



Toolkit per la pianificazione e la realizzazione di attività di formazione



Games Without Barriers

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450
CUP code G95G19000500006

The content of this document represents the views of the authors only and is their sole responsibility; it cannot be considered to reflect the views of the National Agency or the European Commission or any other body of the European Union. The National Agency and the European Commission do not accept any responsibility for use that may be made of the information it contains.

Giochi Senza Barriere
Game-based learning nell'istruzione e formazione
professionale iniziale sul turismo accessibile

Scheda di identificazione del documento

Contratto No.:	G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 CUP code G95G19000500006
Titolo per esteso del progetto	Game-based learning nell'istruzione e formazione professionale iniziale sul turismo accessibile
Nome del documento	Toolkit per la pianificazione e la realizzazione di attività di formazione
Contributo a	Output Intellettuale 5 – Toolkit, programmi e rapporti degli scambi a breve termine di gruppi di alunni / azioni pilota di formazione
Livello di distribuzione	Pubblico
Data di consegna	30/11/2021
Tipologia	Finale
Stato & versione	Versione 1
Numero di pagine	27
Autore/i	Monica Boni, Veronica Frangiosa (Wattajob) Ivor Ambrose, Katerina Papamichail (ENAT), con il contributo dei rappresentanti degli altri partner
Traduttore/i	Stefania Berardi, Maria Stella Minuti (Incipit)
Responsabile dell'Output Intellettuale / Attività	Consorzio Itaca
Abstract (per la disseminazione)	
<p>Questo documento fornisce agli insegnanti suggerimenti per pianificare e sviluppare le attività programmate, secondo un approccio basato sul concetto di edutainment, che vede l'apprendimento come un momento altamente interattivo</p> <p>Contiene indicazioni su come rendere l'insegnamento coinvolgente e stimolante per gli studenti, aggiungendo alle lezioni realizzate in maniera più tradizionale (che dovranno essere ridotte quanto più possibile), momenti esperienziali e attività simili al gioco, come simulazioni, giochi di ruolo, giochi basati sulla posizione, ecc.</p> <p>Il documento contiene suggerimenti per migliorare le attività d'insegnamento sia in presenza che a distanza (da remoto).</p> <p>Un'attenzione particolare è riservata all'accessibilità, con riferimento sia al modo corretto di insegnare a studenti con specifiche esigenze di accessibilità, sia alla terminologia corretta da adottare quando si parla di turismo accessibile.</p>	
Parole chiave: formazione, edutainment, gamification, accessibilità, insegnamento in presenza e online	



INDICE

Introduzione	3
Comunicazioni Accessibili: Strumenti e Suggerimenti	4
Strumenti e Metodologie	6
Toolkit per il docente	12
Strumenti per l'insegnamento: checklist e suggerimenti	13
Terminologia	13
Fonti e link utili	15
ALLEGATO – Supplemento al Toolkit	16



Introduzione

Obiettivi didattici

Dare agli studenti una conoscenza approfondita sul turismo accessibile per tutti, specialmente per i clienti con esigenze specifiche di accessibilità. I contenuti dei moduli riguarderanno sia le abilità specifiche che competenze trasversali. Il programma sarà portato avanti con pratiche innovative di formazione e apprendimento, che si baseranno in gran parte su piattaforma digitale e strumenti interattivi. Perciò gli studenti saranno coinvolti e familiarizzeranno con le dinamiche di edutainment.

Approcci di apprendimento

La metodologia è ampiamente basata sull'interazione e sull'utilizzo di strumenti digitali, con l'applicazione dei principi di edutainment, che combinano l'apprendimento con attività interattive e di gioco.

L'argomento principale e il focus di tutto il percorso formativo è l'accessibilità per la più ampia gamma di utilizzatori con esigenze specifiche di accessibilità. Per questo motivo cerchiamo di prendere in considerazione l'accessibilità in ogni strumento e metodologia proposta. Questo toolkit evidenzia come rendere accessibile l'ambiente di apprendimento e i processi per specifici gruppi target.

Esso fornisce valutazioni di alcuni strumenti didattici e di loro possibili limitazioni con riferimento agli utilizzatori con diverse disabilità e segnala ogni possibile miglioramento o modifica da apportare.

Edutainment	<p>La parola edutainment è un neologismo che combina due termini “education (educazione)” e “entertainment (divertimento)” e si riferisce a ogni contenuto educativo realizzato in una forma che intrattiene ed ingaggia lo studente. Questo, infatti, è il filo conduttore di tutto il progetto. La game-based web app supporterà gli studenti nei loro studi, ed è strutturata con questo approccio, per rendere l'apprendimento più coinvolgente e divertente.</p> <p>Tutte le attività e gli strumenti proposti sono basati sull'apprendimento attivo (learning by doing), il lavoro di gruppo, la partecipazione attiva e l'esercitazione pratica, sia in presenza che nella formazione a distanza.</p>
Location-based learning	<p>Per location-based learning (apprendimento basato sul territorio), si intende un approccio immersivo che trae vantaggio dalla geografia per creare un apprendimento personalizzato, significativo e coinvolgente per gli studenti. Esso rafforza la connessione degli studenti al luogo e può creare partnership efficaci tra scuola e comunità: l'approccio basato sulla posizione prevede che gli studenti e il personale scolastico siano coinvolti e impiegati nella risoluzione dei problemi locali del turismo. Le attività basate sul territorio possono aumentare i risultati degli studenti in termini di vitalità ambientale, sociale ed economica.</p> <p>Il progetto Games Without Barriers (Giochi senza Barriere) si adatta a questo paradigma di apprendimento perchè darà agli studenti gli strumenti e le conoscenze per progettare e implementare soluzioni migliori e più accessibili per le loro comunità locali. Inoltre, il progetto dà agli studenti la possibilità di applicare le loro conoscenze in uno scenario immersivo (come presentato nella game-based web app) e permette alle scuole e ai docenti di pianificare e migliorare le conoscenze con un apprendimento esperienziale e basato su progetti.</p>
Apprendimento immersivo	<p>L'apprendimento immersivo è una metodologia attraverso cui gli studenti sono inseriti in un ambiente artificiale o simulato, dove il contesto consente loro di fare</p>

	<p>un'esperienza interattiva. Combinato con l'approccio "learning by doing", l'apprendimento immersivo consente agli studenti di ricavare le nozioni da situazioni di vita reale (o simulata).</p> <p>Questo è uno dei principi chiave della game-based web app Games Without Barriers, dove l'apprendimento basato su scenari simulati e lo storytelling aiutano gli studenti ad acquisire conoscenze e a sviluppare le loro competenze trasversali. Nell'apprendimento immersivo, l'ambiente in cui gli studenti sono immersi può essere virtuale o reale: il primo è il caso ad esempio della nostra web app, il secondo può essere realizzato con giochi di ruolo.</p>
<p>Apprendimento esperienziale</p>	<p>L'apprendimento esperienziale è un approccio che prevede che il curriculum degli studenti sia arricchito con l'apprendimento basato su progetti, stage, attività extra scolastiche, in cui gli studenti sperimentano direttamente la rilevanza del contenuto accademico e contemporaneamente sviluppano il pensiero critico, la comunicazione, la collaborazione e la creatività.</p> <p>Nel progetto Games Without Barriers sia la web app basata sul gioco che le Unità di Apprendimento sono costruite su un approccio di apprendimento esperienziale, che fornisce agli studenti soluzioni efficaci per situazioni e problemi della vita reale che potrebbero incontrare.</p>

Comunicazioni Accessibili: Strumenti e Suggerimenti

In questa sezione alcuni "strumenti e consigli" per i docenti su come insegnare a studenti con differenti disabilità sensoriali o motorie e/o con difficoltà di apprendimento o neurodiversità.

L'obiettivo è quello di permettere a tutti gli studenti, inclusi quelli con disabilità, di partecipare ad esperienze di apprendimento attivo nella misura più ampia possibile. Gli strumenti didattici possono includere l'uso di tablet e strumenti di software specializzati, ausili visivi e ausili tecnologici, ma anche soluzioni "low tech" a supporto dell'apprendimento. Naturalmente in alcune situazioni il supporto individuale agli studenti può essere dato anche da un assistente didattico o da altro assistente con competenze appropriate.

Per studenti con impedimenti visivi e/o con difficoltà di lettura:

- Considerare design, combinazione di colori, disposizione e illuminazione dell'aula. Usare colori a contrasto ed evitare bordi taglienti. Posizionare l'attrezzatura per gli studenti ad un'altezza che sia facile da raggiungere e utilizzare. Evitare di ingombrare e disporre i mobili per permettere di muoversi con facilità e in sicurezza.
- Usare sempre il nome degli studenti ipovedenti quando ci si rivolge a loro.
- Dare una descrizione verbale delle immagini, per esempio quando si presentano le slides in PPT.
- Non fare affidamento sulla comunicazione non verbale, sui gesti, ecc.
- Usare caratteri di testo di grandi dimensioni per le presentazioni
- su lavagne o card con caratteri grandi quando si usano i pennarelli
- Non scrivere in MAIUSCOLO poichè questo dà alle parole forme che possono essere difficile da leggere per alcune persone – Usare una lettera maiuscola solo all'inizio di una frase.
- Assicurarsi di utilizzare colori forti e contrastanti
- Usare combinazioni di colori che si adattano a studenti daltonici, se ce ne sono.
- Per studenti ciechi o che hanno una vista molto scarsa, può essere necessario che una persona vedente descriva loro ciò che sta accadendo. Questa "audio descrizione" può essere fatta sussurrando se sono vicini, o usando un microfono per l'oratore e gli auricolari per lo studente/i.
- Considerare la possibilità di avere lo studente/i vicino all'insegnante e ai sussidi didattici.

- Inserire modelli tattili e permettere agli studenti di maneggiare oggetti, quando possibile.
- Usare l'olfatto e il gusto dove possibile nell'insegnamento.
- Utilizzare il movimento corporeo, ad esempio il battito delle mani e i giochi ritmici come parte dell'insegnamento
- Fornire copie stampate delle slide di presentazione, per studiarle successivamente.

Alcune risorse utili: (se ne possono trovare altre in diverse lingue)

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

<https://www.education.udel.edu/wp-content/uploads/2013/01/VisuallImpairments.pdf>

<https://www.weareteachers.com/teaching-blind-students-visually-impaired/>

Per gli studenti con problemi di udito e di linguaggio e/o difficoltà di comprensione (o che non conoscono molto bene la lingua del docente):

- Considerare modi per ridurre il rumore esterno
- Assicurarsi che l'aula sia silenziosa. Spegnerne le macchine che possono disturbare, se possibile.
Posizionare lo studente/i vicino all'insegnante e ai sussidi didattici.
- Avere una buona illuminazione così che l'insegnante e gli altri studenti possano essere visti facilmente.
- Stare di fronte agli studenti e usare sempre un linguaggio chiaro per consentire la lettura delle labbra.
- Mantenere il contatto visivo
- Usare frasi brevi
- Usare un linguaggio semplice (come si farebbe quando si prepara un testo di "Facile lettura").
- Usare una lavagna bianca, un proiettore di diapositive o carta e pennarelli grandi per scrivere i punti chiave.
- Mostrare video con sottotitoli e video con la lingua dei segni se possibile
- Usare un sistema di potenziamento dell'udito con microfono e altoparlante o microfono e sistema a circuito d'induzione per gli studenti che utilizzano apparecchi acustici.
- Tenere carta e penna a disposizione degli studenti affinché possano comunicare se non possono parlare o hanno un linguaggio disartrico.
- I docenti possono prendere in considerazione l'apprendimento della lingua dei segni.

Alcune risorse utili: (se ne possono trovare altre in diverse lingue)

https://deafunity.org/article_interview/7-teaching-strategies-to-empower-deaf-students/

Accessibilità dell'aula per gli studenti sordi o con problemi di udito

https://www.chs.ca/sites/default/files/mhg_images/CHS003_AccessibilityGuide_EN_APPROVED.PDF

Per studenti nello spettro autistico o con neurodiversità

- Considerare il design, lo schema di colore, la disposizione e l'illuminazione della classe. Usare uno schema con contrasto di colore ma senza troppi colori. Evitare bordi taglienti. Posizionare l'attrezzatura per gli studenti ad un'altezza facile da raggiungere e utilizzare. Evitare di ingombrare e disporre i mobili in modo da consentire facilità e sicurezza di movimento
- Prima dell'inizio della lezione, fare una presentazione/introduzione, spiegare come si svolgerà, suddividendo la sessione in passaggi chiari e semplici e dire quanto tempo ci vorrà.
- Se la sessione si svolge in un ambiente sconosciuto, prendersi un po' di tempo per spiegare il luogo e anche l'attrezzatura che verrà usata nella lezione.
- Essere consapevole degli elementi di disturbo sensoriale – luci intense o lampeggianti, odori forti, rumore, echi,... e ridurli quanto più possibile
- Utilizzare ausili visivi
- Usare un linguaggio diretto, non fare affidamento su segnali non verbali
- Fornire istruzioni semplici e seguire passaggi semplici. Dopo ogni passaggio, dire cosa succederà dopo.

- Fare delle pause per bere, andarte in bagno e fare uno spuntino – per ridurre lo stress e la fatica.

Alcune risorse utili: (se ne possono trovare altre in diverse lingue)

<https://autismpoint.com/tips-teaching-autism/>

<https://suelarkey.com.au/tip-sheet/>

<https://www.valueablenetwork.eu/video-gallery/> (Questi sono video di formazione, sviluppati da un progetto ERASMUS+).

Strumenti e Metodologie

Attività di lavoro di gruppo

Ci sono parecchie attività che possono essere sviluppate dividendo la classe in piccoli gruppi, per favorire la collaborazione, la comunicazione e lo sviluppo del pensiero critico.

Si possono anche applicare elementi di gioco alle attività di lavoro di gruppo, per esempio promuovendo la competizione tra i gruppi o facendogli votare il miglior risultato e fornendo una classifica.

Brainstorming

Il Brainstorming (o riflessione condivisa) è una tecnica creativa con la quale si cerca di trovare una soluzione ad un problema specifico raccogliendo un elenco di idee fornite spontaneamente dai partecipanti. Il brainstorming può essere realizzato con l'aiuto di vari strumenti come post-it, canvas, marcatori, lavagna, slide in power point, ...

Come eseguire il brainstorming in classe?

Tempo stimato: 1 h

- Dividere gli studenti in gruppi (4/5 persone in ciascun gruppo)
- **Porre all'attenzione degli studenti una domanda/problema.** Ad esempio "Come puoi essere sicuro che stiamo garantendo un ambiente accessibile?"
- **Fissare un tempo limite.** Il brainstorming funziona meglio quando le persone sanno che hanno un limite di tempo da rispettare.
- **Lasciare che gli studenti esprimano i loro pensieri rilevanti, proposte, idee.** Si può aiutarli stimolandoli ad esporre le proprie idee usando alcuni strumenti, come canvas e post-it (quando si è in aula) o piattaforme interattive come Mentimeter.com.
- **Ricordare loro le 4 regole del brainstorming:**
 - 1) **Non ci sono idee stupide o risposte sbagliate.** Evitare le critiche: gli studenti dovrebbero essere incoraggiati a condividere i loro pensieri e le loro idee.
 - 2) **Quantità più che qualità.** L'obiettivo è ottenere il meglio da tutte le proposte per ricavarne una nuova prospettiva.
 - 3) **Costruire sulle idee degli altri.** La chiave è adottare un approccio "aggiuntivo"
 - 4) **Divertirsi!** Più il processo è divertente e più creativa sarà la soluzione
- Una volta che si è dato agli studenti abbastanza tempo per esprimersi, si può **moderare il brainstorming per aiutarli per ottenere le soluzioni.** Si potrebbero raggruppare/classificare le risposte degli studenti una volta che il brainstorming è finito e aiutarli ad ottenere suggerimenti e soluzioni utili.

<p>Giochi di Ruolo</p>	<p>I giochi di ruolo sono davvero utili per sviluppare le competenze trasversali e il pensiero critico degli studenti. Questo tipo di esercizio richiede agli studenti di assumere il ruolo di una persona o di interpretare una data situazione. I ruoli possono essere eseguiti da singoli studenti, in coppia o in gruppo. Il gioco di ruolo si basa sull'apprendimento immersivo e aumenta il coinvolgimento e la partecipazione degli studenti.</p> <p>Come realizzare giochi di ruolo in aula (esempio) Tempo stimato: 1.30 h.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cercare un testo con una storia nella quale non sono rispettati i requisiti di accessibilità. - Dividere gli studenti in gruppi (4/5 persone per gruppo). - Dare una copia stampata del testo a ciascun gruppo. Chiedere loro di leggere attentamente. - Assegnare un ruolo della storia a ciascun gruppo - Gli studenti dovranno ri-creare la situazione, individuando il comportamento sbagliato e correggendolo. In questo modo non solo riconosceranno quello che è sbagliato nella storia: il loro livello di comprensione andrà più in profondità perchè interiorizzeranno la norma ed empatizzeranno con il cliente.
<p>Lavoro di gruppo su casi di studio/discussione aperta</p>	<p>Per fornire agli studenti qualche conoscenza pratica su come comportarsi con i clienti con esigenze specifiche di accessibilità, si possono fornire loro casi di studio o storie reali da analizzare. In questo modo essi applicheranno ciò che stanno imparando e individueranno immediatamente il valore aggiunto della loro formazione.</p> <p>Come eseguire il lavoro di gruppo sui casi di studio in classe (con esempio). Tempo stimato: 2 h.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dividere gli studenti in gruppi (4/5 persone per gruppo) - Dare una copia stampata di un documento/caso di studio/articolo a ciascun gruppo. Chiedere loro di leggerlo attentamente. - Fare qualche domanda generale su di esso (per verificare la loro comprensione del testo) - Assegnare un personaggio della storia a ciascun gruppo. - Chiedi loro di ri-scrivere la storia cambiando il comportamento del soggetto che è stato loro assegnato. L'obiettivo è quello di fornire un finale migliore. - Una volta che hanno completato il compito, chiedere a ciascun gruppo di nominare uno speaker e preparare una presentazione da presentare alla classe. Ciò consente agli studenti di esibirsi e di migliorare anche le loro capacità di parlare in pubblico.
<p>Gamificazione</p> <p>Per gamificazione si intende l'applicazione di elementi tipici del gioco ad altre aree di attività. Gli elementi più comuni sono punteggi, riconoscimenti, premi e obiettivi a tempo. Un classico esempio si trova nelle app e nelle piattaforme di apprendimento. Duolingo, per esempio, è un'app per imparare le lingue completamente basata sui meccanismi di gamificazione, che sottolinea il fatto di dare una grande importanza agli aspetti visivi. (Vedi: https://www.duolingo.com/)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Come creare un'esperienza di apprendimento gamificata per la classe? <p>Le persone spesso pensano che la gamificazione debba includere l'uso di video-giochi o applicazioni web. Spesso è vero (come nel caso della web app basata sul gioco che abbiamo creato per questo percorso), dato che i linguaggi dei media sono più adatti alle esperienze di gamificazione. Ma ci sono tante tecniche e strumenti da usare per creare un ambiente immersivo e coinvolgente anche in classe.</p>	

Punteggi e riconoscimenti	<ul style="list-style-type: none"> • Creare classifiche e dare dei punteggi Guadagnare punti motiva le persone e le aiuta a sentirsi premiate per i loro sforzi. È possibile trasformare anche le verifiche in momenti di divertimento: al termine di ciascuna lezione, si può stabilire un momento per testare e verificare le conoscenze degli studenti utilizzando alcuni strumenti interattivi come Mentimeter o Kahoot. (Vedi Strumenti Interattivi, sotto). <p><i>... Come fare?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Dividere la classe in gruppi/squadre • Proporre 4/5 affermazioni/domande. Gli studenti devono stabilire se sono vere o false • Tenere conto del punteggio e stabilire la squadra vincitrice. • Assegnare un riconoscimento o attestato di partecipazione <p>Oltre che con i punteggi, si possono premiare i risultati degli studenti creando riconoscimenti e attestati per attività e competenze specifiche. Assegnare riconoscimenti per la partecipazione, le abilità comunicative o altre ragioni aiuterà a creare un ambiente più inclusivo, dove ognuno viene premiato per i suoi risultati specifici.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prevedere ricompense <p>Inoltre si possono definire alcuni premi per gli studenti da ottenere alla fine dei vari corsi. Per esempio, diversi premi per gli studenti che raggiungono il podio.</p>
Obiettivi a tempo	<p>Gli obiettivi a tempo rendono l'esperienza di apprendimento più coinvolgente. La definizione degli obiettivi aiuta gli studenti ad essere responsabili delle loro azioni e la tempistica dei loro progressi aumenterà le loro capacità di gestione.</p> <p><i>... Come fare?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Impostare un timer per le attività di classe e di gruppo (assicurarsi che gli studenti possano accedervi) • Fissare un tempo ragionevole per completare i compiti assegnati. Per esempio, è possibile che preparare una presentazione richieda più di 10 minuti. • Per favorire un apprendimento inclusivo, rendere consapevoli gli studenti che il tempo non incide sulla valutazione. Gli obiettivi a tempo sono usati principalmente per coinvolgere gli studenti e rafforzare la loro partecipazione.
Creare missioni	<p>Sfide e missioni aumentano la motivazione. Si possono facilmente integrare nel corso, trasformando l'obiettivo formativo in missione e creando una trama (per esempio seguendo la divisione degli argomenti presentati nella game-based web app).</p>
<p>Strumenti interattivi e piattaforme</p> <p>Gli strumenti interattivi e le piattaforme sono ottimi strumenti per aumentare la partecipazione e rendere possibile l'apprendimento in ottica di edutainment. Strumenti tecnologici e cloud-based, come Mentimeter o Quizlet, possono essere usati sia nell'insegnamento in presenza che a distanza, facendo sentire tutti gli studenti connessi e nello stesso luogo.</p>	
Mentimeter	<p>Mentimeter è una piattaforma di partecipazione interattiva che permette di creare quiz, giochi, sondaggi. Può essere usata per rendere possibile un'esperienza gamificata in classe.</p>

	<p>Quando usarla?</p> <ul style="list-style-type: none"> - In aula, per controllare i progressi degli studenti e testare le loro conoscenze creando quiz coinvolgenti e partecipativi - Durante lo svolgimento di attività di lavoro di gruppo: è possibile creare quiz e test sulla piattaforma, dividere gli studenti in squadre e farli competere insieme, in tempo reale - Per facilitare il brainstorming. Quando evidenziatori e i post it non sono un'opzione, si può usare la funzione "Tag Cloud" o "Open Question" per raccogliere le opinioni e le idee degli studenti. <p>Pro: Consente di avere un feedback in tempo reale e di favorire un ambiente coinvolgente. Inoltre, diverse funzioni sono disponibili nella versione gratuita</p> <p>Contro: C'è soltanto la versione in inglese</p> <p>Link: https://www.mentimeter.com Dichiarazione di accessibilità di Mentimeter: https://www.mentimeter.com/accessibility</p>
<p>Kahoot</p>	<p>Kahoot è una piattaforma online collaborativa per sviluppare giochi di apprendimento per studenti. Può essere usata per il brainstorming in incontri virtuali o in presenza, per selezionare, classificare e votare le idee e per fare presentazioni interattive.</p> <p>Quando usarlo?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Per facilitare il brainstorming, per realizzare sondaggi interattivi e fare presentazioni interattive, da remoto o in presenza. <p>Pro: Ha parecchie caratteristiche ed è particolarmente facile da usare</p> <p>Contro: i frequenti miglioramenti e aggiornamenti potrebbero creare imprevedibilità e confusione.</p> <p>Link: https://kahoot.com/ Dichiarazione degli "Obiettivi di accessibilità": https://kahoot.com/accessibility-policy/ Il sito afferma che: "Puntiamo ad essere conformi alle linee guida per l'accessibilità dei contenuti web (WCAG) versione 2.1 (https://www.w3.org/TR/2018/REC-WCAG21-20180605/), ad un livello di conformità AA" - ma non c'è nessun risultato di test o accreditamento.</p>
<p>Mural</p>	<p>Mural è uno strumento online per la collaborazione e la condivisione di idee. Consente di creare momenti interattivi e facilitare il brainstorming online.</p> <p>Quando usarlo?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Per facilitare il brainstorming. Si possono usare gli schemi proposti su Mural direttamente nell'app o si possono scaricare per usarli in attività di brainstorming in presenza. <p>Pro: Consente di facilitare il brainstorming e dà suggerimenti pratici e idee.</p> <p>Contro: la versione gratuita non include molte caratteristiche</p> <p>Link: https://www.mural.co/ Dichiarazione di accessibilità di Mural: https://support.mural.co/en/articles/4831483-accessibility-statement</p>

<p>Quizlet</p>	<p>Quizlet fornisce una piattaforma per studenti e docenti per creare e condividere i propri materiali didattici, tra cui flashcard e diagrammi.</p> <p>Quando usarlo?</p> <ul style="list-style-type: none"> - In classe, per creare esperienze di apprendimento gamificate per gli studenti. - A casa, come uno strumento di supporto che consente agli studenti di studiare insieme con le schede. <p>Pro: è uno strumento adatto sia per lo studio individuale degli studenti che per il docente per coinvolgere la classe con esperienze gamificate.</p> <p>Contro: la versione gratuita non consente di sperimentare molte funzioni</p> <p>Link: https://quizlet.com/en-gb</p> <p>Attualmente non è presente alcuna dichiarazione di accessibilità sul sito web di Quizlet. ENAT ha valutato la pagina di aiuto di Quizlet utilizzando uno strumento automatico di controllo dell'accessibilità del web, che ha mostrato che il sito web non soddisfa le linee guida WCAG livello 2.1 AA: https://ace.accessibe.com/?website=https://help.quizlet.com</p>
<p>Padlet</p>	<p>Padlet è uno strumento digitale che può aiutare docenti e studenti in classe e non solo, offrendo un posto unico per una bacheca. Questo nella sua forma più elementare.</p> <p>Quando usarlo?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Per presentare immagini, collegamenti, video e documenti, tutti collocati su una bacheca che può essere reso pubblica o privata. - Per facilitare dei brainstorming, in classe o da remoto - Come strumento per lo studio individuale <p>Pro: molto semplice da usare</p> <p>Contro: nella versione gratuita è limitante perché consente di creare massimo 3 schede</p> <p>Link: http://padlet.com</p>
<p>Google Jamboard</p>	<p>Google Jamboard permette ai docenti di interagire con gli studenti con un'esperienza stile-lavagna, come Padlet. È essenzialmente una lavagna digitale gigante che può essere usata da ogni docente per qualsiasi materia, rendendolo uno strumento ottimo per le scuole</p> <p>Quando usarlo?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Per presentare immagini, collegamenti, video e documenti durante le lezioni da remoto o quando si utilizza una lavagna interattiva (tipo LIM) - Per facilitare dei brainstorming, in classe o da remoto <p>Link: https://jamboard.google.com</p>
<p>Wordwall</p>	<p>Wordwall può essere usato per creare sia attività interattive che stampabili. Le attività interattive vengono riprodotte su qualsiasi dispositivo collegato al web, come computer, tablet, telefono o lavagna interattiva. Possono essere eseguite individualmente dagli studenti, o essere guidate dal docente con gli studenti che si alternano di fronte alla classe.</p>

	<p>Quando usarlo?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Per preparare attività per lo studio individuale e i compiti a casa. - Per preparare documenti stampati che possono essere usati come accompagnamento alle attività interattive o come attività a sé stanti. - Per creare attività interattive, riprodotte su qualsiasi dispositivo collegato al web, come un computer, un tablet, un telefono o una lavagna interattiva. <p>Link: https://wordwall.net/</p>
<p>Strumenti di presentazione</p> <p>Gli strumenti di presentazione sono utili per supportare l'insegnamento con qualche esempio visivo e dispense di slides preconfezionate. Possono essere usati in aula (con l'aiuto di un proiettore o lavagna digitale), nell'insegnamento a distanza o come una risorsa per lo studio individuale degli studenti.</p> <p>C'è un'ampia scelta di strumenti di presentazione da utilizzare – ancora di più ora che si sono diffuse le attività di insegnamento a distanza dovute alla pandemia da COVID-19.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Come scegliere lo strumento che meglio si adatta alle esigenze individuali? <p><i>Alcuni suggerimenti</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Cercare un'app che disponga di modelli pre-costituiti - Controllare se consentono opzioni di condivisione e collaborazione. Diversi strumenti di presentazione sono connessi a piattaforme di collaborazione remote (come, per esempio, Google Classroom), per consentire alle persone di co-editare il documento. - Considerare l'importanza del supporto multimediale: gran parte degli strumenti supporta una varietà di file multimediali (YouTube clips, immagini, audio,....) - Essere consapevoli dell'importanza delle opzioni di presentazione: la modalità di presentazione dovrebbe essere standard su Power Point, ma è possibile trovare anche strumenti di presentazione che consentono di inserire sondaggi e di controllare le statistiche 	
<p>Power Point</p>	<p>Power Point è lo strumento di presentazione più utilizzato per produrre presentazioni che possono contenere testo, grafici, suono, filmati, collegamenti ipertestuali, e altri oggetti. Inoltre consente agli utilizzatori di aggiungere animazioni ed effetti agli elementi delle presentazioni.</p> <p>Link: https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-365/powerpoint</p> <p>Microsoft Office 2016 PowerPoint ha strumenti di accessibilità integrati che possono garantire l'accessibilità di una versione delle slide salvata in PDF (per esempio consentendo link funzionali, descrizioni di immagini e testo leggibile)</p>
<p>Sway</p>	<p>Sway è un'applicazione utilizzata per le narrazioni digitali (digital storytelling). È basata sul web e può essere usata per creare report interattivi, presentazioni, newsletter o dispense digitali.</p> <p>Link: https://sway.office.com/</p> <p>Microsoft Office 365 Sway ha strumenti di accessibilità integrati che possono assicurare l'accessibilità delle slide e delle presentazioni interattive (per esempio consentendo collegamenti funzionali, descrizioni di immagini e testo leggibile)</p>
<p>Canva</p>	<p>Canva è uno strumento di presentazione di facile utilizzo che consente di creare presentazioni elaborate a partire da layout predefiniti. Dà accesso anche a un ampio stock di immagini e contenuti multimediali.</p> <p>Link: https://www.canva.com/en_gb/</p>

	<p>La piattaforma Canva è stata costruita usando le più moderne tecnologie HTML e CSS , ed è conforme alla Web Accessibility Initiative del W3C e alle linee guida della Sezione 508 (accessibilità del web) degli Stati Uniti</p> <p>Vedi maggiori informazioni su Canvas Voluntary Product Accessibility Template. È possibile leggere di più sui più recenti miglioramenti e caratteristiche dell'accessibilità in Canvas Product Release Notes.</p>
--	---

Toolkit per il docente			
Obiettivo	Tecniche efficaci	Strumenti/metodi suggeriti in presenza	Strumenti/metodi suggeriti online
Studenti coinvolti e partecipativi	Usare una varietà di approcci e metodologie. Facilitare il brainstorming Prevedere attività di lavoro di gruppo (max 4/5 persone per gruppo)	Attività lavoro di gruppo Laboratorio pratico	Mural Mentimeter Kahoot Lavagna interattiva digitale (Whiteboard in Microsoft Teams)
Trasferire la conoscenza in modo efficace	Essere brevi e semplici, con istruzioni chiare su come eseguire l'esercizio e le attività proposte. Basarsi su una presentazione contenente i concetti fondamentali , che gli studenti possono utilizzare per le loro dispense	Power Point PDF Sway	
Fornire una formazione pratica	Preparare case history ed esempi in anticipo, chiedendo agli studenti di analizzarli	Articoli stampati/case study da condividere in aula con gli studenti Case history su video	Articoli da condividere con gli studenti prima della lezione Case history su video
Acquisizione di un linguaggio multimediale	Promuovere l'uso di strumenti digitali da parte degli studenti per presentare i loro risultati	PowerPoint Mentimeter Canva	
Assicurarsi di fissare i concetti principali	Ripetizione e ricapitolazione alla fine di ogni lezione Lasciare agli studenti il tempo di fare domande alla fine di ogni modulo	Slide di "ricapitolazione" Lavagna "Parcheggio delle domande"	Slide di "ricapitolazione" Mentimeter

Strumenti per l'insegnamento: checklist e suggerimenti

<p>Strumenti</p>	<p><i>Insegnamento in presenza</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Strumenti di presentazione</u>, come Power Point o Sway, per aiutare gli studenti a memorizzare meglio i concetti e fornire dispense pronte per l'uso. - <u>Strumenti di collaborazione</u>, per promuovere e portare avanti attività di lavoro di gruppo. Sugeriamo di dividere la classe in piccoli gruppi (non più di 4/5 persone per gruppo) e organizzare attività pratiche supportate da cartelloni, post it, evidenziatori. Tutto ciò che può promuovere il brainstorming è ben accetto! <p><i>Insegnamento a distanza</i></p> <p>Piattaforma collaborativa: con la pandemia, quasi tutte le scuole hanno adottato una piattaforma di insegnamento a distanza. È importante assicurarsi di conoscere tutte le caratteristiche di ognuna: si può condividere lo schermo? C'è una chat o uno spazio virtuale dove gli studenti possono fare le loro domande e commenti? È possibile creare stanze multiple per consentire agli studenti di lavorare in gruppo?</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Strumenti di presentazione</u>: si possono utilizzare gli stessi strumenti di presentazione usati per l'insegnamento in presenza. Basta essere sicuri di essere in grado di condividere lo schermo e di presentare i contenuti al pubblico. - <u>Strumenti collaborativi</u>: insegnare a distanza non significa che non si possa avere interazione in classe (e, in alcuni casi, le piattaforme digitali possono anche aiutare a creare dinamiche di edutainment più interattive). Alcuni strumenti che suggeriamo sono Mentimeter, Mural, Quizlet.
-------------------------	---

Terminologia

Terminologia da usare nei materiali di formazione del progetto, contenuti Web, ecc.

1. Generale – in relazione a disabilità e impedimenti

Persone con disabilità è il termine generale da usare quando ci si riferisce a persone con qualsiasi tipo di impedimento. (Usiamo il linguaggio “prima le persone”).

In generale, ci riferiamo a:

Persone con x (dove x è il nome di un impedimento o condizione di salute)

Quando ci riferiamo a tutte le persone con qualsiasi tipo di esigenza di accesso (incluse le persone con disabilità) usiamo la frase:

Persone con disabilità e/o altre esigenze specifiche di accessibilità.

2. Termini/frasi da usare per persone con disabilità sensoriale

Funzioni visive

- **persone non vedenti O persone cieche**
- **persone con impedimento visivo, (possiamo usare anche: persone che sono ipovedenti O persone ipovedenti)**
- **persone daltoniche**

Funzioni uditive

- **persone che sono sorde O persone sorde**
- **persone con impedimenti uditivi**

Funzioni tattili

- **persone con senso del tatto compromesso**

Funzioni gustative e/o olfattive

- **persone con alterazioni del senso del gusto e dell'olfatto**

Funzioni della voce e della parola

- **persone con problemi di linguaggio**

3. Allergie e ipersensibilità

- **persone con allergie**
- **persone che hanno reazioni allergiche o ipersensibilità**

4. Intolleranze alimentari

- **persone con intolleranza/e alimentare/i**
- **persone che necessitano di una dieta speciale**

5. Impedimenti fisici

- **persone con difficoltà a camminare**
- **persone che usano una sedia a ruote**
- **persone che usano dispositivi per la mobilità (può includere persone che usano una sedia a ruote ma anche altri utilizzatori, ad esempio persone che usano deambulatori, che usano stampelle, genitori con passeggini)**
- **persone con destrezza, forza, resistenza ridotte o con problemi di equilibrio**
- **persone di statura bassa o alta**
- **persone con obesità O persone obese**
- **persone con un cane di assistenza O persone con altri animali di assistenza**

NOTA: Persone con Mobilità ridotta (PRMs) – è usato specificamente nei settori del trasporto passeggeri: aerei/ferrovie/ traghetti/autobus e pulman – ma non va usato come regola generale dal momento che non è chiaro a quale gruppi si riferisce. (Le PRMs sono definite secondo i codici IATA ma perfino questi sono molto generici).

6. Capacità cognitive

— persone con impedimenti cognitivi

o più specificamente, dove necessario:

- persone nello spettro autistico O persone con neurodiversità
 - persone con demenza
 - persone con perdita di memoria a breve termine
 - persone con dislessia
- persone che non capiscono la lingua locale

7. Malattie mentali

- persone con malattie mentali

8. Persone anziane O Anziani

Le persone anziane o gli anziani sono sempre inclusi quando ci si riferisce all'accessibilità in quanto possono aver acquisito condizioni di salute a lungo termine che limitano le loro capacità funzionali.

"Anziano" può essere inteso in modo diverso in alcuni paesi, con riferimento al limite di anni: ad esempio 55 anni e oltre, 65 anni e oltre o l'età pensionabile prevista dalla legge nazionale.

Fonti e link utili

- "Brainstorming in the classroom", <https://www.thoughtco.com/brainstorm-in-the-classroom-3111340>
- "What is Place-based Education and Why does it matter" <https://www.gettingsmart.com/wp-content/uploads/2017/02/What-is-Place-Based-Education-and-Why-Does-it-Matter-3.pdf>
- Presentation tools and Power Point Alternatives <https://zapier.com/blog/best-powerpoint-alternatives/>
- "Gamifying Learning Experience: Practical Implication and Outcomes" https://www.researchgate.net/publication/256194365_Gamifying_Learning_Experiences_Practical_Implications_and_Outcomes
- "Addressing the needs of modern students: how gamification can improve learning experience" <https://www.exposit.com/blog/addressing-needs-modern-students-how-gamification-can-improve-learning-experience/>



ALLEGATO – Supplemento al Toolkit






IO5 - Toolkit, programmi e report degli scambi a breve termine di gruppi di alunni / azioni pilota di formazione




Toolkit per la pianificazione e la realizzazione di attività di formazione - Supplemento



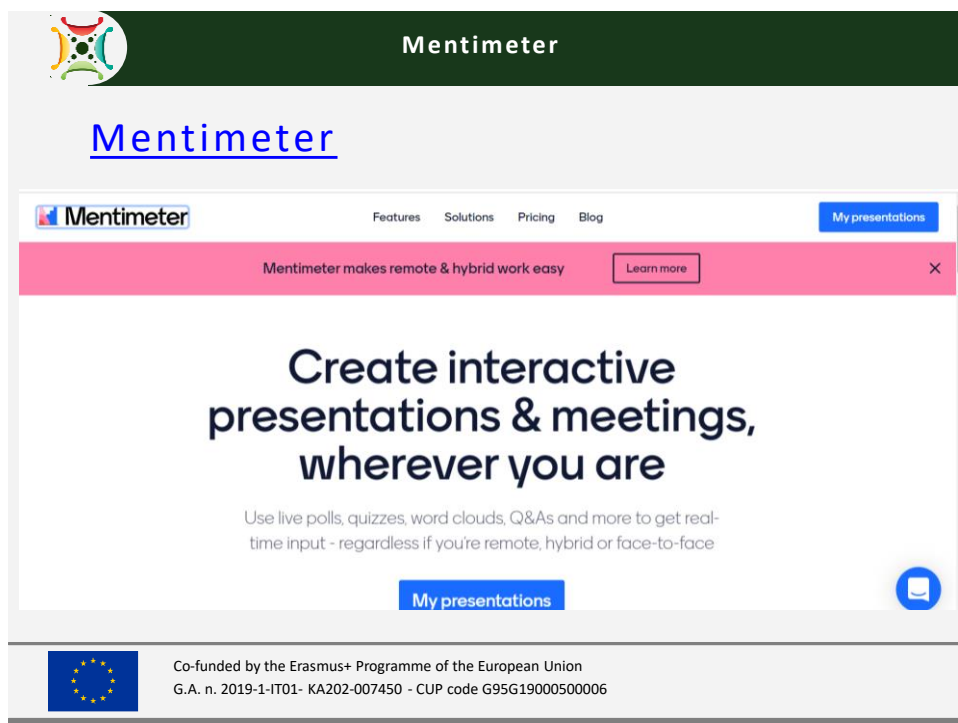
Games Without Barriers project Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006
The content of this document represents the views of the authors only and is their sole responsibility; it cannot be considered to reflect the views of the National Agency or the European Commission or any other body of the European Union. The National Agency and the European Commission do not accept any responsibility for use that may be made of the information it contains.



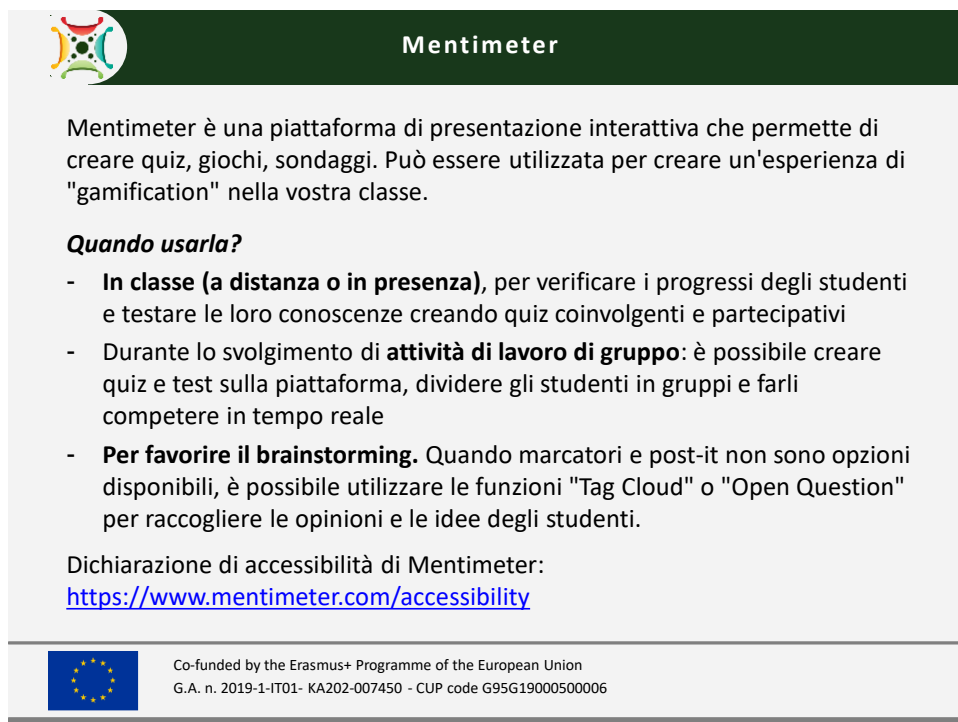
Questo documento contiene spiegazioni pratiche ed esempi su come utilizzare le app e gli strumenti del Toolkit



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006



The screenshot shows the Mentimeter website interface. At the top, there is a dark green header with the Mentimeter logo and the word "Mentimeter" in white. Below the header, the word "Mentimeter" is written in a large, blue, underlined font. The main content area features a navigation bar with links for "Features", "Solutions", "Pricing", and "Blog", and a "My presentations" button. A pink banner below the navigation bar reads "Mentimeter makes remote & hybrid work easy" with a "Learn more" button. The central text says "Create interactive presentations & meetings, wherever you are" followed by a sub-headline: "Use live polls, quizzes, word clouds, Q&As and more to get real-time input - regardless if you're remote, hybrid or face-to-face". There is another "My presentations" button and a chat icon. At the bottom, there is a European Union flag and text: "Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006".



Mentimeter

Mentimeter è una piattaforma di presentazione interattiva che permette di creare quiz, giochi, sondaggi. Può essere utilizzata per creare un'esperienza di "gamification" nella vostra classe.

Quando usarla?

- **In classe (a distanza o in presenza)**, per verificare i progressi degli studenti e testare le loro conoscenze creando quiz coinvolgenti e partecipativi
- Durante lo svolgimento di **attività di lavoro di gruppo**: è possibile creare quiz e test sulla piattaforma, dividere gli studenti in gruppi e farli competere in tempo reale
- **Per favorire il brainstorming**. Quando marcatori e post-it non sono opzioni disponibili, è possibile utilizzare le funzioni "Tag Cloud" o "Open Question" per raccogliere le opinioni e le idee degli studenti.

Dichiarazione di accessibilità di Mentimeter:
<https://www.mentimeter.com/accessibility>

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006

Come si usa - Mentimeter

Come iscriversi

- Cliccare sul pulsante sul lato destro dello schermo e registrarsi gratuitamente. Se si vuole, si può aggiungere al proprio account qualche funzione personalizzata sottoscrivendo una quota mensile con il programma educatore

Boost engagement in the classroom with the plan that's right for you

Not a teacher or student? See [Mentimeter for Professionals](#)

<p>Free</p> <p style="font-size: x-small;">Try out Mentimeter to engage your audience.</p> <p style="font-size: 2em; font-weight: bold; color: #1a4d3d;">\$0</p> <p style="font-size: x-small;">No credit card needed</p> <p style="text-align: center; background-color: #1a4d3d; color: white; padding: 5px; margin-top: 10px;">Get started</p> <ul style="list-style-type: none"> + Unlimited audience + Unlimited presentations + Up to 2 question slides + Up to 5 quiz slides 	<p>Basic</p> <p style="font-size: x-small;">The essentials for engaging your students.</p> <p style="font-size: x-small;">\$9.95/month 30% DISCOUNT</p> <p style="font-size: 2em; font-weight: bold; color: #1a4d3d;">\$6⁹⁹/month</p> <p style="font-size: x-small;">Billed annually, incl. tax Price per presenter</p> <p style="text-align: center; background-color: #1a4d3d; color: white; padding: 5px; margin-top: 10px;">Buy Basic</p> <p style="font-size: x-small; margin-top: 5px;">All Free features, plus</p> <ul style="list-style-type: none"> + Unlimited questions + Import presentations + Export results to Excel 	<p>Pro Recommended</p> <p style="font-size: x-small;">All the power to customize your presentations.</p> <p style="font-size: x-small;">\$24.95/month 40% DISCOUNT</p> <p style="font-size: 2em; font-weight: bold; color: #1a4d3d;">\$14⁹⁹/month</p> <p style="font-size: x-small;">Billed annually, incl. tax Price per presenter</p> <p style="text-align: center; background-color: #1a4d3d; color: white; padding: 5px; margin-top: 10px;">Buy Pro</p> <p style="font-size: x-small; margin-top: 5px;">All Basic features, plus</p> <ul style="list-style-type: none"> + Moderate the Q&A + Add your custom design + Collect audience details 	<p>Campus</p> <p style="font-size: x-small;">An Enterprise solution tailored to your educational organization.</p> <p>Custom</p> <p style="text-align: center; background-color: #1a4d3d; color: white; padding: 5px; margin-top: 10px;">Learn more</p> <p style="font-size: x-small; margin-top: 5px;">All Pro features, plus</p> <ul style="list-style-type: none"> + Single Sign-On + Shared templates + Success manager
--	--	---	---

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006

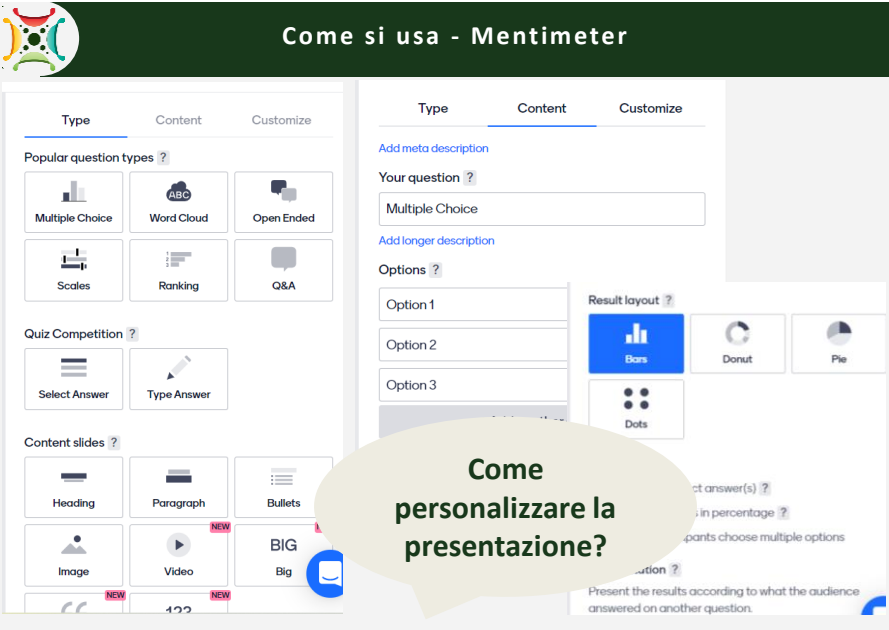
Come si usa - Mentimeter

Cliccare su «**New Presentation**» per iniziare

Scegliere un **tipo di slide** tra le tante disponibili

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006

Come si usa - Mentimeter



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006

Come si usa - Mentimeter

- È possibile scegliere tra diverse modalità per porre le domande:
- **Multiple choice:** i partecipanti devono scegliere una risposta corretta tra tre o più opzioni
- **Word cloud:** ogni partecipante inserisce al massimo 3 parole collegate ad un argomento comune. Le risposte date comporranno una "tag cloud"
- **Open ended:** ogni partecipante può rispondere alla domanda data in poche righe
- **Scales:** i partecipanti devono votare secondo una scala di gradimento
- **Ranking:** i partecipanti devono dare una valutazione alle risposte stilando una graduatoria
- **Q&A:** domanda semplice a cui rispondere con una breve frase

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006



Come si usa - Mentimeter

- Per favorire la competizione e l'apprendimento basato sul gioco in classe, è possibile utilizzare l'opzione "**quiz competition**", in cui il partecipante può selezionare o digitare le risposte corrette. **Il più veloce a digitare guadagnerà punti extra.**

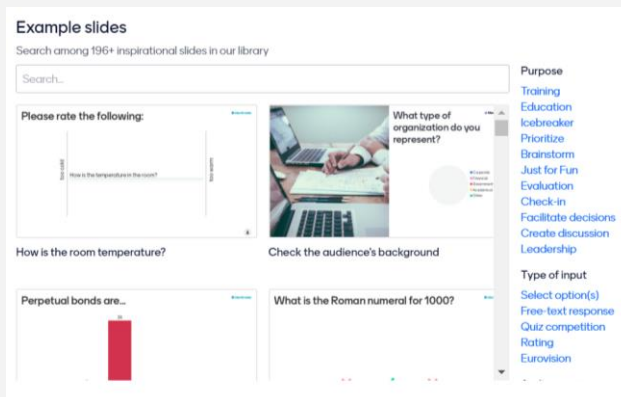


Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006



Come si usa - Mentimeter

- Per trarre ispirazione, si possono consultare le «Example slides»: una serie di suggerimenti per quiz e domande



Example slides
Search among 196+ inspirational slides in our library

Search...

Please rate the following:

How is the room temperature?

What type of organization do you represent?

Check the audience's background

Perpetual bonds are...

What is the Roman numeral for 1000?

Purpose

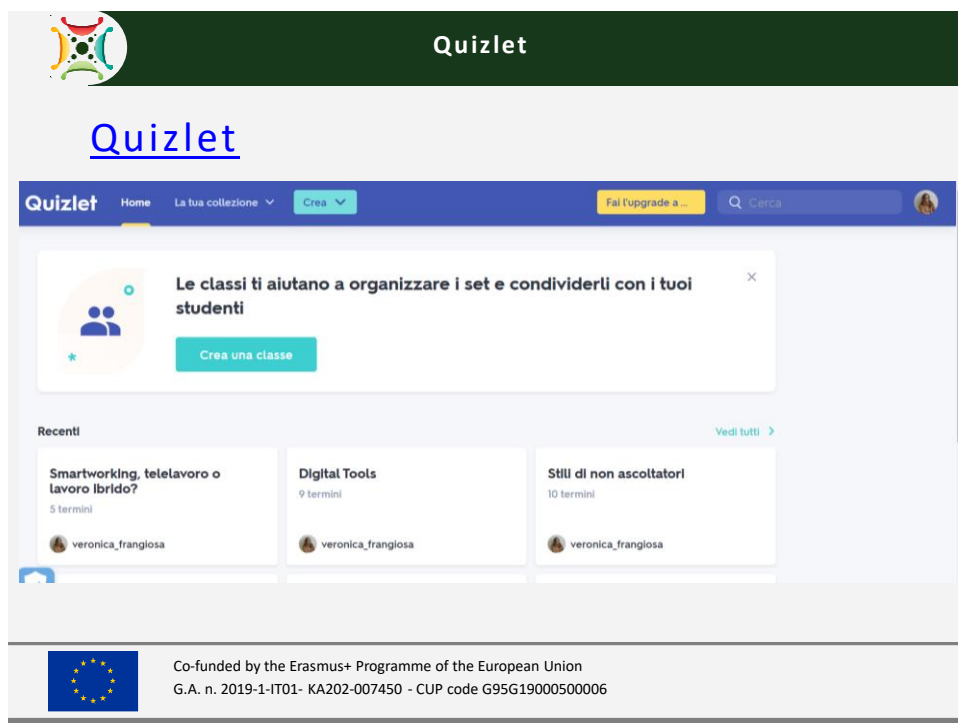
- Training
- Education
- Icebreaker
- Prioritize
- Brainstorm
- Just for Fun
- Evaluation
- Check-in
- Facilitate decisions
- Create discussion
- Leadership

Type of input

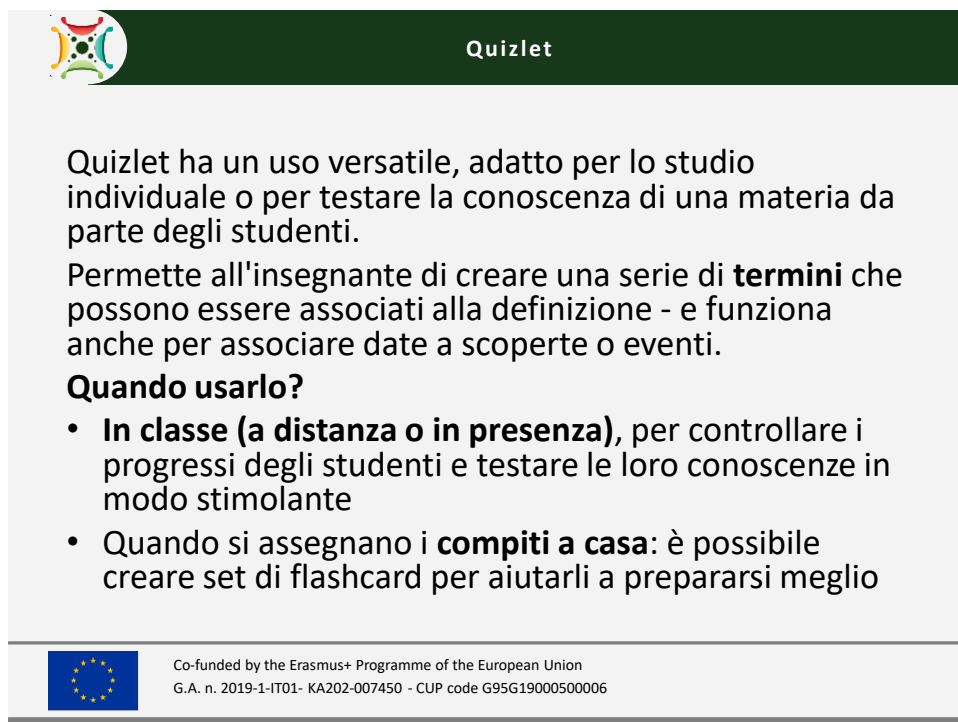
- Select option(s)
- Free-text response
- Quiz competition
- Rating
- Eurovision



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006



The screenshot shows the Quizlet website. At the top, there is a dark green header with the Quizlet logo and the word "Quizlet" in white. Below the header, the main content area has a blue navigation bar with "Home", "La tua collezione", and "Crea" buttons. A yellow "Fal l'upgrade a..." button and a search bar are also visible. A prominent white box with a blue border contains the text "Le classi ti aiutano a organizzare i set e condividerli con i tuoi studenti" and a "Crea una classe" button. Below this, a "Recenti" section displays three cards for "Smartworking, telelavoro o lavoro ibrido?", "Digital Tools", and "Stili di non ascoltatori", each with a "Vedi tutti" link. At the bottom, a footer contains the European Union flag and the text: "Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006".



Quizlet

Quizlet ha un uso versatile, adatto per lo studio individuale o per testare la conoscenza di una materia da parte degli studenti.

Permette all'insegnante di creare una serie di **termini** che possono essere associati alla definizione - e funziona anche per associare date a scoperte o eventi.

Quando usarlo?

- **In classe (a distanza o in presenza)**, per controllare i progressi degli studenti e testare le loro conoscenze in modo stimolante
- Quando si assegnano i **compiti a casa**: è possibile creare set di flashcard per aiutarli a prepararsi meglio

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006

Come si usa - Quizlet

Come iscriversi

- Cliccare sul bottone in alto a destra dello schermo e registrarsi **gratuitamente**. Se si vuole, si può aggiungere qualche funzione di personalizzazione all'account sottoscrivendo un programma per educatori
- Dopo la registrazione, si puoi iniziare a creare il proprio set di studio cliccando sul pulsante «Inizia ora» o "Crea"



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006

Come si usa - Quizlet

Crea un nuovo set

Inserisci un titolo, ad esempio "Biologia - Capitolo 22: Evoluzione"

TITOLO

Aggiungi una descrizione...

DESCRIZIONE

Iniziare creando un **set di studio**: sarà la base per generare test vero/falso, test di memoria e set di flashcard

Inserire **termini e definizioni** - e immagini se si vuole



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006

Come si usa - Quizlet

1. Usa le flashcard per studiare




The screenshot shows the Quizlet interface for a set named 'GWB Esempio'. On the left, there is a navigation menu with options: Live, Flashcard, Impara, Scrivi, Ortografia, Test, Abbina, and Gravità. The main area displays a flashcard with the term 'Universal Design' on the front and the definition 'Un ambiente progettato in modo che sia accessibile, compreso e utilizzato il più possibile da tutte le persone, indipendentemente dalla loro età, dimensioni e abilità.' on the back. A progress indicator at the bottom shows '1/2'.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006

Come si usa - Quizlet

2. Giocare con le opzioni di abbinamento



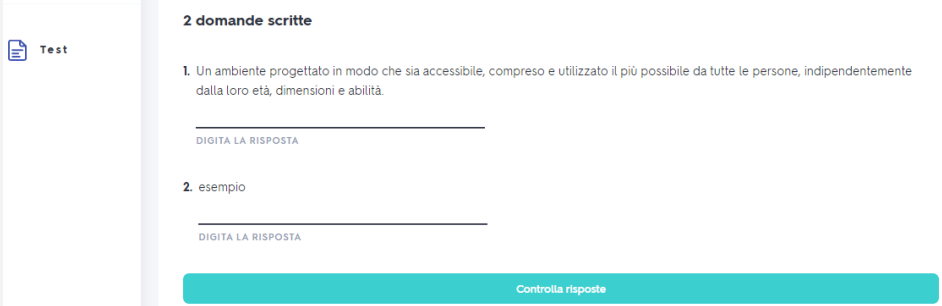
The screenshot shows the 'Abbina' (Match) game interface. On the left, a sidebar displays the 'Abbina' icon and a timer showing 'TEMPO 13,3'. The main area contains a grid of cards: 'esempio', 'Universal Design', 'esempio', and a card with the definition 'Un ambiente progettato in modo che sia accessibile, compreso e utilizzato il più possibile da tutte le persone, indipendentemente dalla loro età, dimensioni e abilità.'

Se si clicca su "Abbina", il sistema creerà automaticamente un set di schede di memoria/accoppiamento, partendo dal set di studio che si è creato. Si può fornire il link agli studenti per coinvolgerli in un diverso tipo di attività di apprendimento.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006

Come si usa - Quizlet

3. Creare i propri test



Se si clicca su **"Test"**, il sistema ne creerà automaticamente uno, partendo dal set di studio che è stato creato

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006

Padlet



Padlet è uno strumento molto utile per coinvolgere gli studenti in un brainstorming virtuale (o fisico): funziona come una lavagna digitale dove tutti possono condividere i loro pensieri e idee!

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006

Come si usa - Padlet

Come iscriversi

- Ci si può registrare gratuitamente e creare fino a 3 padlets, o avere un numero illimitato di padlets se ci si abbona con una quota mensile. Una volta che ci si è registrati, si ha la possibilità di creare nella propria area **fino a 3 padlets** (o se ne può condividere uno con i propri colleghi e amici!)

Ciao, ti diamo il benvenuto su Padlet!

+ CREA UN PADLET CD PARTECIPA A UN PADLET GALLERIA FAI L'UPGRADE

Recenti

Fatto

Condiviso

Mi piacciono

Archiviato

NUOVA CARTELLA

Segnalibri

mmmmmm 2 minuti fa

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006

Come si usa - Padlet

Inizia in bianco...

Muro ANTEPRIMA
Organizza i contenuti in blocchetti simili a mattoncini.

Lista ANTEPRIMA
Disponi i contenuti dall'alto verso il basso in un elenco di facile lettura.

Griglia ANTEPRIMA
Organizza i contenuti in box disposti in file.

Colonna ANTEPRIMA
Raggruppa i contenuti in una serie di colonne.

Mappa ANTEPRIMA
Aggiungi i contenuti a dei punti su una mappa.

Tela ANTEPRIMA
Disponi, raggruppa e collega i contenuti come vuoi tu.

Timeline ANTEPRIMA
Disponi i contenuti su una timeline orizzontale.

SELEZIONA

SELEZIONA

SELEZIONA

SELEZIONA

SELEZIONA

SELEZIONA

SELEZIONA

Si comincia creando un modello cliccando su «Crea un Padlet»: si aprirà una grande finestra dove si potrà scegliere il set!

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006



Come si usa - Padlet

E' possibile scegliere tra diverse opzioni:

- **Muro:** i contenuti saranno organizzati in blocchetti simili a mattoncini.
- **Lista:** i contenuti saranno disposti dall'alto verso il basso in un elenco di facile lettura.
- **Griglia:** i contenuti saranno organizzati in box disposti in file.
- **Colonna:** i contenuti saranno raggruppati in una serie di colonne con titoli. I partecipanti aggiungeranno il loro contributo sotto la colonna specifica
- **Mappa:** i contenuti saranno aggiunti a dei punti su una mappa
- **Tela:** il proprietario del padlet può disporre, raggruppare e collegare i contenuti come vuole
- **Timeline:** i contenuti saranno disposti su una linea orizzontale



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006