

## There is an App for that! Exploring the Best Apps for Teaching

Il corso, della durata di una settimana, è stato pensato per i docenti che desiderano integrare la loro attività di insegnamento in classe con delle app didattiche che rappresentino una risorsa per trasformare le pratiche educative e supportare approcci didattici attivi, impostando attività collaborative, cognitive e creative per gli studenti.

Nel corso della settimana, noi insegnanti partecipanti abbiamo avuto modo di analizzare alcune delle applicazioni più diffuse e apprezzate per l'insegnamento di varie discipline e di sperimentarne l'uso nel corso delle lezioni. In particolare abbiamo approfondito la possibilità di integrare l'uso delle varie app tra di loro e con la didattica quotidiana per permetterci di costruire delle lezioni attive e coinvolgenti intrecciando diversi saperi e favorendo l'acquisizione di competenze in un contesto collaborativo.

Siamo stati incoraggiati a svolgere un ruolo attivo in varie fasi delle lezioni, con lavori di gruppo, simulazioni di lezioni interattive, creazioni di brevi materiali da usare nelle app.

In particolare abbiamo usato come base la piattaforma Edmodo attraverso la quale abbiamo creato gruppi virtuali con cui interagire e dove abbiamo condiviso gli esempi di materiale multimediale che si creavano durante le lezioni.

**Edmodo** è un'applicazione che crea un punto d'incontro online per insegnanti e studenti, in cui entrambe le parti possono collegarsi e collaborare tra di loro. Indipendentemente dall'ora o dal luogo, l'obiettivo dell'applicazione è di fornire un collegamento sicuro e permanente tra chi insegna e chi vuole imparare. È possibile anche per le famiglie iscriversi e seguire i progressi dei loro figli.

L'applicazione permette di creare gruppi sicuri in cui solo i membri possono accedere; è infatti l'insegnante stesso che crea i gruppi di lavoro o le classi fornendo i codici di accesso agli studenti. In questo modo, persone al di fuori del gruppo di lavoro o della classe non potranno accedere ai contenuti che si trovano all'interno dell'applicazione.

Tra gli usi più comuni di Edmodo è possibile per l'insegnante caricare materiale didattico di varia natura (pdf, immagini, video), così come assegnare compiti e verifiche e valutarli archiviando i voti sulla piattaforma. È anche utilizzato come modo per incoraggiare gli studenti a intraprendere discussioni riguardo gli

argomenti trattati in classe. Dopo tutto, grazie a quest'applicazione, un argomento di dialogo non deve per forza terminare quando suona la campanella.

È importante ricordare che sia gli insegnanti sia gli studenti devono creare un account privato personale se vogliono utilizzare l'applicazione.

Youtube tutorial 'Creare una classe virtuale con Edmodo'

<https://www.youtube.com/watch?v=daXuqYeZeIY>

Youtube tutorial 'Creare un compito (docente) e consegnarlo (alunno) con Edmodo'

<https://www.youtube.com/watch?v=TZc-xHpHCNs>

### **Le apps che abbiamo analizzato durante il corso sono:**

Kahoot, Quizizz e Quizlet sono degli strumenti per realizzare esercizi interattivi, giochi didattici, test. Kahoot ha un approccio molto ludico, basato sul gioco competitivo, Quizizz e Quizlet sono utili per rivedere alcuni argomenti perché offrono la possibilità di riprovare con le domande a cui si erano date delle risposte sbagliate.

**Kahoot!** è una piattaforma gratuita per l'apprendimento di qualunque disciplina, basata su un approccio ludico, utilizzabile con qualunque device, adatta ad ogni età. È stata pensata per rendere l'apprendimento divertente e, in quanto tale, efficace.

Esiste una vastissima scelta di materiali disponibili nella 'biblioteca pubblica' della piattaforma da cui attingere, suddivisi per discipline e tematiche. È possibile utilizzare tali materiali così come si trovano o adattarli alle singole classi ed esigenze. È ugualmente possibile creare dei materiali ex-novo, inserendo immagini, gif animate e video.

Si possono far giocare gli studenti individualmente o in squadre senza bisogno per loro di fare il log in, semplicemente scaricando la piattaforma sul cellulare e inserendo un codice.

Nelle sfide degli studenti, le domande e le risposte vengono visualizzate sugli schermi dei giocatori, che dovranno scegliere le risposte corrette; si può utilizzare il timer per rendere la sfida più stimolante, o lo si può disattivare per permettere ad ogni studente di muoversi con i propri tempi.

Youtube tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=HbDa-8FsLyI>

**Quizizz** è uno strumento di valutazione online che permette a insegnanti e studenti di creare e utilizzare i quiz l'uno dell'altro. Dopo aver fornito agli studenti

un codice di accesso unico, un quiz può essere presentato dal vivo come un concorso a tempo o utilizzato per i compiti a casa con una scadenza specifica. Dopo che i quiz sono stati completati, gli studenti possono rivedere le loro risposte. Inoltre, i dati risultanti vengono compilati in un foglio di calcolo per fornire all'insegnante una chiara visuale delle prestazioni degli studenti al fine di analizzarne i progressi e le aree in cui potrebbero aver bisogno di concentrarsi maggiormente in futuro. Questo feedback immediato può essere utilizzato dagli insegnanti per rivedere le future attività di apprendimento e modificare il focus del materiale, mettendo una maggiore enfasi sui concetti che gli studenti trovano più difficili.

Youtube tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=Oe1R6jLhnts>

**Quizlet** è un'applicazione basata sul web sviluppata per aiutare gli studenti a studiare le informazioni attraverso strumenti e giochi interattivi. Lo scopo di Quizlet è aiutare gli studenti (e gli insegnanti) a praticare e padroneggiare ciò che stanno imparando. In Quizlet, le informazioni sono organizzate in "set di studio" che gli utenti come insegnanti o studenti aggiungono ai loro account. Quando si utilizza Quizlet, gli studenti devono accedere e scegliere il set di studio appropriato per i concetti che devono rivedere. Questi possono essere creati da un insegnante o generati da altri utenti. Grazie alla flessibilità e alla personalizzazione disponibili, Quizlet (come Kahoot! e Quizziz) può essere utilizzato in qualsiasi livello e in qualsiasi tipo di classe.

Youtube tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=kgAf4WMfhtI>

**Popplet** è un'applicazione che consente di rappresentare graficamente le idee con delle mappe mentali e concettuali, contenenti anche link, immagini e video. È una piattaforma di click-and-drag che facilita l'organizzazione di informazioni, immagini e disegni. Fornisce agli studenti un modo rapido per organizzare informazioni, argomenti relativi al codice/colore, digitare dati e aggiungere commenti. Le immagini possono essere aggiunte da Flickr, Facebook o dal computer. Gli alunni possono anche aggiungere contenuti da Google Maps e video da YouTube direttamente. Gli studenti possono aggiungere collaboratori tramite invito via e-mail e condividere i loro popplets in una varietà di social media, tra cui Twitter e Facebook e attraverso blog o siti web. Un particolare punto di forza di questo sito è la sua facilità d'uso e il design intuitivo. Gli studenti possono facilmente creare presentazioni che includono colori, immagini, video e testo. Una volta terminata, facendo clic sulla modalità presentazione, gli studenti possono selezionare l'ordine in cui la presentazione ingrandirà ogni popplet.

Youtube tutorial: [https://www.youtube.com/watch?v=8fMi9x\\_a-Tw](https://www.youtube.com/watch?v=8fMi9x_a-Tw)

Altre applicazioni utili sono state:

**Learningapp** è un ambiente di apprendimento che permette di realizzare tante tipologie di esercizi interattivi, questi sono alcuni esempi: cruciverba, ordine cronologico, puzzle da riordinare, l'impiccato, memory, ordinamento con carta geografica.

**Studystack** si basa sull'uso dei flashcards, molto utile per l'arricchimento del lessico e per l'apprendimento ludico di contenuti. StudyStack genera giochi basati sul database creato. È possibile utilizzare giochi preesistenti o creare il proprio "stack" di attività in cui è possibile progettare flashcard e altre attività pedagogiche da condividere con i vostri studenti. È possibile stampare le flashcard create. StudyStack può essere utilizzato su dispositivi iOS e Android.

**Lyrics training** è molto efficace nell'ambito dell'insegnamento delle lingue poiché si basa sull'utilizzo delle canzoni per migliorare la comprensione orale attraverso esercizi didattici di gap-filling, scelte multiple o semplice Karaoke. Lyrics training è un modo molto facile e divertente ma altrettanto efficace, per potenziare e migliorare l'abilità di ascolto, arricchire il lessico e rinforzare la sintassi/grammatica della lingua straniera. Basta ascoltare la canzone scelta e affilare bene l'orecchio per inserire le parole mancanti nel testo, selezionando l'opzione giusta.

La musica stimola l'apprendimento e la memorizzazione in modo naturale, in quanto lo studente non si trova in situazione di stress e ama quello che sta facendo. Inoltre ascoltare accenti e intonazioni diverse dà al cervello una maggiore flessibilità e capacità di adattarsi e riconoscere i diversi suoni di un'altra lingua. Ascoltando e cantando lo studente impara anche ad imitare suoni, intonazione e pronuncia in modo naturale.

L'insegnante può graduare la difficoltà della prova in base al livello degli studenti, eliminando parti più o meno estese del testo, o può scegliere di eliminare determinate categorie grammaticali. In altri casi la musica può essere utilizzata in modalità karaoke.

Lasciare la scelta delle canzoni agli studenti è sicuramente un modo per coinvolgerli ulteriormente nell'apprendimento.

Youtube tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=dyFSMwHswgE>

**Screencast-o-matic** è un software che permette ai docenti di effettuare da casa la registrazione di videolezioni da far poi pervenire agli alunni come file mp4 oppure da caricare sul proprio canale Youtube. Una valida alternativa per mantenere il contatto, seppur virtuale, con gli alunni, fornendo loro lezioni con la spiegazione dell'insegnante, come accade a scuola, ma anche uno strumento indispensabile per attuare la flipped classroom.

Gratuito, Screencast-o-matic non necessita di registrazione: con un paio di click si avvia la ripresa sia video (dello schermo del nostro pc e/o della videocamera) sia audio (della nostra voce che illustra quanto inquadrato). In qualsiasi momento è possibile mettere in pausa e riprendere la registrazione da dove è stata interrotta ma anche tagliare una parte del video o ricominciare il lavoro da capo. Infine la registrazione può essere scaricata come file mp4 oppure caricata su Youtube.

Youtube tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=s1jIPo1bWCo>

L'augmented reality apps, AR e HP Reveal sono delle app che permettono di fondere la realtà con il mondo virtuale.

**HP Reveal** ha un grande potenziale, ma starà agli insegnanti progettare lezioni da zero, arrotondare o creare Auras e fare una notevole preparazione e configurazione. Si può dar vita ai libri di testo creando Auras per connettersi a fotografie, grafici o caselle di testo specifici. Ad esempio, in un testo d'arte, è possibile aggiungere un tour video del Louvre sopra una foto della Gioconda. Si può anche usare HP Reveal per creare una caccia al tesoro, facendo in modo che gli studenti trovino le immagini dei trigger e utilizzino le Auras per rispondere alle domande. Durante una gita scolastica, gli studenti possono puntare i dispositivi ai display e ottenere ulteriori informazioni sulla mostra, a condizione che l'insegnante lo abbia impostato in precedenza.

Auras potrebbe anche essere utilizzato per guidare il lavoro nelle 'stazioni' della classe (punti specifici della classe dove gli studenti ottengono informazioni usando *augmented reality*), posizionando un'immagine trigger in ogni stazione e sovrapponendo un video con le istruzioni o una descrizione di come eseguire un'attività.

Gli studenti possono anche entrare concretamente in azione, creare manifesti, scrivere compiti, e opere d'arte. Ad esempio, quando si creano poster di informazioni, gli studenti possono creare Auras per mostrare video di se stessi che parlano di più sull'argomento. Con un compito di scrittura, gli studenti possono aggiungere trigger per connettere i lettori alle illustrazioni. E sulle opere d'arte, gli studenti possono utilizzare Auras per collegare gli spettatori alle spiegazioni del pezzo o storie relative al lavoro. Inoltre l'app è utile anche per fare simulazioni in campo scientifico.

Tutorial: <https://www.gamar.com/blog/how-to-create-an-augmented-reality-treasure-hunt/10>

I link contengono approfondimenti per ogni app descritta.