



iv4j



GUIDA – STRUMENTI WEB 2.0 PER L'IFP



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Intellectual Output 4

GUIDA – Strumenti Web 2.0

Per L'IFP

Published:

2019

Authors:

FA-Magdeburg | Magdeburg, Germany
Euro-net | Potenza, Italy
Omnia | Espoo, Finland
Partas | Dublin, Ireland
University of Utrecht | Utrecht, Netherlands
SBH Südost | Halle, Germany
GoDesk | Potenza, Italy



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Some materials, referred to in copyright law as “works”, are published under a Creative Commons Licence (licence type: Attribution-Non-commercial-No Derivative Works) and may be used by third parties as long as licensing conditions are observed. Any materials published under the terms of a CC Licence are clearly identified as such.

© This article was published by iv4j.eu and vetinnovator.eu/ under a Creative Commons Licence .
For more information, please visit www.bibb.de.

link to the direct Internet address (URL) of the material in question: <http://vetinnovator.eu/>
link to the Creative Commons Licence referred to: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>
link to the BIBB page containing licence information: <http://www.bibb.de/cc-lizenz>

Contents

Introduzione	6		
Chapter 1. WEB 2.0 per l'IFP	8		
1.1 Ricerca Europea	10		
Germania	11		
Italia	12		
Irlanda	12		
Finlandia	13		
Paesi Bassi	14		
Conclusioni	15		
Chapter 2. WEB 2.0 per l'IFP: Strumenti per l'insegnamento e l'apprendimento	16		
2.1 Introduzione e approccio	18		
Cosa sono le reti virtuali di Comunità per lo Sviluppo Professionale? Qual è il loro scopo in teoria ed in pratica?	19		
Chapter 3. Strumenti WEB 2.0 per la COMUNICAZIONE	22		
3.1 Strumenti di comunicazione	24		
3.2 Condivisione di foto	26		
Organizzare, proteggere e condividere	26		
Elementi da considerare quando si sceglie un servizio	26		
3.3 Siti di condivisione di foto dedicati	29		
Flickr	29		
Google Photos	30		
500px	31		
Imgur	31		
Pixabay	32		
3.4 Siti di social media	33		
Pinterest	33		
Instagram	34		
Facebook	35		
3.5 Strumenti di messaggistica	36		
Skype	36		
Slack	37		
WhatsApp	38		
3.6 Strumenti di condivisione dello schermo	39		
TeamViewer	39		
3.7 Strumenti di video condivisione	40		
Creazione di un proprio contenuto	41		
Condivisione dei contenuti su YouTube	42		
Utilizzo e remix dei contenuti da parte di altri	42		
3.8 Social Media	45		
Social Media for VET: What is its Contribution	45		
Facebook	46		
Twitter	46		
3.9 Comunicazione asincrona	48		
WordPress (CMS)	48		
WIKI (CMS)	50		
Chapter 4. Strumenti Web 2.0 per la COLLABORAZIONE	54		
4.1 Strumenti di collaborazione	56		
4.2 Archiviazione Cloud	56		
Google drive	57		
Dropbox	58		
4.3 Kanban Board Organisers	59		
Trello	59		
MeisterTask	61		
4.4 Piattaforme di apprendimento	63		
Adobe Connect	63		
Ilias	65		
4.5 Scheduling and time management	68		
Google Calendar, Yahoo Calendar	68		
Doodle	71		
Chapter 5. Strumenti Web 2.0 per la CREATIVITÀ	74		
5.1 Strumenti per la creatività	76		
5.2 Strumenti per le presentazioni	76		
Prezi	76		
Google slides	78		
5.3 Mind Mapping	79		
The CmapTools Software Toolkit	80		
Popplet	80		
Mindmeister	82		
5.11 Creazione di info-grafiche	83		
5.12 Creazione o modifica dell'immagine	86		
Canva	86		
Pixlr	87		

Introduzione

Il ruolo cruciale del progetto IV4J risiede nell'esemplificare e dimostrare come l'IFP (Istruzione e Formazione Professionale) possa trarre beneficio dall'utilizzo dei moderni metodi e strumenti del WEB 2.0. Per poter convincere educatori e decisori politici, il progetto IV4J non si limita solo a segnalare che - tramite l'utilizzo del WEB 2.0 - si possa conseguire un miglioramento in termini di efficacia ed efficienza. È, invece, molto più importante chiarire che, l'essenza del processo di apprendimento ed insegnamento si evolverà ulteriormente nella direzione di un apprendimento universale, continuo e costante.

Per poter permettere tutto questo, il team del progetto IV4J ha deciso di articolare attentamente due importanti aspetti: il primo tratta le estensioni WEB 2.0 come non come sconvolgimenti della tradizionale cultura di trasferimento esperienziale dal docente all'allievo; infatti, anche nelle condizioni più drastiche del costruttivismo cognitivo e sociale, rimane ancora possibile identificare l'apprendimento attivo in classe o nei laboratori come un processo orchestrato e diretto dal docente.

Il secondo aspetto, evidente negli esempi di questa guida, non si limita a mettere a disposizione degli strumenti WEB 2.0 per l'evoluzione dell'IFP; è piuttosto il contesto professionale (industria e nuovi settori economici) che spinge per avere un'IFP focalizzata su 2 aspetti fondamentali: innanzitutto, rendere gli studenti sensibili e competenti rispetto ai bisogni del lavoro in un dato momento; inoltre, le nuove realtà lavorative sono cambiate anche nei settori tradizionali come la meccanica, l'agricoltura e pertanto richiedono, per poter sopravvivere, la disponibilità di elementi chiave come le competenze innovative, il coraggio e approcci adattivi.

In altre parole: il team del progetto IV4J vuole rendere gli strumenti ed i metodi WEB 2.0 più chiari e didattici.

Allo stesso tempo, si vuole individuare un contesto in cui le buone pratiche di una IFP modernizzata diventino ispiratrici di un modello in cui il lavoratore diventi co-creatore e co-risolutore dei problemi in aziende che, per sopravvivere, devono necessariamente ottimizzare e innovare. Gli esempi presentati nella guida sono infatti non solo una semplice emulazione della tradizionale sequenza insegnamento-addestramento-test. L'obiettivo è quello di addestrare i dipendenti inesperti nello sviluppo un atteggiamento propositivo ed una maggiore fiducia in sé stessi per poter sviluppare un proprio percorso di carriera. Nel caso dell'IFP, il termine "apprendimento" per questo sviluppo permanente è un eufemismo: in realtà i lavoratori dovranno diventare dei contributori creativi poiché lavorare senza mostrare uno spirito imprenditoriale non sarà più sostenibile nei prossimi decenni.

Vi auguriamo il coraggio e l'ispirazione giusta nel distillare il messaggio e l'impatto finale di questa guida.

Piet Kommers

Chapter 1. **WEB**
2.0 per l'IFP

1.1 Ricerca Europea

Argomento: WEB 2.0 per l'Istruzione e Formazione Professionale

Area di ricerca: Paesi Europei

Livello: tutto il sistema di istruzione con una particolare focalizzazione sulla formazione professionale

Argomenti:

L'innovazione del mercato del lavoro sta trasformando il settore IFP. Ciò richiede che l'IFP diventi più dinamica e flessibile.

La Commissione Europea dal 2009 ha definito, nell'ambito del quadro strategico per la cooperazione europea nel settore dell'istruzione e della formazione (conosciuto come 'ET 2020'¹), ben 4 obiettivi strategici. Le aree prioritarie che sono state riviste a Novembre² - includono: **Oistruzione e formazione aperte e innovative, anche attraverso una piena adesione all'era digitale.**

Nel settore del programma Erasmus+ denominato Istruzione e Formazione Professionale (IFP) è richiesto, come priorità per i progetti finanziati, una focalizzazione su:

"Introdurre approcci sistematici e opportunità per lo sviluppo professionale iniziale e continuo dei docenti, formatori e tutor IFP, sia nelle scuole che negli ambienti di lavoro, concentrandosi sullo sviluppo di metodi di istruzione e pedagogie digitali, aperti e innovativi, efficaci attraverso l'utilizzo delle TIC"³

Tutti i Governi e Ministeri dell'Istruzione in Europa stanno provando, da alcuni anni, ad innovare il sistema d'istruzione, con risultati e livelli di implementazione differenziati. In effetti, in molti Paesi Europei, le politiche sull'apprendimento digitale ed online sono progettate ed implementate a livello nazionale.

La Commissione Europea ha pubblicato un interessante studio denominato: **"Education & training 2020 - Survey on policies and practices of digital and online learning in Europe: digital and online learning"**⁴.

Lo studio indica che ci sono stati dei progressi nel settore dell'istruzione in merito all'integrazione delle tecnologie digitali ed online con la finalità di migliorare i processi di insegnamento e conoscenza così come anche i risultati di apprendimento. Emerge che gli investimenti in infrastrutture continuano ad essere una delle priorità principali nel coinvolgimento del governo in tema di apprendimento digitale ed online.

¹ Le conclusioni del Consiglio del 12 Maggio 2009 quadro strategico per la cooperazione europea nel settore dell'istruzione e della formazione "ET 2020") – maggiori dettagli sono disponibili https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/about-education-and-training-in-the-eu_it

² Il Rapporto congiunto del 2015 da parte del Consiglio e della Commissione Europea sul Quadro Strategico della Cooperazione Europea in tema di istruzione e formazione – Conclusioni del Consiglio del 23 Novembre 2015 – rif. <http://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-14440-2015-INIT/en/pdf>

³ Erasmus+ Programme Guide: https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/sites/erasmusplus/files/files/resources/erasmus-plus-programme-guide_en.pdf

⁴ Disponibile per il download: <http://bookshop.europa.eu/en/education-training-2020-pbNC0216722/>

I 7 partner del progetto hanno condotto una ricerca, prevalentemente nei propri Paesi di appartenenza, sulla situazione del coinvolgimento degli strumenti web 2.0 nel sistema dell'Istruzione e Formazione Professionale (IFP)

I risultati della ricerca sono i seguenti:

Germania

Una iniziativa congiunta del Ministero Federale per l'Istruzione e la Ricerca seguirà, in alcuni settori e occupazioni opportunamente selezionati, la risposta alla seguente domanda: Cosa è ancora importante e quali sono le competenze che devono essere ampliate per il mondo di domani?

La crescente digitalizzazione del mondo del lavoro richiede sempre più delle qualifiche da parte di lavoratori esperti, insieme a diversi parti interessate dal mondo dell'economia, della ricerca e della pratica IFP, l'Istituto Federale Tedesco per l'IFP (BIBB) ha esaminato le conseguenze specifico di questo per l'Istruzione e Formazione Professionale (IFP). La rivista "Vocational Training in Research and Practice – BWP" documenta i risultati iniziali e di progresso sul tema.

L'utilizzo delle applicazioni Web 2.0 nel sistema di Istruzione e Formazione Professionale in Germania deve essere considerato nel contesto più ampio della digitalizzazione. Non è possibile fornire una panoramica generale dello stato attuale e dell'orientamento strategico in modo onnicomprensivo.

In Germania sussiste un quadro differenziato per quanto riguarda l'uso dei media digitali, così come delle applicazioni web 2.0. Le ragioni di tale eterogeneità sono:

- Il sistema scolastico in Germania è variegato.
- Esistono diverse possibilità di accedere alla formazione professionale.
- Il sistema è duale, ad esempio, l'apprendimento è simultaneamente svolto in azienda e nelle scuole professionali.

Tuttavia, nelle scuole professionali tedesche c'è sempre stata una costante richiesta per un maggiore uso di media digitali in classe. Ma il processo è lento anche in un paese così progressista come la Germania.

Le scuole professionali in Germania non usano ancora a pieno tutte le possibilità della digitalizzazione. Questa è la conclusione di uno studio della Fondazione Bertelsmann.¹

Solo una scuola professionale su tre ha una buona copertura Wi-Fi. Secondo lo studio, il 40% delle scuole non ha il WIFI. Oltre allo scarso livello di infrastrutture, lo studio mostra anche la mancanza di supporto per gli insegnanti nell'affrontare nuove tecniche. Il 53% degli insegnanti intervistati e il 43% dei formatori in azienda si sono lamentati di non avere una guida su come offrire aiuti per l'apprendimento digitale. La maggioranza dei due gruppi (il 60% ciascuno) ha anche affermato che non c'era abbastanza tempo per affrontare dei nuovi metodi di apprendimento.

Italia

Secondo i risultati di una ricerca condotta da Angela De Piano dell'Università di Ferrara, nel quale è stato analizzato l'uso degli strumenti WEB 2.0 da parte dei docenti, è emerso che gli insegnanti utilizzano solo una piccolissima parte del potenziale della rete.

Al fine di migliorare l'utilizzo di queste nuove tecnologie nei programmi educativi, il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca ha pubblicato un documento programmatico chiamato Scuola Digitale. È un pilastro fondamentale della cosiddetta "Buona Scuola" (Legge 107/2015), un programma operativo che riflette la posizione del governo in relazione alle più importanti sfide dell'innovazione nel sistema pubblico: il nucleo di questa visione è l'innovazione del sistema scolastico e le opportunità per l'educazione digitale.

Questo programma non è solo un semplice utilizzo massivo di tecnologia: nessun passaggio educativo può assumere la forma di un approccio didattico intensivo e la tecnologia non può essere allontanata dalla fondamentale "relazione umana", come ricordato dall'OCSE di recente. Questo Programma risponde all'esigenza di costruire una nuova visione dell'educazione nell'era digitale, attraverso un processo che, per la scuola, è legato alle sfide che la società deve affrontare nell'interpretare e sostenere l'apprendimento durante tutto il ciclo di vita ed in diversi contesti formali e non.

Nonostante il quadro generale della scuola italiana abbia molto bisogno di programmi intensivi volti ad incoraggiare lo sviluppo di una metodologia di insegnamento al passo coi tempi, non si registrano degli esempi di eccellenza scaturite dalle politiche degli ultimi anni.

Irlanda

L'Irlanda ha una politica definita sull'istruzione e formazione continua e l'uso della tecnologia in essa. La prima "Strategia per l'apprendimento potenziato dalla tecnologia nell'istruzione e formazione continua nel periodo 2016-2019"⁵ definisce un quadro iniziale per l'uso delle applicazioni WEB 2.0 per migliorare l'istruzione e la formazione professionale. Questa strategia rientra nella più ampia "Strategia di istruzione e formazione continua 2014-2019"⁶ e nella "Strategia nazionale irlandese delle competenze per il 2025"⁷.

Secondo la strategia per l'apprendimento potenziato dalla tecnologia, "la tecnologia fa sempre più parte di come viviamo e prosperiamo nella nostra vita quotidiana". L' "Internet delle cose" è diventato una realtà, in cui strumenti, servizi ed altri oggetti quotidiani vengono progettati per essere connessi digitalmente e le persone hanno bisogno di competenze digitali per accedere e trarre vantaggio da queste innovazioni. Nell'educazione e formazione moderna, è essenziale che tutti gli studenti siano attrezzati per comprendere e sfruttare tutti i vantaggi della tecnologia nel loro lavoro, a casa e nelle loro comunità ... C'è stata un'esplosione nella disponibilità di software e sistemi IT, nei modi di sviluppare, immagazzinare e recuperare risorse di apprendimento; nei supporti infrastrutturali e nell'uso di Internet per migliorare l'ambiente di apprendimento, indipendentemente dal luogo in cui si trovano gli insegnanti e gli studenti (ETBI, SOLAS p7). Questa è una chiara dichiarazione del riconoscimento della crescente importanza degli strumenti Web 2.0 nell'istruzione e formazione continua ed offre l'opportunità di un maggiore uso di strumenti tecnologicamente avanzati.

5 ETBI, SOLAS (2016), 'Strategy for technology-enhanced learning in Further Education and Training 2016-2019' (Solus, Dublin)

6 Solas (2014), 'Further Education and Training Strategy, 2014-2019', (Dept. of Education/Solas, Dublin)

7 DES (2015), 'Irish National Skills Strategy 2025' (Department of Education and Skills, Dublin)

La strategia si basa su 3 temi: partire dalle capacità esistenti e dalle buone pratiche, per poi ampliare l'accesso ed infine conseguire miglioramento continuo e innovazione. (ETBI, SOLAS pp10-11). Tuttavia, è necessario riconoscere le sfide che il sistema educativo deve affrontare nello sfruttare gli strumenti del Web 2.0. La strategia ha individuato quattro aree di sviluppo interconnesse per affrontare queste sfide come:

1. 'Progettazione del programma - costruzione di approcci innovativi come la flipped classroom (insegnamento capovolto); 'portare il proprio dispositivo'; apprendimento misto; social media; piani di apprendimento interattivi e individualizzati; meccanismi di feedback e valutazioni nei programmi di istruzione e formazione continua, a seconda dei casi.
2. Contenuti di apprendimento - eBook; video; animazioni virtuali; simulazioni e risorse di eLearning che supportano i risultati dell'apprendimento di un corso ritenuti come più appropriati per l'area tematica o il gruppo di clienti in tutto il percorso di istruzione e formazione continua.
3. Sviluppo professionale continuo - sviluppare le competenze e la fiducia nell'utilizzo della tecnologia per insegnare e migliorare l'apprendimento per il personale esistente e anche come elemento della formazione iniziale degli insegnanti.
4. infrastruttura tecnologica: accesso alla banda larga, wireless e accesso alla rete; ambienti di apprendimento virtuale; comunità online di apprendimento e pratiche collaborative; sistemi interni di gestione dei contenuti; calendari online dei corsi; la registrazione dello studente e il software del sistema di supporto dello studente integrati in modo da ridurre la duplicazione degli sforzi. È stata inoltre evidenziata la necessità di dare priorità ai finanziamenti in base alle meccanismi del ritorno dell'investimento.

Questi quattro elementi devono essere sviluppati in parallelo al fine di integrare con successo l'apprendimento della tecnologia. Questo approccio è supportato da pratiche esemplari a livello internazionale; ad esempio, l'iniziativa tecnologica pedagogica e di conoscenza dei contenuti (TPACK) è emersa come un chiaro e utile costrutto per i ricercatori che lavorano nel comprendere come l'integrazione della tecnologia si possa meglio integrare nell'apprendimento e nell'insegnamento (ETBI, SOLAS p16).

La strategia per l'apprendimento potenziato dalla tecnologia riconosce che l'Irlanda ha ancora una lunga strada da percorrere. "È probabilmente giusto dire che, sebbene non sia attualmente un paese leader nell'apprendimento basato sulla tecnologia, l'Irlanda è comunque ben posizionata grazie ai progressi significativi previsti per i prossimi tre-cinque anni. È in corso un significativo programma di riforma e sviluppo all'interno del sistema di istruzione e formazione, con una forte spinta a sostenere l'insegnamento e l'apprendimento di alta qualità del ventunesimo secolo (ETBI, SOLAS p21).

Finlandia

Le competenze per il 21 ° secolo in possesso da parte del personale docente, in particolare per quanto riguarda l'ICT, non sono in generale di livello adeguato in Finlandia, qualora vengano confrontate con le esigenze della società, la vita lavorativa e le competenze in uso delle TIC da parte degli studenti.

Questo problema è stato sollevato sia a livello della base che al livello del sistema educativo nazionale. Per il primo, non ci sono abbastanza risorse assegnate agli insegnanti per migliorarsi durante il loro orario di lavoro. Per il secondo, molte delle competenze TIC sono state ottenute nel tempo libero ed in contesti di apprendimento informale.

Nel 2011 il Ministro dell'Istruzione e delle Cultura ha istituito un gruppo di lavoro aperto per aggiornare il quadro delle competenze digitali per il personale docente, tenendo presente che la società e le esigenze pratiche risultavano molto eterogenee.

Come risultato di questo lavoro, il MoEC ha pubblicato un sito con licenza CC BY-SA che descrive il quadro delle competenze (<http://opefi.wikispaces.com>). Ci sono tre livelli per le competenze: abilità necessarie per il proprio lavoro/scuola; competenze necessarie allo sviluppo in rete; competenze specialistiche necessarie in importanti progetti nazionali o internazionali. Si tratta di un adattamento nazionale del quadro delle competenze ICT sviluppato dall'UNESCO per gli insegnanti.

Le competenze sono elencate come argomenti aperti e settoriali, che vanno dalla legislazione e le questioni relative al diritto d'autore alle competenze pedagogiche, di piattaforma e collaborative.

Questo quadro serve come deposito modulare e guida per creare programmi pratici per un'ulteriore addestramento professionale.

Diversi progetti pratici e strategie digitali di organizzazione hanno applicato il quadro generale. Il MoEC e il Consiglio Nazionale dell'Istruzione hanno finanziato dozzine di progetti basati su questo quadro e che forniscono uno sviluppo di competenze per insegnanti in modalità aperte, interattiva ed online.

Attualmente il MoEC sta promuovendo e co-sviluppando l'uso di badge aperti per rendere maggiormente visibili le nuove competenze degli educatori. L'idea è che il badge digitale contenga tutte le informazioni necessarie sulle competenze o abilità, in alternativa al solito certificato di "partecipazione" - e che sia gestito dagli stessi educatori in modo che siano facili da condividere ed utilizzare quando e dove necessario.

La maggior parte delle scuole, comuni ed altri istituti di apprendimento pubblici hanno adottato il duplice modello di ulteriore formazione professionale: l'organizzazione fornisce alcune competenze e risorse, mentre gli insegnanti e i formatori sono stimolati ed incoraggiati ad aggiornare le loro competenze anche informalmente e tramite il tutoraggio tra pari.

Paesi Bassi

Dopo aver definito la recente evoluzione nei paradigmi di apprendimento e nelle misure didattiche, Web 2.0 e connessionismo⁸ sono solo strumentali nel rendere questo passo evolutivo realistico e sostenibile. Le tecnologie Web consentono ai servizi di diventare più flessibili, più agevoli e diversificabili. Per la formazione professionale queste qualità sono state desiderate per molto tempo; l'apprendimento deve essere erogato ed adattato alle esigenze dello studente. Anche quando i corsi basati sul web emulano semplicemente il modo tradizionale di formazione, il loro valore aggiunto è notevole in termini di flessibilità, utilizzabilità ("analisi dell'apprendimento") e sintonizzazione sulle varie categorie di studenti. Il vero valore delle tecnologie di apprendimento Web 2.0 rimane il suo effetto di trasformazione sugli aspetti discussi nella guida IO3. Il modo più conciso per caratterizzare l'apprendimento 2.0 è il pieno impatto e l'integrazione delle modalità di interazione dei social media. La scelta delle sei buone pratiche nel contesto dell'IFP olandese rappresentano dei perfetti esempi per analizzare il cambiamento paradigmatico in atto.

⁸ http://wiki.p2pfoundation.net/Connectionist_Learning_Theory_-_Siemens

La digitalizzazione del mondo del lavoro porterà anche a un cambiamento crescente nei mezzi di apprendimento e nei processi di insegnamento sia nelle formazione professionale iniziale che in quella continua.

Conclusioni

È difficile essere completi e non sottovalutare l'impatto del connessionismo e degli effetti del WEB 2.0 nel trasformare l'IFP da modello di "trasferimento di competenze" a quello di "sviluppo di competenze". La forza trainante non è stata né la "spinta" degli strumenti web e dei social network, né la ricerca di tecniche innovative. Ovviamente hanno aiutato, tuttavia il WEB 2.0 ha stimolato, in tutti i settori della società, a sfruttare il suo ruolo nel campo dell'istruzione e dell'IFP in particolare. La vera forza trainante è comunque l'integrazione delle interazioni Web 2.0 negli ambienti di apprendimento e il modo in cui i suoi effetti catalitici lasciano traspirare nuove culture di apprendimento.

Chapter 2. **WEB 2.0 per
l'IFP: Strumenti per
l'insegnamento e
l'apprendimento**

2.1 Introduzione e approccio

Il WEB 2.0 si sviluppa rapidamente nella sue componenti tecniche ma anche nella sua integrazione con i metodi tradizionali di insegnamento, nella pubblicazione tradizionale di libri e nelle modalità di comunicazione elettronica. Visto il carattere dirompente del WEB 2.0, sia gli insegnanti che gli studenti si stanno adeguando continuamente al nuovo contesto. Al fine di implementare l'adozione del WEB 2.0 da parte degli insegnanti dell'IFP, il ruolo delle piattaforme è stato predominante negli ultimi quattro decenni. Esse svolgono un ruolo sempre più importante nella comunicazione, nella collaborazione e nella creatività durante la selezione, l'innovazione e il processo di implementazione del WEB 2.0 nell'IFP. Il WEB 2.0 implica una presenza e fisica e delle interazioni sociali durante l'utilizzo di Internet. Le applicazioni Web come le app su smartphone e tablet PC consentono un accesso rapido e una assistenza nella navigazione. I social network ed i social media offrono servizi particolari sul WEB 2.0; permettono ai suoi membri di sentirsi parte di una comunità allargata composta da amici degli amici.

Quando si parla di WEB 2.0 nell'Istruzione e Formazione Professionale, il potenziale si esplica in 3 direzioni:

1. Permette ai formatori IFP di imparare continuamente dai loro colleghi in tutto il mondo. Il WEB 2.0 è particolarmente utile per gli insegnanti IFP al fine di ottenere consapevolezza, conoscenza e abilità delle nuove migliori pratiche per l'adozione e l'utilizzo di nuovi media per l'insegnamento / apprendimento. (Vedi Appendice A).
2. Permette ai discenti IFP di accedere a nuovi metodi/strumenti professionali in modo più agevole e versatile sia prima che durante lo svolgimento dell'attività lavorativa. Nel caso dei corsi IFP, non è ancora del tutto chiaro come si debba mantenere un equilibrio tra "seguire" il corso ed "esplorare" le risorse di apprendimento sparse in rete.
3. Sia per gli insegnanti che per gli studenti IFP, la partecipazione tramite il WEB 2.0 ha aumentato le opzioni per collaborare, sviluppare un atteggiamento di apprendimento basato sui problemi ed investire nel pensiero creativo e nella soluzione dei problemi.

I progressi nel WEB 2.0 per l'IFP si basano in parte sulla ricerca, tuttavia gran parte delle migliori pratiche derivano dall'evoluzione IFP in corso basata sulle esperienze positive / negative da parte degli insegnanti delle scuole di formazione professionale. In sintesi, possiamo dire che il WEB 2.0 ha influito sul fatto che l'IFP agisca da catalizzatore; ha accelerato la trasformazione dell'IFP da quella diretta e basata sull'esercitazione verso un sistema di apprendimento misto dove lavorare, esplorare e apprendere. Il suo effetto più determinante è nel ruolo del formatore che è passato da essere insegnante a diventare un mentore e guida.

I rapporti di ricerca sulle tendenze precedenti rispetto al WEB 2.0 per l'IFP sono da collocarsi in dei semplici inventari che cercano di focalizzarsi sul passaggio verso l'apprendimento collaborativo e basato sui problemi. Si tratta di applicare il paradigma dell'apprendimento costruttivista articolato nel fatto che gli studenti "costruiscono" conoscenze e che queste conoscenze complesse si basano su esperienze e concetti precedenti.

Nel suo articolo „[Il lavoro è l'apprendimento e l'apprendimento è il lavoro](#)“, Harold Jarche ha proposto due dimensioni: "Strutturato -> Gerarchico" e "Orientato agli obiettivi -> Guidato dalle Opportunità". Le sue fasi sono rispettivamente 1. Gruppi di lavoro, 2. Comunità di pratica e 3. Reti sociali. Il bisogno di diversità si esprime nel "Lavorare a voce alta" e si rivolge principalmente alla prestazione lavorativa

congiunta. Il puro programma di apprendimento si chiama **PKMastery** (Personal Knowledge Mastery) e si concentra sul tentativo di prendere il controllo del proprio sviluppo professionale. In: „[Un approccio olistico allo sviluppo professionale degli insegnanti nell'informatica](#)“ Sue Sentance afferma che lo sviluppo professionale degli insegnanti dovrebbe incentrarsi sull'aumento dei progressi registrati dagli studenti e misurarne i risultati.

Cosa sono le reti virtuali di Comunità per lo Sviluppo Professionale? Qual è il loro scopo in teoria ed in pratica?

Le Comunità per lo Sviluppo Professionale idealmente è un luogo di incontro per i membri di una comunità basata su lealtà reciproca, condivisione di un obiettivo comune e nel sentirsi responsabili per il successo di tutti i suoi componenti. Nella sua fase iniziale, le CSP si manifestano come una rete virtuale: un insieme organizzato di servizi online che migliorano la comunicazione e la collaborazione in un gruppo di persone. Le reti virtuali possono migliorare ed estendere i social network esistenti (il networking di gruppo), perché rendono la comunicazione a distanza e nel tempo sia economica, che rapida e gratificante. Le reti agevolano la comunicazione nel tempo e possono servire a intensificare, amplificare, moltiplicare ed estendere le interazioni, ad esempio, incoraggiando scambi reciproci, immagazzinando informazioni e stimolando impegni emotivi e personali. Le reti virtuali hanno particolare rilevanza e valore per i professionisti impegnati nei social network. Le piattaforme virtuali non solo possono migliorare l'interazione come all'interno di qualsiasi social network, ma possono anche migliorare l'interazione professionale. Ad esempio, possono facilitare la collaborazione degli insegnanti che lavorano in diverse scuole o in diverse fasi o settori dell'istruzione. Possono sostenere la comunicazione e la collaborazione tra diversi attori: datori di lavoro, formatori, insegnanti, esperti, ricercatori, responsabili politici e discenti. Il termine "comunità di pratica" si riferisce a contesti condivisi, pratiche, ruoli e relazioni che caratterizzano un gruppo di lavoratori che collaborano l'uno con l'altro in un'attività o in una vocazione comune.⁹ Una piattaforma virtuale può funzionare come una "comunità virtuale di pratica" che facilita, comunica e migliora ciò che è condiviso da una professione o da un sottogruppo di una professione. In definitiva, una comunità virtuale di pratica può aumentare la fiducia e il co-working e, in questo modo, consentire ad una professione di funzionare in modo più collettivo ed efficace.

Queste caratteristiche delle reti virtuali consentono alle CSP di diventare delle potenti infrastrutture per lo sviluppo professionale continuo. Rendono più facile e gratificante per i professionisti imparare gli uni dagli altri, collaborare e adattare il loro apprendimento al proprio sviluppo professionale e personale. Una rete virtuale può assumere la forma di un insieme unificato e integrato di servizi elettronici, nel qual caso è meglio nota come piattaforma virtuale. È anche possibile che una rete virtuale sia costituita da servizi elettronici sovrapposti o interconnessi ma separati. Nella maggior parte dei casi, le piattaforme virtuali sono integrate da una più ampia rete di altri servizi, social media ed e-mail. Il termine social media si riferisce a un tipo di applicazione basata su Internet che consente agli utenti di creare profili utente oltre a caricare e condividere contenuti.¹⁰ Tali social media possono fungere da supporto per una rete professionale virtuale (ad esempio un gruppo professionale su FaceBook) oppure possono essere "collegati" a una piattaforma professionale virtuale al fine di migliorarne la funzionalità. Questa guida si occupa principalmente dell'aspetto dell'apprendimento dalla pratica reale nelle piattaforme virtuali. La revisione delle piattaforme sopra descritte suggerisce che, in pratica, le piattaforme virtuali per insegnanti possono essere classificate in base al loro scopo principale:

⁹ Wenger, Etienne (1998). *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*. Cambridge: Cambridge University Press
¹⁰ I social media più popolari sono elencati: https://en.wikipedia.org/wiki/Social_media#Most_popular_services

1. Le piattaforme di repository servono per archiviare e distribuire dei materiali: in genere, sono supportate dal Ministero e tendono ad avere un'architettura e una gestione dall'alto verso il basso
2. Le piattaforme attuali si concentrano maggiormente sugli argomenti e sull'innovazione. Possono essere dall'alto verso il basso o possono anche assumere la forma di un mercato in cui gli insegnanti possano trovare rapidamente nuove pratiche e guadagnare dai diritti per la creazione di proprie lezioni
3. Le piattaforme comunitarie servono un gruppo di utenti ragionevolmente ben definito con particolare attenzione alla comunicazione interattiva. Solitamente sono stati lanciati da un gruppo o da un'associazione di insegnanti e sono generalmente gestiti in modalità distribuita.

Le CSP in rete sono le migliori possibilità per rafforzare i docenti IFP e quindi anche gli alunni. L'apprendimento e lo sviluppo personale vanno di pari passo con l'ampliamento dello spettro delle strutture del WEB 2.0 e consentono ai professionisti dell'IFP di concentrarsi su un determinato ambito curricolare e di dare la priorità a soluzioni pragmatiche al di là del puro fascino mediatico e della attualità globale, ecc.

Per rendere questo capitolo più efficace e leggero, le parti sulla gestione dei CSP è rimandata alle appendici seguenti:

- Appendice A: Reti, comunità e piattaforme attuali per l'assistenza agli insegnanti IFP in Europa. La sua conclusione principale è che la necessità di infrastrutture WEB 2.0 non è unica. Almeno una quindicina di reti di insegnanti europei sono state, fino ad ora, rilevate e sottoposte a screening per il loro aumento, sostentamento e sopravvivenza. Per comprendere i meccanismi e gli incentivi sociali sottostanti, vengono menzionate sedici reti specializzate. Lo stesso sarà necessario per ogni settore dell'IFP nell'ulteriore prosecuzione di questo progetto IV4J.
- Appendice B: Tabulato delle caratteristiche di cinque piattaforme di supporto per insegnanti. Cinque piattaforme per lo sviluppo professionale degli insegnanti IFP sono state selezionate sulla base del loro impatto e della loro reputazione a livello nazionale. L'obiettivo era fornire una rappresentazione compatta delle funzionalità, della missione, della ampiezza di risorse e dello stadio di sviluppo della comunità. Dalla matrice sono emersi tre driver ricorrenti: supporto per l'archiviazione, l'attualità e la comunità. Dopo un'attenta valutazione, sono stati selezionati i prossimi cinque CSP formativi: **TES**, **ETBI**, **FORAUS**, **SFIVET** e **DSCHOOL**. Le conclusioni sono che i membri di piattaforme dedicate orientate all'archiviazione (Repository) tendono ad utilizzare i social media generali (in genere Facebook) per integrare il regime dall'alto verso il basso con la condivisione in tempo reale e personale. In conclusione: sembra che i tre principali driver crescano di impatto una volta integrati gli altri due. L'altra tendenza che si può vedere è che i social media come LinkedIn iniziano a sviluppare specifiche community per lo sviluppo professionale e possono diventare infine il quarto driver.
- Appendice C: Altre piattaforme di supporto per insegnanti IFP rilevate. Questa appendice si rivolge ad una più ampia costellazione di CSP per l'IFP, non solo in Europa, ma anche in Australia e Canada. Il suo obiettivo è lasciare che le organizzazioni IFP scelgano se la "cultura" europea di subordinare il sostegno dell'IFP alle autorità nazionali sia ancora valida e di successo.
- Appendice D: Cinque piattaforme per il supporto degli insegnanti IFP; Identificazione e raccomandazioni per potenziali reti pilota. Questa appendice riporta i CSP selezionati alle

sue funzionalità di base come Notizie, E-Learning (formati di lezioni e corsi), OER (Risorse educative Aperte) come MOOC (Massive Open Online Courses), Blog, Forum, ecc. Per ognuno dei cinque paesi dell'UE con i relativi CSP educativi preferiti, vengono discussi degli aspetti come la flessibilità, le modalità gestionali, gli effetti collaterali commerciali, la scala e le capacità, il tempo di ritorno sugli investimenti e gli sforzi, ecc. La sua conclusione principale è che, contrariamente all'IFP come parte del percorso regolare d'istruzione, l'IFP per le PMI (piccole e medie imprese) ha bisogno di un formato e di una meccanica molto più flessibili di quanto stimato nei decenni precedenti; È difficile distinguere una struttura di base, e l'autenticità dei processi di insegnamento agli studenti sembra essere più importante rispetto al paradigma classico di trasferimento di competenze dall'anziano al novizio.

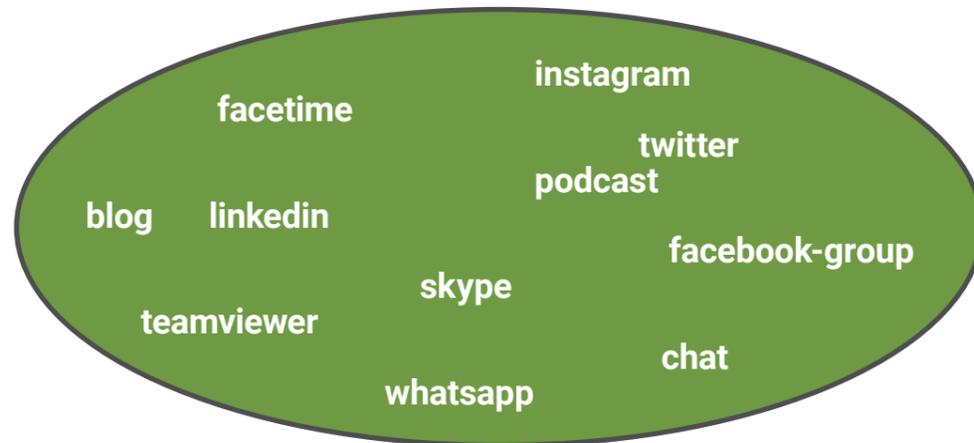
- Appendice E: le piattaforme per l'apprendimento professionale degli insegnanti IFP. In questa appendice, cerchiamo di fornire conclusioni riassuntive su ciò che gli insegnanti IFP necessitano dai CSP: 1. Notizie e aggiornamenti, 2. Una repository con materiale didattico innovativo e 3. Una comunità per collaborare con i colleghi. Le cinque piattaforme discusse mostrano un grado maturo nei primi due ingredienti: Notizie e repository.

Come conclusione generale di questo capitolo possiamo dire che, osservando i molti tentativi di costruire dei CSP per l'IFP, si può imparare molto su come evitare i fallimenti, gli squilibri tra frammentazione, consolidamento e riutilizzabilità. Il prossimo passo è lasciare che ciascuno dei partner del progetto IV4J rifletta sui compromessi menzionati e sulle ambizioni di sviluppo che devono essere prese in considerazione. La flessibilità e lo sfruttamento intelligente dei meccanismi di rete WEB 2.0 disponibili sembrano essere la massima priorità per ciascuno dei fornitori IFP. Sebbene i singoli insegnanti IFP possano improvvisare e trovare soluzioni WEB 2.0 locali, sembra utile trovare dei modelli per un approccio comune.

Chapter 3. **Strumenti**
WEB 2.0 per la
COMUNICAZIONE

3.1 Strumenti di comunicazione

Siti web, podcast, sondaggi, blog, gruppi email es. Skype Moodle, Podcast, Twitter, lavoro in gruppo



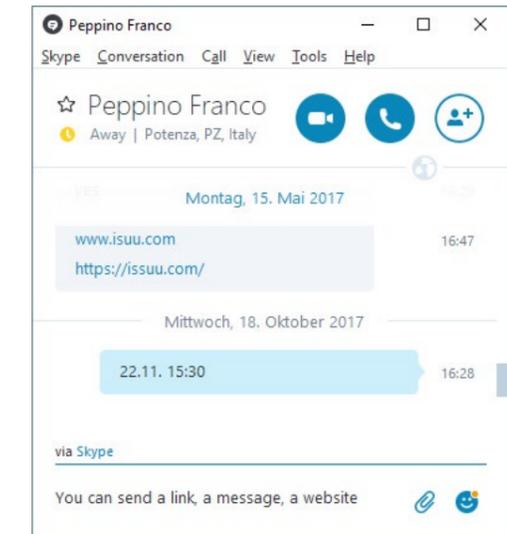
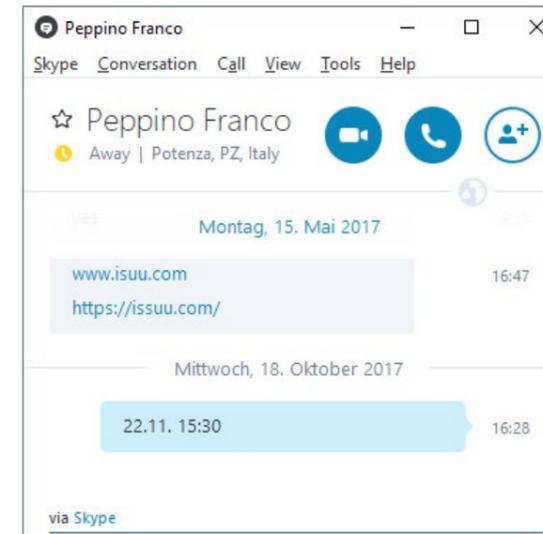
Quando osserviamo gli strumenti di comunicazione, questi si possono classificare per applicazione, programma, gruppo o hardware in uso (per PC, MAC, tablet, smartphone).

Concentriamo l'attenzione sul formatore/insegnante nel processo IFP. In questo caso sono molto popolari i blog, dove gli insegnanti utilizzano i blog in classe e possono, quindi, condividere informazioni, attività, progetti. L'obiettivo generale può essere la discussione su uno specifico argomento o una domanda posta dall'insegnante. I blog possono informare su dei contenuti e generare interesse sulle lezioni future. Un'altra variante è quella di poter scoprire ciò che gli studenti già sanno. L'utilizzo di Blog può fornire agli studenti dei feedback dai compagni di classe e/o insegnanti.

La comunicazione può essere anche effettuata tramite i social network es. Twitter per informare i genitori sulle attività scolastiche.

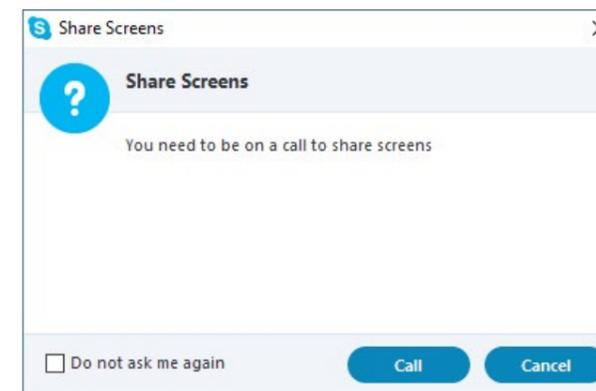
La comunicazione frontale tramite l'utilizzo del video richiede una registrazione su un sito come con OoVoo.com oppure skype.com (gratuito).

Per i formatori IFP è molto difficile trovare del tempo per l'auto-formazione, per testare diversi siti Web, app, strumenti, piattaforme. Se si effettua una ricerca su Google o altri motori di ricerca ... si è in breve tempo sovraccarichi di risultati, con centinaia o migliaia di piattaforme e strumenti diversi presenti sul mercato. In quanto pioniere in questo campo, è stato selezionato il software gratuito "Skype" di Microsoft. Un insegnante o una classe possono collegarsi con un'aula in un'altra parte del mondo, grazie a dei video interattivi.



Descrizione sintetica: senza costi, grazie ad una semplice connessione ad internet si può:

- Parlare con 1 o più persone, utilizzando audio e/o video. Si possono osservare le mimiche, i gesti ed anche degli oggetti
- Si possono scambiare file da un partecipante all'altro (scambio senza email).



- Incontri virtuali via Skype per discutere su alcuni argomenti di un progetto. Si può trovare un mutuo accordo, concordare delle date e gestire degli argomenti di discussione
- Si può condividere lo schermo, guardare in gruppo lo stesso contenuto, foglio di calcolo o una informazione
- TeamViewer ed altre applicazioni

3.2 Condivisione di foto

Probabilmente si hanno a disposizione gli strumenti per scattare quotidianamente centinaia di foto: con strumenti digitali, telefoni cellulari, tablet, fotocamere DSLR, videocamere con cui sono state scattate 1,2 trilioni di foto nel 2017 - più di 1.000 immagini per ogni persona al mondo.¹¹

In genere le foto vengono salvate sul cellulare e condivise su Facebook o Instagram. Col passare del tempo diventa difficile la ricerca della foto di cui si necessita o la si vuole includere in una presentazione o in un video-progetto. La finalità di questo testo è fornire delle idee sul perché e dove caricare delle foto per meglio condividerle ed organizzarle. Sono elencati anche i migliori siti per trovare immagini gratuite di alta qualità online. La guida chiarisce anche gli aspetti da considerare quando si sceglie un servizio o le limitazioni in tema di copyright.

Questa guida è un risultato del progetto IV4J. È stato scritto specificamente per l'istruzione professionale e le sue implicazioni con i luoghi di lavoro. In molti casi gli studenti, le scuole ed i datori di lavoro svolgono dei progetti comuni, o gli studenti devono documentare il loro apprendimento sul posto di lavoro. Gli esempi riportati descrivono un uso possibile per l'istruzione professionale nell'UE.

Organizzare, proteggere e condividere

La prima cosa da fare è organizzare le foto, siano esse di carta o in formato digitale. Le foto di carta possono essere scansionate anche con un telefono cellulare, magari posizionando due lampade su ciascun lato con un angolo di 45 gradi tale da evitare dei riflessi. Poi, ci sono dozzine di siti di condivisione di foto affidabili per caricare le foto e organizzarle in cartelle oltre ad aggiungere etichette (tag) o altre informazioni utili per trovarle in seguito.

Anche se i siti di condivisione di foto più popolari possono essere considerati affidabili, è meglio avere almeno una copia offline, ad esempio su un disco rigido esterno. Una volta che si ha la conoscenza di cosa si ha e dove, è facile condividere e riutilizzare le foto. Se le si rende pubbliche e se si sceglie una licenza che dà ad altri il permesso di usarle, le foto daranno un contributo prezioso alla cultura aperta. Allo stesso modo, si possono utilizzare le foto condivise da altri.

Oltre a usare le foto per sé stessi, come condividerle sui social media, le stesse sono preziose materie prime per presentazioni, siti web scolastici, progetti video e molto altro. In particolare per il lavoro di squadra, l'opzione più semplice è caricare le immagini su una cartella (repository) online facilmente accessibile.

Elementi da considerare quando si sceglie un servizio

Meglio scegliere un sito di condivisione di foto che opera da un po' di tempo e che è viene raccomandato da diversi articoli come questo. Usabilità, stabilità e longevità sono importanti. Occorre pensare ad esigenze particolari come la sincronizzazione automatica con il telefono, lo spazio di archiviazione, le opzioni sulla privacy, ecc..

Le principali categorie sono 3:

1. Siti specifici di condivisione delle foto
2. Siti di social media
3. Software cloud principalmente per archiviazione personale

Per caricare e gestire delle foto, c'è bisogno di un account utente. Tutti i siti presentati qui hanno un'opzione di account gratuito per la condivisione delle immagini. Con alcuni, ci sono dei limiti per quanto riguarda il numero di foto o la dimensione dell'immagine. Se si sta gestendo un progetto scolastico, occorre pensare accuratamente quale account e-mail si debba utilizzare per la registrazione in modo che il contenuto rimanga accessibile anche qualora uno studente o un insegnante lasci la scuola.

La proprietà delle proprie foto rimane. Nei loro Termini di servizio, i siti chiedono di accettarli per fare una varietà di cose con i tuoi contenuti, principalmente per poterli copiare tra server e mostrare le tue foto agli altri. Alcuni, in particolare i servizi di social media come Facebook e Twitter, si basano sulla condivisione e sul re-tweeting dei contenuti, e i loro Termini chiedono di fornire al fornitore di servizi tutti i diritti per utilizzare il contenuto come preferiscono. Potrebbe essere difficile o addirittura impossibile ottenere le foto cancellate dal servizio. Quindi, occorre caricare solo contenuti per i quali ci si sente a proprio agio anche se iniziano a vivere una vita propria online.

Ad esempio, anche se l'autore di questa guida ha caricato le sue foto su uno dei siti "più sicuri", Flickr.com, queste foto appaiono in altri servizi come Hiveminer.com e Picssr.com.

Dal punto di vista del copyright, i siti di condivisione di foto specialistici sono i migliori. Tuttavia, occorre controllare sempre prima le condizioni. I Termini di Flickr.com chiariscono che le foto sono tue e che non le useranno in nessun modo non adeguato.¹² Photobucket dichiara che qualsiasi foto caricata come "privata" rimarrà tale, ma se si contrassegna il contenuto come pubblico, si concede un diritto, non esclusivo, esente da diritti, non revocabile, diritto e licenza per copiare, vendere, trasmettere, distribuire, trasmettere, pubblicare, mostrare pubblicamente (ad esempio, postarlo altrove), riprodurre e creare opere derivate da esso (ovvero le cose basate su di esso), sia in stampa sia in qualsiasi tipo di versione elettronica esistente o in seguito sviluppata, per qualsiasi scopo, compreso uno scopo commerciale con il diritto di concedere in sub-licenza tali diritti agli altri.¹³

Se il proprietario del copyright non dichiara diversamente, le persone devono sempre chiedere un permesso quando desiderano utilizzare una foto per uno scopo diverso da quello privato. Per semplificare le cose in merito a contenuti condivisi, molti siti di condivisione di foto utilizzano delle licenze Creative Commons (CC). È il sistema più ampiamente utilizzato per informare in che modo il contenuto può essere riutilizzato. La licenza CC di base è la CC BY (4.0). CC si riferisce alla licenza Creative Commons in generale, e le lettere che seguono si riferiscono a termini specifici, in questo caso il pronome "per". Significa che bisogna accreditare la fonte.

¹² <https://www.flickr.com/services/api/tos/> (12/20/2017)

¹³ <http://photobucket.com/terms> (12/20/2017)

Un esempio su come riutilizzare e fare riferimento a una foto caricata su Wikimedia Commons sotto licenza Creative Commons:



Helsinki South Harbour Panorama di Roccodm da [Wikimedia](#) (CC BY-SA)

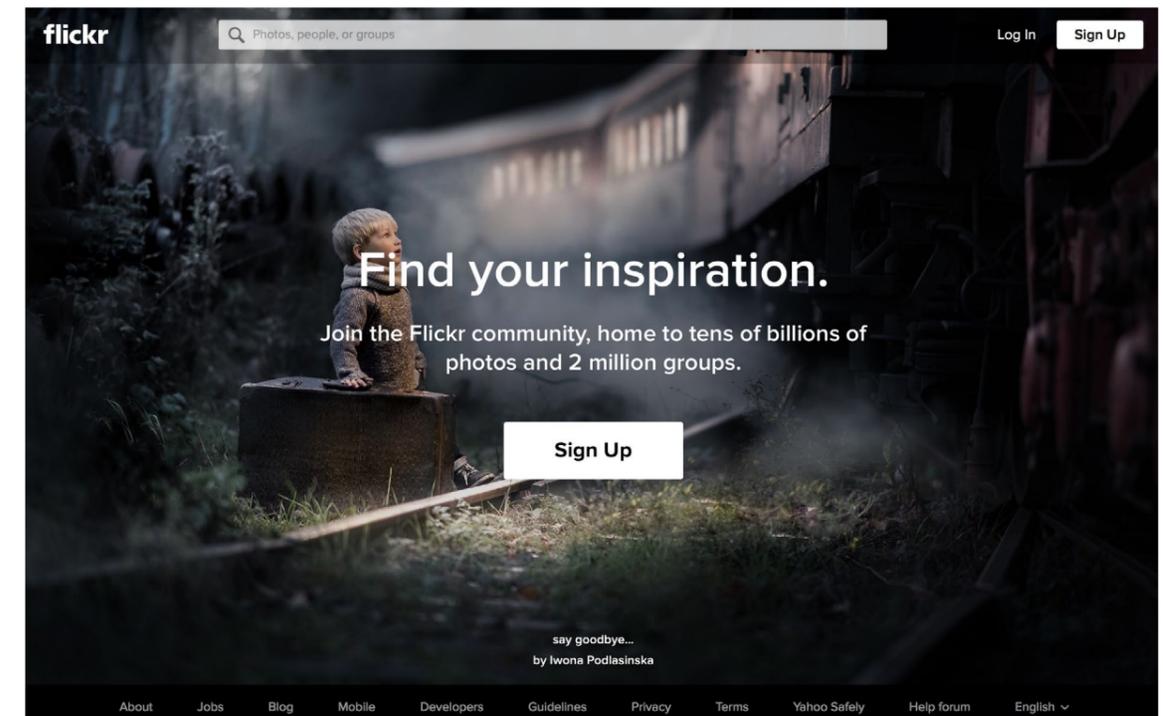
Di seguito si riportano delle brevi introduzioni ad alcuni servizi di condivisione di foto con l'opzione gratuita (a Dicembre 2017). I più popolari e versatili sono elencati prima. Sono stati omissi altri siti popolari come Photobucket a causa della pratica di inserire molta pubblicità per gli account gratuiti. Per maggiori informazioni, su Wikipedia esiste una lista dei siti di condivisione di immagini aggiornata denominata [List of image-sharing websites](#).

Questa guida non include servizi di archiviazione cloud quali Dropbox, Google Drive oppure OneDrive con le loro peculiarità per quanto riguarda il lavoro in gruppo e nemmeno Adobe Lightroom CC che possiede un software per l'organizzazione delle immagini e la loro modifica anche in modalità online.

Esistono anche dei siti per la condivisione di immagini panoramiche a 360°. Maggiori dettagli sono disponibili online su: [How To Share 360 Degree Photos](#) or [Best 360 photo sharing platforms](#).

3.3 Siti di condivisione di foto dedicati

Flickr



Flickr è uno dei più grandi siti di condivisione di foto. È possibile caricare e condividere foto, creare album e raccolte e partecipare alle discussioni della comunità online. Si possono utilizzare parole tag per rendere più semplice la ricerca di contenuti. Flickr è attualmente di proprietà di Yahoo e quindi è necessario utilizzare o creare un account Yahoo. Esiste una vasta collezione **The Commons** composta da decine di migliaia di foto e disegni pubblicati dalla British Library, dalla Library of Congress e simili. È possibile accedervi anche senza un account, proprio come la maggior parte degli altri contenuti di Flickr.

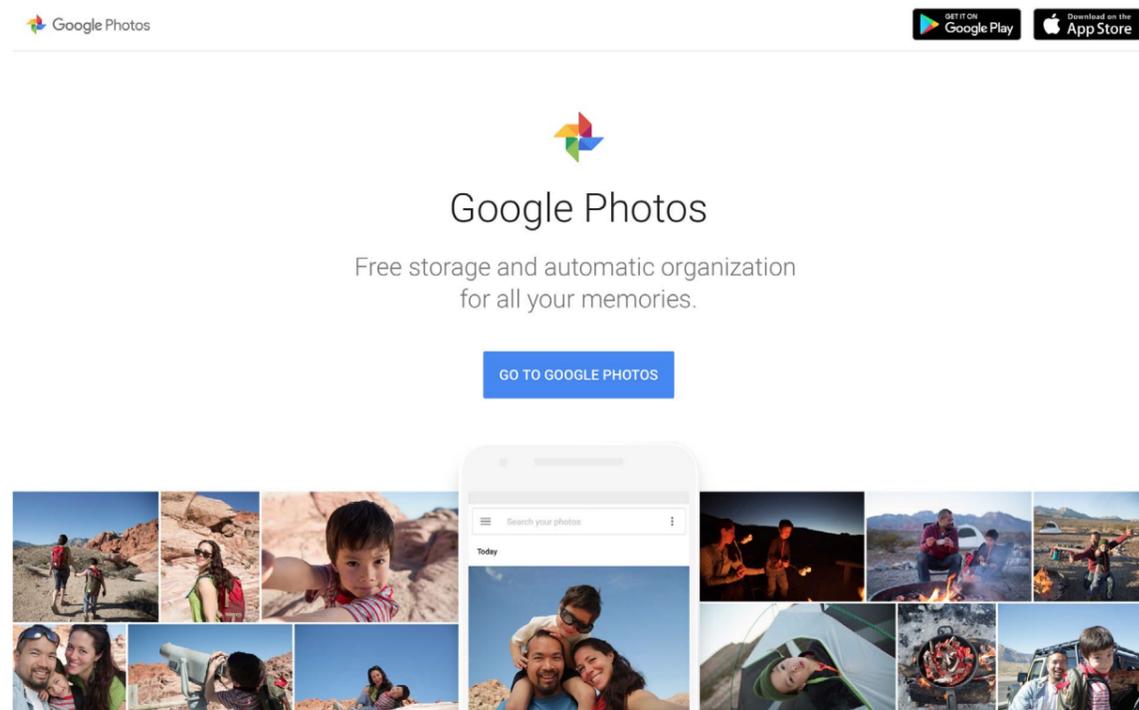
Tipi di account: Gratis / Professionale / Professionale +

Archiviazione: 1 Tb (limitato per tutti i tipi di account)

Proprietà dei contenuti: Impostazioni di privacy flessibili, supporto delle licenze Creative Commons, le foto pubbliche possono essere visualizzate senza un account

Esempi: [European Vocational Skills Week](#), [Carrigallen Vocational School, Ireland](#)

Google Photos



Google Foto era originariamente concepito per il backup di foto mobili (Android e iOS) e il loro caricamento da utilizzare in servizi di Google come Blogger. Organizza le foto per posizione e data. Può anche riconoscere l'oggetto o l'argomento della foto con l'aiuto dell'intelligenza artificiale, ne facilita la ricerca e la utilizza per il raggruppamento automatico di conseguenza. Esistono strumenti di modifica di base come il colore e l'esposizione, oltre ad alcune funzioni automatiche come la trasformazione delle immagini in mini-animazioni. Una restrizione importante è che, al momento, non esiste un modo diretto per ottenere il codice per incorporare una foto su una pagina web.

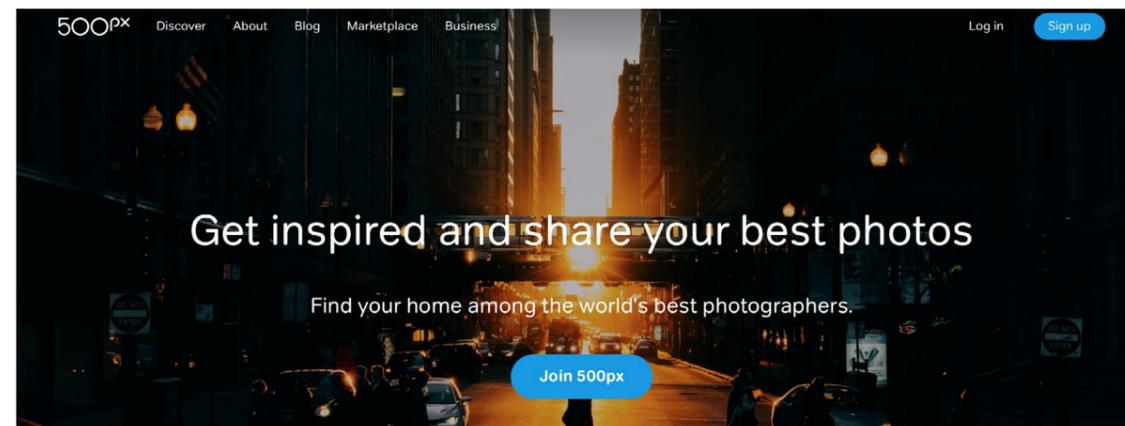
Tipi di account: Gratis / A pagamento per archiviazione "extra" in modalità "Originale"

Archiviazione: Illimitata per foto della dimensione "Originale" a "Alta Qualità" (Google comprime file eccedenti i 16 Mb – ottimo per file diversi dal formato RAW); per il formato "Originale" si utilizza lo spazio del Google Drive

Proprietà dei contenuti: Impostazioni di privacy flessibili, non supporta le licenze Creative Commons, le foto pubbliche possono essere visualizzate senza un account. I termini di servizio sembrano concedere a Google l'utilizzo illimitato delle foto anche per finalità di marketing. Per quest'aspetto, si può leggere ad es. [questa discussione](#).

Esempi: Gli studenti durante un'attività internazionale di scambio utilizzano Blogger – un sito basato sui servizi Google. In molti casi si caricano delle foto da Google Photos e si condividono sul blog. Un esempio è dato dal blog di Omnia ad es. [relativo agli scambi nei Paesi Bassi](#)

500px



500px è concepito come servizio per fotografi professionali con un portfolio da condividere. Non si trovano foto familiari o documenti lavorativi. Ha una sezione per la vendita. L'account gratuito non offre la possibilità di creare un portfolio o mostrare delle immagini.

Tipi di account: Gratuito / a pagamento

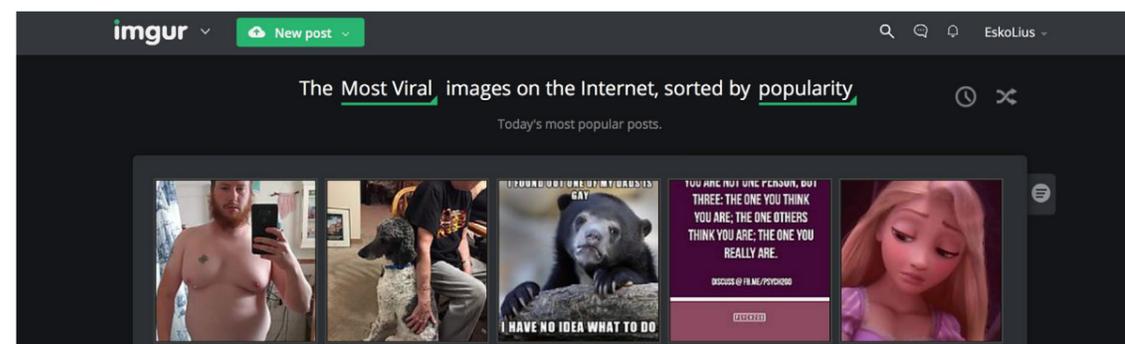
Archiviazione: Gratuita fino a 20 foto / A pagamento: illimitata

Proprietà dei contenuti: Privata/pubblica, supporta le licenze Creative Commons, le foto pubbliche possono essere visionate senza un account

Esempi: [Lavori artigianali per brochure per l'IFP](#) etc

Imgur

Imgur è molto diverso da qualsiasi altro servizio elencato. È a metà strada tra una repository (archivio) di condivisione di foto e un social media. Il caricamento delle foto è veloce, semplice e non richiede un account. Ci sono strumenti di Meme Generator e creazione di GIF. Come servizio, Imgur è affidabile, anche se il contenuto per l'utente è più assimilabile a dei meme virali (un'idea, stile o azione che si propaga attraverso Internet, spesso per imitazione, diventando improvvisamente famosa) o a delle istantanee quotidiane. Non ci sono garanzie che le foto caricate su Imgur rispettino le leggi sul copyright. Imgur viene principalmente utilizzato come servizio di collegamento. Quindi,



se si ha una foto da condividere o incorporare in un sito web o in un post di un forum di discussione, si potrebbe prima caricarlo su Imgur.

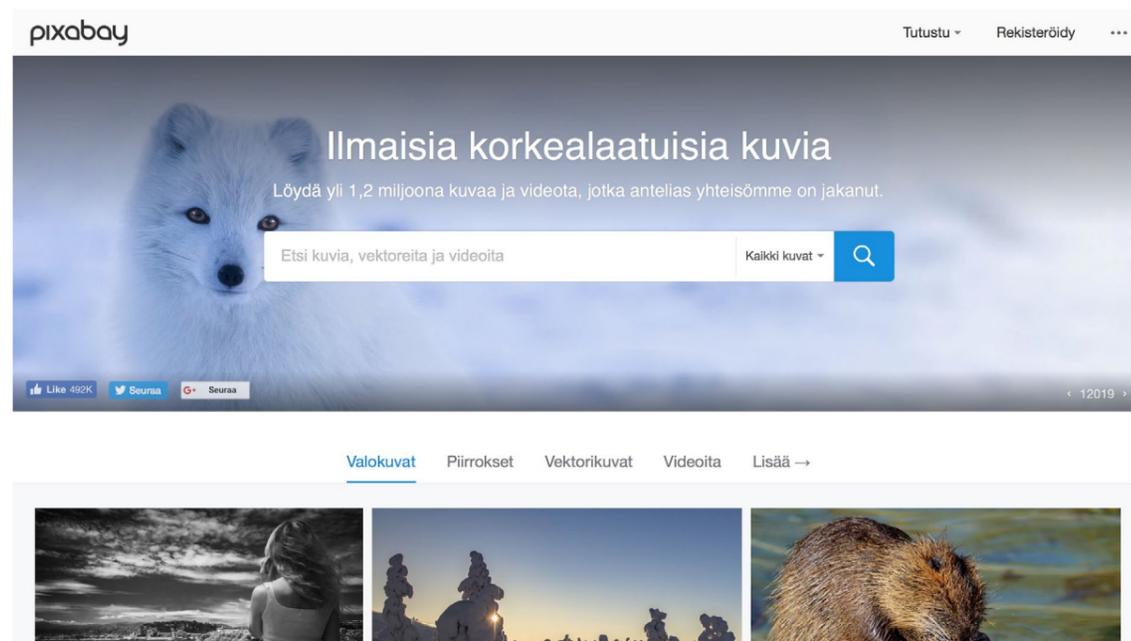
Tipi di account: Gratuito, per un caricamento singolo non c'è nemmeno bisogno di un account

Archiviazione: Illimitato (20Mb limite per una singola foto)

Proprietà dei contenuti: Privato/pubblico, senza supporto per licenze Creative Commons, le foto pubbliche possono essere visionate senza account

Example: [Apprendimento in realtà virtuale per l'IFP](#)

Pixabay



Pixabay Pixabay è uno dei migliori siti per trovare contenuti visivi aperti e di alta qualità. Tutto ciò che è stato caricato su Pixabay è condiviso con la licenza Creative Commons CC0, il che significa che è possibile utilizzare le foto, le illustrazioni ed i video in qualsiasi modo si desideri anche senza accreditare il fotografo. Esistono standard di qualità delle immagini per i contenuti, quindi non tutte le foto vengono accettate. Pixabay mostra anche i contenuti di Shutterstock. Questi non sono concessi in licenza su CC0 e potrebbero confondere l'utente alla ricerca di foto esenti da diritti. Non è possibile incorporare foto sui propri siti Web direttamente da Pixabay. È necessario, quindi, che il contenuto venga prima scaricato per poi essere allegato o caricato su un altro servizio.

È possibile visionare anche [Unsplash](#) che ha funzioni simili con contenuti ad alta qualità e gratuiti

Tipi di account: Gratuito

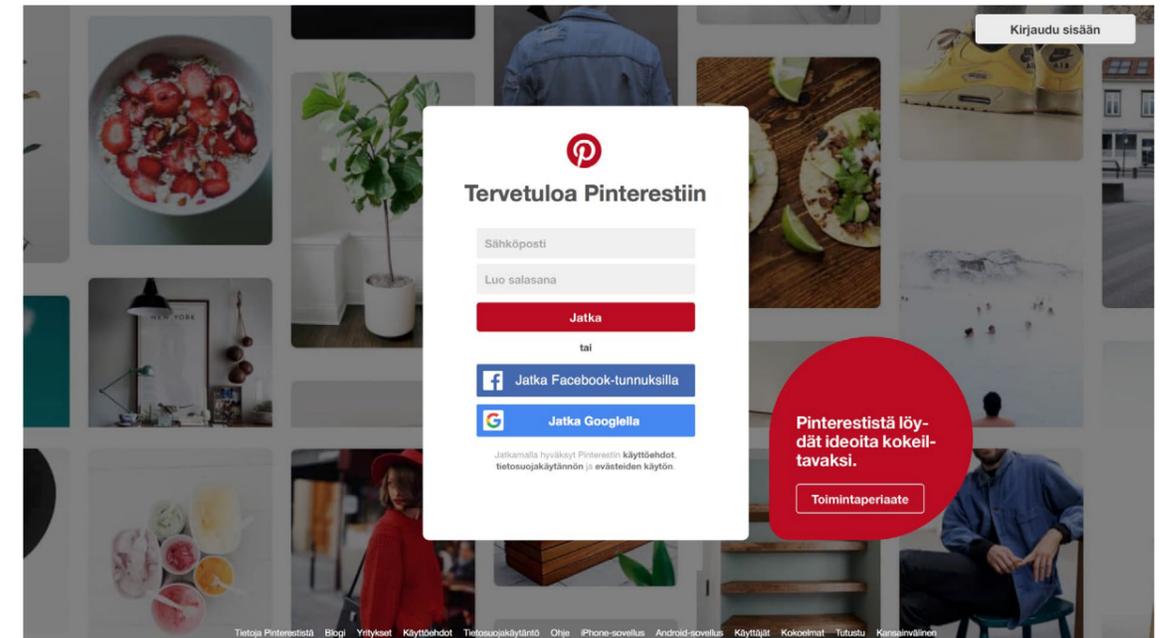
Archiviazione: Illimitato

Proprietà dei contenuti: Privato/Pubblico, supporto limitato per licenze Creative Commons (CC0), le foto pubbliche possono essere visualizzate senza account

Esempi: [Foto per finalità di apprendimento](#)

3.4 Siti di social media

Pinterest



Mentre Facebook e Twitter puntano maggiormente sulla condivisione generale dei contenuti, **Pinterest** è più orientato a condividere ed appuntare le immagini. Pinterest è uno dei più grandi siti di condivisione di immagini ed è completamente gratuito. C'è bisogno di un account per condividere e gestire i contenuti. Per lo più le foto vengono aggiunte a delle schede tematiche collegandole alle foto che sono già online. Ciò significa che la maggior parte dei contenuti che si trova su Pinterest sono effettivamente protette da copyright.

Tipi di account: Gratuito

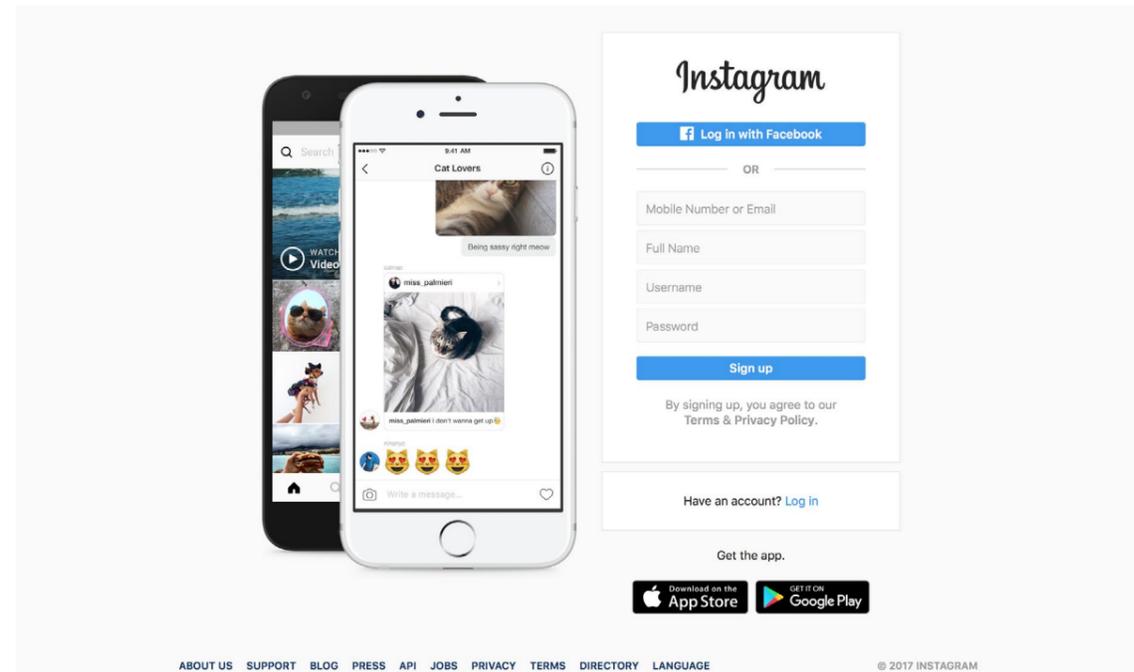
Archiviazione: Illimitata

Proprietà dei contenuti: Privata/Pubblica, mancanza del supporto per licenze Creative Commons, le foto pubbliche possono essere visualizzate senza account

Esempi: [Fornitura di una bacheca per gli insegnanti](#), [Bacheca di materiale per l'apprendimento nel settore automobilistico \(motori\)](#)

Instagram

Instagram è nato per condividere le foto dal telefono tramite l'app per dispositivi mobili Android o iOS. Si basa sul concetto di diffondere contenuti sulla vita personale o su un progetto di lavoro. L'app ha una serie di strumenti di base per l'ottimizzazione delle foto. La condivisione è fortemente basata sugli hashtag.



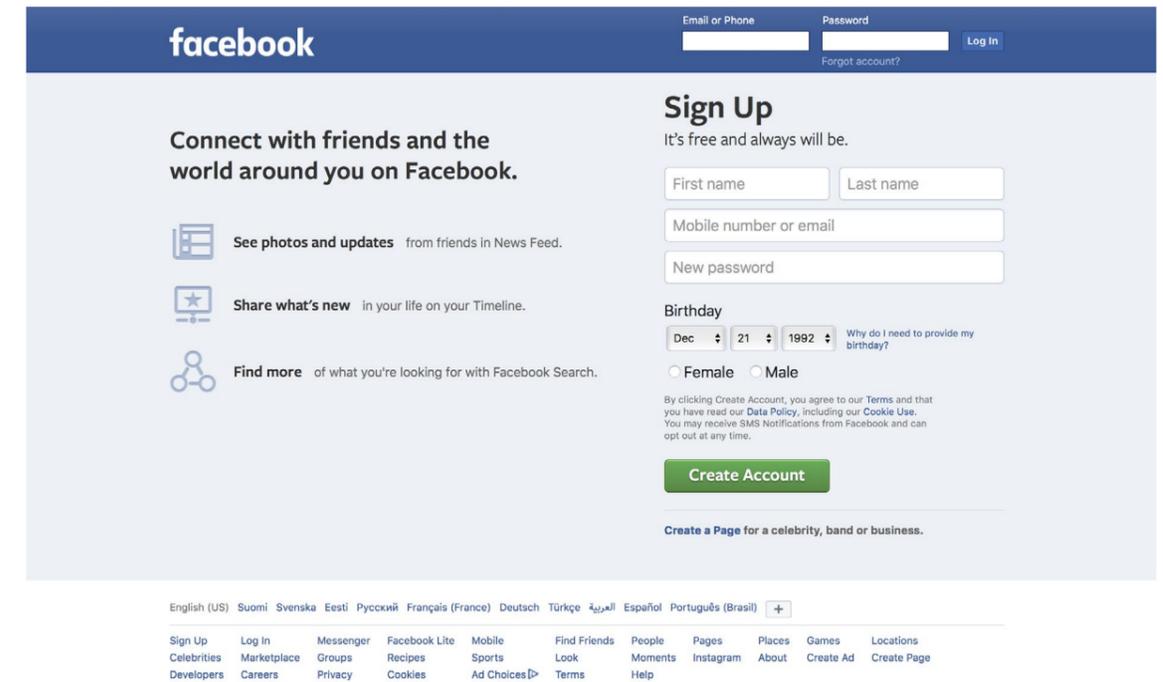
Tipi di account: Gratuito

Archiviazione: Illimitato

Proprietà dei contenuti: Privato/Pubblico, mancanza del supporto per licenze Creative Commons, le foto pubbliche possono essere visualizzate senza account

Esempi: [Hashtag per Erasmus+](#); [MunOmnia hashtag](#) è utilizzato per qualsiasi immagine collegata ad Omnia (un centro di formazione ed istruzione multisetoriale ad Espoo, in Finlandia); [catering student photo feed](#)

Facebook



Facebook sembra un po' fuori tema in questo contesto, ma dato che è così importante in tema di condivisione dei contenuti, non può essere tralasciato. Si può condividere qualsiasi cosa da qualsiasi dispositivo, sia con il profilo personale o quello di gruppo o per una pagina di Facebook. Non è possibile condividere foto di grandi dimensioni in quanto Facebook ridimensiona tutto per adattarlo alla pagina (massimo 2048 pixel di larghezza).

Tipi di account: Gratuito

Archiviazione: Illimitata

Proprietà dei contenuti: Provata/Pubblica, mancanza del supporto per licenze Creative Commons, le foto pubbliche possono essere visualizzate senza account

Esempi: [Pagina Facebook dell'associazione di catering](#)

3.5 Strumenti di messaggistica

Oggi, gli strumenti di messaggistica vengono utilizzati molto spesso e sono diventati molto popolari per le comunicazioni quotidiane. Queste app di messaggistica integrano in un'unica app di collaborazione specializzata sia messaggistica istantanea che messaggi di testo o forum privati, videochiamate e talvolta anche la condivisione dello schermo. Il risultato è un singolo luogo dove è possibile chattare con i colleghi sia in tempo reale che in modo asincrono. La collaborazione può essere individuale, solo su invito o tra coloro che decidono di unirsi al gruppo.¹⁴

Skype

È il pioniere in questo campo ed oggi il programma, che è diventato di proprietà Microsoft, rimane gratuito. Un docente o una classe si può collegare con un'altra classe ovunque nel mondo, utilizzando video interattivi

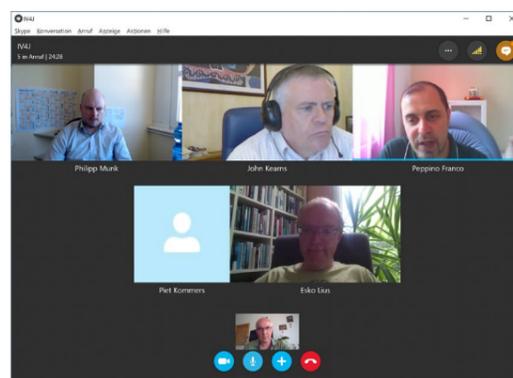
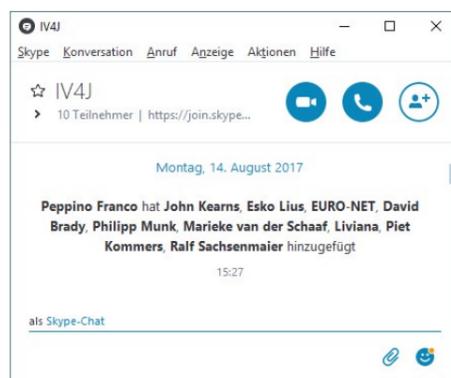
Cos'è

Skype è uno strumento di comunicazione faccia a faccia tra 2 o più persone per parlare, condividere foto, messaggi, emoticon ed adesivi in tempo reale e senza costi. Si può chiamare, a pagamento, i telefoni di tutto il mondo dal cellulare o dal PC verso ogni numero di cellulare o fisso con un basso costo.

Perché è utile per l'IFP

È possibile parlare con 1 o più persone, usando il suono e/o il video. In questo modo è possibile osservare la mimica, i gesti, gli oggetti.

Gli studenti che sono a casa possono partecipare alla conversazione. I colleghi possono essere inviati ad una riunione o creare una chiamata di gruppo per consulenza. Si può condividere lo schermo anche con diversi partecipanti alla video chiamata.



Modalità

Si necessita di un PC, MAC, Tablet o cellulare e del download del software dal sito web:

<https://www.skype.com/en/get-skype/>

¹⁴ <https://www.pcmag.com/roundup/355674/the-best-team-messaging-apps>

Breve descrizione:

- Senza costi, grazie alla connessione internet si può:

Scambiare file da un utente all'altro (scambio senza l'utilizzo di email)

- Incontri virtuali via Skype per discutere di argomenti come ad es. progetti, accordarsi sulle date e su aspetti gestionali ecc.
- Condivisione dello schermo, visione congiunta in gruppo dello stesso contenuto, presentazione, calcolo o informazione

Links

- <https://support.skype.com/en/faq/FA6/what-is-skype>
- <https://www.lifewire.com/what-is-skype-3426903>
- <https://www.skype.com/en/>

Slack

Cos'è

Slack è un software che rientra nella categoria degli strumenti di collaborazione aziendale, utilizzato per inviare messaggi in modo istantaneo ai membri del team. Sono presenti diverse e molteplici funzionalità.¹⁵

- Slack è un software che rientra nella categoria degli strumenti di collaborazione aziendale, utilizzato per inviare messaggi in modo istantaneo ai membri del team. Sono presenti diverse e molteplici funzionalità.
- Canali privati – per informazioni sensibili è possibile comunicare con il team anche attraverso chat individuali private
- Messaggi diretti – quando si vuole indirizzare il messaggio ad una persona anziché ad un gruppo, Slack svolge la funzione di messaggistica diretta ed istantanea
- Condivisione di file – Slack permette di condividere tutti i tipi di file, anche quelli archiviati esternamente
- Ricerca – Slack ha un potente motore di ricerca che permette di ricercare informazioni chiave in maniera veloce anche all'interno del contenuto del documento condiviso
- Notifiche – Slack permette di affinare la gestione delle notifiche (per canale, parola chiave ecc.) in modo da focalizzarsi meglio sulle priorità
- Preferenze – Slack fornisce solide funzionalità di gestione a livello aziendale ed individuale. Ciò consente ai dipendenti di rendere Slack più agevole ed al contempo controllare l'utilizzo complessivo dell'applicativo
- Piattaforma – Slack funziona su qualsiasi dispositivo grazie alle app per iOS, Android e Windows Phone (beta).
- Prezzo – gratuito per piccole aziende oppure a costi contenuti per soluzioni gestionali.
- Integrazione – è quello che rende Slack di più di un ordinario sistema di messaggistica istantanea; si tratta di una soluzione che centralizza le notifiche, dalla vendita al supporto tecnico, ai social media ed oltre con la creazione di un luogo di aggregazione dove il team può discutere e trovare soluzioni.

¹⁵ <https://smallbiztrends.com/2015/12/slack-use-team.html>

Perché è utile per l'IFP

Aldilà del semplice sistema di messaggistica, Slack ha delle funzionalità molto utili che possono migliorare la collaborazione tra docenti e studenti. Alcune delle sue funzionalità sono:¹⁶

- Organizzare e condividere informazioni
- Migliorare la discussione e la condivisione di informazioni con gli studenti
- Gestire progetti su larga scala
- Piattaforma di messaggistica come strumento per archiviare una cronologia

Links

- <https://get.slack.help/hc/en-us/articles/115004071768-What-is-Slack->
- <https://www.philsimon.com/blog/education/use-slack-inside-classroom/>
- <https://www.wikihow.com/Use-Slack>

WhatsApp

Cos'è

WhatsApp Messenger è un'applicazione gratuita di messaggistica istantanea multiplatforma per smartphone di proprietà di Facebook. L'applicazione permette di inviare messaggi di testo e voce, così come video chiamate, immagini ed altri media o documenti. L'applicazione funziona sui dispositivi mobili sebbene sia accessibile anche da computer; è richiesto un numero di cellulare per funzionare.¹⁷

Perché è utile per l'IFP

La finalità di WhatsApp è facilitare la comunicazione e l'istruzione, in realtà, a livello base è innanzitutto nato per la comunicazione. Alcune delle ragioni per utilizzarla per l'IFP sono:¹⁸

- Permette una messaggistica gratuita e illimitata
- Può essere utilizzata direttamente via internet grazie al servizio WhatsApp Web
- Al contrario di altre applicazioni, si può usare per inviare video, messaggi audio ed immagini.
- WhatsApp è una soluzione multi-piattaforma
- WhatsApp può essere utilizzata per raggiungere gli studenti, attraverso la tecnologia che utilizzano di più: i loro cellulari
- Facilitare la comunicazione in tempo reale
- Usare le chat di gruppo per creare gruppi di apprendimento e di studio
- Creare lezioni audio da inviare direttamente agli studenti
- Rimanere in contatto con gli studenti al di fuori della classe
- Inviare compiti agli studenti anche se non sono in classe

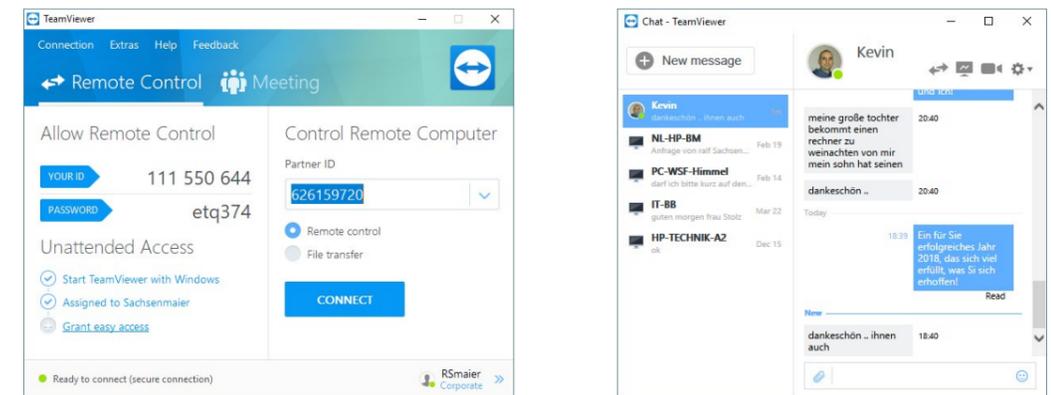
Links

- <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1163229.pdf>
- <https://www.slideshare.net/FatmaGhailan/whatsapp-as-a-learning-tool>

¹⁶ <http://mediashift.org/2016/08/slack/>
¹⁷ <https://en.wikipedia.org/wiki/WhatsApp>
¹⁸ <https://www.quora.com/How-can-I-use-whatsapp-for-educational-purpose>

3.6 Strumenti di condivisione dello schermo

TeamViewer



Cos'è

Teamviewer is primary for remote access (Control) from one to the other PC. IT-Service, Hotlines Printer-Support are using it since long time. Second function Meeting voice and video based.

Perché è utile per l'IFP

Spesso gli studenti non sono sicuri su come operare su Dispositivi/PC/Tablet nell'installazione di nuovi software, accedere a delle piattaforme o ad altre risorse di apprendimento.

Con TeamViewer è possibile aiutare a distanza tramite chat, audio o supporto video. Il suo utilizzo è possibile senza installazione.

Come funziona

Per impostare TeamViewer occorre scaricarlo dal sito teamviewer.com e seguire le istruzioni a video. [Teamviewer_setup_en](#) Si riceve un proprio identificativo ID che permette di accedere al controllo remoto del proprio Dispositivo/PC/Tablet grazie appunto all'ID ed alla password temporanea.

Per utilizzarla durante i Meeting esiste un menu per tali funzionalità Meeting. Una breve introduzione può essere visualizzata qui:

- [Teamviewer_intro_en](#),
- [Teamviewer_training](#)

Links

- TeamViewer <https://www.teamviewer.com>
- If you are in a hurry for Join into Meeting, you can download the version <https://download.teamviewer.com/download/TeamViewerQJ.exe>
- If you are in a hurry for support, you can download the version Quick support <https://download.teamviewer.com/download/TeamViewerQS.exe>

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

3.7 Strumenti di video condivisione

Il tempo speso per visionare contenuti video è raddoppiato negli ultimi 5 anni. I video sul cellulare sono quadruplicati dal 2012.¹⁹ Circa metà dei giovani nell'UE ha caricato in internet dei contenuti creati autonomamente, come foto, video o testi già dal 2014.²⁰

I video hanno grandi dimensioni. Tra di questi ci sono contenuti video elaborati, seminari web (webinar) e streaming di videogiochi, animazioni e reportage. Si tratta di immagini in movimento, immagini statiche ed audio.

Come istruttore/docente, si possono usare i video come materiale di apprendimento: istruzioni, tutorial oppure registrazione ed analisi del processo di apprendimento. È adatto sia prima che durante la lezione (classe capovolta), per prodotti degli studenti e come ulteriore materiale didattico.

Come studente, un video può essere più facile da comprendere rispetto a un documento basato solo sul testo, in particolare nell'educazione e formazione professionale, dove ci sono da apprendere molte abilità pratiche e fisiche. Esiste una enorme varietà di materiale video, più interessante nei contenuti rispetto a quelli tradizionali. È possibile anche produrre il proprio contenuto video, ad es. per migliorare il blog per l'apprendimento sul luogo di lavoro.

In questa guida ci sarà una focalizzazione sull'uso educativo del video nell'istruzione e formazione professionale: come produrre e condividere video e come utilizzare i contenuti prodotti da altri.

Questa guida è un risultato del progetto **IV4J project**. It has been written specifically for vocational education and its connections to the work places. In many cases students, schools, and employers



[This Will Revolutionize Education](#) by Veritasium on Youtube

¹⁹ <https://www.statista.com/statistics/420799/daily-digital-video-content-consumption-usa-device/>
²⁰ http://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Being_young_in_Europe_today_-_digital_world&ol-did=351791

have joint projects, or students are having their on-the-job learning period and need to document that. The examples depict using them for vocational education in the EU.

Creazione di un proprio contenuto

Generalmente, la creazione di un video richiede una buona pianificazione, prima di intraprendere qualsiasi azione: qual è il tuo obiettivo o messaggio, per chi e in quale contesto verrà utilizzato, come sarà girato e modificato, e infine dove risiederà e come potrà essere trovato.

Si può vedere un esempio [Pianificazione di una produzione video](#) da parte di Connie Malamed / oppure visionare la versione in lingua locale / dal finlandese [Digitaaliset tarinat oppimisessa](#) di Esko Lius.

Nelle scuole e nei luoghi di lavoro ci possono essere restrizioni su cosa e dove girare dei video. È opportuno anche prendere in considerazione i problemi di copyright. Raccomandiamo al team creativo di redigere un accordo sulla condivisione del video con una licenza Creative Commons. Ciò è d'aiuto nel possibile utilizzo del video per scopi educativi. Non in tutti i Paesi esiste una legislazione accurata sull'uso appropriato dei video che consenta agli insegnanti di mostrare un video agli studenti.

Il modo più semplice per creare video è registrarlo da un telefono o un tablet e poi modificarlo direttamente sul dispositivo (es. [iMovie](#) per iOS oppure delle alternative per Android [qui](#)). In seguito, si può caricare il video su di un canale YouTube avendo cura delle corrette impostazioni di privacy: nel caso in cui l'ambiente di ripresa è disturbato o se non si hanno microfoni adeguati, è opportuno controllare il video prima di condividere e apportare gli opportuni correttivi all'audio.

Nel caso in cui sia necessario apportare più modifiche, di solito è meglio trasferire i file su un computer. Per questo è possibile caricare prima le clip in un archivio cloud, come Dropbox, Google Drive o Office365 OneDrive. Da lì è possibile scaricare il materiale sul computer.

Esiste una enorme varietà di software per modificare i video. [iMovie](#) per MacOS e [Moviemaker](#) per Windows sono popolari e facili da usare. [Lightworks](#) per Mac/Win/Linux è potente ma più complicata nell'utilizzo. Tutti questi software sono gratuiti (Lightworks ha anche una versione Professionale).

Molto probabilmente, si necessita di materiale extra. È facile aggiungere dei grafici e delle diapositive di testo, ad es. creandoli con una applicazione di presentazione ed esportandoli come file immagine JPG, da utilizzare come fotogrammi fissi sul video.

Per degli effetti audio o sfondi musicali è utile il sito [Freesound.org](#). Per della musica di sottofondo ci sono ad es. [ccMixer](#) o [Soundcloud](#). Tutti questi servizi supportano le licenze CC.

Qui si possono trovare alcuni esempi sull'uso di Youtube per la formazione professionale:

Video singoli per la formazione professionale

- [Formazione professionale tedesca](#) (licenza YouTube standard)
- European Pathway [Project: fatti e curiosità sulla Finlandia](#) (CC BY license)
- [Ospitalità e Ristorazione: convivenza di formazione e matematica](#) (licenza YouTube standard)
- [Istruzione sull'utilizzo di un trapano a colonna](#) (licenza CC BY)

Playlist per l'istruzione professionale

- ["Kokkikilta" playlist di casi di formazione nella ristorazione](#), in Finlandese
- [Integrazione dell'alfabetizzazione e della matematica](#), in inglese
- [Playlist di IFP visualizzati in una mappa](#), in Finlandese

Canali YouTube per l'IFP

- [InnoOmniaEDU](#) ed i suoi canali per la ristorazione ["Kokkikilta"](#)
- [IT Tallaght](#)
- [University of Applied Sciences Utrecht](#)

Condivisione dei contenuti su YouTube

YouTube di Google è il servizio di video hosting più popolare al mondo. La maggior parte dei contenuti video online è su Youtube, anche quando sono incorporata in un sito Web o su di una piattaforma di apprendimento. La portata della piattaforma è enormemente più ampia di quella dei concorrenti. L'unico problema con YouTube per esigenze educative è la presenza della pubblicità che un utente ordinario non può evitare.

Per caricare video o sfruttare appieno le sue funzionalità è necessario un account Google gratuito, per accedere quindi a YouTube. Le istruzioni per caricare dei video sono [qui](#). YouTube è molto generoso su cosa e quanto caricare, una volta aumentato il limite iniziale di caricamento di **15 minuti**

Dato che YouTube è il servizio chiave, questa guida tratterà solo questo servizio. Comunque, ce ne sono molti altri, in particolare [Vimeo](#). Che ha sia piani gratuiti che a pagamento.

Gli utenti di YouTube creano canali per caricare e condividere i loro video. I video possono essere privati (accessibili solo previa autenticazione), non elencati (a cui si accede tramite un collegamento diretto) o pubblici (visibili anche nei motori di ricerca). In YouTube Creator Studio l'utente può modificare alcune impostazioni come licenze, parole chiave e sottotitoli. Youtube aveva anche un comodo editor di video che, ad oggi, non è più disponibile.

Se si desidera creare dei contenuti per il proprio blog, sito Web o LMS, è meglio prima caricare il video su un servizio di hosting video come YouTube. In questo modo si converte il file in modo che qualsiasi dispositivo possa riprodurlo.

Utilizzo e remix dei contenuti da parte di altri

C'è un'abbondanza di video educativi di buona qualità disponibili, in particolare per gli studenti che comprendono l'inglese. L'utilizzo di tali risorse educative aperte potrebbe essere limitato dalle esigenze curricolari e dall'assenza di attrezzature idonee.

La creazione di una playlist aiuta a gestire una collezione basata su argomenti con video da diversi canali. Il processo differisce leggermente quando si utilizza un computer o un dispositivo mobile. Per scoprire come creare playlist ci si può avvalere di [Google Support](#) o [WikiHow](#).

Ci si può anche iscrivere ai canali YouTube. Il canale sottoscritto verrà mostrato nel proprio menu e si riceveranno delle notifiche ogni volta ci sono nuovi contenuti su quel canale. Esistono svariati elenchi su degli utili canali educativi di YouTube, vedi ad es. [TeachersWithApps](#).

Quando si ha bisogno di incorporare dei video pubblici o non elencati, o anche un'intera playlist su di un sito o piattaforma di apprendimento, occorre trovare quel video o playlist su YouTube, cliccare sul pulsante Condividi e selezionare Incorpora. Istruzioni più dettagliate per YouTube sono [qui](#). Vimeo supporta l'incorporamento standard aperto. Istruzioni per incorporare i video sono [qui](#).

Si possono creare servizi ricchi di informazioni utilizzando le playlist. Ad esempio, la biblioteca scolastica del fornitore di servizi educativi finlandese Omnia ha realizzato una mappa di playlist utili per diverse aree di competenza dei propri studenti utilizzando [Thinglink.com](#), <http://oppiva.omnia.fi/videokirjasto/> (in Finnish only).

Quando si desidera remixare e utilizzare alcuni contenuti video o audio di altri nel proprio progetto, occorre controllare prima la licenza. La si può trovare nella pagina dei contenuti, ad es. su Youtube sotto il video facendo clic sul pulsante "Mostra altro". La ricerca di YouTube ha dei filtri, in modo da poter limitare l'annuncio solo ai contenuti con licenza Creative Commons.

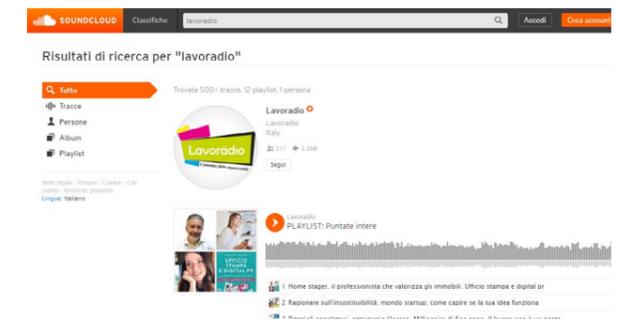
Ci sono altri siti con delle risorse educative aperte come i video. [Khan Academy](#) ha prodotto centinaia di corsi basati sui video caricati su YouTube. In [OER Commons](#) esiste un interessante set di strumenti per aiutare a trovare delle risorse educative aperte.

Come utilizzarlo nel settore IFP

LAVORADIO – www.lavoradio.eu

Lavoradio è una trasmissione radiofonica sul lavoro e l'occupazione trasmessa in onda in diverse stazioni radio in 9 regioni italiane.

Ogni settimana un programma di 16 minuti è disponibile anche online in Podcast e in Soundcloud (<https://soundcloud.com/search?q=lavoradio>).



Questi podcast sono utilizzati in diverse scuole e centri di formazione professionale perché sono un modo per parlare e raccontare storie, condividere esperienze e fornire suggerimenti a chiunque sia alla ricerca di un'opportunità di lavoro.

EDUCLUSTER FINLAND (ECF) è un'organizzazione esperta che crea eccellenza educativa. L'ECF opera nei settori della riforma del sistema educativo, della valutazione della qualità e dello sviluppo delle prestazioni, dello sviluppo professionale e della formazione degli insegnanti, oltre a sostenere l'occupabilità attraverso l'istruzione professionale e superiore.

ECF fornisce alcune serie di podcast rilevanti che propongono conversazioni con esperti su alcuni temi chiave dell'educazione finlandese e globale. Sono disponibili all'indirizzo: <https://www.educlusterfinland.fi/en/podcasts>

3.8 Social Media

I social media hanno sempre suscitato reazioni opportunistiche e critiche. Poiché i social media trascendono settori particolari e segmenti sociali, si può osservare una sorta di sindrome che si può definire come "non inventata qui".

Il recente libro "[Social Media, a Critical Introduction](#)" di Christian Fuchs (2017) sottolinea come i social media continuano a rivitalizzare sia le tendenze economiche che quelle sociali e politiche. Per l'IFP possiamo stimare che l'accettazione di alcuni paradigmi di apprendimento recenti e nuovi, con il loro uso pragmatico porteranno a:

- ampliare i concetti di apprendimento e competenza
- stimolare a trasformare il ruolo insegnante / formatore verso quello di mentore, guida ed ausiliario nell'identificazione
- iniziare ad assimilare l'utilizzo dei social media nei programmi per i formatori di IFP

Social Media for VET: What is its Contribution

Like any sector, also VET has a growing awareness that social capital needs to be maintained through face-to-face and social media as well. Before the teacher-student social media come in the picture, the role of social media in professional development is at stake; Especially in the case of new media, the learning and sharing among VET teachers is a vital process. Here are the elements that help to build WEB-based Communities swiftly.



Facebook

Cos'è

Facebook è un popolare sito di social network gratuito che consente agli utenti registrati di creare profili, caricare foto e video, inviare messaggi e rimanere in contatto con amici, familiari e colleghi. Il sito, disponibile in 37 lingue diverse, include funzioni pubbliche come²¹:

- Marketplace - consente ai membri di pubblicare, leggere e rispondere agli annunci.
- Gruppi - consente ai membri che hanno interessi in comune di ritrovarsi e interagire.
- Eventi - consente ai membri di pubblicizzare un evento, invitare ospiti e monitorare chi ha intenzione di partecipare.
- Pagine - consente ai membri di creare e promuovere una pagina pubblica basata su un argomento specifico.
- Presence technology - consente ai membri di vedere quali contatti sono online e chat.

Come

È indispensabile creare un profilo utente su facebook.com

Di seguito alcuni tutorial [sull'utilizzo di FaceBook](#).

Perché è utile nell'IFP

I vantaggi dell'utilizzo di Facebook sono dati dalla possibilità di collegare studenti, tutor e insegnanti all'interno di comunità di apprendimento, per condividere e scoprire contenuti oltre a permettere la comunicazione e la collaborazione.

È utile perché facilita la comunicazione: creare gruppi, pianificare eventi, condividere contenuti multimediali, condividere siti Web interessanti, facilitare le connessioni dei compagni di classe.

Links:

- <https://en.wikipedia.org/wiki/Facebook>
- <https://www.youtube.com/channel/UCcr9tciZbuvJrEVAgiXCp8Q>
- <https://live.fb.com/about/>

Twitter

Cos'è

Twitter è un sito di notizie online e social network dove gli utenti comunicano per il tramite di brevi messaggi chiamati "tweet"(cinguettio). Twitter ruota intorno al principio dei follower. Quando si preferisce seguire un altro utente di Twitter, i messaggi (Tweets) di tale utente vengono visualizzati in ordine cronologico inverso, sulla homepage di Twitter.²²

Alcune persone usano anche Twitter per scoprire persone e aziende interessanti online e per seguire i loro Tweet finché li ritengono interessanti.

Come

Twitter è molto semplice da usare, basta iscriversi con un account gratuito con un proprio nome utente di Twitter. Here is [Ecco come creare un account](#).

²¹ <https://whatis.techtarget.com/definition/Facebook>
²² <https://www.lifewire.com/what-exactly-is-twitter-2483331>

Why is it useful in VET

Per scopi didattici, Twitter può essere utilizzato per selezionare contenuti da una vasta gamma di fonti o per creare reti professionali e scolastiche.

Esplorare il potenziale del micro-blogging in contesti formali e informali. Se collegato a un corso o a un blog di classe, Twitter può offrire agli studenti l'opportunità di discutere online diversi argomenti; organizzare idee; riflettere ed inviare note; gestire gli incontri o le scoperte fortuite.²³

Coinvolgere attivamente gli studenti nel loro processo di apprendimento attraverso l'acquisizione di informazioni, il pensiero critico e l'attività collaborativa.

Links:

- https://about.twitter.com/en_us/lets-go-twitter.html
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Twitter>
- <https://study.com/academy/lesson/twitter-as-a-professional-communication-tool.html>

²³ <http://www.uq.edu.au/teach/social-media-tools/twitter.html>

3.9 Comunicazione asincrona

La comunicazione asincrona è la comunicazione in cui i partecipanti non sono online contemporaneamente. Include degli scambi di messaggi attraverso il computer, senza la necessità che il mittente e il destinatario siano sincronizzati, in modo che possano leggere e rispondere come e quando desiderano. Gli esempi includono e-mail, forum di discussione e messaggi di testo su telefoni cellulari.

WordPress (CMS)

Cos'è

WordPress è una piattaforma software di "blog" e content management system (CMS) open source ovvero un programma che, operando come server, consente la creazione e distribuzione di un sito Internet formato da contenuti testuali o multimediali, facilmente gestibili ed aggiornabili in maniera dinamica e da più utenti in modalità collaborativa.²⁴



Copy 01.12.2017 from <https://wordpress.org/about/logos/>

Perché è utile per l'IFP

Un CMS come WordPress è facile da gestire in modo asincrono, per lavorare insieme a progetti, per condividere informazioni tra persone diverse o per organizzare contenuti online tra diversi partner attivi nella IFP. L'applicazione WordPress supporta le più diffuse applicazioni per desktop e dispositivi mobili per un design ed un'usabilità ottimizzati. Le istruzioni sono disponibili in diverse lingue e una grande comunità online supporta l'applicazione open source per molti sistemi di computer.

Come implementarlo nell'IFP

Piattaforma di comunicazione (Blog), biblioteca online (es. Wiki), sito web (es. su di un particolare evento, su una informazione istituzionale ecc.)

Links ed esempi

- [WordPress Install](#)
- [WordPress Themes](#)
- [WordPress Handbook](#)

Descrizione

Le funzionalità CMS sono molto diverse. La maggior parte dei CMS include la pubblicazione basata sul Web, la gestione dei formati, la modifica della cronologia e il controllo della versione, l'indicizzazione, la ricerca e il recupero. Per loro natura, i sistemi di gestione dei contenuti supportano la separazione del contenuto e della presentazione.

Un sistema di gestione dei contenuti Web (WCM o WCMS) è un CMS progettato per supportare la gestione del contenuto delle pagine Web. I CMS più popolari sono anche WCMS. Il contenuto Web

include testo e grafica incorporata, foto, video, audio, mappe e codice programma (ad es. per le applicazioni) che visualizza il contenuto o interagisce con l'utente.²⁵

Come

Ecco una guida ben fatta con cui è possibile creare un sito basato su WordPress in 4 passaggi: **"Creiamo il tuo nuovo sito"**.²⁶ Si ha bisogno di un indirizzo web sul quale ospitare il sito web. Poi occorre installare il tipo di applicazione WordPress (blog, sito Web, portfolio, negozio). Dopo questa procedura, si può scegliere o modificare il modello di progettazione finale per il sito. È possibile adattare, in modo semplice e veloce, il design e specificare ad es. menu principale, le immagini o le parole chiave per le proprie esigenze personali.

Non c'è da preoccuparsi! Operare su WordPress, come ogni competenza, può essere sviluppata attraverso la pratica. Tutti i passaggi sono ben documentati. Per cominciare a sviluppare un sito, è essenziale valutare le modalità di comunicazione all'interno dei gruppi di IFP

- Il Blog può essere utilizzato per discutere e condividere idee, immagini, materiale tra insegnanti e studenti dell'IFP
- Il Sito Web può essere usato per promuovere tematiche particolari e contenuti utili agli studenti IFP
- Si può usare per delle presentazioni di un portfolio di singoli risultati o di prodotti di un gruppo di persone
- Il Wiki potrebbe essere utilizzato per sviluppare una libreria online per utenti della IFP

Attuazione nella IFP: consigli ed esercizio

CONSIGLI

- Occorre dare un'occhiata ai modelli online, per scoprire la struttura più adatta per il proprio progetto.
- Attenzione ad evitare dei percorsi di navigazione lunghi e complessi. Una buona utilizzabilità è essenziale.
- Lasciare che lo studente partecipi al progetto. In questo modo, si trova spesso una soluzione migliore per la struttura delle informazioni contenute. Questo concetto potrebbe essere usato come un modo efficace per introdurre l'approccio nelle classi di IFP.
- Un altro possibile modo di implementare nella IFP questo approccio potrebbe essere connesso alla considerazione dello scenario peggiore, in quanto costringe a superare quella paura che potrebbe bloccare la creatività
- Se si inizia con un wiki, si può usare la modalità "playground" per dei test – è preinstallato con il plugin docuwiki per WordPress.

ESERCIZIO

È possibile lavorare su un progetto di sito Web WordPress con più utenti?

Si possono pre-installare, per la propria classe IFP, molti siti con lo stesso dominio, ad es.

- www.domain.com/project01,
- www.domain.com/project02,

²⁵ https://en.wikipedia.org/wiki/Content_management_system.
²⁶ <https://wordpress.com/start/design-type-with-store-nux/en>

²⁴ https://en.wikipedia.org/wiki/Content_management_system

- www.domain.com/project03.
In questo modo, ogni studente può iniziare con il proprio progetto. Se si vuole lavorare su un wiki è possibile condividere dei compiti diversi in un wiki tra un gruppo di studenti.

WIKI (CMS)

Cos'è

Un wiki è un sito Web nel quale gli utenti modificano, collaborativamente, il contenuto e la struttura direttamente dal proprio browser web.²⁷

Perché è utile nell'IFP

Un CMS come Docuwiki (plugin per Wordpress) è facile per gestire delle informazioni non gerarchiche, per lavorare insieme su dei progetti basati sul contenuto, per condividere e sviluppare delle informazioni su argomenti particolari, per esempio, l'IFP per persone provenienti da gruppi diversi. Dokuwiki è facile da installare ed utilizzare, richiede bassi requisiti di sistema, ha un elenco di controllo di accesso incorporato e una grande varietà di estensioni. Si può usarlo con oltre 50 lingue ed il software funziona indipendentemente dal dispositivo e sotto una licenza aperta Open Source.

Come implementarlo nell'IFP

Piattaforma di comunicazione (Blog), sito Web (ad esempio sistema CMS basato su WordPress)

Links ed esempi

- Dokuwiki: [installer](#)
- Dokuwiki: [install multilingual plugin](#)
- Dokuwiki: [template bootstrap3](#)

Descrizione

In un tipico wiki, il testo viene scritto utilizzando un linguaggio di mark-up semplificato e spesso modificato con l'aiuto di un editor di testo avanzato.²⁸ L'utilizzabilità del software wiki è molto agevole nella gestione perché il plugin docuwiki funziona semplicemente. Ciò significa che, ogni utente (con accesso in scrittura) può scrivere o modificare un testo o importare un'immagine o un film all'interno del wiki. L'utente può evidenziare e collegare ogni parola che è in relazione ad un altro argomento / commento / sottotema ecc. Cliccando quindi su quel nuovo link, si crea automaticamente una nuova voce all'interno (o all'esterno) del wiki. Il wiki è facile da estendere ad altre lingue con un plugin multi-lingua.

Si può gestire l'accesso al Dokuwiki grazie ad un semplice elenco di controllo degli accessi che consente di leggere, scrivere, creare, eliminare i diritti. Per controllare le proprie pagine si può avere un elenco con la cronologia delle versioni per un migliore controllo.

Come

Se si usi per es. Wordpress per un sito web si troveranno le istruzioni per un Dokuwiki: [Installa il tuo plugin Dokuwiki](#).²⁹ È necessario un sito Web basato su CMS Wordpress. Dopo il login si carica la nuova versione del plugin Dokuwiki e si installa. Dopo l'installazione è possibile scegliere più modelli o il modello preferito per il wiki.

In Dokuwiki, le pagine sono create come in ogni altro wiki. Basta creare [un collegamento da una pagina esistente ad un'altra pagina non esistente](#), seguirne il link e fare clic su Crea questa pagina (nel

²⁷ <https://en.wikipedia.org/wiki/Wiki>

²⁸ <https://en.wikipedia.org/wiki/Wiki>

²⁹ <https://www.dokuwiki.org/install>

menu di destra nel modello predefinito). In questo modo, ogni utente può creare una nuova pagina. Si possono scrivere testi o importare un'immagine su un nuovo argomento. Si possono evidenziare e collegare delle parole che sono in relazione con un altro argomento / commento / sottotema ecc ecc. Cliccando sul link si crea direttamente una pagina successiva all'interno (o all'esterno) del wiki. Ci sono anche modalità alternative: si può inserire il nome di una nuova pagina direttamente nel campo di ricerca e fare clic sul pulsante "Cerca" e quindi scegliere Crea questa pagina (nel menu di destra nel modello predefinito) dalla pagina dei risultati. La nuova pagina prenderà il nome dalla richiesta effettuata.³⁰

Molto semplice! Dokuwiki richiede scarse abilità, anche se può essere enormemente sviluppato attraverso la pratica. Tutti i passaggi sono ben documentati.

Per iniziare a sviluppare il tuo wiki, è essenziale valutare la struttura all'interno di wiki!

- Singolo o multilingue?
- Con o senza un menu della barra laterale?
- Si può scegliere il modello migliore e personalizzarlo per una migliore utilizzabilità.

Implementazione nella IFP – consigli ed esercizio

Consigli

- Se si inizia con un wiki, si può usare la modalità "playground" per dei test – è preinstallato con il plugin docuwiki per Wordpress.
- Si può permettere a tutti di partecipare dall'inizio del progetto. In questo modo, si trova spesso una soluzione migliore per la struttura delle informazioni contenute.
- Dando un'occhiata ai modelli online si possono scoprire le migliori strutture per il progetto.
- La pagina dovrebbe avere un titolo in primo piano con un testo significativo.
- Occorre quindi nidificare i livelli dei titoli, nel loro ordine corretto; le sezioni nel secondo livello dovrebbero iniziare con un titolo appropriato.
- Occorre suddividere il testo in paragrafi, lasciando una linea vuota tra di loro. Un paragrafo in media non dovrebbe essere più lungo di 10-20 righe.
- Se il testo è più lungo di pochi (3-5) paragrafi, occorre considerare la possibilità di dividerlo in [sezioni](#), aggiungendo titoli di livello dal secondo al quinto.
- Quando il testo diventa più lungo di 2-3 pagine di schermo, occorre inserire un breve riassunto dei contenuti della pagina, dopo la prima intestazione. Quando la pagina diventa molto più lunga, occorre considerare la possibilità di suddividerla in più pagine.
- Se ci sono molti link ad altre pagine wiki o risorse esterne, si può aggiungere una sezione speciale con ulteriori riferimenti ([vedi sotto](#)).
- Se la maggior parte delle pagine condivide una struttura comune, si può aggiungere [un modello di spaziatura](#) so any new page can begin with that skeleton structure.
- È opportuno evitare delle strutture eccessivamente complicate. Si possono utilizzare nomi e spazi brevi, facili da ricordare.³¹

Esercizio

È possibile lavorare su un Dokuwiki con più utenti contemporaneamente? Sì, si possono pre-configurare la maggior parte degli utenti e concedere quindi dei diritti speciali per lavorare nella wiki. Tutto ciò, si può gestire con la Lista di controllo degli accessi negli strumenti di amministrazione.

³⁰ <https://www.dokuwiki.org/page>

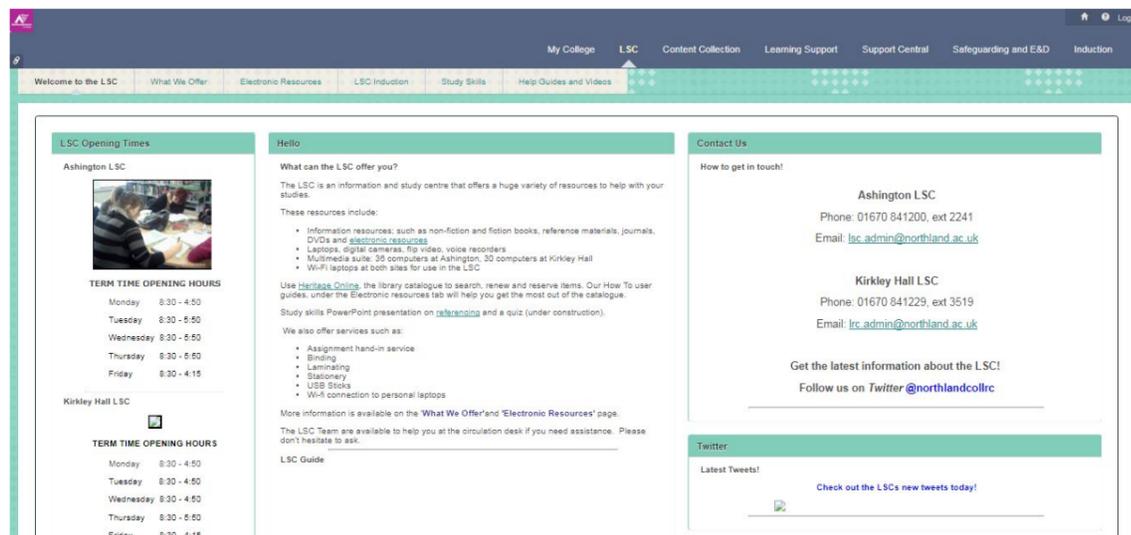
³¹ https://www.dokuwiki.org/tips:good_style

Esempi

Northumberland College Virtual Learning Environment (VLE)

Il Northumberland College è un istituto d'istruzione superiore con sede ad Ashington, nel Northumberland, in Inghilterra. Blackboard è un ambiente di apprendimento virtuale (VLE) che fornisce l'accesso a dei materiali di corsi online. Ciò significa che gli studenti possono studiare dal college e da casa ed è disponibile 24 ore su 24, 7 giorni su 7. Grazie a questa piattaforma, gli studenti stanno diventando parte di una comunità di apprendimento.

Il vantaggio di un Wiki integrato nella piattaforma è quello di consentire a gruppi di studenti situati in luoghi diversi di collaborare alla ricerca e alla produzione di incarichi. Uno strumento wiki viene utilizzato insieme al Virtual Learning Environment (VLE) del college, per supportare il lavoro del corso ed alternando le risorse statiche di apprendimento virtuale con una wiki che supporta le attività come lo sviluppo dei corsi e lo scambio dinamico di idee. La comunità degli studenti sta attivando anche un forum di discussione wiki.



The screenshot shows a web page for the LSC (Library Study Centre) at Northumberland College. The page is divided into several sections:

- LSC Opening Times:** Lists opening hours for Ashington LSC and Kirkley Hall LSC. Ashington LSC hours: Monday 8:30 - 4:50, Tuesday 8:30 - 5:50, Wednesday 8:30 - 5:50, Thursday 8:30 - 5:50, Friday 8:30 - 4:15. Kirkley Hall LSC hours: Monday 8:30 - 4:50, Tuesday 8:30 - 4:50, Wednesday 8:30 - 4:50, Thursday 8:30 - 5:50, Friday 8:30 - 4:15.
- Hello:** A section titled 'What can the LSC offer you?' describing the LSC as an information and study centre. It lists resources such as information resources, DVDs, laptops, digital cameras, and more. It also mentions services like assignment hand-in, binding, laminating, and stationery.
- Contact Us:** Provides contact information for Ashington LSC (Phone: 01670 841200, ext 2241; Email: lsc_admin@northland.ac.uk) and Kirkley Hall LSC (Phone: 01670 841229, ext 3519; Email: lsc_admin@northland.ac.uk).
- Twitter:** A section for the latest tweets from the LSCs.

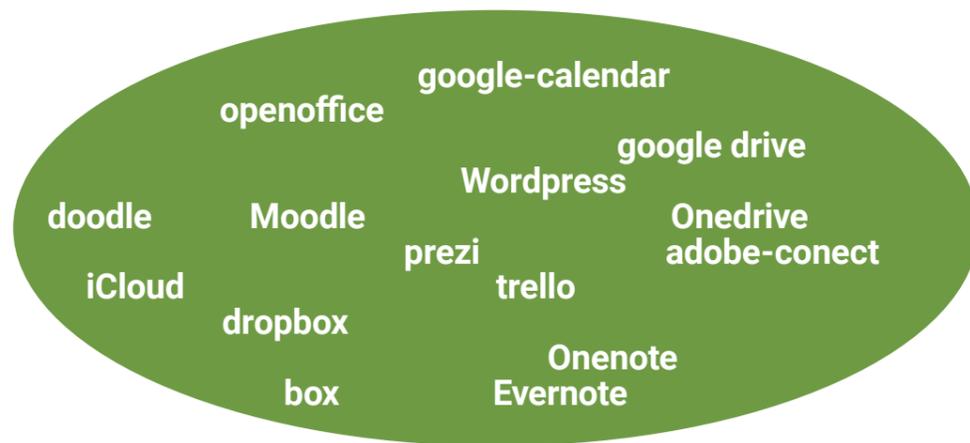
Links:

- <https://northumberlandcollege.blackboard.com>
- <https://prezi.com/gxjmmfviv12/blackboard/>

Chapter 4. **Strumenti**
Web 2.0 per la
COLLABORAZIONE

4.1 Strumenti di collaborazione

Lavoro in gruppo, co-creazione, calendari, appunti, brainstorming, elenchi, segnalibri sociali (Symbaloo), cloud (Dropbox, Google Docs)



4.2 Archiviazione Cloud

Il Cloud Storage è un servizio in cui i dati vengono archiviati in remoto, gestiti e sottoposti a backup. Il servizio consente agli utenti di archiviare dei file online, in modo che possano accedervi da qualsiasi luogo tramite Internet.

Il cloud storage consente alle applicazioni di caricare i dati su una rete di server remoti collegati tra loro. Le applicazioni possono quindi conservare tali dati e accedervi da qualsiasi luogo. Le applicazioni accedono ai dati utilizzando un'API basata sul Web che funziona con delle applicazioni client.

L'archiviazione è disponibile per 4 tipologie principali:

- Archiviazione Personale: Servizi che consentono alle persone di archiviare dati e sincronizzarli su più dispositivi.
- Archiviazione Pubblica: Un provider di archiviazione cloud che gestisce, fuori sede, tutti i dati per conto di un'azienda.
- Archiviazione Privata: Il provider di archiviazione cloud funziona, in locale, nel data center di un'azienda.
- Archiviazione Ibrida: un mix di archiviazione cloud pubblica e privata

I vantaggi dell'archiviazione cloud sono:

- Fruibilità
- Larghezza di banda
- Accessibilità

- Ripristino di emergenza
- Risparmio di costi

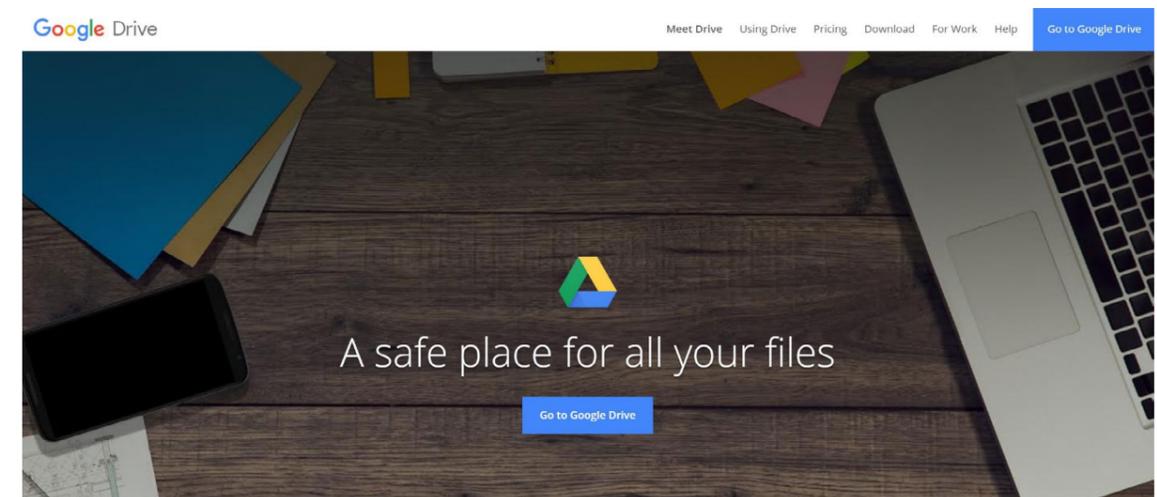
Google drive

Cos'è

Google Drive è un servizio web, in ambiente cloud computing, di memorizzazione e sincronizzazione online introdotto da Google dal 24 Aprile 2012. Google Drive permette agli utenti di archiviare file sul server Google, sincronizzarli tra i diversi dispositivi e condividerli. In aggiunta, rispetto ad un sito, Google Drive offre possibilità di operare offline per Windows, Mac, cellulari e tablet sia Android che iOS. Include anche software come Google Docs, Sheets e Slides, un ambiente per ufficio che permette di gestire e lavorare, in maniera collaborativa, su documenti, fogli di calcolo, presentazioni, appunti ecc. Tutti questi documenti vengono salvati in Google Drive.

Google Drive offre agli utenti 15 gigabyte di spazio di archiviazione gratuito oppure, offerti tramite piani a pagamento facoltativi, con 100 gigabyte, 1 terabyte, 2 terabyte, 10 terabyte, 20 terabyte e 30 terabyte.

I file archiviati possono avere una dimensione massima di 5 terabyte.³²



Come

Occorre avere un **account Google**.

Perché è utile per l'IFP

Una delle ragioni principali per utilizzare Google Drive è che, in qualsiasi luogo - in ufficio, a casa o in viaggio d'affari - è consentito accedere ai propri file e cartelle, anche dal proprio telefono cellulare. I file vengono archiviati tramite la rete cloud di Google. Accedendo al proprio account Google, si ha pieno accesso a tutto ciò di cui si ha bisogno.

³² https://en.wikipedia.org/wiki/Google_Drive

Non è necessario preoccuparsi delle compatibilità nei formati dei file, in quanto Google Drive ha delle app per documenti, fogli di calcolo, presentazioni e disegno – cioè quello di cui si ha bisogno per poter lavorare, indipendentemente dal luogo in cui ci si trova..

Links:

- <https://www.google.com/drive/>
- <http://www.coolheadtech.com/blog/4-reasons-to-use-google-drive>

Dropbox

Cos'è

Dropbox è una piattaforma di collaborazione globale in cui file, cartelle e documenti vengono creati, resi accessibili e condivisi. Dropbox è disponibile online su dropbox.com e per computer Windows, Mac o Linux, nonché su telefoni e tablet Android e iOS.

Accedere ai propri file da qualsiasi luogo

Tutto ciò che si aggiunge a Dropbox, viene sincronizzato automaticamente su tutti i dispositivi (computer, telefoni, tablet) ed anche online su dropbox.com

Condividere con fiducia

Indipendentemente dal dispositivo che si utilizza o dal luogo in cui ci si trova, Dropbox semplifica la condivisione di file, cartelle e documenti. Si può collaborare con colleghi in viaggio o mostrare delle foto da qualsiasi dispositivo. Dropbox può anche caricare automaticamente foto e video in tempo reale.

Sicuro e protetto

Tutto ciò che si inserisce in Dropbox è privato e si può controllarne la condivisione. Dropbox archivia i file con una crittografia AES a 256 bit. Si potrebbe anche aggiungere un ulteriore livello di protezione al proprio account con la verifica in due passaggi.

Come

Occorre creare un account su dropbox.com.

Perché è utile per l'IFP

Si può condividere ed inviare dei lavori dal telefono o tablet, tenere organizzati i piani delle lezioni in Dropbox oppure condividere foto e file. Pertanto, qualsiasi file salvato su Dropbox viene automaticamente sincronizzato su tutti i dispositivi: il computer di casa, il computer al lavoro, il cellulare ed online su dropbox.com

Links:

- <https://www.dropbox.com/help/sign-in/dropbox-overview>
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Dropbox_\(service\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Dropbox_(service))
- <http://www.billselak.com/2012/dropbox>

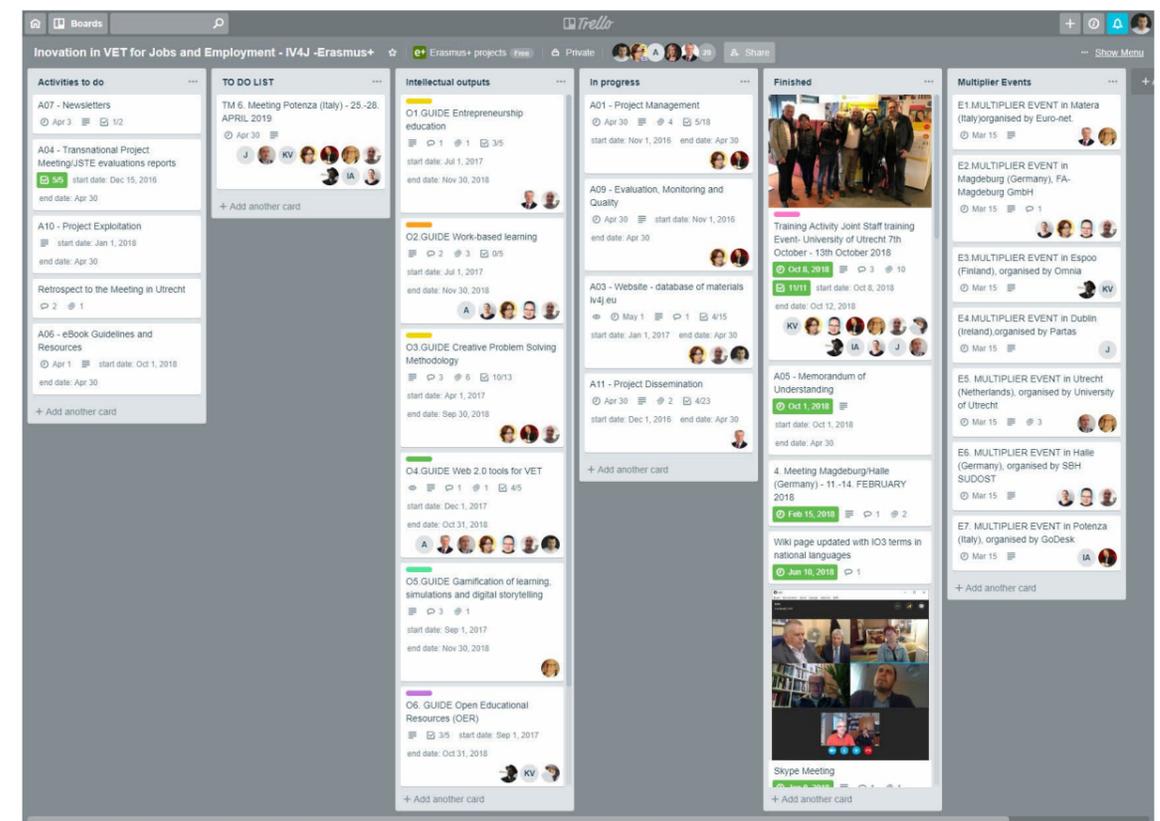
4.3 Kanban Board Organisers

Trello

Cos'è

È un sistema per organizzare e coordinare il lavoro in gruppo in maniera visuale, ottenendo feedback in tempo reale e permettendo di raggiungere un ottimale flusso lavorativo. Lo sviluppo e l'uso di strumenti software come Trello e Meister Task hanno permesso il superamento dell'utilizzo di lavagne fisiche e note adesive post-it.

L'obiettivo generale di tali strumenti è massimizzare la comunicazione e la collaborazione dei partecipanti ad un progetto, in modo strutturato ed in tempo reale. Trello tiene i partecipanti al progetto informati degli elementi chiave e delle attività che si presentano man mano, con delle notifiche via e-mail e delle funzionalità di registro delle attività. I membri del progetto possono essere aggiunti o eliminati a secondo delle necessità.



We have been using Trello for our IV4J project management tasks.

Le caratteristiche principali di Trello sono

- Panoramica delle cards
- Funzionalità "Rilascia e trascina" (drag and drop)

- Caricamento di file allegati
- Capacità di delegare e assegnare compiti
- Funzione di votazione per sondaggi
- Funzione di ricerca
- Capacità illimitata di file / progetto
- Gratuito per Trello base
- Funzionalità di archiviazione
- App Online Trello.

Perché è utile per l'IFP

Trello offre molti importanti benefici per dei progetti sia per insegnanti che per studenti nell'IFP.

In primo luogo, Trello è facile da usare e completamente personalizzabile. Il sistema di cards di Trello può essere utilizzato come mezzo di comunicazione formale / informale su compiti a casa o progetti che forniscono link ad appunti di corso e materiale didattico multimediale, permettono la comunicazione e collaborazione tra pari e forniscono aggiornamenti in tempo reale su seminari dal vivo o sulle varie attività di progetto.

Trello fornisce un'efficace gestione del progetto in termini di requisiti di insegnamento e apprendimento, con la possibilità di assegnare e creare attività, avviare discussioni, aggiungere allegati, avvisi e notifiche via email / testo. I file possono essere aggiunti da Dropbox, OneDrive o Google Drive. Gli studenti possono beneficiare di adeguamenti in tempo reale ai progetti, quando lavorano a dei progetti, in modo collaborativo oppure da diverse aree geografiche.

Trello ha una potente capacità di ricerca, filtraggio ed etichettatura, in modo da facilitare la gestione di una varietà complessa di materiali, progetti e scadenze. Tali strutture e caratteristiche sono particolarmente utili per delle programmazioni più lunghe, tesi, incarichi di lavoro, progetti, ecc.

Trello è gratuito per il suo servizio di base e ha un'app per iPhone e Android per gli utenti mobili. La versione web supporta tutti i principali browser ed è accessibile da tutti i dispositivi elettronici standard. La versione business di Trello include funzionalità ulteriori quali controlli amministrativi, schede filtro, funzionalità di sicurezza aggiuntive e connessione a servizi come Salesforce, Evernote e Google Drive, ecc.

Trello funziona in tempo reale, ad esempio, quando una scheda viene aggiunta, rimossa o spostata su una scheda, si sincronizza simultaneamente senza che gli utenti finali debbano aggiornare o riaprire le schede ad es. dopo il blocco dello schermo o l'interruzione dell'alimentazione.

Trello mantiene i dati protetti e privati attraverso una connessione SSL / HTTPS protetta e un sistema di crittografia. Poiché il fornitore fornisce una archiviazione off-site delle informazioni, gli insegnanti e gli studenti hanno minori rischi di perdita e corruzione dei dati

Come

Per comprendere come funziona Trello si può visionare un video apposito:

- [Trello-demo](#)
- [Trello-intro](#)
- [Trello-setup](#)

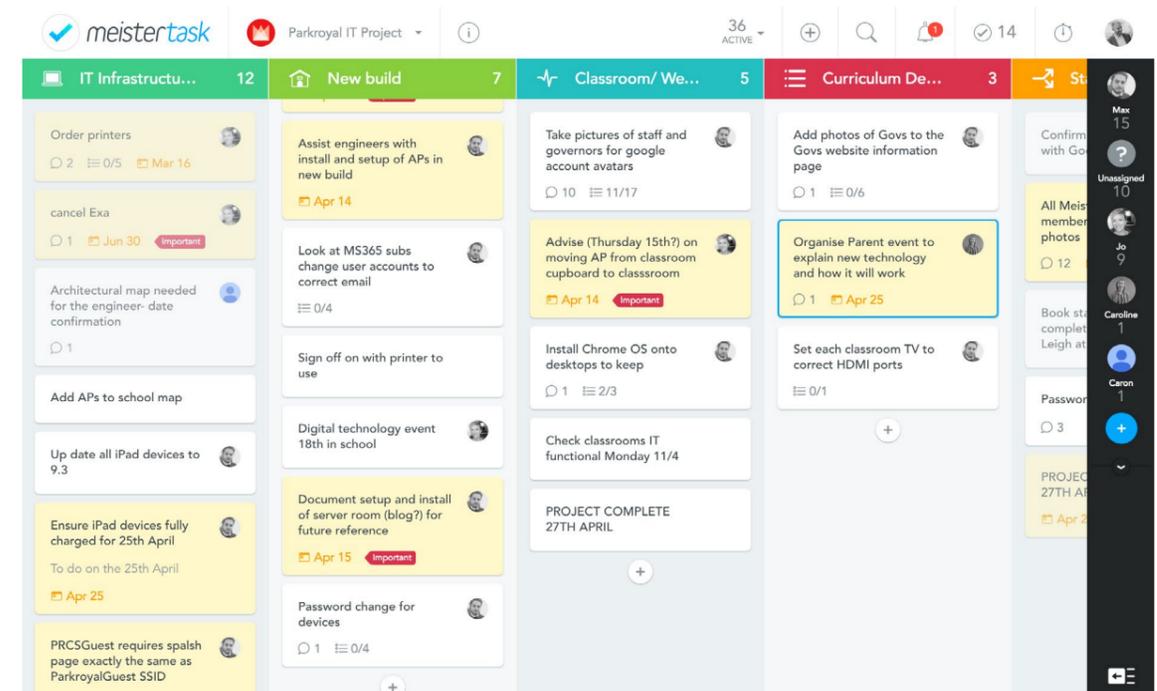
Links

- <https://trello.com/>

- <https://www.mindmeister.com/>
- <https://kanbanflow.com/>
- <https://www.projectplace.com/>

MeisterTask

Cos'è



Fonte: <https://www.meistertask.com/blog/5-ways-apply-project-management-in-school/>

MeisterTask è molto simile a Trello. Entrambi servono per organizzare il lavoro in stile Kanban. Come Trello, MeisterTask si basa su delle colonne per l'organizzazione delle informazioni. La principale differenza è che MeisterTask si concentra maggiormente sulla gestione delle attività, mentre Trello può essere considerato altrettanto valido per l'organizzazione di qualsiasi informazione. Quindi in MeisterTask, l'attività è il modulo più importante. Ogni attività può contenere elenchi di controllo, allegati, scadenze e tracciamento del tempo. Inoltre, ogni attività può essere assegnata ad una singola persona per volta..

MeisterTask ha anche una funzione di configurazione delle azioni automatiche all'interno dei progetti. Con questa pratica funzionalità, è possibile impostare delle regole per aggiornare determinate funzionalità dell'attività in maniera automatica.

Meistertask si integra anche con altri strumenti Web 2.0 come Office 365, Slack e GitHub.

Si possono osservare tante somiglianze ed alcune differenze rispetto a Trello, magari confrontando la denominazione degli elementi organizzativi in MeisterTask:

MeisterTask	Trello
Progetto	Tavola (board)
Sezione	Lista
Compito	Card
Etichetta (tag)	Etichetta

Perché è utile per l'IFP

Si potrebbe usarlo solo per pianificare le attività di classe e condividerle con altri insegnanti senza coinvolgere gli studenti, ma MeisterTask potrebbe essere usato al meglio insieme agli studenti per dare compiti, tenere traccia del lavoro che viene svolto con loro, vedere il tempo che uno studente impiega per completare un incarico ed altro. Sia gli studenti che gli insegnanti possono avere una buona panoramica di ciò che viene fatto, di ciò che dovrà essere svolto e di chi è assegnato ad un compito. È anche un buon strumento per comunicare sui compiti o su attività specifiche. Come Trello, si possono anche condividere degli allegati, così da distribuire del materiale didattico o si può ricevere del lavoro svolto dagli studenti.

Come

Per apprendere meglio come usare MeisterTask, la migliore opzione è visionare la loro pagina web³³ o visionare la videoteca³⁴ su YouTube.

Links

Videoteca - <https://www.youtube.com/channel/UCxKRNRpaNof6SNszGcyCIWg>

Pagina di supporto - <https://support.meistertask.com/hc/en-us/categories/200435011-MeisterTask-Resources>

Utilizzo di Meister Task a scuola - <https://www.meistertask.com/blog/5-ways-apply-project-management-in-school/>

³³ <https://support.meistertask.com/hc/en-us/categories/200435011-MeisterTask-Resources>
³⁴ <https://www.youtube.com/channel/UCxKRNRpaNof6SNszGcyCIWg>

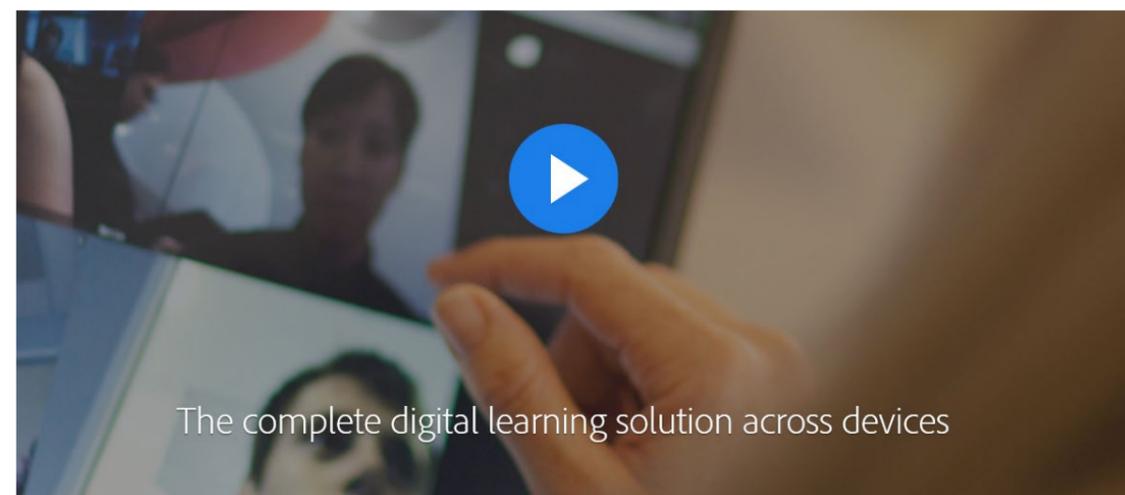
4.4 Piattaforme di apprendimento

Adobe Connect

Adobe Connect è un software che permette di effettuare delle riunioni online, servire da supporto a una teleconferenza, a delle sessioni di e-learning e alle creazioni di contenuti collaborativi³⁵.

Adobe Connect Meetings	Adobe Connect Webinars	Adobe Connect Learning
 <p>Discover the true power of online meetings</p> <p><i>Adobe Connect Meetings includes:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Access across devices • Personal digital office • Rich recording and editing tools • Highly secure communication and compliance <p>View more ></p>	 <p>The all-in-one webinar solution for marketers</p> <p><i>Everything in Adobe Connect Meetings, plus:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Immersive experiences • Robust registration • Fully customizable events • Built-in analytics <p>View more ></p>	 <p>The complete digital learning solution for trainers</p> <p><i>Everything in Adobe Connect Meetings, plus:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Engaging content delivery • Mobile learning across devices • Immersive classes live and on-demand • Efficient training management and tracking <p>View more ></p>

<https://www.adobe.com/products/adobeconnect/learning.html>



<https://images-tv.adobe.com>

³⁵ <https://www.adobe.com/products/adobeconnect.html>

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Abilita l'apprendimento mobile da tutti i dispositivi

- Permette di esercitarsi e partecipare direttamente dai dispositivi mobili
- Distribuisce le esperienze mobili interattive integrate con delle sessioni di approfondimento
- Agevola l'hosting, la condivisione di file, lavagne interattive ed emoticon in mobilità
- Consente ai partecipanti dal PC di accedere senza problemi e senza download



<https://www.adobe.com/products/adobeconnect/learning.html>

Offre coinvolgenti esperienze virtuali in aula dal vivo

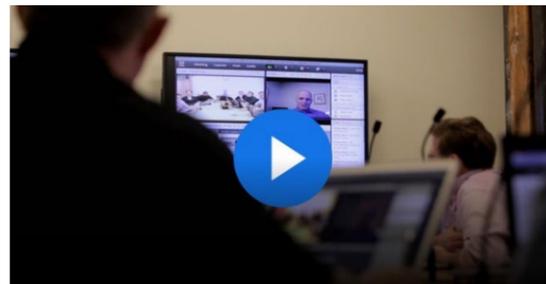
- Misura la partecipazione degli alunni dal vivo con un monitoraggio del coinvolgimento
- Classi virtuali personalizzabili e coinvolte
- Semplifica la gestione delle sessioni live con strumenti intuitivi di gestione del backstage
- Massimizza il coinvolgimento con ampie opzioni interattive



<https://images-tv.adobe.com>

Supporta l'apprendimento misto con contenuti sincroni e asincroni

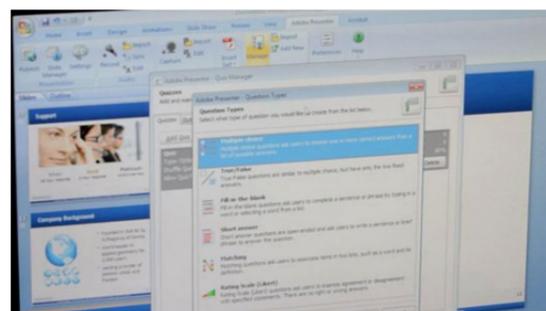
- Creazione di curricula con prerequisiti e test
- Gestione di notifiche e promemoria per l'iscrizione
- Generazione di cataloghi di corsi con abilitazione all'auto-iscrizione
- Misurazione dell'efficacia con rapporti dettagliati sugli studenti



<https://images-tv.adobe.com>

Creazione e distribuzione dei contenuti di apprendimento coinvolgenti e su richiesta

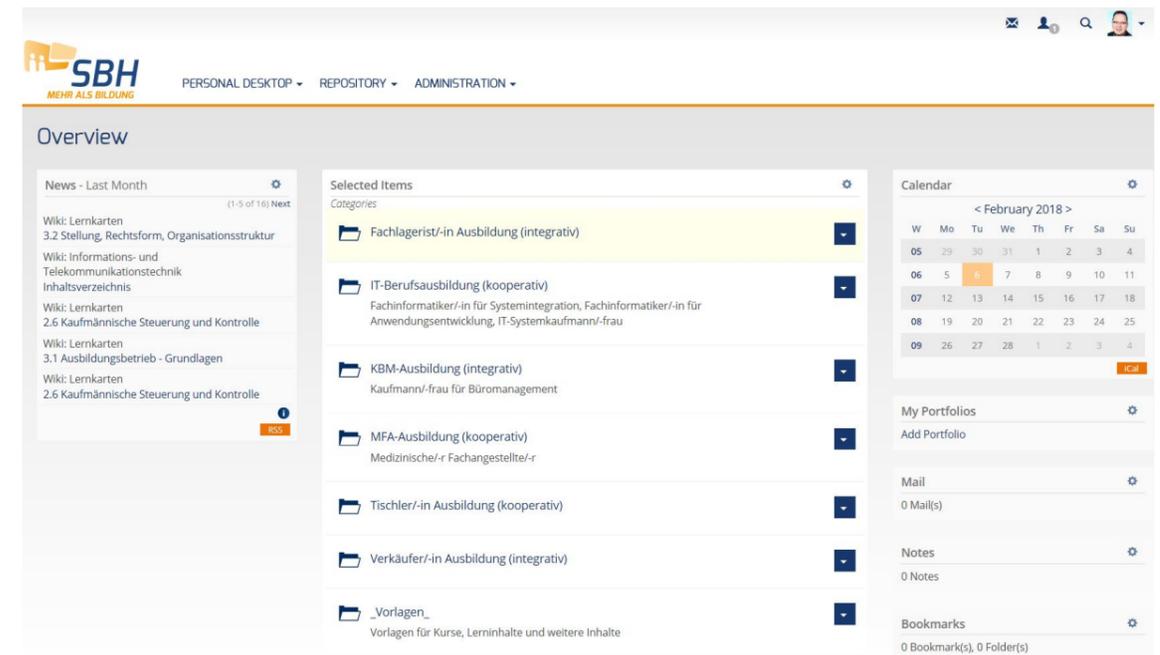
- Generazione di curricula strutturati con una gestione migliorata delle iscrizioni degli studenti
- Generazione e distribuzione rapida dei contenuti utilizzando il plug-in di Microsoft PowerPoint Adobe Captivate e Adobe Presenter
- Creazione di contenuti pubblicati su tutti i dispositivi, inclusi i contenuti SCORM e AICC
- Utilizzo delle funzionalità di Learning Management System (LMS) con Adobe Connect o integrato con un LMS esistente



<https://www.adobe.com/products/adobeconnect/learning.html>

Ilias

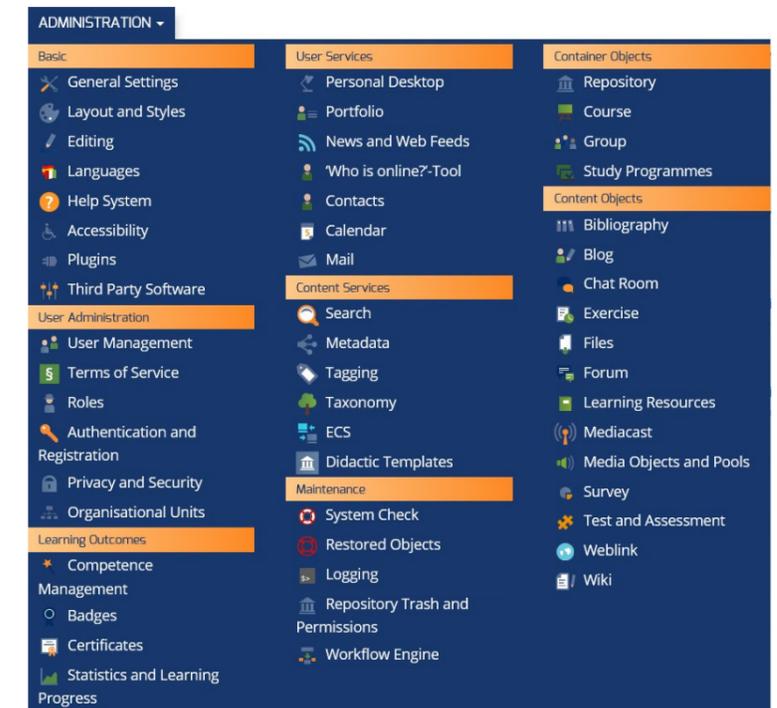
Il concetto alla base di ILIAS consiste nell'offrire un ambiente di lavoro e di apprendimento online flessibile e con degli strumenti integrati. Va ben oltre l'idea del corso per imparare qualcosa. Piuttosto, ILIAS può essere visto come una biblioteca multimediale per raccogliere il know-how.



ILIAS non è un sistema chiuso ma piuttosto è una piattaforma di conoscenza aperta

Ilias è versatile:

Gestione del corso, moduli di apprendimento, test e valutazione, portfolio, sondaggi, wiki e blog sono tutti integrati nella piattaforma, rendendo ILIAS una "soluzione unica" per le diverse esigenze di e-learning.



IlIAS è open source:

Nessun costo di licenza, mai. Qualsiasi requisito speciale può essere implementato dai fornitori di servizi. Un'iscrizione volontaria alla Società ILIAS è poco costosa e permette un'influenza diretta sul processo di sviluppo a lungo termine.
www.ilias.de - in otto differenti lingue.

ILIAS è personalizzabile:

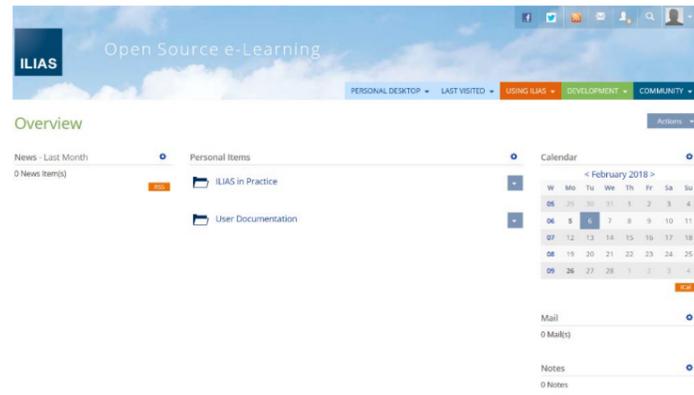
Si può cambiare l'aspetto, implementare gli scenari di apprendimento preferiti, integrarlo con un sito web o con una intranet, attivare solo i moduli di cui si ha bisogno, dare a ciascun utente l'accesso esatto e delle autorizzazioni specifiche.

ILIAS è conforme agli standard:

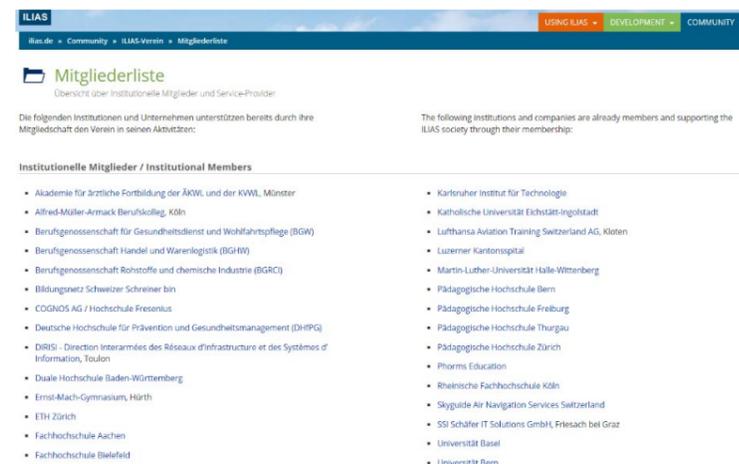
Moduli di apprendimento SCORM 1.2 e SCORM 2004. Metadati LOM. Test e valutazione IMSI QTI. Esportazioni XML, CSV ed Excel. IMS LTI per incorporare applicazioni esterne. Una volta installata, la suite ILIAS completa viene eseguita direttamente nel browser: non sono necessari ulteriori software per studenti, tutor o creatori di contenuti

ILIAS è affidabile:

In sviluppo dal 1998, è ora supportato da 11 partner premium e da oltre 40 membri istituzionali della ILIAS Society. Ha migliaia di installazioni attive e viene utilizzato da milioni di utenti in tutto il mondo.³⁶



Role	Anonymous	Kursverwalter
Visible	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Read	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Edit Content	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Copy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Edit Settings	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Delete	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Change Permissions	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Select All	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



<https://www.ilias.de/docu>

ILIAS è il sistema di gestione dell'apprendimento in grado di far fronte a qualsiasi utenza: 100 o 100.000 utenti. Desktop o mobile. Può essere usato come singolo utente, come un complesso strumento di scrittura, come una piattaforma di collaborazione a tutti gli effetti

Caratteristiche principali

- Pieno supporto di SCORM 1.2 e SCORM 2004
- Potente strumento di Test & Valutazione che consente di offrire sia delle autovalutazioni per gli studenti, sia dei completi esami in versione elettronica
- Gestione flessibile del corso per una moltitudine di scenari didattici
- I programmi di studio consentono di riprodurre dei curricula completi con un unico strumento
- Condivisione dei contenuti veloce, con caricamento dei file attraverso il sistema di trascinalamento e rilascio
- Spazio di lavoro personale per gli studenti, che consente la facile creazione di portfolio e blog
- Creazione semplice di materiali di studio con degli strumenti di "authoring": costruzione dei moduli di apprendimento, wiki, glossari e molto altro ancora ...
- Design semplificato: nonostante alcune differenze nell'utilizzo, tutti gli strumenti in ILIAS funzionano in modo molto simile, facilitando l'esplorazione di nuovi scenari di apprendimento
- Esistono delle comunità di apprendimento che aiutano a mettere in collegamento gli studenti ...
- ... basate su alcuni strumenti di comunicazione integrati: profili personali, contatti, profili, strumenti online, posta, chat e altro ...
- Gestione degli accessi altamente sviluppata: consente di perfezionare le autorizzazioni per ogni singolo oggetto
- No Lock-In: i dati possono essere esportati in formato XML

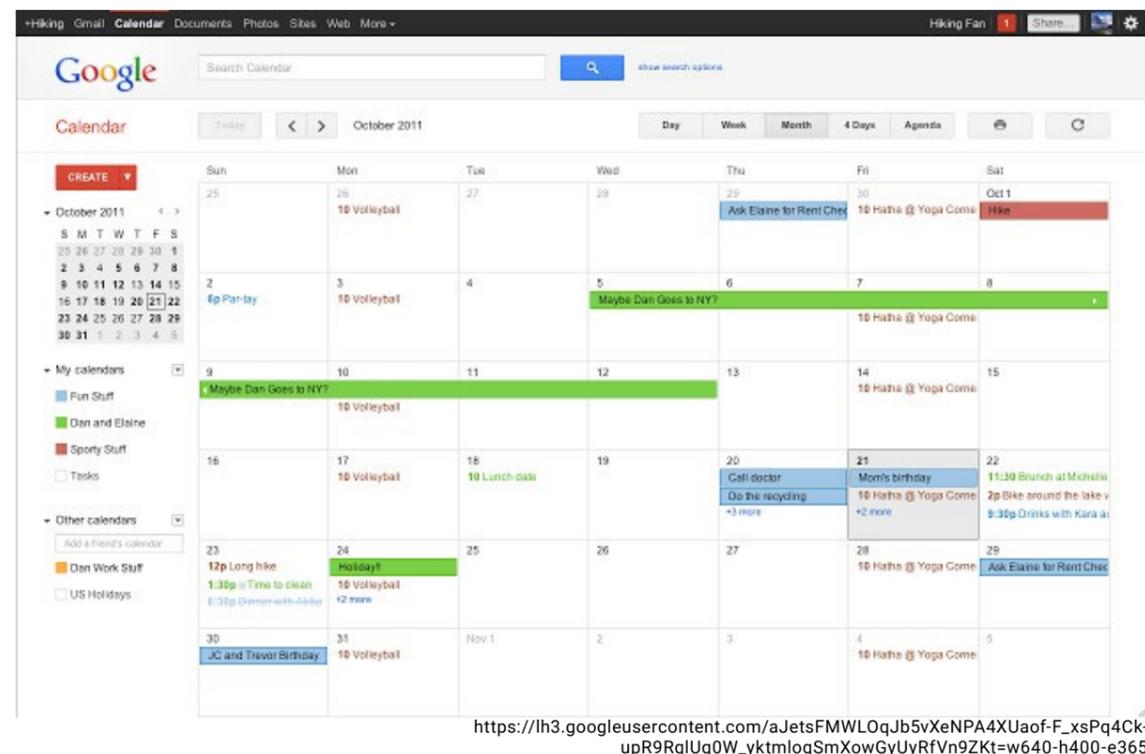
³⁶ <https://www.ilias.de/docu/goto>

4.5 Scheduling and time management

Google Calendar, Yahoo Calendar

Cos'è

Google Calendar è un servizio di calendario per la gestione del tempo e la pianificazione sviluppato da Google. È disponibile dal 2006 sul Web ed anche come app per dispositivi mobili Android e iOS. Google Calendar consente agli utenti di creare e modificare degli eventi. Dei promemoria possono essere abilitati per eventi, con opzioni disponibili per tipologia ed orario.



È inoltre possibile aggiungere le posizioni degli eventi ed altri utenti possono essere invitati agli eventi. Gli utenti possono abilitare o disabilitare la visibilità di calendari speciali, inclusi i compleanni, in quanto l'app recupera le date di nascita dai contatti di Google e propone dei biglietti di auguri annuali e per le Festività, con un calendario specifico per Paese

Yahoo Calendar è un servizio di calendario basato sul Web di Yahoo!. È in grado di leggere gli aggiornamenti del calendario e gli eventi organizzati in sincrono con altri siti che utilizzano le interfacce di programmazione del calendario Yahoo. Mentre gli utenti non sono tenuti ad avere un account Yahoo Mail, sono tenuti ad avere un ID Yahoo per poter utilizzare il software.

Perché è utile per l'IFP

È utile per coordinare e pianificare le attività all'interno di un gruppo che partecipa ad un'attività o ad un progetto.

Poiché sono collegati ai principali provider di account di posta elettronica gratuiti (Gmail, Yahoo), è un modo perfetto per sincronizzare le agende tra i partecipanti, ad es. ad un progetto di classe.

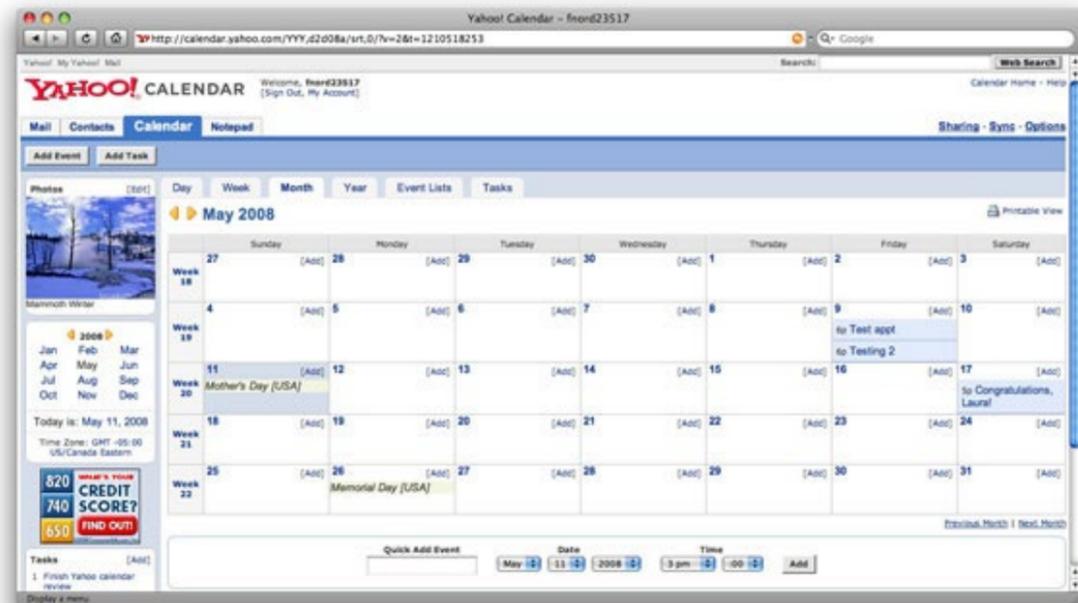
Come - Google Calendar

1. Accedere a Google Calendar. Aprire una nuova scheda o finestra del browser web ed andare su **Gmail**.
 - Occorre fornire un indirizzo email e la password Gmail. Se non si ha un account Gmail, si può crearne uno facilmente cliccando sul link "Crea un account" sotto la finestra di accesso.
 - Cliccando sull'icona delle app (puntini in grassetto su 3 righe e 3 colonne, che formano un quadrato) nella parte superiore destra della pagina.
 - Apparirà un pop-up che mostra una serie di applicazioni Google, tra cui Google+, Google Drive, Maps, News, YouTube e Calendar. Cliccare su "Calendario" per accedere all'applicazione Google Calendar
2. Creare un evento. Per iniziare a creare un evento, cliccare sul pulsante "Crea nuovo". È il pulsante rosso che si trova sul lato sinistro della pagina. Si sarà reindirizzati ad una pagina che chiederà di inserire i dettagli dell'evento.
 - Fornire il nome dell'evento nel primo campo. Basta cliccare sulle parole "evento senza titolo" nel campo e digitare il nome.
 - Sotto il campo del titolo, appare la data e l'ora di inizio, nonché la data e l'ora di fine dell'evento. Si deve scegliere le date e gli orari dell'evento in questi campi.
 - Nel campo "Dove" sotto la data e l'ora, inserire il luogo in cui si svolgerà l'evento.
 - Si può aggiungere qualche dettaglio sull'evento nel campo Descrizione, se si desidera.
 - Se si desidera che Google Calendar invii un promemoria via email (ad esempio un giorno prima dell'evento), si possono impostare le informazioni di notifica tramite l'opzione Notifica. Per questa opzione ci sono 3 caselle. Queste caselle hanno dei menu a discesa. Nella prima casella, si seleziona il modo in cui si desidera ricevere la notifica (ad esempio, via posta o una finestra popup che viene visualizzata quando il computer è acceso ed è connesso a Internet). La seconda e terza casella contengono anche un menu per selezionare l'orario preciso o una data per la notifica.
 - Si può anche scegliere di invitare degli amici all'evento, digitando i loro indirizzi email nel campo "Aggiungi ospite". Se si sceglie di invitare gli amici, è necessario specificare le autorizzazioni per ogni utente. Ad esempio, questi possono a loro volta invitare altri amici, visualizzare altri amici invitati o modificare l'evento.
 - Cliccando sul pulsante "Salva" si completa il processo di creazione dell'evento. Il pulsante "Salva" può essere trovato alla fine del modulo Crea evento. Accanto a questo pulsante c'è quello "Elimina" per annullare la creazione dell'evento.
3. Visualizzare gli eventi. Tutti gli eventi creati possono essere visualizzati nella scheda Agenda in alto a destra nella pagina Calendario.

- Per una guida completa, per favore, visita: <https://www.wikihow.com/Use-Google-Calendar>

Come - Yahoo Calendar

1. Passaggio 1 – Andare su Yahoo Calendar: Prima di tutto, è necessario essere registrati con una email Yahoo. Cliccando sulla scheda del calendario nella parte superiore dello schermo si accede al calendario.
2. Passaggio 2 - Creare un nuovo evento: quando il calendario di Yahoo si apre, occorre cliccare sul nuovo pulsante dell'evento. Apparirà, quindi, un nuovo evento sullo schermo. Qui si possono impostare il titolo dell'evento, l'ora di inizio e fine ed il luogo. Si possono sempre inserire delle note sull'evento. Una volta finito con i dettagli, cliccando sul pulsante salva, si crea l'evento.



<https://images.macworld.com/images/reviews/graphics/133728-yahoocalendar.jpg>

3. Passaggio 3 - Creare delle attività da svolgere: Yahoo Calendar consente di creare una lista delle attività da fare. Basta fare clic sul pulsante Cose da fare, proprio accanto al nuovo pulsante evento. Nel popup che verrà visualizzato, è possibile impostare il titolo e la data di scadenza. Si possono sempre inserire delle note. Una volta finito, si clicca sul pulsante Salva. Se si vuole aggiungere qualcos'altro all'elenco delle cose da fare, cliccare sul salvataggio e aggiungere un altro pulsante. Sul lato destro, si vedrà il riquadro delle cose da fare.
4. Passaggio 4 - Modificare la visualizzazione del calendario: è sempre possibile modificare la vista del calendario spostandosi in alto e cliccando sul pulsante del giorno. Il calendario verrà suddiviso nelle 24 ore disponibili per ogni giorno. Si può cambiarlo in settimanale, mensile o annuale.
5. Passaggio 5 - Eliminare una cosa da fare: le cose da fare che abbiamo creato possono essere visualizzate nell'angolo estremo destro della pagina. Cliccando con il tasto destro del mouse su una cosa da fare si può selezionare il segno di spunta, come opzione di completamento se si è terminata l'attività. Si può sempre cancellare una attività facendo semplicemente clic su di essa per aprirla e quindi cliccando sul pulsante Elimina. Verrà visualizzato un messaggio di avviso. Cliccando sul pulsante Elimina si elimina definitivamente la cosa da fare..

- Video tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=PXtLSToaMJg>

Links

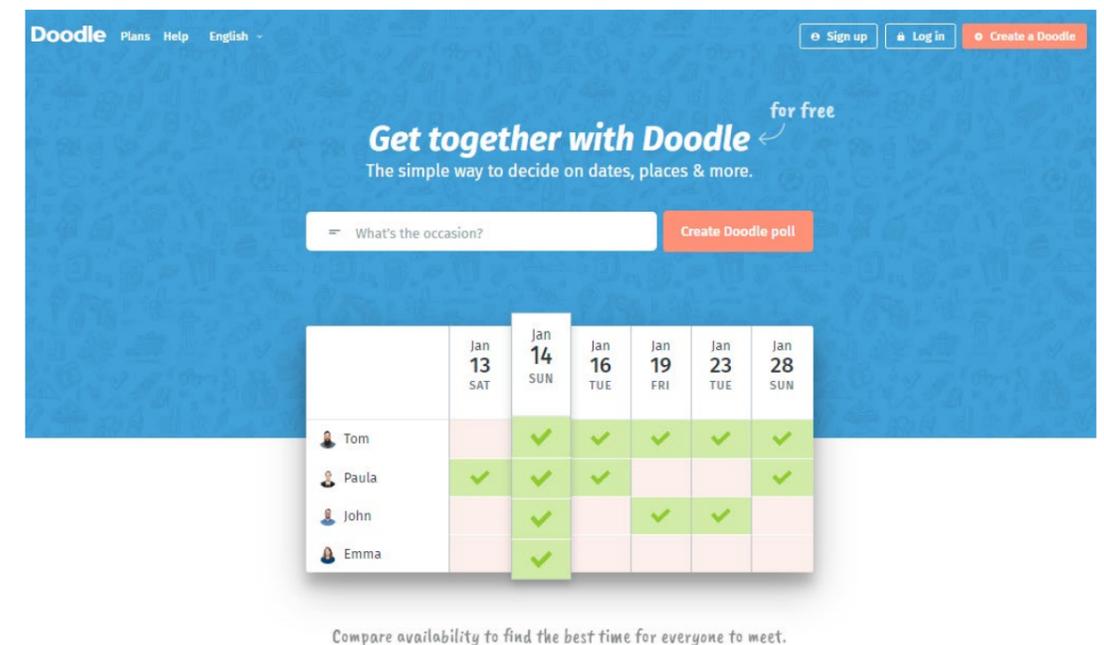
- <https://calendar.yahoo.com/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Yahoo!_Calendar
- <https://www.wikihow.com/Use-Google-Calendar>

Doodle

Cos'è

Doodle è uno strumento di pianificazione online che può essere utilizzato per la gestione del tempo ed il coordinamento delle riunioni. È possibile trovare una data ed un orario per incontrarsi con le persone.

Dopo un suggerimento per le date e gli orari di un evento, i partecipanti possono scegliere, quindi Doodle crea un calendario che può essere inviato ai partecipanti per consentire di indicare la loro disponibilità. Poiché ciascun partecipante seleziona le date e le ore dal calendario di sondaggio, Doodle aggrega le risposte e propone quale opzione migliore per tutti.³⁷



Fonte: 10/01/2017 from https://doodle.com/en_GB/

Doodle può essere uno strumento prezioso per coordinare un grande evento come la formazione di volontari o un piccolo evento come un incontro mensile con una commissione.

Doodle ha sede a Zurigo, Svizzera ed è operativo dal 2007. È disponibile in 26 lingue diverse, scritto in JavaScript e lo slogan utilizzato dalla compagnia per descrivere lo strumento è: "Pianificazione facile"

³⁷ <https://doodle.com/graphics/static/facebookSharingThumbnail.png>, 10.01.2018

Perché è utile per l'IFP

È essenziale organizzare e gestire il lavoro in gruppi in base alla disponibilità dei partecipanti e alle esigenze di pianificazione.

Potrebbe essere usato per pianificare riunioni, eventi e semplici sondaggi.

Come

- Opzioni di suggerimento: selezionare date, luoghi o preferenze per il sondaggio Doodle;
- Invitare i partecipanti a votare: con l'invito, i partecipanti possono selezionare le loro preferenze anche senza un account;
- Selezionare l'opzione migliore: una volta raccolti i voti, è possibile scegliere l'opzione finale in pochi secondi.

Altre caratteristiche

- Integrazione del calendario: è possibile collegare un calendario per creare e partecipare ai sondaggi direttamente dalla vista del calendario di Doodle. Doodle sincronizza automaticamente anche gli eventi;
- Dashboard personalizzato: gestione dei sondaggi Doodle da un luogo organizzato con una visualizzazione immediata di tutti i sondaggi da una pagina (dashboard), sia di quelli che hai creato che di quelli a cui si è partecipato.
- Doodle ovunque: tracciamento dei sondaggi Doodle mentre si è in movimento con ricezione di notifiche sulle attività. L'app Doodle gratuita funziona perfettamente con tutti i principali dispositivi. (AppStore, Google Play)
- Sondaggi semplici: i partecipanti possono votare qualsiasi cosa attraverso un'interfaccia facile da usare.

Funzioni PREMIUM:

- Marchio personalizzato: sostituzione del logo Doodle con marchi / immagini personali.
- Richiesta di informazioni di contatto: richiesta di indirizzi e-mail dei partecipanti, indirizzi postali o numeri di telefono.
- Senza pubblicità: è anche possibile fornire un'esperienza senza pubblicità. Nessuna pubblicità.

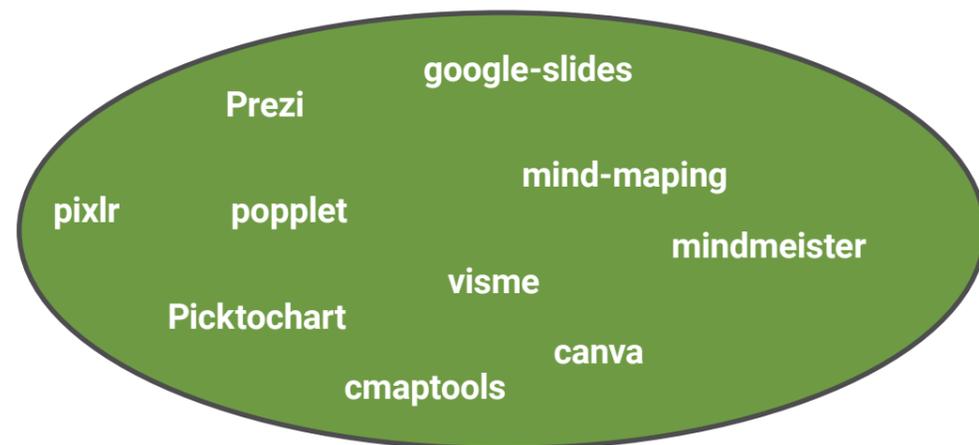
Links

- https://doodle.com/en_GB/
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Doodle.com>

Chapter 5. **Strumenti**
Web 2.0 per la
CREATIVITÀ

5.1 Strumenti per la creatività

- Migliorare la creatività con degli strumenti che utilizzano parole, immagini, suoni, metodologia del Design Thinking online ad es. Scratch, giocattoli elettronici



5.2 Strumenti per le presentazioni

Prezi

Cos'è

Prezi è un software di presentazione basato sul web, creato a Budapest (Ungheria) nel 2009. La parola Prezi è la forma abbreviata di "presentazione" in ungherese.

È un software di storytelling visivo alternativo ai tradizionali formati di presentazione basati su slide. Le presentazioni di Prezi presentano una panoramica schematica simile a una mappa che consente agli utenti di scorrere tra gli argomenti a piacimento, ingrandire i dettagli desiderati e tornare indietro per rivelare il contesto.

Prezi è compatibile con la maggior parte dei computer e dei browser Web moderni ed è un'applicazione HTML5 che gira su JavaScript. È disponibile in inglese, portoghese, spagnolo, coreano, giapponese, tedesco, italiano, francese, ungherese.

Perché è utile per l'IFP

Perché è progettato per le persone che non sono designer e può essere inizializzato partendo da diversi modelli.

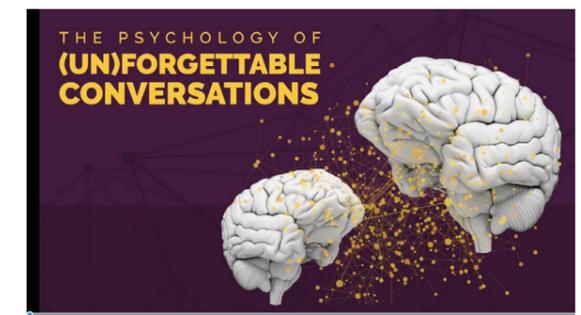


Le presentazioni create sono diverse da quello comuni in MS PowerPoint, perché consentono una presentazione conversazionale: il termine è stato coniato dall'azienda nel 2015 per descrivere il flusso organico di informazioni consentito con Prezi. I presentatori possono adattare l'ordine di presentazione dei contenuti e questo metodo consente di far fronte alle domande ed ai dubbi man mano che si presentano, piuttosto che seguendo un percorso già pianificato..

Come

- Creazione: grazie a un'interfaccia creativa e intuitiva. Personalizzazione: scegliendo un modello creato da designer e selezionando una vasta gamma di caratteri, colori, importando i contenuti multimediali, aggiungendo foto, video e PDF.
- Inserimento di grafici: creazione di grafici ed ingrandimenti per rivelare le storie dietro i dati con un testo, delle immagini o dei video a supporto.
- Collaborazione: lavorare in cloud insieme ad altri
- Presentazione: distribuzione della presentazione su desktop, dispositivi mobili (tramite APP)
- Analisi dei dati grazie a Prezi Analytics (Premium)

Esempi



Source 10/01/2018: <https://prezi.com/gallery/>

Links

- <https://prezi.com/>
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Prezi>

Google slides

Cos'è

Google Slides è uno strumento online gratuito per creare, modificare, collaborare e presentare da qualsiasi luogo.

Si basa sui prodotti del pacchetto online Google Docs ed include una varietà di temi di presentazione, centinaia di caratteri, video incorporati, animazioni e altro ancora. Tutto gratis.

Permette l'accesso alle presentazioni ovunque, in qualsiasi momento - dal telefono, dal tablet o dal computer - anche quando non c'è connessione a Internet. È anche possibile lavorare insieme alla stessa presentazione, in contemporanea. È compatibile con MS PowerPoint

Perché è utile per l'IFP

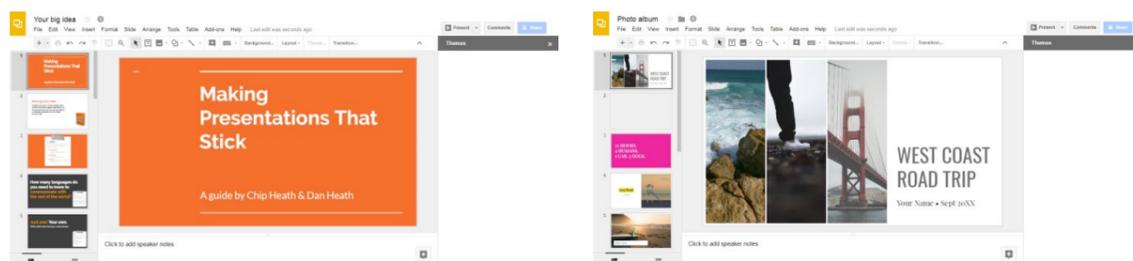
Perché è integrato con altri prodotti del pacchetto di Google Documenti (Google Documenti, Fogli Google e Moduli Google) e anche con Gmail e tutte le APP sviluppate da Google.

È un modo perfetto per accedere a diversi temi, caratteri e materiali gratuitamente.

Come

- Accedendo dal PC o scaricando l'APP per Android e iPhone / iPad
- Si inizia con una nuova presentazione o selezionando un modello dalla galleria
- Si modifica il modulo come su MS PowerPoint
- Si condivide il modulo online grazie all'integrazione con Google Drive cloud
- Si può salvare, scaricare, esportare in MS PowerPoint o PDF

Esempi



Source 10/01/2018: <https://docs.google.com/presentation/u/0/>

Links:

- <https://docs.google.com/presentation/u/0/>

5.3 Mind Mapping

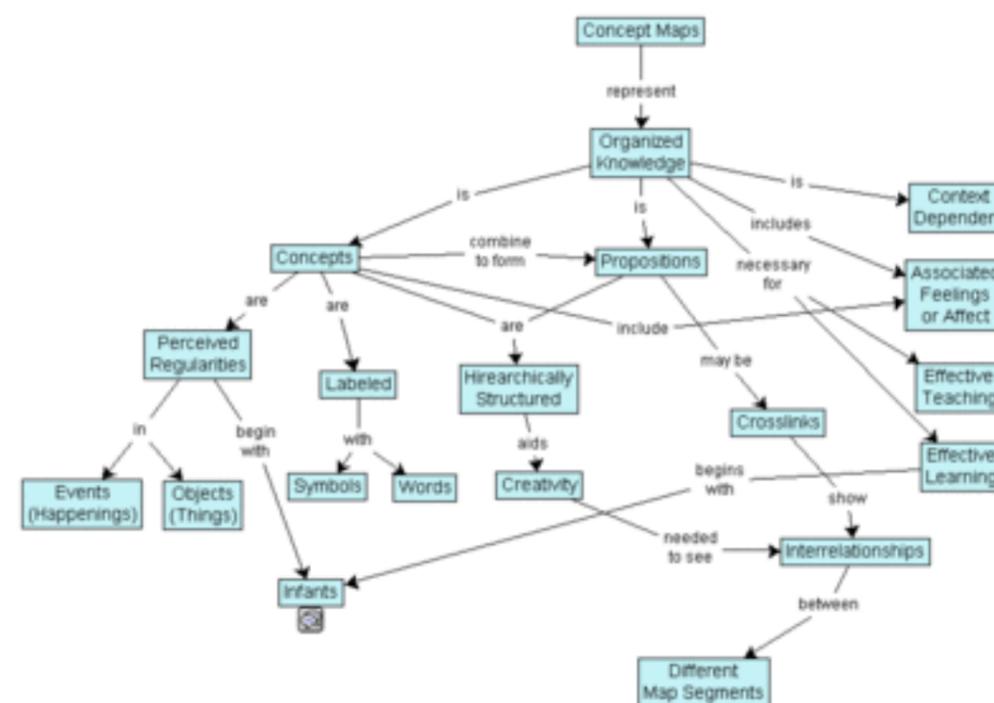
Cos'è

La mappatura mentale (o mappatura delle "idee") è stata definita come una "rappresentazione visiva non lineare delle idee e delle loro relazioni" (Biktimirov & Nilson, 2006). Le mappe mentali comprendono una rete di concetti connessi e correlati.

Perché è utile per l'IFP

Il software di mappatura mentale può essere utilizzato per organizzare grandi quantità di informazioni, combinando l'organizzazione spaziale, la strutturazione gerarchica dinamica e lo sviluppo dei nodi. I pacchetti software possono estendere il concetto di mind-mapping permettendo alle persone di mappare più di pensieri e idee, integrandole con le informazioni sui loro computer e su Internet, come dei fogli di calcolo, dei documenti, dei siti Internet e delle immagini. Naturalmente, la nuova tendenza è rendere questi strumenti disponibili anche su piattaforme mobili iPhone, iPad e Android.

Come



Buzan formula le seguenti raccomandazioni durante lo sviluppo della mappatura mentale (Buzan e Buzan, 2000).

1. Posizionare un'immagine o un argomento al centro, usando almeno 3 colori
2. Usare immagini, simboli, codici e dimensioni di carattere diversi in tutta la tua Mind Map
3. Selezionare le parole chiave e stampare, usando sia lettere maiuscole che minuscole
4. Ogni parola / immagine risiede su una propria linea.

5. Collegare le linee a partire dall'immagine centrale. Le linee centrali sono più spesse, organiche e scorrevoli, diventando più sottili man mano che si allontanano dal centro.
6. Usare delle linee della stessa lunghezza della parola / immagine.
7. Usare i colori, dei codici, in tutta la Mind Map.
8. Svilappare il proprio stile personale di Mind Mapping.
9. Usare l'enfasi e mostrare le associazioni nella mappa mentale.
10. Mantenere la mappa mentale chiara usando la gerarchia radiale, l'ordine numerico o i contorni per abbracciare i tuoi rami

The CmapTools Software Toolkit

Il software CmapTools (Cañas et al., 2004b) (disponibile per il download all'indirizzo: <https://cmap.ihmc.us/>) sviluppato presso l'Institute for Human and Machine Cognition riunisce i punti di forza della mappatura concettuale con il potere della tecnologia, in particolare quello di Internet e del World Wide Web (www). Il software non solo rende facile per gli utenti di tutte le età costruire e modificare mappe concettuali in modo simile ad un elaboratore di testi, ma consente anche agli utenti di collaborare a distanza nella costruzione delle loro mappe, pubblicarle in modo che chiunque su Internet possa accedervi, collegare delle risorse alle loro mappe per spiegare ulteriormente il loro contenuto e cercare, nel www, delle informazioni relative alla mappa stessa.

Il software consente all'utente di collegare risorse (foto, immagini, grafici, video, grafici, tabelle, testi, pagine www o altre mappe concettuali), che si trovano ovunque su Internet oppure in file personali, a dei concetti o collegamenti di parole in una mappa concettuale attraverso un semplice operazione di drag-and-drop (trascina e rilascia).

Links:

- [Mind-mapping software](#)
- [Free mind mapping software](#)

Popplet

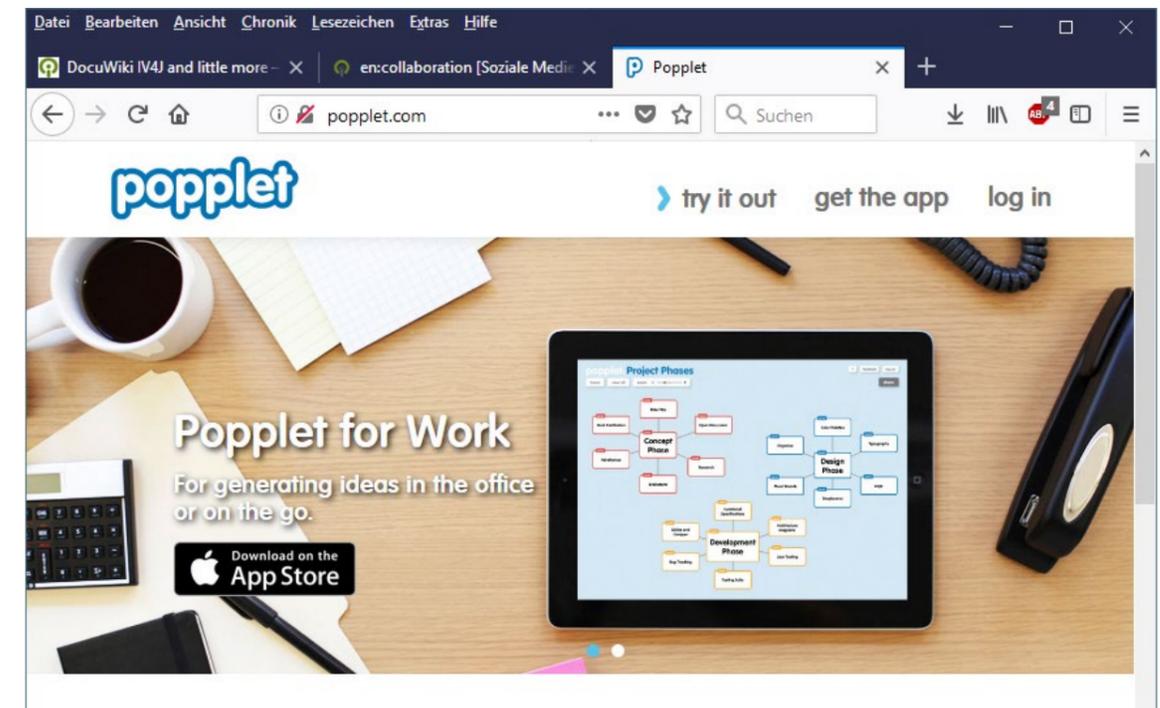
Cos'è

Popplet è uno strumento online per organizzare visivamente delle idee e dei progetti. Questo processo viene anche definito come "mappatura mentale". Popplet è disponibile come strumento Web basato su browser o come app per dispositivi mobili e tablet. Questa analisi si concentra sullo strumento web, in quanto presenta una versione gratuita più funzionale.

La versione dell'app iOS limita ad un solo progetto la versione gratuita o "Lite". La versione completa costa \$ 4,99. Su Popplet.com si può avere una panoramica su come funziona lo strumento. Fondamentalmente, si creano delle connessioni e dei gruppi di idee o attività su di una lavagna virtuale. Quindi, si potrà usare Popplet per presentare una ricerca su un argomento particolare, aggiungendo dei dettagli e collegarli al tema principale.

O magari si potrebbe usarlo per mappare le varie fasi di un progetto, raggruppando i passaggi dettagliati di ciascuna fase. La cosa bella di Popplet è che appare facile e intuitivo da usare ed in

realtà presenta un sacco di grandi funzionalità al suo interno. Questo include degli strumenti per collaborare con gli altri su Popplet, oltre a potenti strumenti per condividere ed utilizzarli per presentazioni dinamiche e visive.³⁸



FORMAZIONE

Popplet consente agli studenti di: https://www.youtube.com/watch?v=v8N6IbC_VCk

Come realizzare un Popplet, uno strumento di mappatura mentale: <https://www.youtube.com/watch?v=GkKg2qKnsRw>

Come

Per vedere come funziona Popplet, sono disponibili dei video:

[Popplet Overview](#)

[Popplet Demo](#)

Links

- <https://popplet.com/>
- <http://popplet.com/app/#/public>

38 KQED EDUCATION - <https://www.youtube.com/channel/UCtUV0mPvqxgghHFx8112KA>

Mindmeister

Cos'è

MindMeister è un'applicazione di mind mapping online che consente agli utenti di visualizzare, condividere e presentare i propri pensieri tramite il cloud. MindMeister è un software di mind mapping collaborativo online versatile e facile da usare. Gli studenti di tutte le età possono utilizzare MindMeister per studiare in modo più efficiente, liberare il loro potenziale creativo e proseguire i nella loro carriera di istruzione.

Il mind mapping online è uno strumento semplice ma potente che può essere di grande beneficio per gli studenti di tutte le età. I vantaggi sono: memoria migliorata e facile richiamo, flusso libero di idee, informazioni strutturate e migliore comunicazione.

Come

MindMeister fornisce un modo alternativo per visualizzare delle informazioni nelle mappe mentali, utilizzando la modellazione sviluppata dall'utente, fornendo allo stesso tempo degli strumenti per facilitare la collaborazione in tempo reale, la gestione delle attività e la creazione di presentazioni. Qui si può vedere [come creare una mappa!](#)

Perché è utile per l'IFP

Grazie alle tecnologie innovative basate sul Web sono stati resi disponibili questi strumenti agli educatori ed ai formatori a distanza. Le mappe mentali online facilitano l'insegnamento di argomenti complessi e variegati, offrendo al tempo stesso un'interfaccia visivamente ricca e interattiva che alimenta la curiosità e la creatività degli studenti. Ecco alcuni usi possibili di Mindmeister:³⁹

- prendere appunti migliori - scrivere meno, acquisire meglio le conoscenze
- impegnarsi e collaborare - lavorare in un progetto di gruppo ed altro ancora
- ricerca e scrittura - saggi ed articoli scientifici di supporto
- creare presentazioni - visualizzare e comunicare informazioni complesse

Links

- [Mind-mapping software](#)
- <http://www.imdevin.com/top-10-totally-free-mind-mapping-software-tools/>
- <https://www.mindmeister.com/741431317?new=1>
- https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_concept_and_mind_mapping_software
- <http://www.educatorstechnology.com/2012/06/18-free-mind-mapping-tools-for-teachers.html>
- https://www.mindmeister.com/?gad_campaign=World_brand&gclid=CjwKCAjw6djYBRB8EiwAoAF6ocl_Pw3ui2rvW1cLW0DDGicykdQYj6xNhT8fCeXI61mMz_IYavZVhxoCF3UQAvD_BwE#all
- <https://en.wikipedia.org/wiki/MindMeister>
- <https://www.youtube.com/watch?v=zHVcwapbs-k>
- <https://www.mindmeister.com/646318401/creative-presentation-tools>

³⁹ <https://www.mindmeister.com/content/education>

5.11 Creazione di info-grafiche

Cos'è

Le info-grafiche sono delle rappresentazioni visive di informazioni. Invece di avere blocchi di testo e tabelle noiose che la gente non leggerà mai, si possono fornire le stesse informazioni in un modo diverso ed utilizzando un'info-grafica che è più agevole e facile da comprendere.

Si possono creare delle info-grafiche molto facilmente grazie a diversi strumenti online. Negli ultimi anni, sono emersi numerosi strumenti online che consentono a chiunque di creare grandi contenuti visivi. Ogni nuovo progetto inizia con un modello, che si può utilizzarlo per lavoro, uso personale o sui social media.

Questi nuovi strumenti sono in realtà delle applicazioni di grafica vettoriale eseguite, per assemblare un'info-grafica, direttamente nel browser ed in sostituzione dell'utilizzo di una costosa applicazione desktop professionale come Adobe Illustrator. Ognuno offre, come punto di partenza, diversi strumenti, librerie di immagini, grafici, caratteri e modelli. Nessuno di questi ha le funzionalità complete di un'applicazione desktop professionale, ma in realtà è molto probabile che non ci sia bisogno di tutto questo per creare una semplice info-grafica.

Ecco alcuni strumenti gratuiti: Visme, Canva Infographic Maker, Google Charts, Piktochart, easel.ly. Alcuni di questi sono adatti anche ai novizi, in quanto i modelli ed altre funzionalità li rendono facili da usare.

Perché è utile per l'IFP

Le info-grafiche offrono opzioni accattivanti per arricchire le presentazioni ed incoraggiare i creativi a migliorare le presentazioni. Queste app ed i siti Web per la creazione e la progettazione di info-grafiche possono aiutare a comunicare le idee e dimostrare l'apprendimento, il pensiero visivo e concettuale ed al contempo arricchiscono delle preziose abilità di progettazione.

Le info-grafiche sono facili da gestire, divertenti da condividere ed estremamente coinvolgenti. Utilizzando gli strumenti con immagini colorate, animazioni e contenuti accattivanti, le info-grafiche aiutano a maneggiare facilmente dati complessi e di grandi dimensioni.

Come

Visme promette nel suo slogan di aiutarti a "parlare visivamente". Si può anche usarlo per creare delle presentazioni, anche se risulta particolarmente adatto alla creazione di info-grafiche accattivanti. Questo strumento gratuito include oltre 100 font gratuiti, milioni di immagini gratuite e migliaia di icone di qualità, oltre ad opzioni per includere video e audio (inclusa la possibilità di registrare una voce fuori campo direttamente nell'editor). Si possono anche animare i contenuti per rendere le presentazioni ancora più chiare.

Canva è uno strumento online potente e facile da usare, adatto a tutti i tipi di attività di progettazione, dalle brochure alle presentazioni e molto altro ancora. Offre inoltre agli utenti una vasta libreria di immagini, icone, caratteri e funzioni tra cui scegliere.

È dotato di un creatore di info-grafica dedicato da usare gratuitamente, con centinaia di elementi di design gratuiti, font a portata di mano e molti altri elementi premium da acquistare a partire da \$ 1. Si può utilizzarlo nel browser o scaricare l'app Canva per iPad.

Gli strumenti **grafici di Google** sono potenti, semplici da usare e gratuiti. Esiste una grande varietà di grafici tra cui scegliere e si può utilizzare un ampio set di opzioni. Collegando i dati in tempo reale, Google Charts è il generatore di info-grafica perfetto per un sito web.⁴⁰

Piktochart è uno strumento di info-grafica e presentazione che consente di trasformare, con pochi clic, dei dati noiosi in info-grafiche accattivanti. L'editor personalizzato di Piktochart consente di modificare le combinazioni di colori ed i caratteri, inserire grafici precaricati e utilizzare forme ed immagini di base. I suoi modelli a griglia consentono, inoltre, di allineare facilmente gli elementi grafici e ridimensionare le immagini in modo proporzionale.

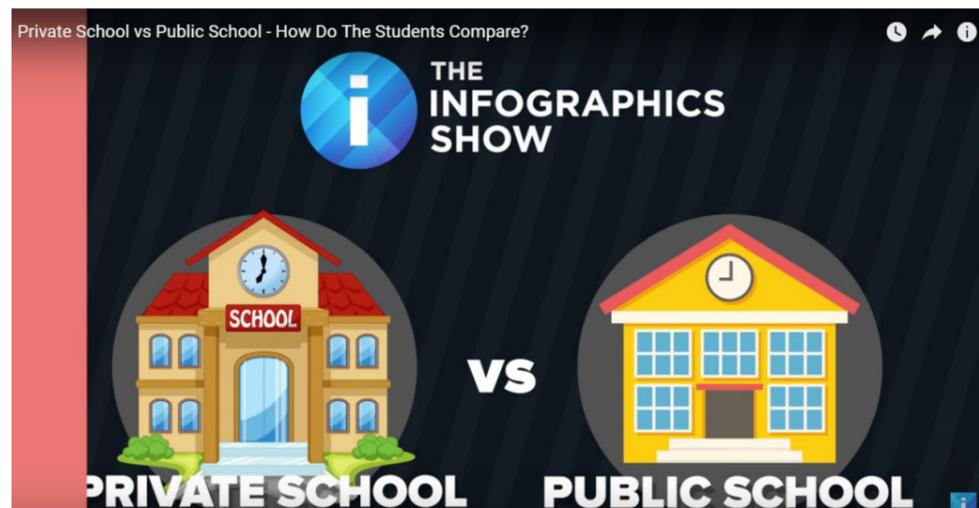
C'è una versione gratuita che offre tre temi base, un piano tariffario Lite per \$ 15 al mese o un account Pro che costa \$ 29 al mese. Questo strumento di info-grafica gratuito basato sul web offre una gamma di modelli per iniziare, tutti facilmente personalizzabili. Si può accedere a una libreria di elementi come frecce, forme e linee di connettori, e si possono personalizzare il testo con diversi tipi di carattere, colori, stili di testo e dimensioni. Lo strumento consente, inoltre, di caricare le proprie grafiche e posizzarle con un solo tocco.⁴¹

Links

- <https://sproutsocial.com/insights/free-image-creation-tools/>
- <https://www.socialmediaexaminer.com/create-graphics-for-social-media/>
- <https://www.theedublogger.com/2014/07/16/our-3-favorite-free-online-image-editors-for-education/>
- <https://www.easel.ly/>

Esempio

- Scuola privata vs scuola pubblica - Come si confrontano gli studenti?



40 https://www.huffingtonpost.com/andy-krum/5-great-online-tools-for-_b_5964874.html?guccounter=1
41 <https://www.creativebloq.com/infographic/tools-2131971>

Qual è la differenza tra una scuola privata e una scuola pubblica? Quali bambini hanno più successo? Chi avrà più successo nella vita? Scopriamolo in questo episodio di The Infographics Show: Private School vs Public School.

- Come rendere utile la tua info-grafica: consigli e suggerimenti del team di [Easel.ly team](https://www.easel.ly/)



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

5.12 Creazione o modifica dell'immagine

Imparare ad utilizzare un software di modifica delle immagini può essere difficile e richiede molto tempo. Quindi, ci sono diverse alternative online gratuite che sono facili da usare e che consentono anche ad utenti inesperti di gestire e modificare delle immagini digitali.

Canva

Cos'è

Canva è un sito web gratuito di strumenti di progettazione grafica creato nel 2012. Utilizza un formato drag-and-drop e fornisce l'accesso a oltre un milione di fotografie, elementi grafici e caratteri. È usato sia da non-designer che da professionisti. Gli strumenti possono essere utilizzati sia per la progettazione grafica che per la stampa ⁴²

Ci sono così tanti diversi modelli di design che si è reso molto facile, per gli utenti, creare immagini, curriculum o copertine di libri grafici accattivanti.

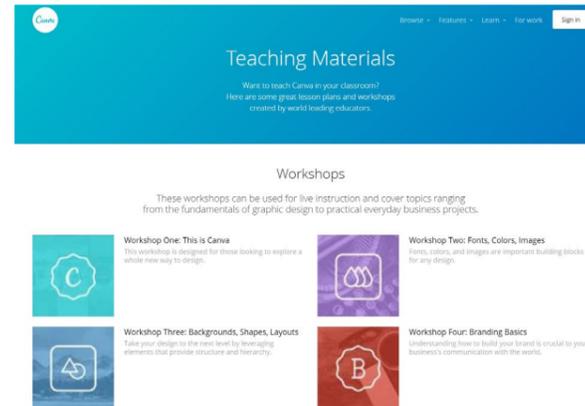
Canva dispone anche di modelli per i social media, che semplificano la creazione di immagini sui social media, tra cui: foto di copertina, foto del profilo, post e annunci pubblicitari.

Come

Gli utenti creano un account (con un indirizzo email o collegando il loro account Google o Facebook) e seguono un tutorial, che li orienta nei primi passi e su come utilizzare le numerose funzionalità dello strumento. Gli utenti possono caricare le proprie immagini e creare i propri layout o scegliere tra una selezione di migliaia di immagini e modelli di design incorporati (alcuni dei quali sono disponibili per l'acquisto in-app).

Tantissime Funzioni: si può regolare la luminosità e il contrasto, ridimensionare le immagini, sovrapporre immagini con testo e colori e altro ancora. Una volta che gli utenti hanno terminato, i loro disegni vengono automaticamente salvati nel cloud (quindi è richiesta una connessione Internet) e sono accessibili dalla home page dell'utente nell'app o dal sito web. Gli utenti possono quindi esportare le loro creazioni via email, come post di Facebook o tramite Twitter, e possono scaricare le loro immagini in formato JPEG, PNG o PDF.

Come usare Canva: [una guida in 8 fasi per la creazione di contenuti visivi](#)



⁴² <https://en.wikipedia.org/wiki/Canva>

Perché è utile per l'IFP

Presentazioni accattivanti che aumentano l'attenzione degli studenti. Utilizzando questi strumenti di progettazione, si può conferire ulteriore verve al materiale in uso nel corso, al sito web di classe o alla presenza sui social media. Esistono anche dei fantastici modelli di grafici che possono essere ottimi strumenti per aiutare le classi di matematica e scienze a visualizzare i dati; inoltre, gli studenti potrebbero utilizzare modelli di grafici come lo strumento Diagramma di Venn per illustrare ciò che hanno appreso in classe.

Si possono scoprire vari [materiali didattici di Canva](#) per avere maggiore ispirazione

Links

- <https://about.canva.com/>
- <https://www.pinterest.com/canva/>
- <https://www.canva.com/features/>

Pixlr

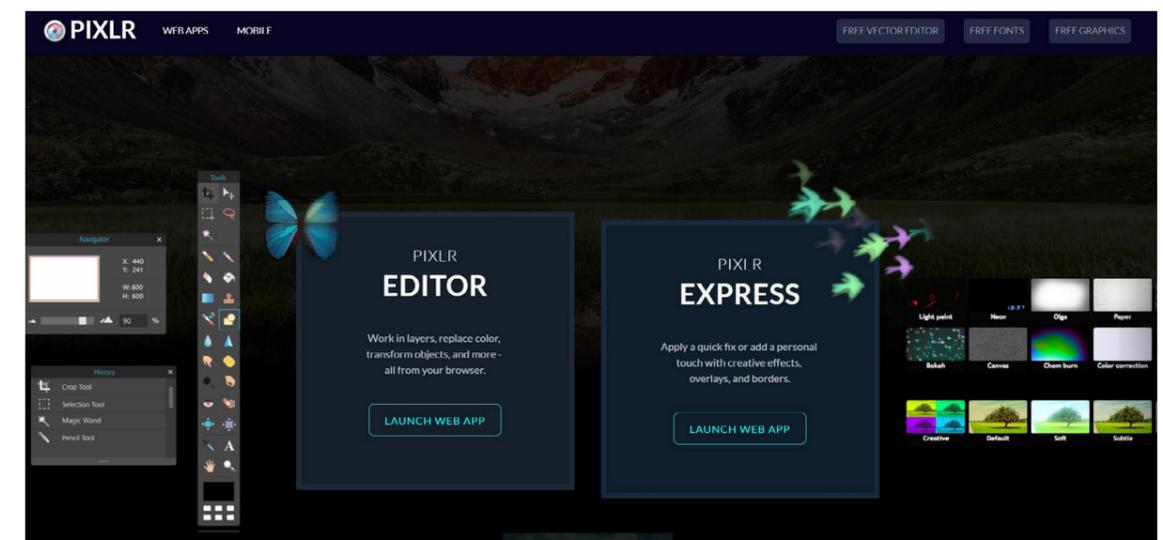
Cos'è

Pixlr è un editor di immagini per tutti. Pixlr Editor è un editor di foto per browser che copre tutte le esigenze di editing. Si può avere il pieno controllo delle proprie immagini, inclusi diversi livelli ed effetti

Il sito fornisce 3 diversi livelli di editing, che consentono di rendere il processo semplice o avanzato/complesso a seconda delle esigenze.

Pixlr O-Matic è un editor molto semplice che è molto simile a Instagram. Si parte scegliendo una foto o scattandola usando la webcam. Quindi, si utilizza una selezione preimpostata di filtri, bordi e sovrapposizioni per personalizzare l'immagine.

Pixlr Express è il passaggio successivo. Esso consente di inserire un'immagine dal computer, da un URL o di scattarne una con la webcam. Permette anche di creare un collage. La modalità collage consente però di caricare immagini esclusivamente dal PC.



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Mentre Express fornisce più opzioni di modifica rispetto a Pixlr O-Matic, il menu di modifica è molto semplice e le opzioni sono abbastanza limitate, per rendere più agevoli la sua gestione. Viene fornita una selezione completa di strumenti di regolazione, sovrapposizione, bordi, testo, adesivi ed effetti, mantenendo l'interfaccia molto facile da usare.

Pixlr Editor è l'editor di immagini più completo di Pixlr. L'interazione in questo editor è molto simile a Photoshop, ed è sicuramente per utenti più avanzati. Se si cerca un'alternativa gratuita a Photoshop, questo software è ottimo, mentre non è consigliato per l'utente occasionale.⁴³

Come

- Nessun account necessario. Si può anche creare un account per lo spazio di archiviazione gratuito.
- Non bisogna scaricare o installare un software. Basta accederci dal browser ogni qual volta se ne ha bisogno.
- Fornisce degli strumenti come livelli, strumenti di cattura magnetica, controlli dei pennelli, clonazione e filtri.
- Archiviazione privata opzionale Pixlr in cui è possibile memorizzare le foto e le immagini.
- Gli strumenti includono la rimozione dell'effetto occhi rossi, uno strumento per gli spot, strumenti di disegno, strumenti per clonare, gestire la nitidezza, la focatura e molti altri.
- I filtri includono la mimica HDR, effetti glamour, tilt-shift, sfocatura gaussiana, vignettatura e molti altri.
- Le regolazioni includono concetti avanzati come Livelli, Curve, Cross Process, Livelli automatici, Tonalità / Saturazione e Luminosità / Contrasto

Il tutorial Pixlr Online Image editor insegna come navigare ed utilizzare le varie opzioni nell'editor di immagini online Pixlr per apportare modifiche a un'immagine o ad una foto.

Perché è utile per l'IFP

Perché con questo strumento si possono modificare le foto per le presentazioni, le pubblicazioni e per creare poster anche se non si ha una grande esperienza con il fotoritocco.

Links

- <https://pixlr.com/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=y28QW05xtl8>
- <https://pixlrforteachers.wordpress.com/how-to-use-pixlr-in-the-classroom/>
- <https://books.google.ro/>

⁴³ <https://www.theedublogger.com/2014/07/16/our-3-favorite-free-online-image-editors-for-education/>



Erasmus+ IV4J „Innovation in VET for Jobs and Employment“

Project 2016-1-DE02-KA202-003271 NA BiBB Germany, FA-Magdeburg GmbH, Schönebecker Str.
119, 39104 Magdeburg

Copyright

In all publications, the publisher makes every endeavour to observe copyright in graphics, photographs, sound documents, video sequences and texts etc. used, endeavours to use graphics, photographs, sound documents, video sequences and texts etc. that have been prepared by ourselves. All trademarks and brand names mentioned on the website and all trademarks and brand names mentioned that may be the intellectual property of third parties are unconditionally subject to the provisions contained within the relevant law governing trademarks and other related signs. The mere mention of a trademark or brand name does not imply that such a trademark or brand name is not protected by the rights of third parties.

CC-Licence

Some materials, referred to in copyright law as “works”, are published under a Creative Commons Licence (licence type: Attribution-Non-commercial-No Derivative Works) and may be used by third parties as long as licensing conditions are observed. Any materials published under the terms of a CC Licence are clearly identified as such.

© This article was published by iv4j.eu and vetinnovator.eu/ under a Creative Commons Licence. For more information, please visit www.bibb.de.

link to the direct Internet address (URL) of the material in question: <http://vetinnovator.eu/>
link to the Creative Commons Licence referred to: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>
link to the BIBB page containing licence information: <http://www.bibb.de/cc-lizenz>



let's get
connected

iv4j.eu

vetinnovator.eu

