

Questionario informativo sull'uso delle TIC a supporto dell'Istruzione Domiciliare

Glossario dei termini utilizzati

Indice

Indice	1
PARTE II : Descrizione delle esperienze didattiche.....	4
PARTE II - SEZIONE 1: DESCRIZIONE GENERALE DELL'ESPERIENZA DIDATTICA.....	4
Acquisire saperi disciplinari	4
Acquisire saperi professionali e/o strumentali.....	4
Sviluppare capacità meta-cognitive	4
Sviluppare capacità socio-relazionali.....	4
Sviluppare capacità di gestire le emozioni	4
PARTE II - SEZIONE 2: CARATTERISTICHE DELLO STUDENTE	4
2.2.1) Indicare il tipo di degenza a cui è/era soggetto lo studente	5
degenza temporanea di breve durata (da 1 a 6 mesi)	5
degenza temporanea di lunga durata (oltre i 6 mesi)	5
PARTE II - SEZIONE 3: CARATTERISTICHE PEDAGOGICHE DELL'ESPERIENZA.....	5
2.3.5) Quale approccio ha utilizzato per favorire l'apprendimento nell'esperienza didattica descritta?	5
autoapprendimento	5
apprendimento supportato dal docente, dal mentore o da un tutor	5
apprendimento in coppia (tra pari)	5
apprendimento basato sull'interazione con compagni di classe (contesto formale)	5
apprendimento basato sull'interazione con pari (contesto informale)	5
2.3.6) Quale/i strategia/e didattica/che sono state adottate nell'esperienza descritta?	6
EROGATIVA	6
lezione frontale.....	6
audio/video conferenza.....	6

dimostrazione di un fenomeno fisico/naturale	6
fruizione di contenuti multimediali	6
DIRETTIVA-INTERATTIVA	6
drill&pratiche	6
tutoriale	7
esercitazione pratica guidata dal docente	7
ATTIVA	7
apprendimento basato sul problem-solving	7
simulazione	7
studio di un caso	7
gioco di ruoli	7
discussione	8
brainstorming	8
apprendimento basato sulla realizzazione di un progetto	8
ricerca guidata / esplorazione su internet	8
COLLABORATIVA	8
mutuo sostegno, self-help (spontaneo)	8
gruppo collaborativo/cooperativo (organizzato)	8
PARTE II - SEZIONE 4: STRUMENTI E TECNOLOGIE A SUPPORTO DELL'ESPERIENZA	9
2.4.1) Indichi come si è svolta l'attività didattica	9
in presenza senza tecnologia di supporto	9
in presenza integrata da tecnologia	9
a distanza (online, satellite, mobile, ecc.)	9
mista (presenza e distanza)	9
2.4.2) Indichi gli eventuali software utilizzati a supporto del processo di apprendimento	9
applicativi per la gestione strutturata di dati	9
editor per la grafica digitale	9
editor per l'audio digitale	9
foglio di calcolo	10
software per la creazione di mappe concettuali	10
software per la creazione di presentazioni	10
software didattico	10
software e/o dispositivi per la didattica speciale	10
word processor	10
2.4.3) Indichi le eventuali risorse di rete utilizzate a supporto del processo di apprendimento	10

Blog	10
Chat.....	10
e-mail (posta elettronica)	11
Forum	11
newsgroup o mailing-list	11
instant messaging tool.....	11
piattaforma per l'e-learning	11
sistema di audio-conferenza su linea telefonica	11
sistema di audio-conferenza su Internet.....	11
sistema di video-conferenza su linea telefonica	11
aula virtuale sincrona con condivisione di video / video-conferenza su Internet	12
applicativi utilizzabili su web, strumenti web 2.0.....	12
social media, network sociali e web 2.0	12
strumenti per la condivisione di applicazioni	12
Wiki.....	12
2.4.4) Indichi gli strumenti tecnologici utilizzati nell'esperienza	12
computer (fisso o portatile).....	12
connessione ad Internet.....	12
smartphone e Pocket pc.....	13
Lettore mp3	13
e-Book.....	13
Stampante	13
Televisore o visualizzatore video.....	13
Videoregistratore o lettore dvd.....	13
Videoproiettore	13
Impianto per videoconferenza	13
Lavagne digitali, tavolette grafiche e sistemi per il disegno.....	13
Sistemi touch screen e lavagne interattive multimediali	13
sistemi che riproducono lo	13
Microfoni o registratori	13
Webcam o videocamere.....	13
Scanner o fotocamere digitali	13
Strumenti o ausili specifici per l'accessibilità	13
PARTE II - SEZIONE 5: CONCLUSIONI	14

2.5.2) Quali sono i principali risultati finora raggiunti in termini di prodotti e/o risorse e/o altri output sviluppati da Lei o dallo studente nell'ambito dell'esperienza descritta?	14
materiali didattici	14
sito o pagine web	14
pubblicazioni e/o altre iniziative di disseminazione.....	14
rete di contatti.....	14
artefatti.....	14

PARTE II : Descrizione delle esperienze didattiche

PARTE II - SEZIONE 1: DESCRIZIONE GENERALE DELL'ESPERIENZA DIDATTICA

2.1.5) Quali sono i principali bisogni dello studente che l'esperienza didattica si propone/si è proposta di colmare?

Acquisire saperi disciplinari

apprendimento di conoscenze codificate, attinenti ad aree disciplinari su cui esistono comunità di studiosi e di esperti.

Acquisire saperi professionali e/o strumentali

apprendimento di conoscenze operative e procedurali, abilità pratiche, esperienze professionali specifiche, capacità di gestione dei problemi che si incontrano in domini diversi e nella prassi lavorativa.

Sviluppare capacità meta-cognitive

attività di apprendimento volte allo sviluppo dei processi e delle funzioni mentali come la comprensione, l'inferenza, la capacità di prendere decisioni e, in particolare, al progressivo aumento della consapevolezza delle proprie capacità e limiti in vista del miglioramento, attraverso strategie, delle proprie performance.

Sviluppare capacità socio-relazionali

apprendimento della capacità di comprendere il contesto in cui si opera, di gestire in modo costruttivo le interazioni con gli altri attori sociali presenti nel contesto, di adottare i comportamenti appropriati.

Sviluppare capacità di gestire le emozioni

attività di apprendimento volte al progressivo miglioramento del proprio equilibrio psicologico e, in particolare, allo sviluppo di abilità cognitive, sociali, emozionali e comportamentali capaci di far raggiungere in modo efficiente scopi specifici. Attività volte a migliorare la consapevolezza del proprio funzionamento psicologico al fine di accrescere le proprie potenzialità e far fronte in maniera positiva alle difficoltà (resilienza).

PARTE II - SEZIONE 2: CARATTERISTICHE DELLO STUDENTE

2.2.1) Indicare il tipo di degenza a cui è/era soggetto lo studente

degenza temporanea di breve durata (da 1 a 6 mesi)

persone che hanno difficoltà ad allontanarsi da casa senza l'aiuto di ausili, stampelle, carrozzine, o senza l'assistenza di un'altra persona per un periodo da 1 a 6 mesi.

degenza temporanea di lunga durata (oltre i 6 mesi)

persone che hanno difficoltà ad allontanarsi da casa senza l'aiuto di ausili, stampelle, carrozzine, o senza l'assistenza di un'altra persona per un periodo superiore a 6 mesi.

PARTE II - SEZIONE 3: CARATTERISTICHE PEDAGOGICHE DELL'ESPERIENZA

2.3.5) Quale approccio ha utilizzato per favorire l'apprendimento nell'esperienza didattica descritta?

autoapprendimento

Il soggetto in formazione è attivo e autonomo nel processo formativo. L'apprendimento avviene tramite lo studio e la lettura individuale, la ricerca in internet, lo svolgimento di percorsi on line, la fruizione di learning object, etc.

apprendimento supportato dal docente, dal mentore o da un tutor

Riguarda esperienze di apprendimento centrate su interazioni dialogiche tra il soggetto ed una o più persone che lo accompagnano nel processo formativo. Rientrano in questa categoria esperienze nel contesto dell'istruzione formale (es.: insegnante, professore, mentore, tutor, ecc.) come pure il rapporto con un esperto in un contesto informale (es.: apprendistato, stage).

apprendimento in coppia (tra pari)

Il processo di apprendimento avviene attraverso la relazione tra due soggetti in formazione, senza rapporti gerarchici, ed entrambi coinvolti e interessati ai processi di acquisizione di conoscenza. Può svolgersi, ad esempio, attraverso lo svolgimento di attività in contemporanea oppure attraverso la suddivisione di compiti nell'ambito di una ricerca.

apprendimento basato sull'interazione con compagni di classe (contesto formale)

Il processo di apprendimento avviene attraverso le interazioni tra soggetti che fanno parte di un gruppo, cui è assegnato lo svolgimento di un compito definito, articolato, complesso. I membri del gruppo sono tutti parimenti interessati all'acquisizione di conoscenza.

apprendimento basato sull'interazione con pari (contesto informale)

E' l'apprendimento che avviene nel contesto di gruppi sociali (solitamente omogenei per interessi, caratteristiche, o contesto di lavoro/studio) che hanno come obiettivo finale quello di generare conoscenza condivisa e capitalizzabile dal gruppo. Se l'apprendimento è online si parla solitamente di comunità virtuale.

2.3.6) Quale/i strategia/e didattica/che sono state adottate nell'esperienza descritta?

EROGATIVA

Modalità che vede l'insegnamento come un processo di trasferimento di conoscenze. Rientrano in questa categoria sia le lezioni svolte da un docente, più o meno "dialogate", sia interventi di insegnamento online quali le videolezioni e i webinar, come pure l'uso di materiali didattici (learning object, video, podcast, ecc.) precedentemente predisposti. Nonostante possano essere presenti anche alcune interazioni, il processo è eminentemente monodirezionale e il compito espositivo caratterizza i ritmi e l'atteggiamento dello studente.

lezione frontale

Spiegazione di un argomento da parte di un insegnante/relatore a uno o più studenti. Gli ascoltatori hanno un ruolo passivo.

audio/video conferenza

La lezione è svolta dall'insegnante, solitamente in tempo reale, attraverso Internet. Nella videoconferenza è prevista la possibilità di vedere il proprio interlocutore, mentre l'audioconferenza non include la componente video.

dimostrazione di un fenomeno fisico/naturale

Spiegazione esauriente, basata su argomentazioni, volta a stabilire la validità di un'impostazione teorica, a dar prova della corrispondenza al vero di una asserzione o della validità e funzionalità di qualcosa. Attraverso la dimostrazione l'insegnante si preoccupa di guidare alla comprensione di quanto asserito in astratto.

fruizione di contenuti multimediali

Spiegazione di un argomento da parte di un software. Gli ascoltatori hanno un ruolo passivo rispetto ai contenuti (che sono solitamente già strutturati), ma variamente attiva relativamente ai tempi e ai modi della fruizione.

DIRETTIVA-INTERATTIVA

Modalità che struttura l'insegnamento secondo principi di rigida individuazione degli obiettivi e di articolazione dei contenuti secondo modelli tipicamente comportamentisti (segmentazione, gradualizzazione, feedback continui). La conoscenza, anche in questo caso, è «trasferita», ma il metodo con cui questo avviene risponde alla precisa intenzione di connettere, attraverso il rinforzo, risposte coerenti a determinati stimoli. L'intervento del docente (o i materiali didattici interattivi) prevede risposte attive dello studente, ma all'interno di compiti rigidamente predefiniti.

drill&pratiche (ad es. esercizi di matematica, di grammatica, di lingua, ecc.)

L'approccio Drill&Pratiche trova un suo modello di riferimento nell'Istruzione Programmata, di chiara matrice comportamentista, indipendentemente dallo strumento impiegato (libro o macchina, scheda o calcolatore). Tra le principali caratteristiche di questa modalità c'è la segmentazione delle conoscenze, la richiesta di

frequenti risposte e l'immediata retroazione del sistema relativamente alla correttezza della risposta/azione.

tutoriale (ad es. guida all'uso di software, procedure, ecc.)

L'approccio tutoriale trova un suo modello di riferimento nell'Istruzione Programmata. Il sistema tutoriale accompagna il discente a padroneggiare determinate conoscenze o capacità attraverso un rigido percorso guidato.

esercitazione pratica guidata dal docente

Il docente propone all'allievo un compito, tipicamente una procedura, e guida l'allievo mediante risorse, suggerimenti, o esempi per acquisire progressivamente conoscenze e capacità.

ATTIVA

Modalità che pone come obiettivo primario la costruzione attiva della conoscenza da parte dell'allievo. In questo modello, gli studenti hanno maggiori spazi di autonomia e lavorano alla strutturazione di risposte conoscitive autonome avvalendosi dei materiali forniti dal docente. Il lavoro può essere svolto, dallo studente, sia individualmente, sia con il supporto di un docente/tutor, sia insieme al gruppo dei pari.

apprendimento basato sul problem-solving

L'apprendimento basato su un problema è un metodo di insegnamento centrato sull'allievo in cui un problema costituisce il punto di inizio di un processo di apprendimento caratterizzato, solitamente, da spazi di autonomia nelle modalità di risoluzione del problema e di arrivo all'acquisizione di conoscenze.

simulazione (di una situazione reale, di un evento fisico o naturale, supportata o meno dal computer)

Esperienza che può presentarsi in una varietà di forme e gradi, da quelli meno strutturati sotto forma di exemplum fictum retorico ("facciamo l'ipotesi che") a quelli più sofisticati implementati su un calcolatore, basati su modelli matematici a complessità variabile (es. giochi elettronici).

studio di un caso

Lo studio di caso pone lo studente davanti a situazioni paradigmatiche, ovvero scenari molto vicini a situazioni in cui potrebbe venire a trovarsi in alcune situazioni della vita reale. Esistono modelli diversi di studio di caso (casi orientati alla presa di decisioni, all'individuazione e all'analisi di problemi, come pure casi come storie ed esperienze vissute).

gioco di ruoli

Della stessa famiglia delle strategie di simulazione, sviluppa, in maniera particolare, il concetto di identificazione drammaturgica con un ruolo. Ai soggetti è chiesto di immaginare di svolgere dei ruoli e di identificarsi con specifici personaggi in determinati contesti e comportarsi di conseguenza.

discussione

Modalità che consente di trattare, esaminare, approfondire un tema attraverso il confronto di opinioni diverse. La discussione, come modalità didattica, è solitamente connessa ad altri momenti in cui l'insegnante o il gruppo porta a sintesi quanto proposto.

brainstorming

Rappresenta una tecnica rivolta ad un gruppo di lavoro o di studio che consente di approcciare un compito a partire dalla creativa generazione di idee su un tema. La sua caratteristica è quella di valorizzare tutte le risorse presenti nel gruppo, sia in termini di persone, sia in termini di idee che esse esprimono. Il brainstorming può ad esempio essere utilizzato proponendo all'intera classe un argomento o un concetto lasciando liberi gli alunni di esprimersi su di esso; in seguito i risultati vanno raggruppati e presi in esame.

apprendimento basato sulla realizzazione di un progetto

L'apprendimento basato su progetti è un metodo di apprendimento in cui gli studenti sviluppano, individualmente o collaborativamente, un progetto che non necessariamente viene realizzato. Lo sviluppo del progetto implica lo svolgimento di attività complesse che richiedono abilità di problem solving, di decision making, capacità di indagine e di riflessione. L'insegnante/tutor supporta il processo di progettazione in modo non direttivo.

ricerca guidata / esplorazione su internet

indagine in rete guidata dall'insegnante tramite la formulazione di domande e la predisposizione di una lista di fonti in rete o di materiali da consultare. L'indagine, condotta individualmente o in gruppo, può sfociare nella soluzione di un problema, nella costruzione di un modello (ad es. nel metodo sperimentale), nella stesura di un elaborato; è strutturata in una serie di passi da svolgere e può coniugarsi con altre strategie (ad es. con il gioco di ruoli nella webquest).

COLLABORATIVA

La modalità collaborativa riprende gli obiettivi della modalità Attiva spostando il focus sulla dimensione sociale e relazionale dell'apprendimento; la conoscenza è prevalentemente costruita attraverso un lavoro di gruppo ed è frutto di un processo di negoziazione e di accordi continuo.

mutuo sostegno, self-help (spontaneo)

Processo di insegnamento e apprendimento reciproco in situazioni informali o, comunque, non organizzate. Prevede, ad esempio, suggerimenti, consigli, attività di approfondimento, scambio di idee che gli alunni svolgono nel corso di altre attività.

gruppo collaborativo/cooperativo (organizzato)

Modalità che porta ad una acquisizione, da parte degli individui, di conoscenze, abilità o atteggiamenti che sono il risultato di un lavoro di gruppo. Il gruppo è solitamente

impegnato attorno ad un obiettivo/argomento, è organizzato, prevede ruoli, tempi e regole. Gli apprendimenti di gruppo includono sia le forme di apprendimento cooperativo/ collaborativo vere e proprie, sia quelle di sostegno e reciprocità sotto forma di insegnamento reciproco e tutoraggio tra pari.

PARTE II - SEZIONE 4: STRUMENTI E TECNOLOGIE A SUPPORTO DELL'ESPERIENZA

2.4.1) Indichi come si è svolta l'attività didattica

in presenza senza tecnologia di supporto

Le attività didattiche si svolgono in un contesto fisico (aula, laboratorio, palestra, ecc.) in una situazione di compresenza spazio-temporale dei diversi soggetti (docenti e studenti). Tali attività sono svolte senza il ricorso a tecnologie della comunicazione e dell'informazione (TIC).

in presenza integrata da tecnologia

Le attività didattiche si svolgono in un contesto fisico (aula, laboratorio, palestra, ecc.) in una situazione di compresenza spazio-temporale dei diversi soggetti (docenti e studenti). Tali attività prevedono l'ausilio da parte del docente o degli studenti delle TIC (per esempio: uso di computer e videoproiettore, LIM o altri dispositivi elettronici per utilizzare risorse digitali e/o accedere a risorse online come archivi, siti web, ecc.)

a distanza (online, satellite, mobile, ecc.)

Le attività didattiche si svolgono con gli attori dislocati in contesti diversi, non è cioè prevista la condivisione spaziale tra gli attori della comunicazione e generalmente avvengono tramite l'uso delle TIC.

mista (presenza e distanza)

Prevede l'impiego integrato di modalità in presenza e a distanza. Tutte le diverse modalità hanno un peso rilevante sui processi formativi (non è ad esempio da considerarsi modalità mista una lezione in presenza preceduta da comunicazioni a carattere organizzativo scambiate per email).

2.4.2) Indichi gli eventuali software utilizzati a supporto del processo di apprendimento

applicativi per la gestione strutturata di dati

programmi utili per mantenere e gestire un archivio di dati in maniera veloce ed efficiente, con funzionalità di catalogazione e ricerca dei dati (come Access, Openoffice.org Base, ecc. o programmi dedicati a tale scopo)

editor per la grafica digitale

software per l'editing della grafica digitale, ossia per la generazione e manipolazione di immagini o di animazioni per mezzo del computer.

editor per l'audio digitale

software per l'editing dell'audio, ossia per la generazione, manipolazione e compressione di musica e parlato per mezzo del computer.

foglio di calcolo

un foglio elettronico, chiamato anche foglio di calcolo o spreadsheet, è un software di produttività personale (come Microsoft Excel, OpenOffice.org Calc, ecc.), che permette di effettuare calcoli, elaborare dati e tracciare efficaci rappresentazioni grafiche.

software per la creazione di mappe concettuali

applicativi che consentono di creare mappe concettuali, ossia strumenti grafici per rappresentare informazioni e conoscenze intorno ad un argomento attraverso la formalizzazione di concetti, nodi e relazioni.

software per la creazione di presentazioni

applicazioni, come Microsoft PowerPoint, OpenOffice.org Impress, o Keynote, che consentono di realizzare delle diapositive digitali (slide) con le quali presentare i contenuti di un argomento ad un pubblico.

software didattico

include programmi che nascono con scopi didattici (orientati alla formazione scolastica) o educativi (ad es. software funzionale, destinato ad aiutare l'utente in operazioni di tipo diverso, come scrivere testi, calcolare, ecc.) o brevi programmi per la risoluzione di specifici problemi.

software e/o dispositivi per la didattica speciale

applicativi e dispositivi per il recupero, il sostegno e la didattica rivolta a utenti con disabilità.

word processor

software per l'elaborazione di testi in videoscrittura e l'impaginazione in fase di stampa, come Microsoft Word, OpenOffice.org Writer, ecc.

2.4.3) Indichi le eventuali risorse di rete utilizzate a supporto del processo di apprendimento

Blog

anche detto "weblog" è una pagina web nella quale vengono pubblicati in ordine cronologico testi, immagini, suoni, filmati e link. I testi appaiono in ordine cronologico inverso, i più datati arricchiscono gli archivi settimanali, mensili o annuali.

Chat

Forma di comunicazione in rete che consente di comunicare con uno o più utenti attraverso il computer: usando un apposito software, si scrive un messaggio e questo è immediatamente visualizzato sugli schermi degli altri partecipanti. A differenza della posta elettronica e dei newsgroup (vedi), in una chat-line la comunicazione è sincrona: avviene cioè in tempo reale. Vedi anche Instant Messaging Tool.

e-mail (posta elettronica)

Casella di posta elettronica utilizzabile direttamente dal browser (come ad esempio la mail di Google) tramite i siti web dedicati a tale funzionalità offerti dal gestore del servizio posta.

Forum

ambiente virtuale per l'interazione asincrona del tipo multi-a-molti che permette la pubblicazione di messaggi e di risposte a questi. All'interno del forum gli utenti possono discutere su argomenti di interesse comune, scambiarsi idee, esprimere opinioni, confrontarsi.

newsgroup o mailing-list

ambiente d'interazione asincrona del tipo multi-a-molti che permette la pubblicazione di messaggi e di risposte a questi. La peculiarità dell'ambiente consiste nella possibilità di ricevere e spedire i nuovi messaggi via posta elettronica e in alcuni casi di visionare l'archivio storico dei messaggi.

instant messaging tool

strumento di comunicazione sincrona via Internet con una o più persone. Simile alla chat, tale software ne rappresenta un'evoluzione che normalmente consente di integrare servizi multimediali quali la comunicazione via audio, la videocomunicazione, lo scambio di file o la condivisione di applicazioni. Gli strumenti più diffusi di questo tipo sono MSN Messenger, Skype e ICQ. Il numero massimo di partecipanti concorrenti è di solito limitato a circa 10 persone. Vedi anche Aula virtuale sincrona con condivisione di video.

piattaforma per l'e-learning

Sistema integrato per la gestione della formazione in rete che comprende un insieme di funzioni amministrative e un insieme di funzionalità utili allo svolgimento dell'evento formativo. Le funzioni amministrative consentono la gestione delle attività di preparazione dei corsi, dei curricula, dei calendari degli insegnamenti, l'iscrizione degli studenti ai corsi, il monitoraggio dello studio e la misurazione dei risultati. Le funzionalità per lo svolgimento dell'evento formativo permettono l'organizzazione e la gestione nel tempo dell'evento stesso, la comunicazione con gli studenti, l'assegnazione e la raccolta di compiti, di lavori da svolgere in gruppi o lavori di tipo collaborativo e lo stimolo della discussione critica tra i partecipanti attraverso la rete. A tale scopo spesso i LMS incorporano funzionalità di forum, wiki, quiz e gestione dei contenuti o fungono da collegamento verso ambienti collaborativi in rete.

sistema di audio-conferenza su linea telefonica

strumento per la comunicazione sincrona vocale a due vie, trasmessa appoggiandosi alla linea telefonica, tra due o più gruppi, o persone che si trovano in luoghi separati. Richiede l'utilizzo di apparati specifici.

sistema di audio-conferenza su Internet

indicato anche come VOIP (Voice Over IP) è un'applicazione che permette il trasporto contemporaneo della voce e delle informazioni di segnalazione sulla rete. Permette quindi di effettuare telefonate o riunioni attraverso Internet. Software comuni che offrono tali caratteristiche sono Skype, MSN Messenger, aule virtuali per l'e-learning.

sistema di video-conferenza su linea telefonica

indicato anche come VOIP (Voice Over IP) è un'applicazione che permette il trasporto contemporaneo della voce e delle informazioni di segnalazione sulla rete. Permette quindi di effettuare telefonate o riunioni attraverso Internet. Software comuni che offrono tali caratteristiche sono Skype, MSN Messenger, aule virtuali per l'e-learning.

aula virtuale sincrona con condivisione di video / video-conferenza su Internet

è un'applicazione che permette il trasporto contemporaneo della voce, delle immagini e delle informazioni di segnalazione sulla rete. Permette quindi di effettuare lezioni, riunioni e discussioni attraverso Internet. Spesso include altri servizi a supporto come la presentazione di slide, lo scambio di file, la navigazione guidata o la condivisione di applicazioni. Gli strumenti più diffusi di questo tipo sono Adobe Connect, Centra, Dimdim. Essendo strumenti progettati per ricreare un'aula virtuale, il numero massimo di partecipanti concorrenti è di solito abbastanza elevato.

applicativi utilizzabili su web, strumenti web 2.0

tutti gli applicativi di elaborazione di contenuti, come ad esempio file di testo, fogli di calcolo, presentazioni (slide) o grafici, utilizzabili direttamente nel browser (es Google docs, Zoho, ecc.). Spesso tali sistemi consentono la condivisione e la collaborazione tra più persone nella gestione dei documenti.

social media, network sociali e web 2.0

nel panorama del Web 2.0, è l'insieme di quei nuovi media definiti "sociali" ovvero dedicati alla creazione di una rete sociale tra le persone, allo scambio di informazioni (es. Facebook, Twitter), siti di condivisione di foto o di video (es. Flickr, Picasa, YouTube), e in genere siti o piattaforme web basate su una comunità e sulla condivisione di informazioni e conoscenza (es. Delicious, ecc.).

strumenti per la condivisione di applicazioni

consentono la condivisione in rete di un'applicazione (ad esempio un foglio elettronico) con la possibilità di condividere anche il controllo del mouse. Si utilizza, per esempio, nell'ambito di attività collaborative. Spesso l'application sharing è realizzato come una funzionalità dei sistemi di aula virtuale (vedi Aula virtuale sincrona con condivisione di video e Sistemi di audioconferenza su Internet).

Wiki

strumento per la scrittura collaborativa sincrona e asincrona di pagine web e documenti ipertestuali, costantemente aggiornato dai suoi utilizzatori e i cui contenuti sono sviluppati in collaborazione da tutti coloro che vi hanno accesso. La modifica dei contenuti è aperta, nel senso che il testo può essere modificato da tutti gli utenti.

2.4.4) Indichi gli strumenti tecnologici utilizzati nell'esperienza

computer (fisso o portatile)

computer desktop fisso, o portatile (laptop, netbook o altri tipi di computer portatili)

connessione ad Internet

collegamento a Internet

smartphone e Pocket pc

telefonini o sistemi portatili capaci di funzionalità avanzate, come ad esempio il Blackberry,

Lettore mp3

sistemi per l'ascolto di file audio.

e-Book

sistemi portatili utilizzati per la lettura di documenti e di libri digitali.

Stampante

sistema per la stampa su carta di immagini e documenti.

Televisore o visualizzatore video

sistema dedicato alla visualizzazione di video di tipo fisso o portatile.

Videoregistratore o lettore dvd

sistema atti alla riproduzione di video preregistrato.

Videoproiettore

sistemi atti alla proiezione di video su superfici più grandi.

Impianto per videoconferenza

apparati specifici per la realizzazione di una videoconferenza a due vie ad alta qualità, collegando di solito due località.

Lavagne digitali, tavolette grafiche e sistemi per il disegno

sistemi utilizzati per la scrittura o disegno a mano libera capaci di memorizzare le informazioni in formato digitale.

Sistemi touch screen e lavagne interattive multimediali

sistemi che riproducono lo **schermo** del computer, con capacità di presentazione multimediale, sui quali è possibile scrivere usando pennarelli virtuali.

Microfoni o registratori

sistemi utilizzati per acquisire, registrare e/o trasmettere audio.

Webcam o videocamere

sistemi utilizzati per acquisire, registrare e/o trasmettere video.

Scanner o fotocamere digitali

sistemi utilizzati per acquisire documenti e/o foto.

Strumenti o ausili specifici per l'accessibilità

sistemi utilizzati per supportare l'accessibilità dei soggetti diversamente abili.

PARTE II - SEZIONE 5: CONCLUSIONI

2.5.2) Quali sono i principali risultati finora raggiunti in termini di prodotti e/o risorse e/o altri output sviluppati da Lei o dallo studente nell'ambito dell'esperienza descritta?

materiali didattici

lezioni, dispense, piani di studio, esercitazioni, presentazioni.

modalità di progettazione

messa a punto di particolari approcci alla pianificazione dell'attività didattica

sito o pagine web

creazione di siti o di altri prodotti multimediali pubblicati in rete o su supporto digitale.

pubblicazioni e/o altre iniziative di disseminazione

opuscoli, libri, conferenze, seminari.

rete di contatti

costituzione di reti formali o informali tra persone, associazioni, ecc.

artefatti (manufatti, audiovisivi, registrazioni audio, prodotti creati dallo studente, ecc.)

prodotti digitali o cartacei creati con software o applicativi.