimitato di bacheche online private o pubbliche o possono limitare l'accesso agli utenti registrati, con email specifiche. Per condividere una bacheca Padlet con altri, scegliete un codice QR o un link. Padlet può essere scaricato in qualsiasi dispositivo, compresi gli smartphone, e non è necessario alcun software o applicazione specifica. Il contenuto che viene creato nello strumento può essere esportato in diversi modi, tra cui PDF o foglio di calcolo, o incorporato in blog e siti. Lo strumento fornisce anche l'opzione per le domande dal vivo, la creazione di un portfolio online privato dello studente, una lista dei desideri, una biblioteca virtuale e una semplice valutazione tra pari.

[OneNote](#) è un blocco note digitale basato sul web sviluppato da Microsoft ed è gratuito. Lo strumento offre una vasta gamma di funzionalità per l'utente. È possibile inserire i dati in quaderni che sono divisi in schede e poi divisi in pagine. Nell'ambiente di apprendimento virtuale troverete lo strumento utile in quanto ogni notebook è collegato all'altro e può creare una rete in cui il contenuto viene facilmente trasferito tra di loro. OneNote può supportare efficacemente il lavoro di squadra, in quanto gli individui o i gruppi possono avere un accesso facile e veloce al taccuino e trovare informazioni con un clic e/o collaborare sul contenuto del taccuino in tempo reale. OneNote è accessibile anche attraverso il web e i dispositivi mobili e offre molti componenti aggiuntivi gratuiti.

[Evernote](#) è anche un popolare notebook digitale fornito in versioni gratuite e a pagamento. Il taccuino digitale fornisce nella sua versione di base utility che aiutano a organizzare il lavoro e a riunire squadre per cooperare su progetti comuni. Questo strumento vi offrirà uno spazio per memorizzare le vostre risorse e ottenere l'accesso ad esse da qualsiasi dispositivo tramite la sincronizzazione automatica. Particolarmente utile per voi, che siete impegnati nell'e-learning, è che non solo potete memorizzare e accedere ai vostri dati, ma anche che potete facilmente condividerli.

3.4. Strumenti di presentazione

Microsoft PowerPoint è lo strumento più popolare per creare presentazioni. È ampiamente utilizzato ed è ancora dominante nel campo delle presentazioni pubbliche. Tuttavia, recentemente sono stati sviluppati diversi nuovi strumenti che possono rendere le vostre presentazioni più vivaci e interattive. Cominciamo con alcuni strumenti indicativi!

[Prezi](#) è uno strumento per creare presentazioni attraverso il web. Il fatto che sia basato sul web vi dà una grande soluzione di compatibilità, dato che la vostra presentazione manterrà il suo formato e le sue caratteristiche indipendentemente dal dispositivo che state utilizzando. L'applicazione offre le funzionalità di Microsoft PowerPoint, ma integra anche alcune caratteristiche speciali che rendono la vostra presentazione più attraente e coinvolgente. Il vantaggio fondamentale dello strumento è che non si basa sull'approccio a diapositive regolari, ma sull'approccio canvas. La vostra presentazione è una tela estesa e ci si può muovere con lo zoom in e out e viene offerta una varietà di cornici.

[Visme](#) è uno strumento efficace basato sul web che offre una varietà di modelli di presentazione, infografiche e comunicazione visiva. È uno strumento gratuito per la creazione di contenuti basato su cloud che supporta la collaborazione con gli studenti. Le vostre presentazioni avranno un aspetto professionale e possono incorporare milioni di icone, video, audio, grafici, GIF animate, grafici, diagrammi di flusso, ecc. Una volta creata la tua presentazione, puoi modificarla e personalizzarla individualmente o in collaborazione con i tuoi studenti e condividerla e presentarla facilmente.

[Flickr](#) è uno strumento che può aiutarvi ad arricchire le vostre presentazioni con un ampio database di immagini. Lo strumento è ampiamente utilizzato nel processo educativo in quanto una varietà di risorse è disponibile in categorie strutturate che facilitano la ricerca. Una presentazione che intergrada le immagini appropriate può essere più coinvolgente per gli studenti che imparano a sviluppare abilità nella lettura visiva. L'applicazione di Flickr come il geotagging può rendere la vostra presentazione stimolante per ulteriori studi e fornire una buona pratica per le presentazioni che saranno sviluppate dai vostri studenti.

[Mentimeter](#) è uno strumento che può rendere le vostre presentazioni più interattive e coinvolgenti. Lo strumento incorpora caratteristiche di molti strumenti e può supportare sondaggi e quiz. Queste caratteristiche possono essere facilmente incorporate in PowerPoint e quindi facilitano il coinvolgimento di tutti gli studenti nell'apprendimento attivo e l'ottenimento di un feedback sul vostro insegnamento. La funzione di anonimato rassicura che tutti gli studenti saranno impegnati senza doversi preoccupare di dare una risposta sbagliata.

3.5. Strumenti per la valutazione e le risposte degli studenti

Le risposte degli studenti e gli strumenti di valutazione permettono agli educatori di valutare la comprensione degli studenti, i bisogni di apprendimento e il progresso accademico. Sono molto utili perché basandosi sulle risposte, gli insegnanti possono valutare il progresso della classe e individuare qualsiasi lacuna o necessità collettivamente o per studente. Ci sono strumenti basati sul web o dispositivi portatili che si collegano a un programma software. Gli strumenti digitali forniscono vari tipi di domande, risposte brevi e anche rapporti sugli studenti. Qui di seguito sono elencati alcuni popolari strumenti di risposta e di valutazione degli studenti.

GoFormative è uno strumento gratuito basato sul web che è operativo in qualsiasi dispositivo e permette agli educatori di creare istantaneamente o virtualmente valutazioni formative e incarichi o caricare PDF incorporando domande per valutare l'apprendimento degli studenti. Configurando un account, l'insegnante può accedere a tutte le caratteristiche gratuite dello strumento, tra cui l'aggiunta di immagini, testo, video e più tipi di domande come domande a scelta multipla, a risposta breve o vero/falso. C'è un'opzione a pagamento che offre ancora più funzioni come i rapporti sui progressi degli studenti o le domande con contenuto audio. L'utente può condividere il compito digitale con altri creando una classe virtuale all'interno dello strumento, allegando un codice per il compito o tramite un link. A parte gli studenti, GoFormative può essere utile tra gli insegnanti poiché in molti ambienti educativi, deve esistere una formattazione identica delle domande. Così, un utente può creare un formativo e condividerlo con tutti i dipartimenti. Inoltre, tutte le attività possono essere memorizzate nella biblioteca dello strumento per un accesso futuro da parte di tutti.

Socrative è un popolare strumento digitale per la valutazione degli studenti che permette agli insegnanti di creare attività educative come i quiz e valutare le risposte degli studenti in tempo reale. Lo strumento ha due diverse applicazioni: una per gli educatori e una per gli studenti. L'applicazione di base è gratuita, ma esiste una versione PRO a pagamento con più funzioni. L'educatore e gli studenti possono accedere allo strumento in qualsiasi dispositivo con qualsiasi software. Gli educatori possono creare una "classe" virtuale dove inserire il quiz. Gli studenti possono accedere all'aula utilizzando un link unico e poi risolvere il quiz. Lo strumento offre diversi tipi di domande come quelle a scelta multipla, a risposta breve o vero/falso. Gli educatori possono vedere le risposte in tempo reale o più tardi, dato che le risposte possono essere inviate via e-mail. Socrative offre anche un'opzione di rapporto per gli studenti (individualmente o collettivamente). Inoltre, gli studenti possono vedere istantaneamente la risposta corretta, ma solo dopo aver risposto.

iClicker è un software a pagamento per raccogliere le risposte degli studenti che può essere operativo con qualsiasi strumento di presentazione, software o sito web. Fornisce opzioni di quiz e sondaggi che migliorano l'interazione tra educatori e studenti. Questo strumento digitale cattura uno screenshot con ogni domanda e associa le vostre domande ai risultati del sondaggio. È operativo in qualsiasi dispositivo e ha anche un proprio hardware, iClicker remotes. Il software fornisce il supporto Canvas per la classificazione, la raccolta dei dati e una varietà di tipi di risposta. L'uso del software basato su cloud iClicker Cloud è raccomandato in quanto offre funzioni aggiuntive come il monitoraggio delle presenze e può raccogliere le risposte durante la lezione ed è gratuito.

3.6. Strumenti per sondaggi

Gli strumenti di indagine possono essere dimostrati molto efficaci per l'istruzione, specialmente per gli ambienti di apprendimento elettronico. Gli strumenti possono sostenere i processi di insegnamento e di ricerca, quindi il loro uso è altamente raccomandato non solo per i facilitatori, ma anche per gli studenti in caso di sviluppo dei loro compiti. Passiamo attraverso alcuni strumenti popolari con ampia applicazione nell'istruzione.

[Google Forms](#) è uno strumento comunemente usato che può aiutarvi a creare e realizzare sondaggi facilmente e gratuitamente. Sono forniti da Google Workspace e tutto ciò che serve è un account Google. Google Forms vi fornisce uno strumento molto prezioso per la raccolta di dati. È possibile creare sondaggi incorporando diversi tipi di domande, come domande aperte (risposte brevi/lunghe), scelta multipla, caselle di controllo, menu a tendina, domande a scala e altro ancora. Puoi usarli per raccogliere dati, fare sondaggi veloci, valutare le prestazioni degli studenti e anche come strumento di ricerca che può essere ampiamente distribuito con un link. Oltre ad essere facilmente accessibile, il fatto di poter guardare le risposte in tempo reale e analizzarle con i riassunti automatici con grafici forniti insieme a un foglio di calcolo che raccoglie tutte le risposte individuali dà allo strumento un forte vantaggio.

[SurveyMonkey](#) è un software per sondaggi online molto usato che supporta la creazione e l'implementazione di sondaggi. Lo strumento non è gratuito, ma viene fornito con quattro pacchetti di prezzi. A seconda del prezzo si può scegliere tra 31 o 51 modelli e 15 tipi di domande. I tipi di domande sono aperte, chiuse e descrittive. Sono previste risposte singole, scelta multipla, caselle di testo e caselle per data-ora-numero-demografia. Il sondaggio può essere facilmente condiviso via e-mail, link e social media e le risposte vengono analizzate in tempo reale. Lo strumento offre una varietà di rapporti che possono essere prodotti da SurveyMonkey.

[Limesurvey](#) è un'applicazione web di sondaggio online che viene utilizzata da molte istituzioni educative. È offerto gratuitamente per risposte limitate e con 3 versioni a pagamento a seconda dell'uso che si intende fare. È possibile sviluppare e condividere sondaggi online, raccogliere risposte, analizzarle in tempo reale ed esportare i risultati in altre applicazioni. Come la maggior parte degli strumenti di sondaggio offre una varietà di funzioni e una varietà di tipi di domande, vale a dire domande aperte (testo libero enorme-lungo-multiplo-corto), a scalare, a scelta multipla e a scelta singola. I risultati vengono analizzati automaticamente con le caratteristiche incorporate e forniscono una ricca varietà di analisi.