

PROGRAMMI ONLINE GRATUITI

Using Free Online Applications

[GoConqr \(https://www.goconqr.com/en\)](https://www.goconqr.com/en)

GOCONQR è una potente piattaforma online che fornisce numerosi strumenti utili all'insegnamento (e non solo), tra cui attività di **pianificazione, brainstorming, creazione di test e di materiali accattivanti per gli studenti.**

La versione gratuita consente di utilizzare tutti gli strumenti, ma con il limite di 50 MB e senza la possibilità di rendere i prodotti privati (in altre parole, chiunque può accedere ai materiali prodotti). I materiali prodotti possono essere condivisi con gli studenti o con altri docenti e possono essere caricati su altre piattaforme (Wikis, ecc.).

Gli strumenti di GoConqr sono:

COURSE BUILDER: Consente di creare corsi (di lingua o altro) assemblando materiali di vario genere che verranno presentati in sequenza, ottenendo prodotti fluidi e scorrevoli. Questo strumento è oggettivamente più complesso degli altri e forse la sua utilità è minore, dato che ormai è possibile trovare corsi di qualsiasi genere ovunque.

MIND MAP: Permette di creare mappe mentali usando virtualmente un infinito numero di immagini (si ricordi il limite di 50 MB nella versione gratuita). Si tratta di uno strumento facile ed estremamente potente, che può essere usato con estrema facilità nell'insegnamento di qualsiasi cosa.

FLASHCARDS: Come dice il nome, permette di creare flashcards di ogni genere. Se è vero che le flashcards si trovano online con grande facilità, è anche vero che creare le proprie cards (peraltro con grandissima semplicità) consente di customizzare il proprio materiale.

QUIZZES: Consente di creare quiz online che possono essere poi condivisi ed utilizzati rapidamente. In merito a questo strumento, va detto che vi sono altre apps online probabilmente più efficaci di questo.

NOTES: Questo strumento consente di creare bacheche virtuali con qualsiasi tipo di informazioni, immagini, ecc. È molto semplice e intuitivo da creare ed è anche molto flessibile.


FLOW CHARTS: Crea diagrammi di flusso e modelli. Similmente alle mappe mentali può essere molto utile in presentazioni e spiegazioni di vario genere.

GROUPS: È lo strumento per la condivisione dei materiali, delle idee, delle risorse e dei progetti sia con gli studenti che con i colleghi.

STUDY PLANNER: Serve per la pianificazione delle attività. Meno utile dei precedenti.

ONLINE LIBRARY: Contiene milioni di risorse e di corsi relativi a innumerevoli materie e argomenti. Molto utile da scorrere (così magari si trova proprio il materiale che si voleva preparare e si risparmia tempo e fatica).

Per capire come usare GoConqr faremo un breve esempio su come utilizzare la piattaforma in generale e su come creare delle FLASHCARDS, seguendo le attività punto dopo punto:

- 1) All'inizio è necessario attivare il proprio account personale fornendo tutte le informazioni utili (materia di insegnamento, ecc.) al fine di creare il proprio profilo. A questo punto la piattaforma vi indirizzerà verso le attività raccomandate ed altro materiale rilevante.
- 2) Una volta attivato il proprio account personale, il pannello di controllo principale (main dashboard) mostrerà la "Library", che potrà essere sfogliata per trovare risorse già pronte.
- 3) Una volta scelta una risorsa, cliccate sulla app per accedere direttamente, oppure cliccate su "Actions" per:
 - a. Appuntare (Pin) la risorsa per le proprie attività;
 - b. Postare (Post) la risorsa su un altro sito o un'altra applicazione;
 - c. Inviare un link utilizzando l'email;
 - d. Stampare (Print) la risorsa stessa;
 - e. Spostare (Move), condividere (Share) o cancellare (Delete) la risorsa, ma solo se si è il creatore della medesima.
- 4) Per tornare alla pagina principale, cliccare sulla grande "G" (logo di GoConqr) in alto a sinistra.
- 5) Per creare il proprio materiale, cliccate su "CREATE" e scegliete lo strumento desiderato (tra quelli menzionati sopra). Ad esempio, cliccate su "FLASHCARDS" se volete creare, appunto, delle flashcards.
- 6) A questo punto dovete dare un titolo all'attività e immettere i dettagli sulle flashcards (ad esempio, creando collegamenti con immagini). Si ricorda che il limite di 50 MB suggerisce di creare link piuttosto che scaricare il materiale.
- 7) Usando la barra degli strumenti in alto, impostate le caratteristiche delle vostre flashcards: il colore dello sfondo, il carattere, la struttura.
- 8) Cliccate su "+ INSERT FLASHCARD" per aggiungere altre cards.
- 9) Usate i soliti tre punti verticali  per spostare le flashcards nell'ordine che preferite. Al termine potete vedere un'anteprima del lavoro concluso.
- 10) Selezionate in alto a destra il pulsante "X" per immettere dettagli rilevanti su questo prodotto e per organizzare il contenuto del vostro account e anche per selezionare (o creare) il luogo dove intendete salvare (Pin) il prodotto stesso. Se vi dimenticate di farlo, il sistema salverà il prodotto automaticamente in un'area definita "unassigned".
- 11) Quando svolgerete l'attività, potrete tener traccia di quali cards conoscete (oppure non conoscete) e alla fine dell'attività, vi verrà mostrato il vostro punteggio sotto forma di grafico a torta.
- 12) Tornate sulla pagina principale e il vostro prodotto apparirà sotto la voce "My Subjects" sulla sinistra della piattaforma.
- 13) Quando aprite una risorsa, cliccate sulla cartella relativa e scegliete l'azione desiderata (tra quelle indicate al punto 3).
- 14) Tutte le attività seguono più o meno lo stesso procedimento.
- 15) In particolar modo, per creare una MIND MAP, ricordate che il titolo fornirà il nodo centrale; con doppio click di può editare un nodo; per cancellarlo, cliccateci sopra e usate delete sulla tastiera; si può scrivere su ogni nodo, oppure si può attaccare ad esso una risorsa.
- 16) Per quanto riguarda i QUIZ, è possibile scegliere tra diversi formati: Multiple Choice, Checkboxes, True/False; quando si clicca per inserire una domanda è possibile scegliere il formato richiesto; nelle risposte è possibile inserire anche commenti e spiegazioni ("explanation").

17) Nelle FLOW CHARTS, cliccate sulla forma che desiderate e trascinatela sullo schermo; usate la barra degli strumenti per inserire link, testo e per correggere testo e colori.

[Kahoot! \(https://kahoot.com/\)](https://kahoot.com/)

KAHOOT! è una piattaforma di apprendimento online basata su **giochi**, utilizzabile sia dai docenti che dagli studenti, che dà accesso a quiz e sondaggi che possono essere facilmente usati in classe. Si tratta di attività competitive durante le quali le domande appaiono sullo schermo e gli studenti rispondono (individualmente o in gruppi) inserendo le risposte sul proprio device (cellulare, tablet, ecc.). I punteggi appaiono immediatamente sullo schermo e le classifiche sono costantemente aggiornate, sino alla classifica finale.

Il gioco è divertente e coinvolgente e fornisce un impatto visivo e anche sonoro molto efficace. È quindi possibile, attraverso un gioco, controllare il livello di apprendimento degli alunni o chiedere le loro opinioni.

I docenti devono creare un account su **kahoot.com**, mentre gli studenti non hanno bisogno di alcun account e devono semplicemente entrare in **kahoot.it** e digitare il PIN generato per ogni gioco.

È ovviamente possibile scegliere tra un'infinità di giochi già caricati sulla piattaforma semplicemente cliccando su **DISCOVER** e poi digitando una o più parole chiave.

In alternativa, si può creare il proprio kahoot.

Prima di imparare a creare un proprio kahoot, è però bene vedere una **dimostrazione**. A tal fine, cliccate su DISCOVER e scegliete un qualsiasi kahoot. A questo punto cliccate sui tre puntini in verticale sulla sinistra e scegliete PREVIEW. L'utilità di questa demo sta nel fatto che vedrete sia quello che vede il docente che quello che vedono gli studenti. A questo punto il sistema genererà un PIN che dovrete digitare per iniziare il kahoot e poi sarà sufficiente seguire le istruzioni.

Ciascuna domanda può essere sotto forma di scelta multipla (massimo 4 opzioni), oppure vero/falso o anche con risposta da digitare (solitamente una sola parola per semplicità). La velocità nel rispondere dà un punteggio più alto.

Dopo aver visto la demo, è possibile procedere alla **creazione del proprio kahoot**. È necessario precisare che non tutte le opzioni previste qui di seguito sono disponibili nella versione gratuita. Se desiderate, è possibile in qualsiasi momento fare l'upgrade alla versione pro a pagamento.

1) Dalla home page cliccate su **CREATE KAHOOT**.

Apparirà una schermata. In alto a sinistra cliccando su **SETTINGS** ci accede ad un'altra schermata dove è possibile inserire il titolo del proprio kahoot, una breve descrizione, un'immagine di copertina (si può scegliere tra quelle fornite nella libreria oppure caricarne una propria), la lingua d'uso e la musicchetta di sottofondo (tra una scelta); il sistema salva il kahoot in "My Kahoots", ma si può modificare; si può anche caricare un video da YouTube (che girerà per tutto il tempo durante il quale gli studenti stanno scegliendo le risposte); infine si può scegliere se rendere il kahoot pubblico (everyone) o privato (only you).

2) A questo punto si torna sulla schermata delle **domande**:

È possibile scegliere una di 6 opzioni (solo le prime due sono disponibili in modalità gratuita):
Quiz: domande a scelta multipla (fino a 4 scelte). Gli studenti dovranno semplicemente cliccare sul colore corrispondente alla risposta selezionata; è di gran lunga la più semplice da usare;

True False: analoga alla precedente, ma solo con le opzioni vero/falso.

Puzzle: fornisce 4 opzioni che devono essere disposte nell'ordine corretto; gli studenti dovranno trascinare le risposte nelle posizioni prescelte (drag and drop); qui l'enfasi non è sulla risposta corretta, ma sull'ordine corretto, ad esempio cronologico;

Type Answer: anziché fornire una scelta, gli studenti dovranno fornire la risposta esatta; il sistema consente fino a tre risposte valide (è necessario fornire risposte molto semplici, perché anche la minima differenza non viene riconosciuta dal sistema);

Poll e Slide: queste opzioni servono fondamentalmente per raccogliere opinioni piuttosto che risposte corrette. Poll offre una sola domanda, mentre Slide ne offre un numero illimitato, come in un questionario. In ogni caso non si ottiene un punteggio ma piuttosto una classifica delle scelte effettuate. I risultati possono essere poi copiati in altre applicazioni, ad esempio su un file Excel.

- 3) Se si è scelto **Quiz**, innanzitutto si digita la domanda nel grande spazio in alto, poi si può aggiungere un'immagine alla domanda stessa (per renderla più accattivante, oppure perché la domanda si riferisce proprio all'immagine); infine si digitano le risposte, da un minimo di due ad un massimo di quattro. Al posto delle risposte è possibile inserire immagini. Sulla destra della risposta corretta, occorre cliccare sul cerchio affinché il sistema sappia che è quella giusta.
- 4) Indipendentemente dall'opzione prescelta, la procedura da seguire è sempre la stessa, anche se ovviamente la tipologia dell'opzione prescelta. In ogni caso le modalità per inserire le domande, salvarle, condividerle e eventualmente quali media includere, sono sempre le stesse.
- 5) Altre opzioni utili in questa pagina sono la scelta del tempo limite entro il quale si può rispondere (da un minimo di 5 secondi in su); si può anche scegliere se solo una risposta è corretta (single effect), oppure se più d'una lo è (multi select), ma questa seconda opzione non è attiva nella versione gratuita. Si può anche scegliere il valore della domanda (ma le opzioni sono molto limitate, eventualmente si può optare per dare valore doppio a qualche domanda più significativa).
- 6) A questo punto si procede con la domanda successiva (che può anche essere di una tipologia diversa). Alla fine si cliccherà su **DONE** e il kahoot è pronto.
- 7) Tornando sulla schermata principale, e cliccando su **MY KAHOTS** si potrà visualizzare il gioco e farlo partire.
- 8) Cliccate su **PLAY** sulla sinistra e successivamente su **TEACH** (per fa giocare gli studenti); apparirà un'altra schermata con svariate opzioni che conviene lasciare come sono; cliccate su **CLASSIC** e a questo punto gli studenti dovranno accedere su **kahoot.it** e digitare il PIN comparso sullo schermo. E il gioco può cominciare!

[Socrative \(https://www.socrative.com/\)](https://www.socrative.com/)

SOCRATIVE è una piattaforma che consente ai docenti di creare **quiz e sondaggi** ai quali gli studenti possono rispondere in classe rapidamente. È molto utile nel caso di classi molto grandi al fine di coinvolgere tutti gli studenti. Gli studenti possono lavorare in gruppo e possono rispondere ai quesiti usando il proprio cellulare, tablet o il computer (come Kahoot!). Tutte le risposte possono essere tracciate e valutate.

I docenti devono creare un account su **socrative.com**, mentre gli studenti non hanno bisogno di alcun account e devono semplicemente accedere utilizzando il *room name* che compare al centro della pagina. Nella versione gratuita possono partecipare fino ad un massimo di 50 studenti (ma è improbabile che siano necessari numeri maggiori) e non possono essere create attività private.

Per creare il proprio quiz si procede come segue:

- 1) Si crea il proprio profilo cliccando su “SIGN UP FOR FREE”. I dettagli possono anche essere aggiunti successivamente accedendo al proprio profilo.
- 2) Per **creare un quiz**, andate su “QUIZZES” e cliccate su “ADD QUIZ/CREATE NEW”. A questo punto seguite le indicazioni per creare il quiz nei dettagli. Similmente a GoConqr il campo “EXPLANATION” consente di fornire agli studenti un importante feedback quando si controllano i risultati. Si può scegliere tra **scelta multipla** (Multiple Choice), **vero/falso** (True or False) e **risposte brevi** (Short Answer). Attenzione, se scegliete “risposte brevi” dovete fornire tutte le possibili alternative e inserirle nelle “CORRECT ANSWERS” in quanto il programma accetterà solo le soluzioni identiche a quelle che avete fornito.
- 3) Alla fine cliccate su “SAVE & EXIT”. Vi ritroverete sul pannello di controllo dove troverete tutti i quiz che avete salvato (e che potete editare in qualsiasi momento). Nella versione gratuita non potete creare delle cartelle, ma se non avete centinaia di quiz non è un problema. Ogni quiz può comunque essere copiato, scaricato e stampato e anche condiviso utilizzando il numero “SOC” che viene generato per ogni quiz (vedete il punto 6 qua sotto).
- 4) Per accedere ad un quiz in classe cliccate su “LAUNCH”. Gli studenti dovranno immettere il *room name* per accedere a loro volta al quiz, ma senza alcun login. Dopo aver scelto il quiz dovete scegliere la modalità che desiderate:
 - a. “INSTANT FEEDBACK” e “**OPEN NAVIGATION**”: sono gli studenti a controllare quando passare alla domanda successiva; se utilizzano un computer/tablet avranno il feedback della risposta immediatamente, mentre con il cellulare lo avranno al termine del quiz. In questa modalità sullo schermo principale (la LIM ad esempio) non compaiono le domande e gli studenti lavorano individualmente
 - b. “**TEACHER PACED**”: in questo caso è il docente che controlla i tempi del quiz. Le domande vengono proiettate sullo schermo principale e gli studenti attendono che le domande vengano proposte dal docente.
- 5) “REPORTS”: consente al docente di visualizzare il lavoro svolto dagli studenti e valutarlo, sia a livello globale che per singolo studente.
- 6) Come **condividere un quiz** utilizzando il numero SOC: cliccando su “QUIZZES/SHARE” comparirà un numero SOC che potrà poi essere inviato ad un collega (anch’egli registrato su Socrative). Questi potrà importare il quiz cliccando su “QUIZZES/ADD QUIZ/Import” e inserendo il numero suddetto.

- 7) "SPACE RACE" vi consente di trasformare il quiz in una competizione. La classe viene divisa in gruppi e in ciascun gruppo un solo studente dovrà fare il log in. A ciascun gruppo viene automaticamente assegnato un colore e i risultati verranno mostrati sullo schermo così che tutti gli studenti possano vedere la posizione del proprio gruppo. Per questa modalità è preferibile scegliere "Multiple choice" oppure "True/False". Questa modalità è certamente divertente, ma ovviamente non può essere utilizzata per valutare.
- 8) "EXIT TICKET": questo è un quiz standard che può essere somministrato alla fine della propria lezione su Socrative per produrre un feedback relativo alla lezione stessa. Fondamentalmente è composto da tre quesiti: Quanto hai capito della lezione di oggi? Cosa hai imparato? Rispondi a questa domanda (che viene prodotta oralmente dal docente)? Per il resto è un quiz normale, per cui si può successivamente controllare le risposte fornite da tutti gli studenti attraverso "Reports".

HP Reveal

HP REVEAL consente a docenti (e studenti) di creare esperienze di **“Augmented Reality”** (AR, cioè “realtà aumentata”) che fondono il reale con il digitale usando semplicemente una fotocamera o un cellulare.

È sufficiente puntare la fotocamera su una immagine, una foto o un oggetto reale (definito “trigger”), attendere l’“Aura” (cioè l’esperienza interattiva che trasforma l’immagine trigger in un video, una animazione oppure un’altra immagine sullo schermo della fotocamera. Si può iniziare scegliendo tra una serie di Aure già caricate dai creatori del programma (o da chi ha deciso di rendere pubbliche le proprie Aure, inclusi molti enti). Queste Aure pre-caricate includono triggers con logo di fast food, immagini di supereroi, celebrità, ecc.

Per creare la propria Aura è necessario scegliere un “trigger” e un “overlay”. L’overlay è un video, un’animazione o un’immagine che apparirà quando qualcuno individua l’oggetto trigger (che può sovrapporsi o affiancare l’immagine trigger, in base alle scelte del creatore). HP Reveal offre una libreria di overlays tra cui scegliere, ma il creatore può crearlo autonomamente. È possibile salvare le proprie Aure in forma pubblica o privata, aggiungerle sui canali della libreria HP o condividerle con altri. Le Aure possono anche essere create usando **HP Reveal Studio**, che facilita la loro creazione e la condivisione.

Le potenzialità di HP Reveal sono molto grandi, ma è necessario da parte degli insegnanti preparare accuratamente il materiale e quindi vi è un grosso lavoro da fare. L’aspetto positivo è la possibilità di “dare vita” a libri di testo collegando Aure a specifiche immagini, grafici o testi. Ad esempio, in una lezione di storia, si può aggiungere un video overlay di uno storico che parla dell’incoronazione di Napoleone utilizzando un quadro famoso; oppure in una lezione di storia dell’arte si può aggiungere un video tour del Louvre sopra l’immagine della Gioconda. HP Reveal può anche essere usato per una caccia al tesoro nella quale gli studenti devono utilizzare le Aure per risolvere quesiti. Sul campo, gli studenti possono puntare i propri cellulari sull’oggetto che stanno studiando e ricevere informazioni aggiuntive (ovviamente l’insegnante deve aver preparato il tutto in anticipo).

Gli studenti possono imparare ad utilizzare HP Reveal autonomamente e quindi arricchire i propri lavori (poster, presentazioni, disegni ecc.). Ad esempio, nella creazione di un poster, gli studenti possono creare Aure per mostrare video di se stessi mentre spiegano quello che hanno fatto.

Sebbene molti dei materiali pre-caricati e disponibili su HP Reveal non abbiano nulla a che fare con la scuola, il programma consente ai docenti di migliorare e arricchire i propri contenuti incorporando video, foto, animazioni, immagini che certamente coinvolgeranno di più gli studenti, in particolar modo quelli più deboli. HP Reveal aiuta anche gli studenti ad effettuare connessioni mentali tra diversi aspetti dell’argomento studiato favorendo la loro apertura mentale. È evidente che è necessario un grande lavoro preparatorio da parte dei docenti e gli studenti più giovani potrebbero avere grandi difficoltà a creare Aure autonomamente.