

A cura della redazione*

Strumenti DaD... e non solo!

In questi mesi molti docenti hanno sperimentato alcuni strumenti utili a restituire all'apprendimento una dimensione significativa, sebbene a distanza. Sono state usate applicazioni come *zoom.us*, *meet*, *jitsimeet* per effettuare lezioni in modalità live o per registrarle e classi online che hanno consentito di comunicare con gli studenti e condividere materiale come *Classroom*, *Edmodo* *Weschool*¹.

Diversi insegnanti utilizzavano alcuni di questi strumenti anche prima della presente situazione di emergenza come supporto alla didattica in presenza, tuttavia da marzo a giugno, essi sono, di fatto, diventati indispensabili per evitare l'interruzione dell'anno scolastico e anche docenti non avvezzi all'utilizzo delle ITC hanno dovuto fare "di necessità virtù" e acquisire almeno qualche competenza di base.

Le porte chiuse delle scuole italiane hanno spinto un buon numero di insegnanti ad aprirne altre nel web: sarebbe un vero peccato se il giorno del rientro sui banchi di scuola diventasse anche quello del ritorno in toto alla didattica pre-pandemia. La contingenza ha spinto a rivedere modalità d'insegnamento, magari già note da tempo, per ripensarle in funzione della DaD; ci si è interrogati sui parametri della valutazione disciplinare e delle competenze e si è rinegoziato un significato dei termini "impegno" ed "autonomia". I docenti hanno dovuto riflettere sulla reale applicabilità di alcuni criteri largamente diffusi in presenza quali ad esempio l'essere rigidi sulle date di consegna o sulla partecipazione alle lezioni, costretti a tenere conto del fatto che molte famiglie sono composte da 4 o più membri i quali accedono simultaneamente alla stessa rete domestica per lavorare in modalità *smart working*, seguire le lezioni e fare i compiti.

Gli strumenti messi a disposizione dalle TIC hanno permesso ai docenti la progettazione di situazioni di apprendimento coinvolgenti per i ragazzi, duran-

* La redazione ringrazia i colleghi OPPI che hanno contribuito alla sperimentazione degli ambienti e degli strumenti qui presentati.

¹ Quelli riportati nell'articolo sono solo alcuni esempi, quelli più utilizzati dai docenti che scrivono il presente articolo.

te le quali gli studenti potessero mettersi in gioco, sia in modalità “sincrona”, ad esempio mediante videolezioni, sia in “asincrono”, attraverso la fruizione di presentazioni o registrazioni delle lezioni. Senza dubbio, la gestione degli strumenti, previa una breve introduzione dei docenti circa il loro utilizzo, ha richiesto e, forse, promosso un avanzamento nel grado di “autonomia” degli alunni che, per la prima volta, si sono trovati ad affrontare la sfida del provare ad imparare in una classe virtuale che ha regole e routine diverse dall’aula cui erano da sempre abituati.

I docenti OPPI propongono di seguito un piccolo elenco ragionato di applicazioni utilizzate in questi mesi, nella speranza che, anche quando si tornerà ad osservare i bambini e i ragazzi negli occhi, senza la mediazione di un *device*, non si dimentichi quanto appreso durante questo periodo di Didattica a Distanza. Il numero di *app* e di siti citati non ha la pretesa di essere esaustivo, viene riportato con l’intento di condividere delle buone pratiche adottate nell’emergenza Covid-19 e che potranno essere utili in futuro.

App per videoconferenze/videolezioni

Hangouts (Meet)

<<https://hangouts.google.com>>



Hangouts è presente in tutti gli account Google, Meet solo nella G Suite, anche se nei primi giorni di maggio è stato provvisoriamente reso disponibile a tutti i possessori di un account Google.

Per accedere a Meet dai cellulari e dai tablet è necessario scaricare l’applicazione Hangouts.

Con l’estensione Google Meet Grid View è possibile visualizzare tutti i partecipanti alla riunione.

L’app è dotata di chat e consente di condividere il proprio desktop e file con gli interlocutori.

Jitsi

<<https://meet.jit.si>>



Da computer non serve scaricare alcuna app, necessaria, invece per tablet e cellulari.

Una volta registrati (Start for free sulla homepage) si può avviare la riunione/stanza virtuale del docente a cui accedono gli studenti con la funzione “Join meeting” inserendo il numero di nove cifre assegnato a quella stanza/docente. Il suo uso è veloce, intuitivo e molto comodo, non c’è pin di accesso, a meno che non lo si voglia creare. L’aspetto interessante ed utile per la didattica è che si possono creare infinite stanze in contemporanea per diversi gruppi di lavoro.

Zoom.us



<<https://zoom.us>>

App molto comoda che consente la visualizzazione di tutti i partecipanti.

È molto utile anche per registrare le videolezioni da pubblicare sulle classi online, in quanto consente la condivisione di una lavagna su cui scrivere, oltre a quella del proprio desktop e dei file.

Webex Cisco (abbinata a Google Drive)



<www.webex.com> (Start for free)

Gratuita per le scuole in questo periodo di DaD. Una volta registrati (Start for free sulla homepage) si può avviare la riunione/stanza virtuale del docente a cui accedono gli studenti con la funzione “Join meeting” inserendo il numero di nove cifre assegnato a quella stanza/docente. È più complessa e offre molteplici possibilità di gestione delle interazioni, quindi risulta più adatta per le scuole secondarie.

Si tiene la video lezione e gli studenti possono intervenire. Si possono condividere contenuti (slide, testi, audiovisivi, materiali caricati ad esempio su Drive). Il docente può gestire efficacemente la classe e comunicare anche attraverso la chat sia con la classe intera sia “privatamente” con il singolo studente. Se necessario, il docente può bloccare i microfoni per la gestione delle lezioni partecipate. Vi è, inoltre, la possibilità di aprire stanze per i lavori di gruppo.

Edpuzzle



<<https://edpuzzle.com>>

Consente di creare videolezioni interattive complete di domande e note audio usando sia video presenti in rete (ad esempio di YouTube) che realizzati dall'utente. Permette anche la creazione di classi virtuali.

È possibile tagliare i video e inserire commenti audio o delle domande da porre agli studenti su quanto appena visionato con scelta fra quiz e risposte aperte. Nella didattica può essere usato per creare videolezioni interattive, in cui gli studenti partecipano alla spiegazione grazie alla possibilità di introdurre le domande.

Presentazioni



PowerPoint

Programma presente nei pacchetti Microsoft Office per creare presentazioni attraverso una sequenza di diapositive arricchibili con immagini, video, animazioni in ingresso e in uscita ecc. Si può registrare il commento audio alle slide e creare videolezioni da mettere on line.

Prezi

<<https://prezi.com/dashboard/next/#/presentations>>



Non necessita di essere scaricato. Dopo aver effettuato l'iscrizione, anche tramite account Google, si possono creare delle presentazioni più dinamiche rispetto a quelle di PPT. Una volta scelto il template tra i tanti disponibili sul sito, è possibile personalizzarlo aggiungendo elementi, immagini, link, video (visionabili direttamente nella presentazione) ecc. È molto utile per presentare gli argomenti di tutte le materie di studio, grazie alla sua grafica accattivante.

Powtoon

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



Non necessita di essere scaricato. La registrazione può avvenire usando l'account di un socialnetwork.

Uno strumento che consente di creare delle presentazioni come se fossero dei veri e propri cartoni animati: vi è una vasta gamma di template tra cui scegliere e diversi personaggi e oggetti da fare interagire gestendo il loro ingresso, i movimenti e le uscite grazie ad una timeline. È possibile anche caricare immagini proprie ed esportare i video creati. È uno strumento adatto anche ai bambini della scuola primaria.

Lavagne digitali

Jamboard



<<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.apps.jam&hl=en>>

È un'app di Google. È disponibile per chiunque disponga di un account Google ed è integrata come app direttamente in Google Suite for Education.

Funziona come una lavagna digitale e interattiva connessa in cloud. Può essere usata per scrivere, cancellare, inserire note, schermate, immagini online, ed è possibile invitare gli alunni o i colleghi a collaborare e condividere i lavori.

Le lavagne create possono essere anche rinominate, rimosse, duplicate o scaricate in formato immagine o PDF.

Durante una lezione live può essere proiettata (in particolare è molto semplice da presentare in tempo reale con Meet) e utilizzata per svolgere diverse attività con gli alunni con lo scopo di invogliarli a imparare, collaborare e partecipare attivamente. Può essere predisposta prima, in modo da organizzare la lezione e le attività. È possibile importarvi immagini da una ricerca Google, salvare il lavoro automaticamente sul cloud.

Coggle



<<https://coggle.it>>

Consente di creare e condividere schemi e mappe: l'interfaccia è molto chiara e la grafica molto curata. Si possono inserire link e immagini. Uno degli aspetti più interessanti è sicuramente quello della possibilità di condivisione che consente agli studenti di visionare la mappa e inserirne ulteriori elementi. È anche presente una chat in cui inserire commenti o suggerimenti.

Padlet



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

Si tratta di una bacheca per la condivisione di immagini\testo.

È open, non serve scaricare nulla da Pc, invece serve l'app su Tablet\cellulare. Bisogna registrarsi, poi con la versione gratuita si possono creare e conservare un numero limitato di padlet. Può essere usato per la raccolta delle aspettative o tutte le volte che si voglia raffrontare diverse opinioni.

Condivisione

Drive



<<https://drive.google.com>>

Piattaforma che permette moltissime funzioni tra cui la scrittura simultanea, la creazione di PPT o di file di calcolo condivisi e la conservazione e condivisione di file. Molto utile in caso di lavori in gruppo a distanza.

Quiz e sondaggi

Moduli google



<<https://docs.google.com/forms/>>

App di google che permette di creare quiz e sondaggi nella Suite di Google.

È molto intuitiva: una volta entrati nel Drive si clicca su “Crea modulo” e poi si possono inanellare le domande.

Prevede la possibilità di aggiungere anche immagini. Può essere utilizzata per svolgere dei test, dei sondaggi o una raccolta dati.

Kahoot



Sito internet che consente la creazione di quiz, sondaggi e molto altro su argomenti legati alla didattica o di carattere generale.

<<https://kahoot.com>>

Link docente per creare/trovare i quiz.

La versione base è gratuita, l'upgrade a pagamento (gratuito in questo periodo di DaD).

<<https://kahoot.it>>

Link per i ragazzi per giocare.

È possibile, ma non necessario, anche scaricare l'app.

L'iscrizione avviene anche tramite account Google e, una volta registrati, è possibile accedere alla vasta gamma di materiali già presenti e pubblicati da altri utenti (è sempre meglio verificarli prima di usarli con i ragazzi) oltre che condividere con gli altri iscritti quiz prodotti.

È possibile far giocare i ragazzi singolarmente o a squadre.

Durante una lezione live da svolgersi tramite altra piattaforma, il docente può proiettare il quiz condividendo lo schermo. I ragazzi utilizzano i loro device per rispondere alle domande.

Al termine del gioco viene pubblicata una classifica ed è possibile per il docente controllare i risultati di ogni singolo studente.

Seterra

<<https://online.seterra.com/it>>



Un'app veramente utile per creare quiz o svolgerne di già presenti relativamente alla geografia dei Paesi del mondo. Tutti i quiz presenti sono personalizzabili e trattano di nazioni, capitali, bandiere, oceani, laghi ecc.

La grafica è molto accattivante e il fatto che sia scaricabile anche sui cellulari rende questa app comoda per dei ripassi veloci e, perché no, per delle piccole sfide.

Mappe e altro

Canva

<www.canva.com>



Strumento per la creazione di locandine, infografiche, mappe.

Da computer non serve scaricare nulla, l'app è necessaria per tablet e cellulari.

La versione è open da PC: si entra, si sceglie che tipo di file creare e si sceglie da un menu sulla sinistra quali elementi introdurre.

Si può chiedere ai ragazzi di passare da un testo lineare a una immagine oppure può essere usata per creare locandine\manifesti. Molto interessante, in particolare, per un uso in geografia e storia.

Hstry



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

Strumento per la realizzazione di linee temporali interattive. Consente di aprire una classe online per condividere i lavori con i ragazzi e di inserire delle domande all'interno delle linee. Ogni mese viene proposta, nel blog dedicato, una timeline interattiva relativa ad un preciso periodo storico. Alle linee si possono aggiungere, immagini, video, file audio, quiz a scelta multipla o con lo spostamento delle risposte.

È utile non solo per quanto concerne la didattica della storia, ma anche, ad esempio, per progettare degli eventi come la festa della scuola o altro.

Google Arts & Culture



<<https://artsandculture.google.com/>>

Un'enorme risorsa on line di immagini in HD di arte: quadri, statue, installazioni, visite guidate a musei, giochi, etc...

È open, quindi non serve scaricare nulla. Ci si naviga dentro.

Utilissima ogni qual volta serva vedere un'immagine di arte, sia per lezioni di arte\italiano\storia che per *flipped classroom*. Il vantaggio è che è un sito molto intuitivo e di facile navigazione

Thinglink



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

Un applicativo online che permette di rendere interattiva qualsiasi tipo di immagine, attraverso il sistema di tagging. Ci si può registrare anche tramite un account Google. Una volta caricata un'immagine, o dopo averla scelta tra quella dell'archivio, è possibile inserire dei tag che riportano a video, siti o altro. Un aspetto interessante è che è possibile condividere l'immagine in modo tale che anche i ragazzi possano procedere con il sistema di tagatura.

Molto interessante anche per i lavori interdisciplinari, per esempio, che colleghino quadri storici a spiegazioni.

Conclusioni

Due considerazioni finali diventano, a questo punto, doverose: la prima riguarda l'utilizzo dei quiz, i quali sono sicuramente un modo accattivante per accendere l'interesse dei ragazzi, ma non generano un apprendimento solido, in quanto basati su risposte rapide (nei punteggi di Kahoot, ad esempio, conta molto anche la velocità con cui si clicca l'opzione scelta) e in sequenze abbastanza numerose che non consentono di soffermarsi sulle singole risposte. Più utili, a questo proposito, i questionari, in quanto consentono delle riflessioni

sulle opzioni scelte dagli studenti e un apprendimento anche a partire dalle opzioni errate scelte.

La seconda riflessione, invece, è di carattere più generale e concerne l'importanza di ricordare che non conta tanto il numero di strumenti utilizzati, ma come essi vengono proposti per consentire l'apprendimento. La corsa alla varietà rischia di generare disorientamento e un uso superficiale dei mezzi, motivo per cui, prima di scegliere se usare una presentazione Prezi, un PowerPoint, un modulo Google o altro diventa assolutamente necessario chiedersi quale sia l'obiettivo da perseguire e, di conseguenza, quale lo strumento più adatto a raggiungerlo.