

## **IO2: Un Toolkit per la creazione di contenuti interattivi**

### **IO2.3 - Guida alle applicazioni per i contenuti interattivi**

## Indice

1	H5P	7
1.1	Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità	7
1.2	Caratteristiche	7
1.3	Linee guida per l'installazione e l'utilizzo	9
1.4	Come fare / tutorial	12
1.5	Sito ufficiale e link per il download	15
1.6	Piattaforma per lo sviluppo	16
1.7	Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS	16
2	i-Spring	17
2.1	Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità	17
2.2	Caratteristiche	17
2.3	Linee guida per l'installazione e l'utilizzo	18
2.4	Come fare / tutorial	20
2.5	Sito ufficiale e link per il download	21
2.6	Piattaforma per lo sviluppo	21
2.7	Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS	22
3	Audacity	23
3.1	Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità	23
3.2	Caratteristiche	23
3.3	Linee guida per l'installazione e l'utilizzo	24
3.4	Come fare / tutorial	26
3.5	Sito ufficiale e link per il download	28
3.6	Piattaforma per lo sviluppo	28
3.7	Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS	28
4	Adapt Learning	29
4.1	Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità	29
4.2	Caratteristiche	30
4.3	Linee guida per l'installazione e l'utilizzo	31

4.4	Come fare / tutorial	32
4.5	Sito ufficiale e link per il download	33
4.6	Piattaforma per lo sviluppo	33
4.7	Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS	33
5	Adobe Captivate	34
5.1	Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità	34
5.2	Caratteristiche	34
5.3	Linee guida per l'installazione e l'utilizzo	39
5.4	Come fare / tutorial	40
5.5	Sito ufficiale e link per il download	40
5.6	Piattaforma per lo sviluppo	40
5.7	Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS	40
6	Articulate Presenter	42
6.1	Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità	42
6.2	Caratteristiche	43
6.3	Linee guida per l'installazione e l'utilizzo	44
6.4	Come fare / tutorial	45
6.5	Sito ufficiale e link per il download	45
6.6	Piattaforma per lo sviluppo	45
6.7	Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS	46
7	Elucidat	48
7.1	Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità	48
7.2	Caratteristiche	49
7.3	Linee guida per l'installazione e l'utilizzo	51
7.4	Come fare / tutorial	51
7.5	Sito ufficiale e link per il download	52
7.6	Piattaforma per lo sviluppo	52
7.7	Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS	52
8	Lectora	54
8.1	Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità	54
8.2	Caratteristiche	54

8.3	Linee guida per l'installazione e l'utilizzo	57
8.4	Come fare / tutorial	58
8.5	Sito ufficiale e link per il download	58
8.6	Piattaforma per lo sviluppo	58
8.7	Generated Content and compatibility with the LMS and CMS platforms	58
9	Audiotool	59
9.1	Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità	59
9.2	Caratteristiche	59
9.3	Linee guida per l'installazione e l'utilizzo	60
9.4	Come fare / tutorial	60
9.5	Sito ufficiale e link per il download	61
9.6	Piattaforma per lo sviluppo	61
9.7	Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS	61
10	Open Shot	62
10.1	Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità	62
10.2	Caratteristiche	62
10.3	Linee guida per l'installazione e l'utilizzo	62
10.4	Come fare / tutorial	63
10.5	Sito ufficiale e link per il download	63
10.6	Piattaforma per lo sviluppo	64
10.7	Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS	64
11	Reaper	65
11.1	Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità	65
11.2	Caratteristiche	65
11.3	Linee guida per l'installazione e l'utilizzo	66
11.4	Come fare / tutorial	67
11.5	Sito ufficiale e link per il download	67
11.6	Piattaforma per lo sviluppo	67
11.7	Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS	67
12	Shotcut	68
12.1	Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità	68

12.2	Caratteristiche	68
12.3	Linee guida per l'installazione e l'utilizzo	69
12.4	Come fare / tutorial	69
12.5	Sito ufficiale e link per il download	69
12.6	Piattaforma per lo sviluppo	69
12.7	Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS	69
13	Quizlet	70
13.1	Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità	70
13.2	Caratteristiche	70
13.3	Linee guida per l'installazione e l'utilizzo	70
13.4	Come fare / tutorial	71
13.5	Sito ufficiale e link per il download	74
13.6	Piattaforma per lo sviluppo	74
13.7	Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS	74
14	Mentimeter	75
14.1	Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità	75
14.2	Caratteristiche	75
14.3	Linee guida per l'installazione e l'utilizzo	75
14.4	Come fare / tutorial	76
14.5	Sito ufficiale e link per il download	78
14.6	Piattaforma per lo sviluppo	78
14.7	Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS	78
15	Sticky Notes	80
15.1	Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità	80
15.2	Caratteristiche	80
15.3	Linee guida per l'installazione e l'utilizzo	80
15.4	Come fare / tutorial	81
15.5	Sito ufficiale e link per il download	83
15.6	Piattaforma per lo sviluppo	83
15.7	Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS	83
16	StudentQuiz	84

16.1	Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità	84
16.2	Caratteristiche	84
16.3	Linee guida per l'installazione e l'utilizzo	84
16.4	Come fare / tutorial	86
16.5	Sito ufficiale e link per il download	86
16.6	Piattaforma per lo sviluppo	86
16.7	Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS	86
17	SWIPE	87
17.1	Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità	87
17.2	Caratteristiche	87
17.3	Linee guida per l'installazione e l'utilizzo	87
17.4	Come fare / tutorial	88
17.5	Sito ufficiale e link per il download	90
17.6	Piattaforma per lo sviluppo	90
17.7	Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS	90
18	DEBATE	91
18.1	Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità	91
18.2	Caratteristiche	91
18.3	Linee guida per l'installazione e l'utilizzo	92
18.4	Come fare / tutorial	92
18.5	Sito ufficiale e link per il download	93
18.6	Piattaforma per lo sviluppo	94
18.7	Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS	94
19	Real Time Quiz	95
19.1	Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità	95
19.2	Caratteristiche	95
19.3	Linee guida per l'installazione e l'utilizzo	95
19.4	Come fare / tutorial	95
19.5	Sito ufficiale e link per il download	97
19.6	Piattaforma per lo sviluppo	97
19.7	Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS	97

20	GoodHabits	98
20.1	Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità	98
20.2	Caratteristiche	98
20.3	Linee guida per l'installazione e l'utilizzo	98
20.4	Come fare / tutorial	99
20.5	Sito ufficiale e link per il download	100
20.6	Piattaforma per lo sviluppo	100
20.7	Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS	100
21	QuizVenture	101
21.1	Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità	101
21.2	Caratteristiche	101
21.3	Linee guida per l'installazione e l'utilizzo	101
21.4	Come fare / tutorial	101
21.5	Sito ufficiale e link per il download	102
21.6	Piattaforma per lo sviluppo	102
21.7	Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS	102
22	MindMap	103
22.1	Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità	103
22.2	Caratteristiche	103
22.3	Linee guida per l'installazione e l'utilizzo	103
22.4	Come fare / tutorial	103
22.5	Sito ufficiale e link per il download	105
22.6	Piattaforma per lo sviluppo	105
22.7	Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS	105



## 1 H5P

Programma autore

Attività

Apprendimento basato  
sul gioco

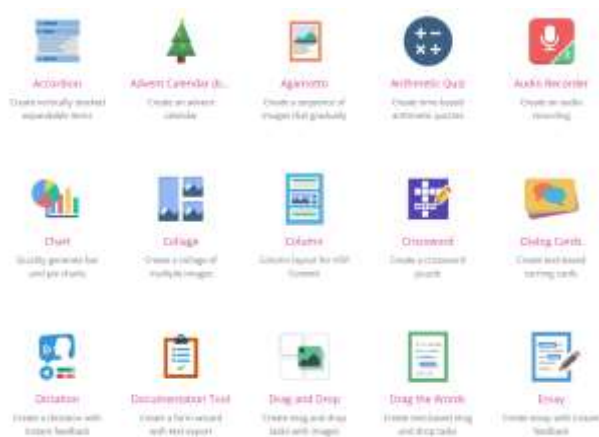
### 1.1 Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità

H5P è un software gratuito e open source, collaborativo, basato su JavaScript. H5P, acronimo di HTML5 Package, ha lo scopo di rendere semplice la creazione, la condivisione e il riutilizzo di contenuti interattivi in HTML5, come: video, demo, quiz, timeline, ecc. H5P è utilizzato da oltre 17.000 siti web. Il framework consiste in un editor di contenuti basato sul web, un sito web per la condivisione dei diversi tipi di contenuti, plugin per i sistemi di gestione dei contenuti esistenti e un formato di file per raggruppare le risorse HTML5. Come impostazione predefinita, l'editor basato sul web è in grado di aggiungere e sostituire file multimediali e contenuti testuali in vari tipi di applicazioni H5P. Inoltre, i tipi di contenuto possono fornire agli editor widget personalizzati, consentendo qualsiasi tipo di esperienza di editing, compresa la modifica WYSIWYG di interi gruppi di contenuto.

### 1.2 Caratteristiche

H5P semplifica la creazione di contenuti interattivi, fornendo una vasta gamma di contenuti per diverse esigenze. È possibile creare contenuti interattivi aggiungendo il plugin H5P al proprio sito WordPress, Moodle o Drupal, oppure integrarlo tramite LTI con Canvas, Brightspace, Blackboard e molti altri VLE che supportano l'integrazione LTI.

Tipi di contenuto disponibili:







#### Fill in the Blanks

Create a task with missing words in a text



#### Find Multiple Hotspots

Create many hotspots for users to find



#### Find the Hotspot

Create image hotspot for users to find



#### Find the words

Grid word search game



#### Flashcards

Create stylish and modern flashcards



#### Guess the Answer

Create an image with a question and answer



#### Iframe Embedder

Embed from a url or a set of files



#### Image Choice

Create a task where the alternatives are images



#### Image Hotspots

Create an image with multiple info hotspots



#### Image Juxtaposition

Create interactive images



#### Image pairing

Drag and drop image matching game



#### Image Sequencing

Place images in the correct order



#### Image Slider

Easily create an Image Slider



#### Impressive Presentations

Create a slideshow with parallax effects



#### Interactive Book

Create courses, books or tests



### KewAr Code

Create QR codes for different purposes



### Mark the Words

Create a task where users highlight words



### Memory Game

Create the classic image pairing game



### Multiple Choice

Create flexible multiple choice



### Personality Quiz

Create personality quizzes



### Questionnaire

Create a questionnaire to receive feedback



### Quiz (Question Set)

Create a sequence of various question types



### Single Choice Set

Create questions with one correct answer



### Sort the Paragraphs

Create a set of paragraphs to be



### Speak the Words

Answer a question using your voice



### Speak the Words Set

A series of questions answered by speech



### Summary

Create tasks with a list of statements



### Timeline

Create a timeline of events with



### True/False Question

Create True/False questions



### Virtual Tour (360)

Create interactive 360 environments



### Interactive Video

Create videos enriched with



### Course Presentation

Create a presentation with interactive slides



### Branching Scenario

Create dilemmas and self paced learning



### Advanced fill the bl...

Fill in the missing words

## 1.3 Linee guida per l'installazione e l'utilizzo

H5P può essere utilizzato in due modi diversi: l'utente può utilizzare l'editor web di H5P per creare contenuti interattivi oppure può installare un plugin di integrazione di H5P su una delle piattaforme disponibili.

Per creare contenuti interattivi sull'editor online, l'utente deve visitare il sito di [H5P](#) e [creare un account](#).

## User account

[Create new account](#) [Log in](#) [Request new password](#)

Username \*

Spaces are allowed; punctuation is not allowed except for periods, hyphens, apostrophes, and underscores.

E-mail address \*

A valid e-mail address. All e-mails from the system will be sent to this address. The e-mail address is not made public and will only be used if you wish to receive a new password or wish to receive certain news or notifications by e-mail.

Password \*

Password strength:

Confirm password \*

Provide a password for the new account in both fields. Password must be at least 6 characters.

Description

Description shown to other users. Example: "Programmer at CoolCoding INC. Loves Coffee". May be left empty.

Get monthly updates

Get monthly updates on e-mail about new releases and other H5P developments. By checking this box you give your consent to having your e-mail address added to the H5P mailinglist. H5P currently use MailChimp to send out monthly updates. Your e-mail address will only be used for the monthly updates and you can unsubscribe at any time. ([MailChimp's privacy policy](#))

☐ Subscribe

CAPTCHA

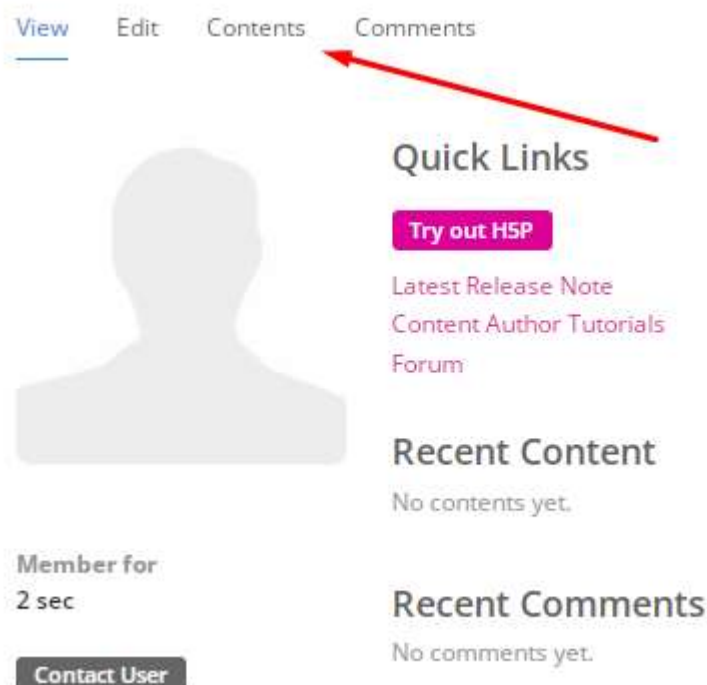
This question is for testing whether you are a human visitor and to prevent automated spam submissions.

What is the opposite of black? - five letters, starts with "w", ends with "hite" \*

Fill in the blank.

[Create new account](#)

Dopo aver creato l'account e aver effettuato il login, l'utente verrà reindirizzato alla pagina del suo profilo, dove potrà cliccare sulla scheda dei **contenuti** per procedere alla creazione del suo primo contenuto interattivo.



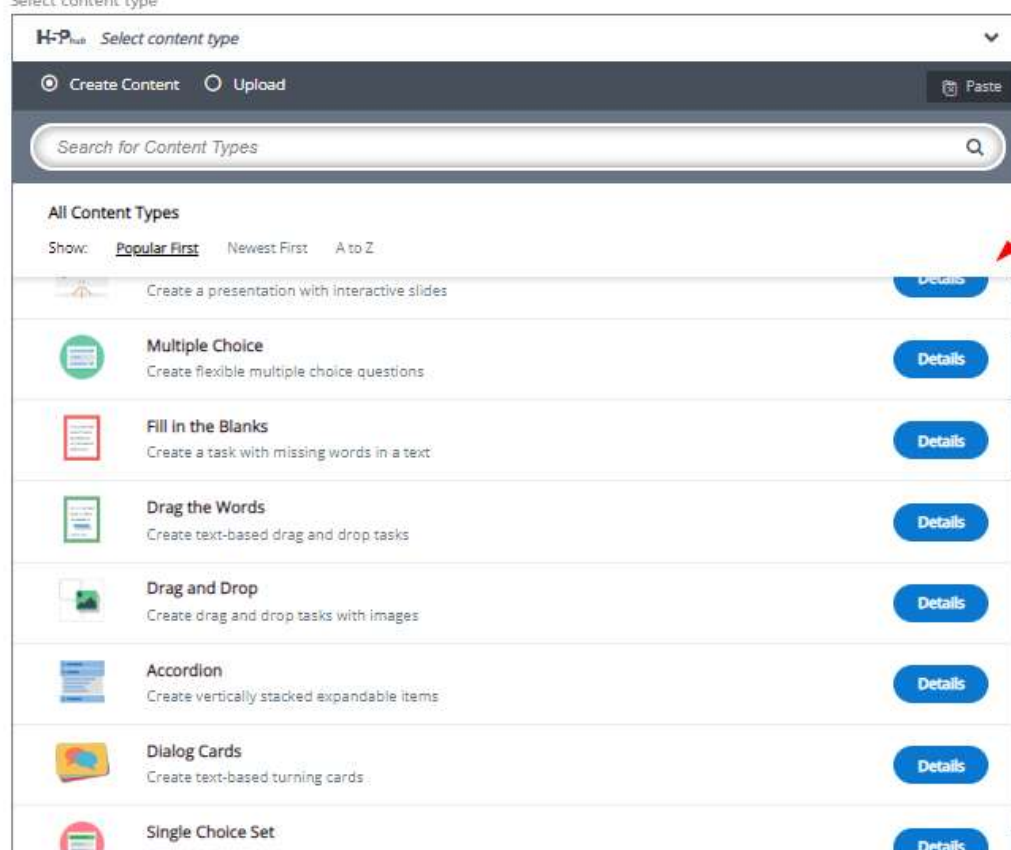
Quando si utilizza l'editor online, è possibile trovare diversi modelli di contenuto sia cercando nella barra di ricerca, sia caricandoli da terze parti. H5P offre anche la possibilità di visualizzare i pulsanti per il download, il copyright e per embeddare i contenuti creati dall'utente.

### Create Interactive content



H5P.org provides a free service for **trying out H5P** before **installing it on your own site** or signing up for **H5P.com**. Be aware that all test content created on H5P.org is publicly available.

Select content type



H5P Select content type

Create Content Upload Paste

Search for Content Types

All Content Types

Show: Popular First Newest First A to Z

Content Type	Description	Details
Create a presentation with interactive slides	Create a presentation with interactive slides	Details
Multiple Choice	Create flexible multiple choice questions	Details
Fill in the Blanks	Create a task with missing words in a text	Details
Drag the Words	Create text-based drag and drop tasks	Details
Drag and Drop	Create drag and drop tasks with images	Details
Accordion	Create vertically stacked expandable items	Details
Dialog Cards	Create text-based turning cards	Details
Single Choice Set		Details

#### H5P Options

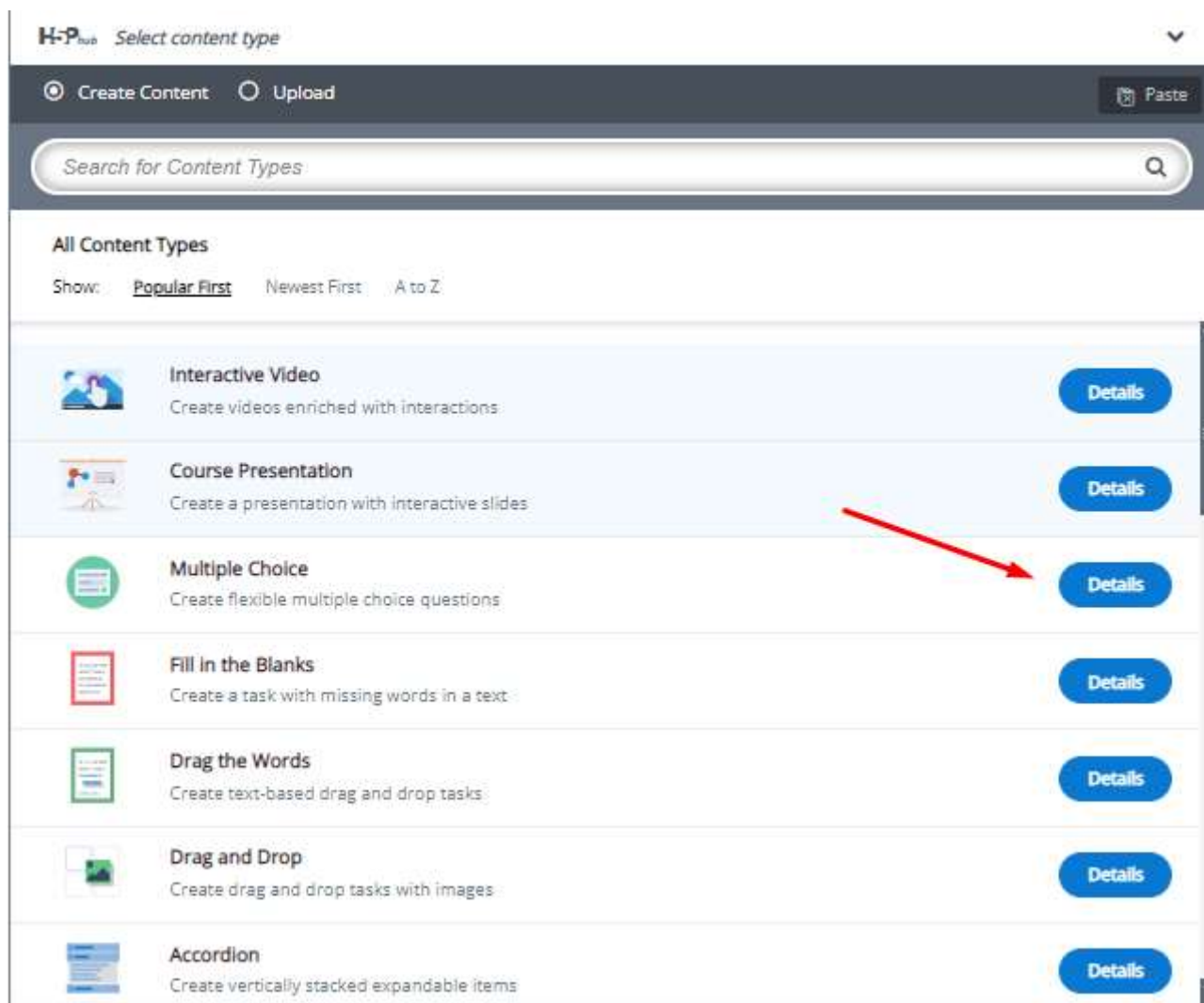
- ☒ Display buttons (download, embed and copyright)
- ☒ Allow download
- ☒ Embed button
- ☒ Copyright button

Save

### 1.4 Come fare / tutorial

Creare i propri contenuti utilizzando i modelli di H5Ps è facile.

Innanzitutto, l'utente deve scegliere il modello più adatto alle sue esigenze.



A seconda del tipo di contenuto, ci saranno diversi media e campi che l'autore dovrà inserire. H5P offre tutorial integrati che si trovano all'inizio della pagina, nel caso in cui qualcosa non sia chiaro durante la modifica del modello.



Select content type

**H-P<sub>hub</sub>** *Multiple Choice* ▼

🎓 Tutorial 📖 Example 📄 Copy 📄 Paste & Replace

☰ Multiple Choice ↕

**Title \*** Metadata  
Used for searching, reports and copyright information

▶ Media

**Question \***

**Available options \***

▼ Option ✕ ⬆ ⬇

**Text \***

☐ Correct

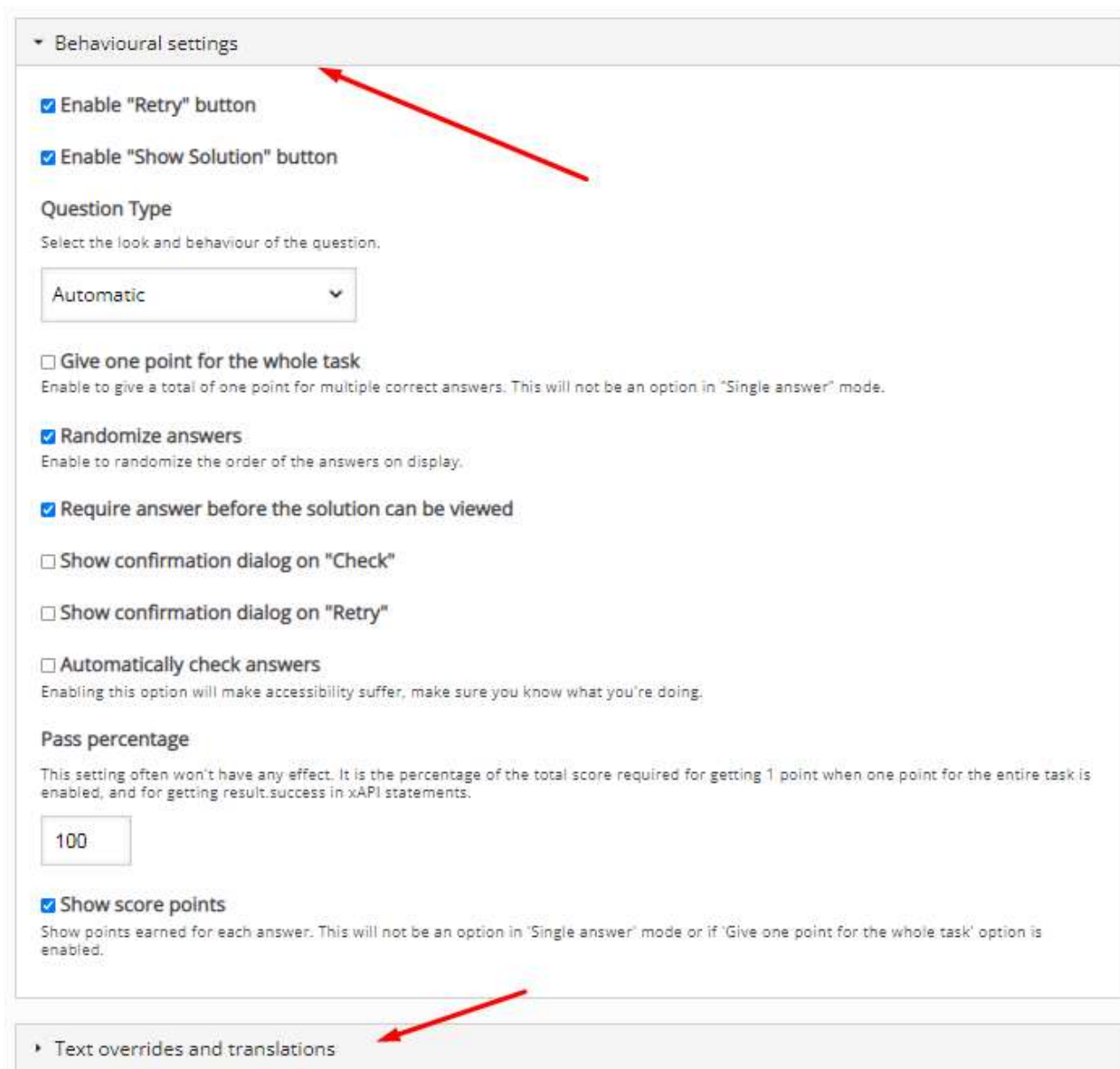
▶ Tips and feedback

▼ Option ✕ ⬆ ⬇

**Text \***

Inoltre sono incluse impostazioni aggiuntive, come quelle **comportamentali** o per effettuare **sostituzioni di testo** e traduzioni, che l'autore può impostare.





▼ Behavioural settings

- ☒ Enable "Retry" button
- ☒ Enable "Show Solution" button

**Question Type**  
Select the look and behaviour of the question.

Automatic ▼

- ☐ Give one point for the whole task  
Enable to give a total of one point for multiple correct answers. This will not be an option in "Single answer" mode.
- ☒ Randomize answers  
Enable to randomize the order of the answers on display.
- ☒ Require answer before the solution can be viewed
- ☐ Show confirmation dialog on "Check"
- ☐ Show confirmation dialog on "Retry"
- ☐ Automatically check answers  
Enabling this option will make accessibility suffer, make sure you know what you're doing.

**Pass percentage**  
This setting often won't have any effect. It is the percentage of the total score required for getting 1 point when one point for the entire task is enabled, and for getting result.success in xAPI statements.

100

- ☒ Show score points  
Show points earned for each answer. This will not be an option in "Single answer" mode or if "Give one point for the whole task" option is enabled.

► Text overrides and translations

### 1.5 Sito ufficiale e link per il download

[Sito web ufficiale](#)

[Wordpress H5P Plugin](#)

### 1.6 Piattaforma per lo sviluppo

H5P dispone di un editor indipendente per la creazione di contenuti interattivi - che possono essere incorporati in tutti i tipi di piattaforme. Inoltre, gli utenti possono creare contenuti H5P installando il plugin su ogni piattaforma.

- [Set up H5P per WordPress](#)
- [Set up H5P per Moodle](#)
- [Setup H5P per Drupal](#)

### 1.7 Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS

Create H5P interactive content in systems like:



Blackboard



[And more >](#)

## 2 i-Spring

Programma autore

Attività

Apprendimento basato  
sul gioco

### 2.1 Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità

iSpring è una suite di strumenti per l'eLearning veloce e facile da usare che si integra con PowerPoint. Con iSpring è possibile creare un corso, registrare lo schermo, creare un quiz e pubblicare il corso online, anche senza alcuna esperienza di sviluppo eLearning.

### 2.2 Caratteristiche

I-Spring, a seconda della licenza acquistata dall'utente, è dotato di una serie di funzionalità.

La versione gratuita è limitata rispetto al kit a pagamento, ma offre gli strumenti necessari per creare contenuti interattivi. Alcune delle caratteristiche principali sono:

- Editing e pubblicazione del corso
- Data Import/Export
- Contenuti Interattivi
- Conversione da PowerPoint
- Quiz

i-Spring mette a disposizione degli utenti una vasta gamma di strumenti e offre anche un'assistenza dal vivo 24 ore al giorno/7 giorni alla settimana con esperti.

#### **Formazione**

- Documentazione
- Webinar
- Live Online

#### **Caratteristiche**

- Import / Export di contenuti
- Pubblicazione del corso
- Corsi con formatore
- Contenuti interattivi
- Conversione da PowerPoint
- Corsi autogestiti
- Gestione dei Modelli
- Creazione di Test / Quiz
- Video making

## iSpring Suite Max. Maximum Functionality. Minimum Effort.



### iSpring Suite

Robust PowerPoint-based toolkit for creating eLearning content.

#### Key features:

- ✓ Handy quiz-maker
- ✓ Professional video studio
- ✓ Conversation simulator
- ✓ Interaction editor
- ✓ Flipbook creator



### Content Library

69,000+ eLearning assets, templates, and characters to help you build courses faster



### iSpring Space

Online space for teamwork on eLearning projects



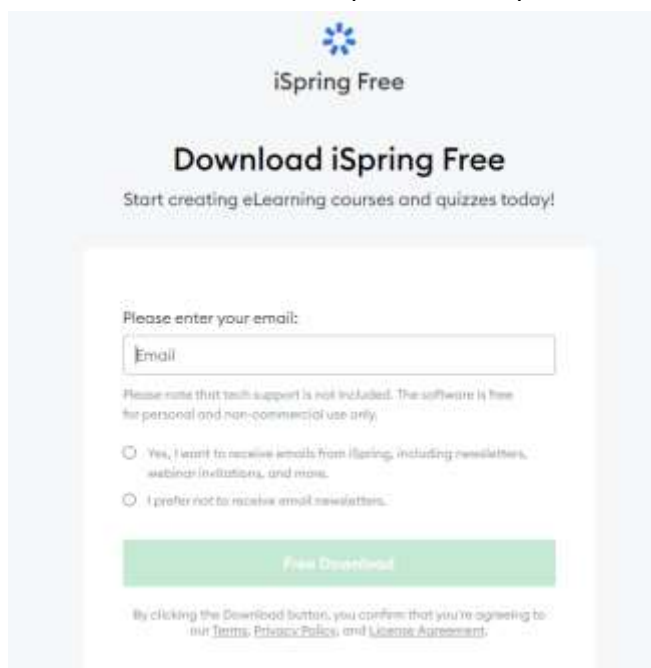
### 24/7 Technical Support

Expert help via phone, email, and live chat

## 2.3 Linee guida per l'installazione e l'utilizzo

### Fase 1

[Scarica](#) iSpring Free, inserendo l'indirizzo e-mail e premendo il pulsante di download.



The image shows a screenshot of the iSpring Free download form. At the top, there is the iSpring logo and the text 'iSpring Free'. Below this, the heading 'Download iSpring Free' is displayed, followed by the subtext 'Start creating eLearning courses and quizzes today!'. The form itself is a light gray box with a white border. It contains a text input field labeled 'Email' with the placeholder text 'Please enter your email:'. Below the input field, there is a small disclaimer: 'Please note that tech support is not included. The software is free for personal and non-commercial use only.' Underneath the disclaimer, there are two radio button options: 'Yes, I want to receive emails from iSpring, including newsletters, webinar invitations, and more.' and 'I prefer not to receive email newsletters.' At the bottom of the form is a green button labeled 'Free Download'. Below the button, there is a small line of text: 'By clicking the Download button, you confirm that you're agreeing to our Terms, Privacy Policy, and License Agreement.'

## Fase 2

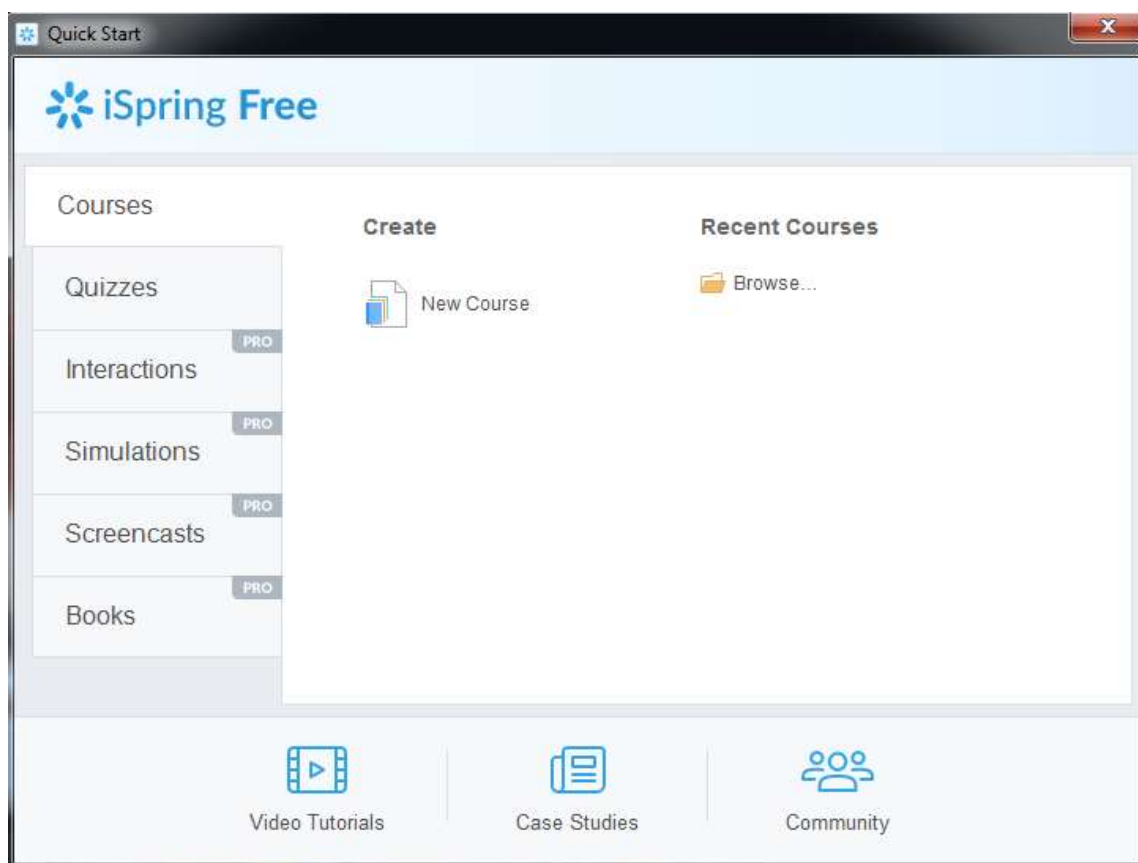
Eseguire la procedura di installazione guidata, al termine del download.



Per procedere, leggere e accettare i termini e le condizioni.

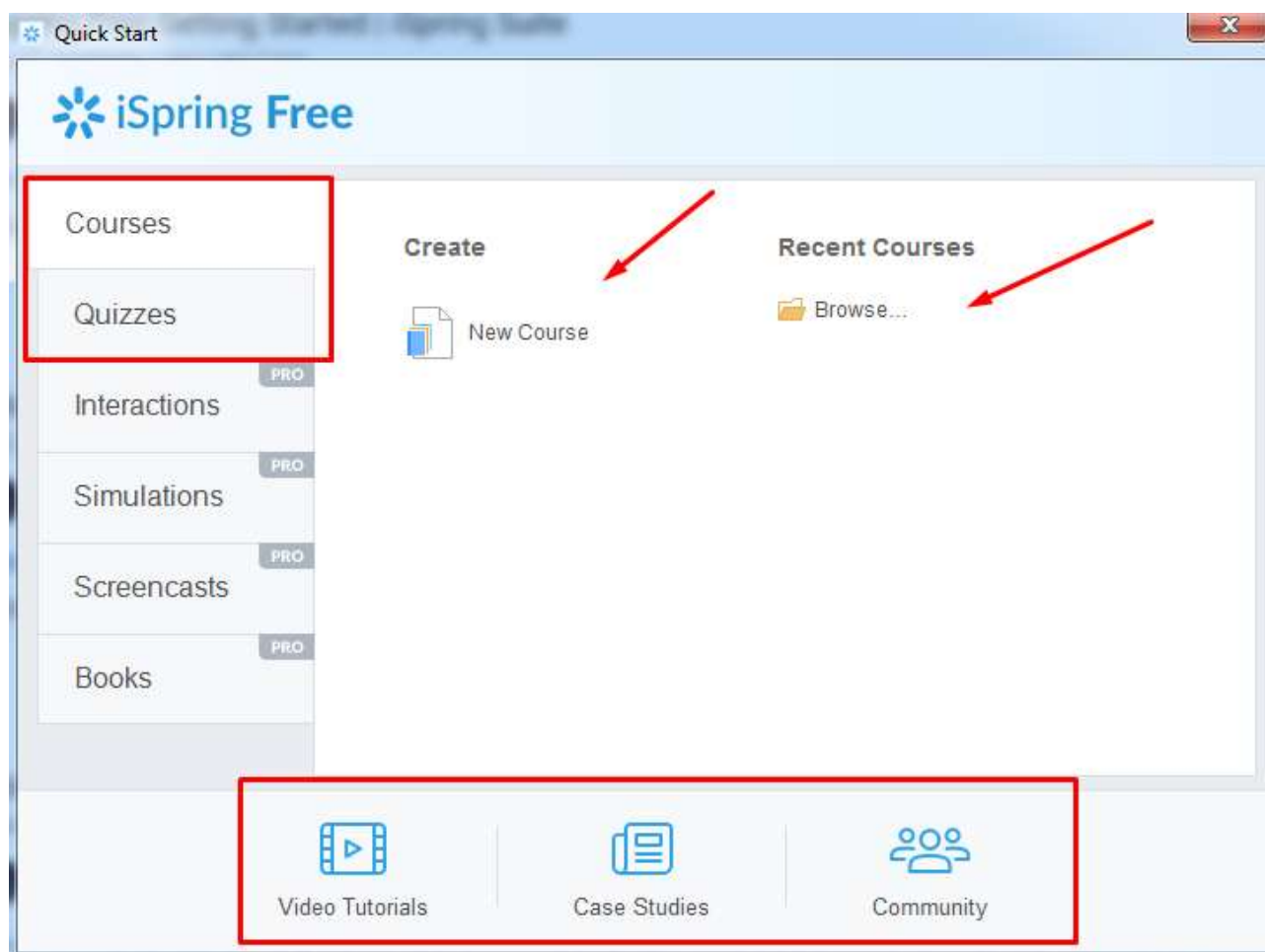


Al termine delle operazioni, **i-Spring** dovrebbe essere installato e pronto per l'utilizzo.



## 2.4 Come fare / tutorial

L'applicazione gratuita i-Spring è immediata e semplice da usare. L'utente può scegliere dal menu a schede il tipo di contenuto interattivo che desidera creare (**Corsi, Quiz**) e poi procedere premendo **Crea nuovo** per avviare un progetto o **Sfoglia i progetti esistenti** nella colonna **Corsi recenti**.



Per maggiori informazioni, in fondo all'applicazione sono disponibili **video tutorial, casi di studio e post della community**. Sul **canale Youtube di i-Spring** sono inoltre disponibili numerose video-guide che mostrano passo dopo passo il processo di creazione di un [corso](#) oppure di un [quiz](#).

### 2.5 Sito ufficiale e link per il download

- [I-Spring Suite](#)
- [Free Version](#)

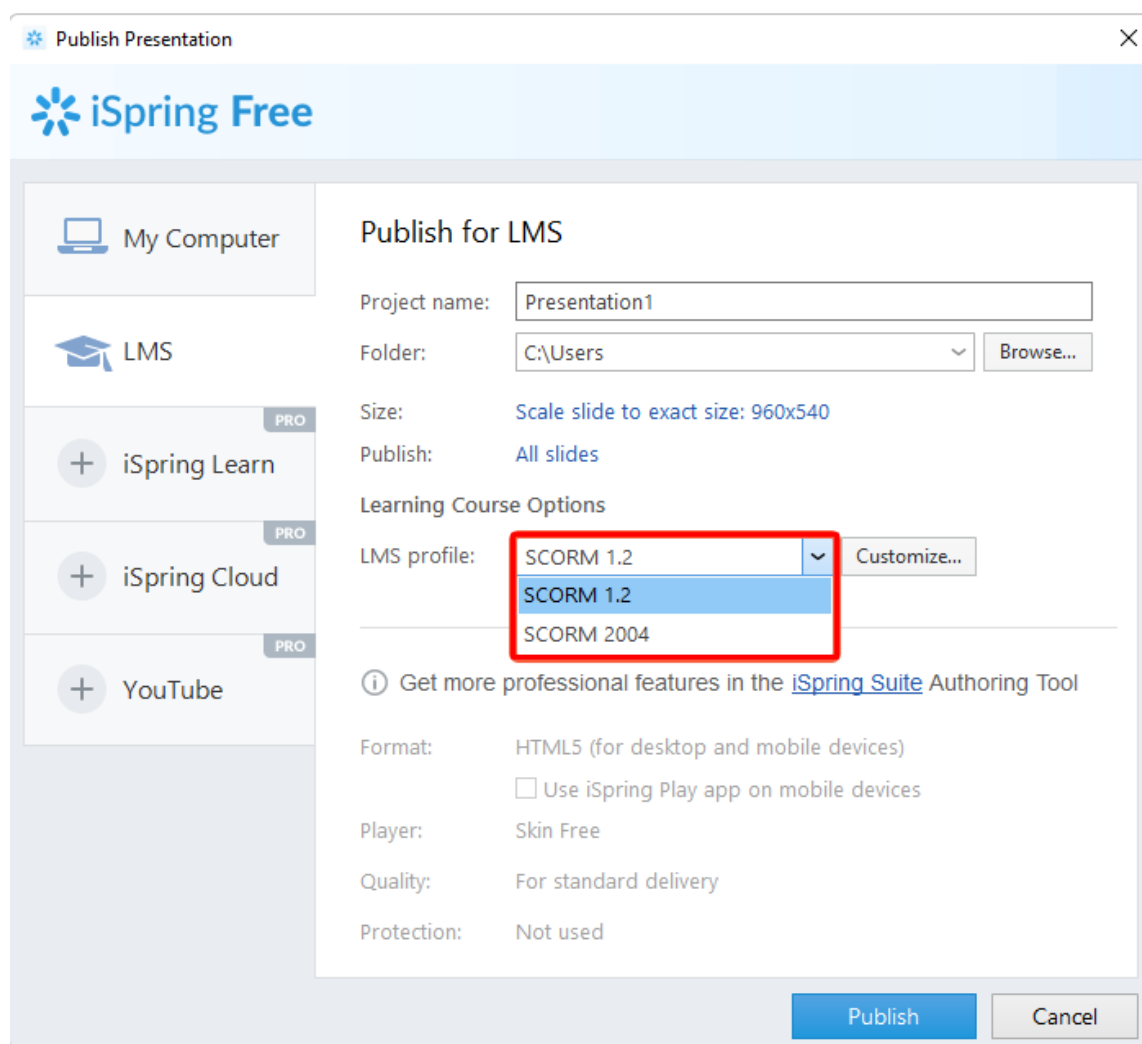
### 2.6 Piattaforma per lo sviluppo

I-Spring è un'estensione di Microsoft PowerPoint.



## 2.7 Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS

Poiché iSpring utilizza **PowerPoint** come piattaforma di base, crea output **conformi allo SCORM (Shareable Content Object Reference Model)** che possono essere integrati nei **sistemi di gestione dell'apprendimento**.



## 3 Audacity

### Creazione Video & Audio

### 3.1 Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità

Audacity è un editor e un registratore audio multitraccia facile da usare, compatibile con Windows, macOS, GNU/Linux e altri sistemi operativi. Sviluppato da un gruppo di volontari come software libero e open source.

### 3.2 Caratteristiche



#### Recording

Audacity can record live audio through a microphone or mixer, or digitize recordings from other media.



#### Export / Import

Import, edit, and combine sound files. Export your recordings in many different file formats, including multiple files at once.



#### Sound Quality

Supports 16-bit, 24-bit and 32-bit. Sample rates and formats are converted using high-quality resampling and dithering.



#### Plug-ins

Support for LADSPA, LV2, Nyquist, VST and Audio Unit effect plug-ins. Effects can be easily modified in a text editor – or you can even write your own plug-in.



### Editing

Easy editing with Cut, Copy, Paste and Delete. Also unlimited sequential Undo (and Redo) in the session to go back any number of steps.



### Effects

Real-time preview of LADSPA, LV2, VST and Audio Unit (macOS) effects. Plug-in Manager handles plug-in installation and addition/removal of effects and generators from the menus.



### Accessibility

Tracks and selections can be fully manipulated using the keyboard. Large range of keyboard shortcuts.



### Analysis

Spectrogram view mode for visualizing and selecting frequencies. Plot Spectrum window for detailed frequency analysis. Support for [Vamp](#) analysis plug-ins.

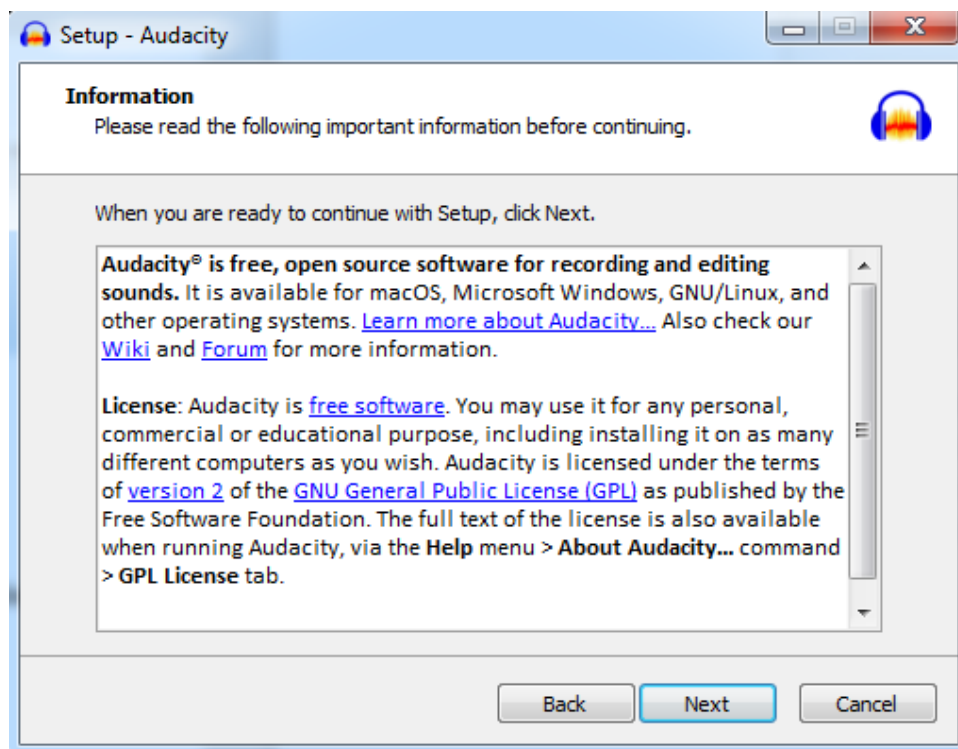
## 3.3 Linee guida per l'installazione e l'utilizzo

Per installare Audacity, occorre andare sul sito [Audacityteam](https://www.audacityteam.org/) e cliccare sul bottone **Download** che si trova in alto.

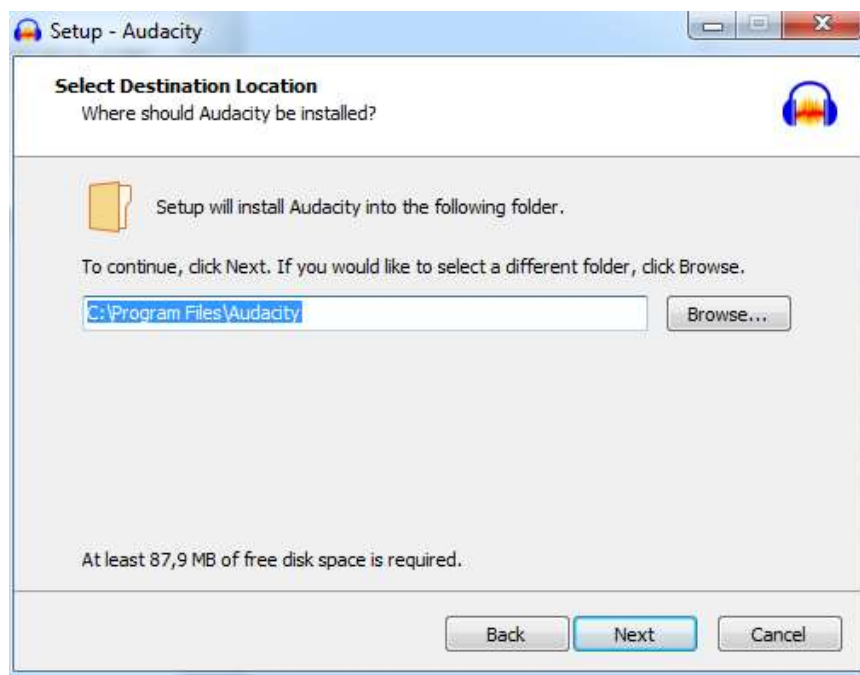


Al termine del download, fare clic sull'installazione guidata e avviare il processo di installazione.

Dopo aver scelto la lingua desiderata, premere **Avanti** nella procedura di configurazione e avanzare leggendo e accettando i termini e le condizioni.



Scegliere quindi la posizione sul computer in cui installare i file di Audacity.



Audacity continuerà a installare i suoi file e ad avviarsi.

### 3.4 Come fare / tutorial


**Audacity** ha un ottimo [manuale](#) online, in grado di guidare passo passo grazie a immagini che illustrano le funzionalità.

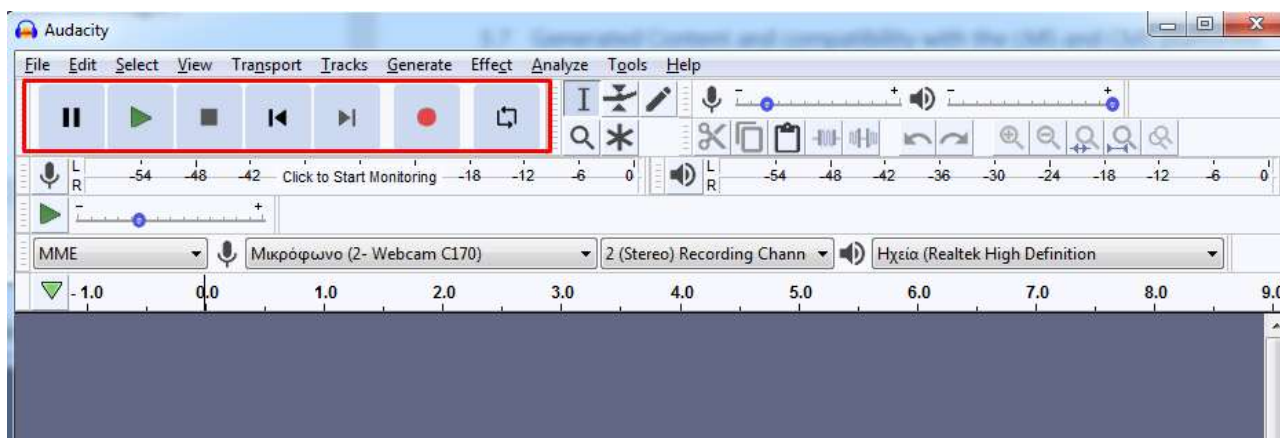
#### Nozioni Basi di Audacity

##### Importare un Audio



### Pulsanti Audio

È possibile ascoltare l'audio facendo clic su play  e stop, oppure si può usare la barra spaziatrice come scorciatoia per riprodurre e mettere in pausa.



### Dividere un Audio

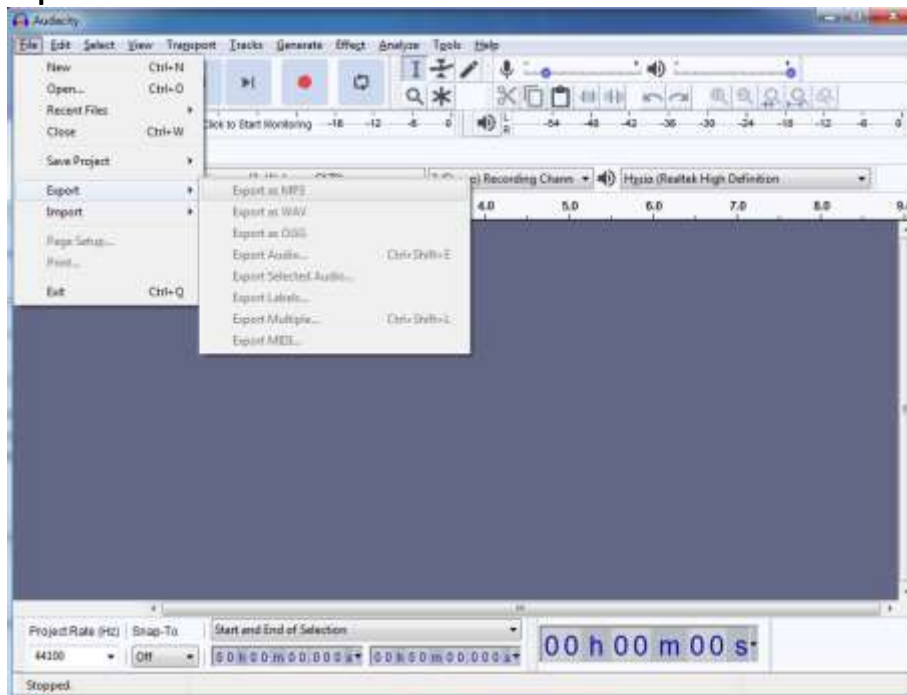
- Fare clic sullo strumento di selezione e selezionare il punto di divisione nella clip.
- Selezionare quindi Modifica e Confini clip.
- Selezionare Dividi.
- Oppure utilizzare le scorciatoie da tastiera Command + I sul Mac o Control + I sul PC per dividere l'audio.

### Dissolvenza

- Fare clic sul pulsante **Salta alla fine** per andare alla fine del brano.
- Zoomare per vedere gli ultimi uno o due secondi prima della fine.
- Fare clic sulla forma d'onda un secondo prima della fine.
- Selezionare > Regione > Cursore su Fine traccia.
- Quindi, selezionare Effetto > Dissolvenza per far svanire l'audio in modo uniforme.



### Export



### 3.5 Sito ufficiale e link per il download

[Audacityteam Website](http://audacityteam.org)

### 3.6 Piattaforma per lo sviluppo

Audacity è un'applicazione indipendente.

### 3.7 Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS

Audacity genera file audio e video standard compatibili con qualsiasi piattaforma LMS o CMS.



## 4 Adapt Learning

Programma autore

Attività



### 4.1 Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità

È un software per la creazione di contenuti HTML5 open-source ed è progettato per creare un prodotto di apprendimento compatibile su più dispositivi, attraverso il sito Learning Pool Adapt Builder. Si entra in un argomento toccando o cliccando sul blocco, poi si scorre la pagina, modificando il contenuto, aprendo e chiudendo le schede in sequenza, inserendo immagini e altri strumenti interattivi. Adapt crea corsi di e-learning in HTML5, che funzionano su qualsiasi dispositivo.

#### La versione open-source:

- È gratuita
- Consiste in due prodotti: il [Framework](#) e l'[Authoring Tool](#)
- Offre molte prestazioni in termini di branding e tematizzazione dei corsi. Richiede una conoscenza di base dei CSS.
- Garantisce il controllo sugli aggiornamenti in modo da avere sempre l'ultima versione.
- È possibile importare ed esportare da un ambiente all'altro. Si può creare un corso nel Framework, importarlo nel proprio strumento di authoring e poi esportarlo nello strumento di authoring di un altro amico, ecc.
- Non è ancora l'esperienza più raffinata in circolazione, a causa della necessità di installare e configurare i plugin, ecc.











La versione in hosting fornita da un'azienda come Learning Pool, Can Studios o Adapt Unlimited presenta le seguenti caratteristiche:

- L'azienda fornirà un'istanza di Adapt Authoring Tool su un server, in modo che l'utente (e chiunque lavori con l'utente) possa accedervi ovunque. Non sono richieste conoscenze tecniche.
- Ognuno ha un livello con diverse funzionalità. Come i temi, i componenti, l'interfaccia utente più curata e gli strumenti di revisione. Queste caratteristiche aggiuntive possono rendere i corsi incompatibili con Adapt open source. Adapt Unlimited si basa esclusivamente sul sistema operativo Adapt.
- Gli aggiornamenti del framework possono richiedere tempi lunghi a causa di problemi con i corsi esistenti. Learning Pool è ancora alla versione 2 di Adapt.
- Si deve pagare una licenza per utente tra gli 800 e i 2.000 dollari all'anno.

### 4.2 Caratteristiche

Adapt Learning permette di creare un corso di formazione che garantisce un apprendimento attivo su più dispositivi attraverso il suo sito web [Learning Pool Adapt Builder](#). Dispone di elementi interattivi integrati, come immagini e file multimediali; di 6 diversi tipi di questionari personalizzabili, tra cui grafici a scelta multipla, a correlazione.

La documentazione, chiara ed esaustiva, è consultabile [qui](#). Esistono 276 plugin (elencati [qui](#))

<b>adapt-contrib-spoor extension</b> An extension which allows basic SCORM tracking  39514 downloads	<b>adapt-contrib-vanilla theme</b> A core bundled theme  39364 downloads	<b>adapt-contrib-accordion component</b> An accordion component that displays clickable titles, which reveal display text  39356 downloads	<b>adapt-contrib-assessment extension</b> An extension which attaches to an article object to group various question components and provide a score with feedback  39276 downloads	<b>adapt-contrib-text component</b> A simple core contributed text component  39216 downloads
<b>adapt-contrib-narrative component</b> A component that displays an image gallery with accompanying text  39120 downloads	<b>adapt-contrib-graphic component</b> Graphic component which dynamically displays small and large images of different resolutions based upon device width  39087 downloads	<b>adapt-contrib-tutor extension</b> An extension which provides a basic feedback overlay for question components  39086 downloads	<b>adapt-contrib-trickle extension</b> A vertical locking extension  38984 downloads	<b>adapt-contrib-media component</b> Playback of video and audio with a Flash Player fallback  38740 downloads

Invece di avere un menu a sinistra “vecchio stile”, i blocchi sono presentati nella prima pagina in modo da avere una grafica simile a quella del web. Si accede a un argomento toccando o facendo clic sul blocco e poi si scorre la pagina verso l'alto, aprendo e chiudendo schede a fisarmonica, sequenze narrative e immagini, solo per citare alcuni degli strumenti interattivi offerti. Si tratta di una risorsa altamente visiva, in quanto il testo scorre sopra l'immagine, oppure le immagini possono essere posizionate accanto al testo. La giusta selezione di immagini funziona bene come icone per il contenuto. Nel complesso è intuitivo dal punto di vista del discente. Qui ci sono [alcuni esempi](#).

È possibile guardare video, ascoltare audio con sottotesti e completare quiz. I contenuti audio e video in formato mp3 e mp4 funzionano perfettamente con questo design reattivo, in quanto si ridimensionano in base al dispositivo utilizzato. Tuttavia, è necessario prestare attenzione alle dimensioni appropriate del file, a meno che non si tratti di un link da YouTube o Vimeo. Le trascrizioni di audio e video possono essere aggiunte in vari modi: come pulsante di apertura e chiusura della trascrizione o come finestra pop-up.

Le risorse dei documenti possono essere aggiunte come link all'interno del contenuto e/o in un menu risorse separato. Questo è utile perché, se i contenuti sono numerosi, il discente può scaricarli e leggerli offline nel proprio tempo libero.

Adapt si adatta molto bene ai team di grandi dimensioni. Un singolo sviluppatore può creare un tema e impostare un ambiente per l'intero team e tutti possono lavorare insieme su un'unica istanza di Adapt basata su server. Può essere tecnicamente impegnativo per gli sviluppatori inesperti. Funzionalità limitate rispetto alle alternative commerciali.

Il supporto è fornito attraverso un forum di utenti su [GitHub](#).

### 4.3 Linee guida per l'installazione e l'utilizzo

Per l'installazione manuale di Adapt cliccare [qui](#).

#### Prima di iniziare

L'installazione di Adapt richiede l'uso di una stringa di programmazione. Se le conoscenze sono un po' arrugginite, l'articolo wiki [Linee guida e codice di base per l'installazione](#) potrebbe essere utile.

Adapt non richiede di essere esperti in programmazione, ma solo di conoscere la terminologia e le tecniche di base.

#### Prerequisiti

Prima di iniziare a lavorare con Adapt, è necessario installare Node.js (la versione LTS) e Git, se non lo si è già fatto. Una volta installati Git e Node.js, gli altri componenti necessari possono essere installati con il gestore di pacchetti Node, noto anche come npm, che viene fornito con Node.js

#### Adapt si compone di tre parti/cartelle principali:

1. I "file sorgenti" - i file da modificare/su cui lavorare, sono situati in una cartella chiamata "src".

2. Un "task runner" - chiamato Grunt - prende i file "sorgente" e li compila.
3. La cartella "build": contiene il corso che alla fine verrà caricato su un server o su un LMS.

Con il rilascio della versione 0.10.0 è possibile importare nel proprio strumento di composizione un corso creato con una versione precedente di Adapt. Con la versione 0.10.0, quando si tenta di importare da un framework all'altro, viene visualizzata una schermata che indica le conseguenze sul corso.

Quando si importano contenuti da una versione diversa, lo strumento esamina ogni plugin utilizzato per verificarne la compatibilità. Utilizza un sistema di semafori per indicare se quel plugin è supportato dallo strumento in uso e, di conseguenza, se l'importazione è possibile. Le categorie del semaforo sono:

- Bianco - Questi plugin, utilizzati nel corso, corrispondono alla versione utilizzata nello strumento di creazione, quindi non ci sono problemi. Non appariranno nemmeno nella schermata dei dettagli dell'importazione.
- Verde - Se lo strumento di creazione utilizza una versione più recente di questo plugin, il plugin verrà aggiornato automaticamente dallo strumento di creazione durante l'importazione.
- Ambra - La versione di questi plugin non è compatibile con questo tool, oppure è già installata una versione più recente. Il corso importato utilizzerà la versione esistente dello strumento di authoring. È necessario testare il corso una volta importato.
- Rosso - Questi plugin non sono supportati dallo strumento di creazione. È necessario rimuovere o aggiornare questi plugin prima di poter continuare l'importazione.

Finché il corso non ha plugin classificati in rosso, sarà possibile importarlo; il corso importato utilizzerà la versione su cui gira il proprio strumento di authoring.

Se sono presenti plugin rossi, l'importazione è bloccata. È necessario aggiornare il corso per rimuovere/aggiornare questi plugin prima di poter riprovare a importare.

### 4.4 Come fare / tutorial

Tutorial su YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=6aBVcpvMZHQ>

Le sfide poste dalla progettazione di un corso online sono: come disporre i contenuti in modo significativo; quali opzioni nel menu aiutano il discente a navigare e a progredire in modo piacevole; come i contenuti devono essere impostati per funzionare nel layout e in armonia con gli altri componenti. Dal punto di vista del formatore che progetta il corso, è possibile disporre i contenuti e gli strumenti interattivi come i componenti di un articolo. Una pagina viene creata con una serie di articoli che appaiono suddivisi in diverse sezioni per il discente. Si può creare il contenuto in modo che sia altamente strutturato, numerato in modo lineare, oppure si può permettere al discente di fare collegamenti tra i significati. Tutto dipende dal fatto che agli studenti sia richiesto di sviluppare

un certo livello di apprendimento, dal tempo a disposizione per completarlo e dai compiti di valutazione richiesti.

Le istruzioni per la creazione del primo codice sono [qui](#).

### 4.5 Sito ufficiale e link per il download

Il sito web ufficiale e il link per scaricarlo o acquistarlo:

<https://www.adaptlearning.org/>

### 4.6 Piattaforma per lo sviluppo

È una soluzione autonoma completa per la creazione di contenuti. Richiede l'installazione e la configurazione del framework Adapt su un PC o un server locale.

### 4.7 Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS

Adapt Framework crea corsi di e-learning in HTML5. Possono essere erogati con un server web o con un sistema di gestione dell'apprendimento conforme allo standard SCORM. Il framework Adapt alimenta lo strumento di authoring, facile da usare per creare corsi interattivi.

Adapt funziona per presentare un percorso di apprendimento sia come risorsa didattica sia come corso online. Come risorsa di apprendimento, si inserisce bene all'interno di un sistema di gestione dell'apprendimento, in un contesto ibrido. Come corso online, può fornire tutte le informazioni di cui un discente ha bisogno.

È possibile aggiungere valutazioni tramite quiz. Impostando le estensioni appropriate che funzionano con il sistema di gestione dell'apprendimento e con un po' di supporto informatico, si possono vedere i risultati nel registro dei voti. Esiste una gamma di questionari adattabili. Tuttavia, è difficile avere un feedback attraverso risposte chiuse (corretto/errato). Un modo per ovviare a questo problema è quello di utilizzare il quiz a domanda aperta, che ha la possibilità di ampliare lo spettro di risposte possibili.

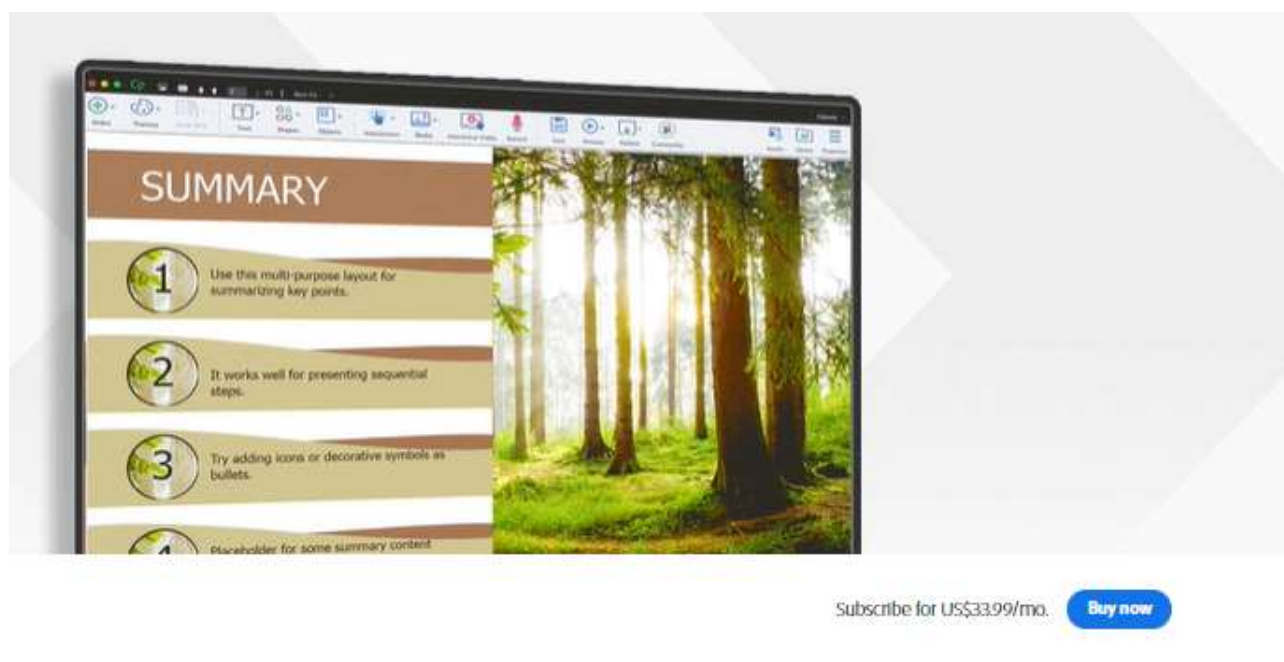


## 5 Adobe Captivate

Programma autore

Attività

Apprendimento basato  
sul gioco



### 5.1 Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità

Adobe Captivate è un software per la creazione di corsi eLearning di livello professionale e di esperienze di apprendimento interattive, anche su dispositivi mobili.

È una soluzione completa che offre un ampio controllo su tutti gli aspetti dei corsi e consente la personalizzazione tramite elementi avanzati come oggetti, variabili e trigger.

Crea corsi di eLearning con migliaia di diapositive pronte all'uso. Progetta complesse logiche di ramificazione e interazioni senza bisogno di conoscenze in programmazione.

Per un'introduzione su [Adobe Captivate guarda il video](#).

### 5.2 Caratteristiche

Le caratteristiche sono:

**Slide pronte all'uso.** Con Captivate è possibile vincere la sfida di lavorare con l'eLearning e creare rapidamente corsi accattivanti, progettando contenuti eLearning in pochi minuti con le slide pronte all'uso. Dal pannello delle risorse, si possono scegliere tra centinaia di slide pronte all'uso e aggiungerle al corso di eLearning. Si possono sostituire facilmente testo, caratteri, immagini e

video per rendere il corso coinvolgente. Si può visualizzare in anteprima i contenuti per i dispositivi mobili e poi pubblicarli per essere fruiti su tutti i dispositivi e i browser.

**Progetti di avvio rapido.** I nuovissimi Progetti di avvio rapido sono una serie completa di slide interattive di eLearning pronte all'uso, necessarie per progettare diapositive di introduzione, obiettivi, menu, layout, scenari, interazioni e quiz. Scegliere un progetto Quick Start dal pannello delle risorse e creare un nuovo progetto eLearning. È sufficiente scambiare immagini, testo e altri contenuti per creare corsi coinvolgenti in pochissimo tempo.

**Il nuovissimo Asset Store.** Il nuovissimo Asset Store è stato creato per lavorare in modo più intelligente. Scaricare slide pronte all'uso da progetti QuickStart per creare corsi eLearning in pochissimo tempo. Lo Store garantisce l'accesso ad Adobe Stock e alla libreria di oltre 75.000 risorse di eLearning gratuite. Si può scegliere tra un universo di immagini, personaggi, interazioni, temi, giochi, scenari, audio, video, pulsanti e molto altro ancora. Trovare l'asset perfetto per i progetti di eLearning e ingaggiare gli studenti con contenuti interessanti e interattivi.

**Apprendimento immersivo con esperienze di Realtà Virtuale - VR.** Per sollecitare l'attenzione degli studenti Captivate offre scenari di apprendimento immersivi che possono sperimentarsi nella realtà virtuale utilizzando cuffie VR. Occorre importare risorse multimediali a 360° e aggiungere hotspot, quiz e altri elementi interattivi per coinvolgere con scenari quasi reali. Visualizzare testo e immagini, riprodurre audio o video, eseguire azioni basate sulla navigazione facendo clic su un hotspot. Adobe Captivate consente di personalizzare lo stile di un hotspot e il testo visualizzato per realizzare casi d'uso per l'apprendimento come: "tour virtuali", "gestione delle crisi", "esercitazioni di sicurezza", "situazioni di primo soccorso" e altro ancora.

**Fluid Boxes 2.0.** Gli oggetti inseriti nei Fluid Boxes vengono allineati automaticamente, in modo che gli studenti possano avere un'esperienza interattiva, indipendentemente dal dispositivo o dal browser utilizzato. E' possibile utilizzare i riquadri predefiniti in un tema *responsive* o disegnarne di nuovi. Nell'ultima versione di Adobe Captivate, i Fluid Boxes sono stati rinnovati dal punto di vista delle performance: utilizzare l'intuitiva interfaccia utente per controllare e personalizzare i Fluid Boxes, per visualizzare le relazioni tra le parti del corso, per distribuire equamente gli oggetti con un solo clic, definire le proprietà di allineamento dei Fluid Boxes e altro ancora.

**Video interattivi.** Si possono vivacizzare le demo e i video rendendoli interattivi; registrare video o inserire video già pubblicati su YouTube o Vimeo. Ancora aggiungere slide informative o domande di verifica come overlay in punti specifici del video. È possibile riprodurre più slide in sovrapposizione, una dopo l'altra, nello stesso punto del video, aggiungere segnalibri nella timeline per facilitare la fruizione, personalizzare le opzioni di feedback per le risposte e le interazioni.

**Flusso di lavoro semplificato.** Si può superare l'ostacolo della creazione di corsi eLearning multi-modulo creando una logica di ramificazione, senza essere esperti di programmazione. Scaricare le apposite slide pronte per l'uso dal pannello delle risorse e sostituire il testo, le immagini e altri contenuti nei diversi gruppi di slide. In alternativa, raggruppare le slide esistenti in moduli. Creare un menu che elenchi tutti i moduli. Utilizzare una denominazione appropriata per far coincidere i



nomi dei moduli con i nomi dei gruppi di slide per rendere il corso multi-modulo perfettamente funzionante. Successivamente gli studenti possono fare un quiz dopo aver completato tutti i moduli.

**Interazione click-and-replace automatizzata.** Con Captivate si può accelerare la creazione di corsi eLearning implementando l'interazione click-and-replace, senza conoscenze di programmazione pregresse. Scaricare una slide di interazione multistato pronta per l'uso dal pannello delle risorse. Utilizzare una denominazione appropriata per mappare i pulsanti di interazione con gli stati dell'oggetto corrispondenti. Consentire la navigazione ai discenti, solo dopo che tutte le interazioni sono state visualizzate o completate.

**Supporto di più temi.** Nell'ultima versione di Adobe Captivate, non ci sono restrizioni sul numero di temi in un progetto. Si possono inserire nel progetto slide diverse da corsi esistenti, mantenendo lo stesso tema del progetto originale.

**Scambio di immagini.** Per accelerare la creazione di corsi eLearning basta scambiare le immagini nei progetti in pochi secondi. Basta trascinare e rilasciare le immagini su qualsiasi diapositiva esistente nel progetto e vedere le vecchie immagini sostituite da quelle nuove.

**Immagini e SVG come pulsanti.** Velocizzare la creazione di contenuti riducendo drasticamente il numero di passaggi necessari per utilizzare immagini o SVG come pulsanti: l'ultimo aggiornamento di Adobe Captivate consente di aggiungere qualsiasi immagine o SVG al corso; di utilizzarli direttamente come pulsanti; definire azioni e assegnarle al pulsante in pochi semplici passi.

**Copia-Incolla Aspetto.** Ridurre al minimo i tempi copiando e incollando l'aspetto di un oggetto su più oggetti: è possibile applicare rapidamente formattazioni simili, come il colore, lo stile del carattere, la dimensione del carattere e lo stile del bordo a diversi oggetti e porzioni di testo nel corso.

**Font a tema.** E' possibile modificare i font con un solo clic. Modificare i font di tutte le slide del progetto, in una sola volta, modificando tutti i font del tema.

**Sostituzione intelligente dei font.** Aumentare la performance con le funzioni di sostituzione intelligente dei font del nuovo Adobe Captivate: è possibile rispettare facilmente le linee guida cambiando uniformemente i font, i temi e i colori di un progetto con un semplice clic; risolvere i font mancanti per garantire che i progetti non perdano il loro layout; scegliere da un elenco di possibili font sostitutivi, se i font del progetto non sono disponibili.

**Anteprima live.** Scoprire come il corso verrà riprodotto sui dispositivi VR degli studenti: è possibile utilizzare la funzione di anteprima dal vivo di Adobe Captivate per generare un codice QR da scansionare con un dispositivo mobile e visualizzare il progetto in tempo reale sul browser. Una volta effettuata la connessione iniziale, è possibile continuare a visualizzare l'anteprima di tutto il lavoro finché la sessione di Adobe Captivate è attiva.

**Esperienze di apprendimento a 360°.** Con Captivate si può aumentare l'esperienza di apprendimento con immagini e video a 360°, convertendoli in materiale eLearning interattivo con elementi personalizzabili in sovrapposizione come trafiletti informativi, contenuti audio e quiz. Gli

studenti possono esplorare l'ambiente e interagire per migliorare la memoria. Si possono realizzare casi d'uso complessi come protocolli in azione, passeggiate virtuali, dimostrazioni realistiche di prodotti e altro ancora.

**Effetti cromatici automatici.** Si possono trasformare i video rendendo gli sfondi trasparenti e sostituendoli in pochi clic, senza bisogno di tecnologie green-screen: si può personalizzare lo sfondo aggiungendo immagini o video di luoghi, scenari. Può essere avviato con le risorse multimediali gratuite fornite da Adobe Captivate o da quelle scelte dall'utente.

**Registrazione video intelligente - webcam + schermo.** Si possono creare video in qualità HD registrando simultaneamente la webcam e i contenuti sullo schermo con pochi clic: occorre regolare la telecamera in modo da registrare solo il mezzobusto e poi aggiungere i contenuti formativi sullo sfondo. Modificare i video con Adobe Captivate è semplice, aggiungendo interattività grazie a queste tecniche di registrazione multischermo.

**Modello di importazione delle domande CSV.** Si possono ridurre i tempi e gli sforzi di creazione contenuti con il modello di importazione di domande .csv, che aiuta a creare automaticamente slide di domande nel progetto. Questo include tutta la sequenza delle slide nello stesso file .csv, come i voti, le risposte corrette e i feedback. È anche possibile importare gruppi di domande compatibili da altri strumenti di authoring con pochi clic.



**Da PowerPoint all'interattività.** Si può passare rapidamente alla creazione di contenuti eLearning importando le presentazioni di PowerPoint in Adobe Captivate con pochi clic. Trasformate le slide statiche di PowerPoint in contenuti eLearning che funzionano perfettamente su tutti i dispositivi. Migliorate l'esperienza di apprendimento aggiungendo elementi interattivi, risorse e quiz.

**Anteprima automatica.** Premere il pulsante play per vedere i contenuti cambiare automaticamente forma e dimensione per adattarsi ai diversi dispositivi. Captivate dà la possibilità di una visione olistica dei contenuti adatta a ogni schermo.

**Sovrapposizione di slide.** Aggiungere una nuova dimensione di interattività ai video registrati o in streaming con le slide in sovrapposizione: Adobe Captivate contrassegna qualsiasi slide in sovrapposizione per inserirla in qualsiasi punto della timeline del video, consentendo di aggiungere ulteriori livelli per migliorare il coinvolgimento dei discenti.

**Creazione di contenuti *responsive* multischermo.** Gli utenti possono scrivere come hanno sempre fatto: i contenuti si riorganizzano automaticamente in base al dispositivo del discente. Utilizzare l'anteprima specifica per vedere come apparirà il progetto. Pubblicare come un unico progetto e offrire agli studenti un'esperienza completamente interattiva.

**Registrazione delle schermate.** Si possono generare delle simulazioni con diverse modalità di apprendimento in un'unica sessione di registrazione, catturando tutte le azioni sullo schermo, compresi i movimenti del mouse, l'audio e l'attività della tastiera. Creare un singolo progetto che viene riprodotto adattandosi su tutti i dispositivi. Adobe Captivate rileva l'attività dello schermo nella finestra di registrazione e si sposta su quelle aree per creare un video dello schermo per tablet e altri dispositivi mobili.

**Supporto ai testi molto lunghi.** Fornisce un'esperienza coinvolgente ai discenti, anche per i corsi con testo scritto erogati su schermi di piccole dimensioni. I paragrafi lunghi vengono ridotti a poche righe e gli studenti possono fare clic per visualizzare gli altri.

**Temi interattivi.** Scegliere tra vari temi che combinano in modo attraente sfondi, stili, font e layout e incorporano i Fluid Box. Questi semplificano il rendering di contenuti *responsive* per più dispositivi. Personalizzare i temi per centrare gli obiettivi di apprendimento, o crearne di nuovi. Si possono salvare i temi per riutilizzarli in altri progetti.

**Effetti di movimento (senza conoscenze di programmazione).** Si possono creare transizioni fluide di oggetti che includono percorsi di movimento e rotazioni, anche in progetti *responsive*. Aggiungere effetti a singoli oggetti e gruppi di oggetti. Definire percorsi di movimento lineari, personalizzati e a casaccio per controllare il modo in cui gli oggetti si muovono. Visualizzare l'anteprima delle animazioni al passaggio del mouse per vedere come si svolgono gli effetti sulla timeline del progetto. Offrire un'esperienza di apprendimento di qualità, progettando effetti diversi per i vari dispositivi.

**Didascalie personalizzabili.** Crea corsi che soddisfano gli standard di accessibilità con didascalie generate dalle note delle slide e adattate anche ai video tratti dalle slide. Queste possono essere migliorate controllando il loro aspetto e la loro sequenza.

**Anteprime specifiche per i dispositivi.** Si possono visualizzare in anteprima i contenuti su dispositivi specifici, selezionandoli da un menu di dispositivi preimpostati e aggiungere nuovi dispositivi al menu, se necessario.

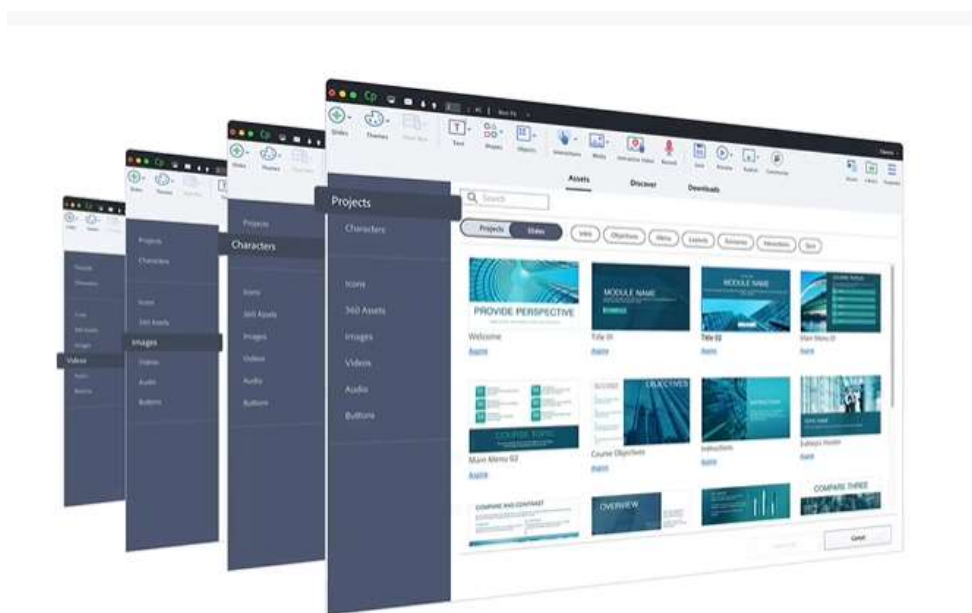
**Azioni avanzate condivise.** Abilita azioni future o multiple in più progetti e crea modelli di azioni condivise da usare con altri moduli. Migliora le azioni condivise creando una sequenza delle variabili e un algoritmo che le manda in loop all'interno di un'azione avanzata.

**Testo a voce.** Mantiene gli studenti in sintonia con i contenuti grazie alla funzione di *voiceover* automatico che trasforma il testo in un parlato di alta qualità in pochi clic. C'è bisogno di cambiare il testo? Basta un clic per aggiornare l'audio.

**Interazioni drag-and-drop.** Rende l'esperienza di apprendimento in eLearning divertente con giochi, quiz e moduli trascinabili che possono essere eseguiti su qualsiasi dispositivo. Si può scegliere gli elementi da trascinare e il punto esatto in cui rilasciarli, in modo da implementare i risultati dell'apprendimento in modo più visuale. Fornisce un feedback audio personalizzabile a ogni tentativo di trascinamento.

**Richiede una certa formazione.** Sarà più facile se si hanno alcune competenze di programmazione di base. È più adatto a sviluppatori esperti che si sentono a proprio agio nel lavorare con qualche conoscenza nell'ambito della programmazione.

È piuttosto difficile aggiornare e mantenere i contenuti esistenti.



### 5.3 Linee guida per l'installazione e l'utilizzo

Una volta acquistata una versione di Adobe Captivate, si ha a disposizione il supporto di installazione:

- Accedere a **Il mio Adobe** per trovare i numeri di serie dei prodotti registrati.
- In alternativa, consultare **Trova un numero di serie**.
- Se non si dispone di un numero di serie, è possibile utilizzare **Captivate in prova** per 30 giorni.

- Qui il [link](#) per il download.



Formazione per principianti: [clicca qui](#)

Questo il sito web ufficiale del prodotto e il link per scaricarlo / acquistarlo:

<https://www.adobe.com/it/products/captivate.html>

È una soluzione completa di creazione dei contenuti indipendente, che offre un ampio controllo su tutti gli aspetti della progettazione del corso e consente la personalizzazione tramite elementi avanzati come oggetti, variabili ed effetti di animazione.

Tutti i requisiti di sistema sono [qui](#).

Come creare un [corso video](#).

**Pubblicare su Adobe Captivate Prime e altri LMS.** E' possibile creare un *ecosistema* di apprendimento e offrire un'esperienza unica agli studenti grazie all'integrazione tra Adobe Captivate e Adobe Captivate Prime LMS. Pubblica i corsi con un solo clic su Adobe Captivate Prime o su altri LMS, leader del settore.



Adobe Captivate offre diverse soluzioni per rendere i progetti conformi a SCORM/AICC e crea anche i file necessari per la conformità. È possibile caricare direttamente il pacchetto pubblicato su un LMS. Adobe Captivate consente il tracciamento 'parola-per-parola', il che significa che sia le risposte corrette che sbagliate vengono segnalate tramite AICC / SCORM o xAPI, a seconda dell'output dello sviluppatore. È anche possibile pesare le risposte, assegnare punteggi parziali e negativi e persino utilizzare le risposte avanzate ai quiz (domande a scelta multipla) per fornire un feedback nella selezione delle risposte, che può attivare ulteriori azioni. Adobe Captivate funziona con qualsiasi sistema di gestione dell'apprendimento (LMS) conforme a SCORM (1.2 o 2004), xAPI (Tin Can) e AICC.

**Pubblicazione su LMS: Flusso di lavoro** ([LMS pubblicazione, reporting e tracking su YouTube video](#))

- Configurare il progetto per LMS
- Creare un file sorgente
- Segnalare le interazioni dei pulsanti
- Visualizzare e modificare le interazioni dei pulsanti
- Anteprima LMS
- Pubblicare il progetto per LMS
- Caricare su LMS

Come configurare il progetto per LMS? Ecco il [link](#).

**Anteprima LMS.** Con Captivate si può ottenere un controllo preciso su tutti gli aspetti del corso riducendo la dipendenza dagli admin del LMS; visualizzare l'anteprima dei corsi in Scorm.com per valutare la compatibilità con l'LMS; ottenere le stringhe degli errori per identificare le parti del corso che richiedono maggiore attenzione.

**Roundtripping con Adobe CC.** Lavora con le migliori app creative del mondo, integrando il roundtrip con Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Audition e molto altro in Adobe Creative Cloud. Conserva tutti i livelli dei file di Photoshop importati e modifica o anima i singoli livelli per ottenere l'effetto giusto. Modifica e migliora i file audio in Adobe Audition per poi riportarli in Adobe Captivate.

**Supporto per l'accessibilità.** Crea facilmente simulazioni e dimostrazioni che rispettano gli standard di accessibilità, come la Sezione 508 e le Linee guida per l'accessibilità dei contenuti Web 2.0 (WCAG 2.0). Per garantire a tutti l'accesso ai contenuti, è possibile definire equivalenti di testo, inserire aree cliccabili che consentano l'accesso alla tastiera e altro ancora.

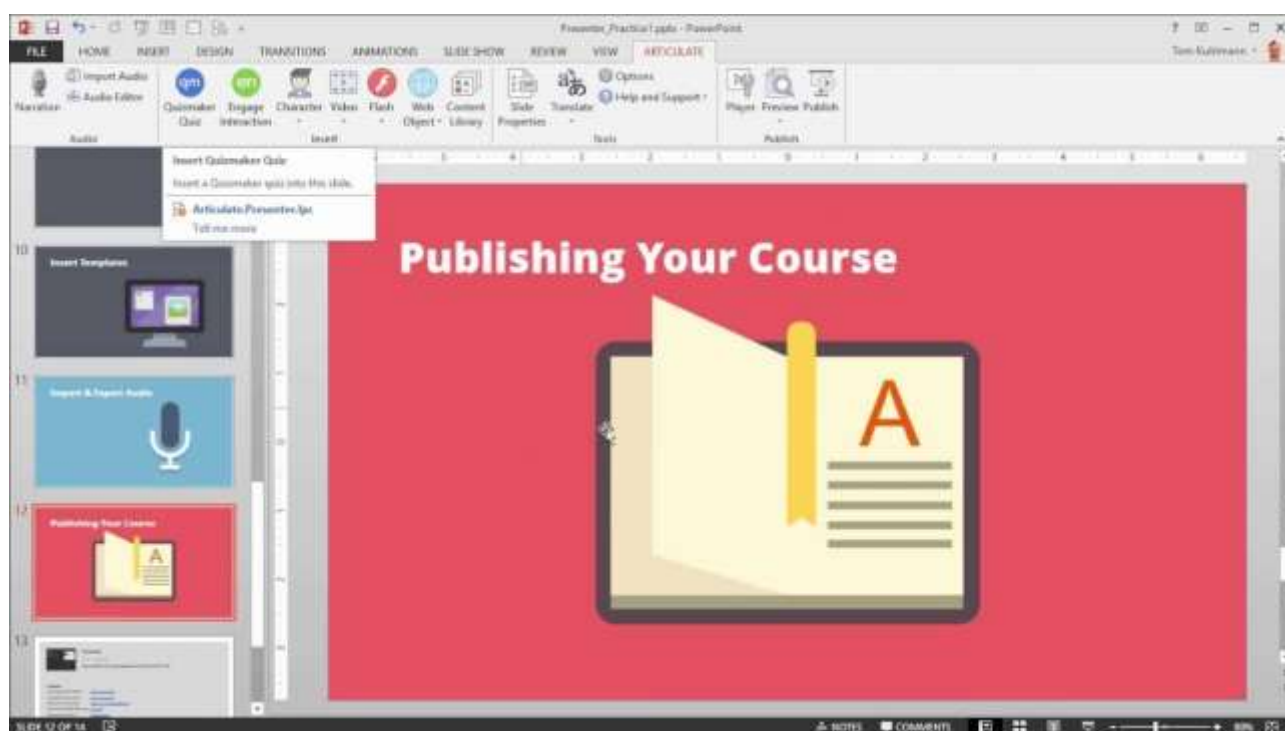


## 6 Articulate Presenter

Programma autore

Attività

Apprendimento basato  
sul gioco



### 6.1 Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità

Creare, narrare e annotare facilmente corsi basati su presentazioni direttamente in PowerPoint: con questa applicazione e il pacchetto Articulate 360, è possibile creare corsi in PowerPoint e quindi aggiungere interazioni, valutazioni, avviare il processo creativo, perfezionare gli elementi del corso grazie alla nuova timeline, che rende semplice la sincronizzazione di audio, animazioni e annotazioni.

Presenter 360° importa e registra l'audio, importa e regola i video in qualsiasi formato e aggiunge filmati Flash, oggetti web e contenuti interattivi alle slide.

Offre soluzioni per la maggior parte delle attività di eLearning e opzioni per la creazione di contenuti per i vari livelli di sviluppatori.

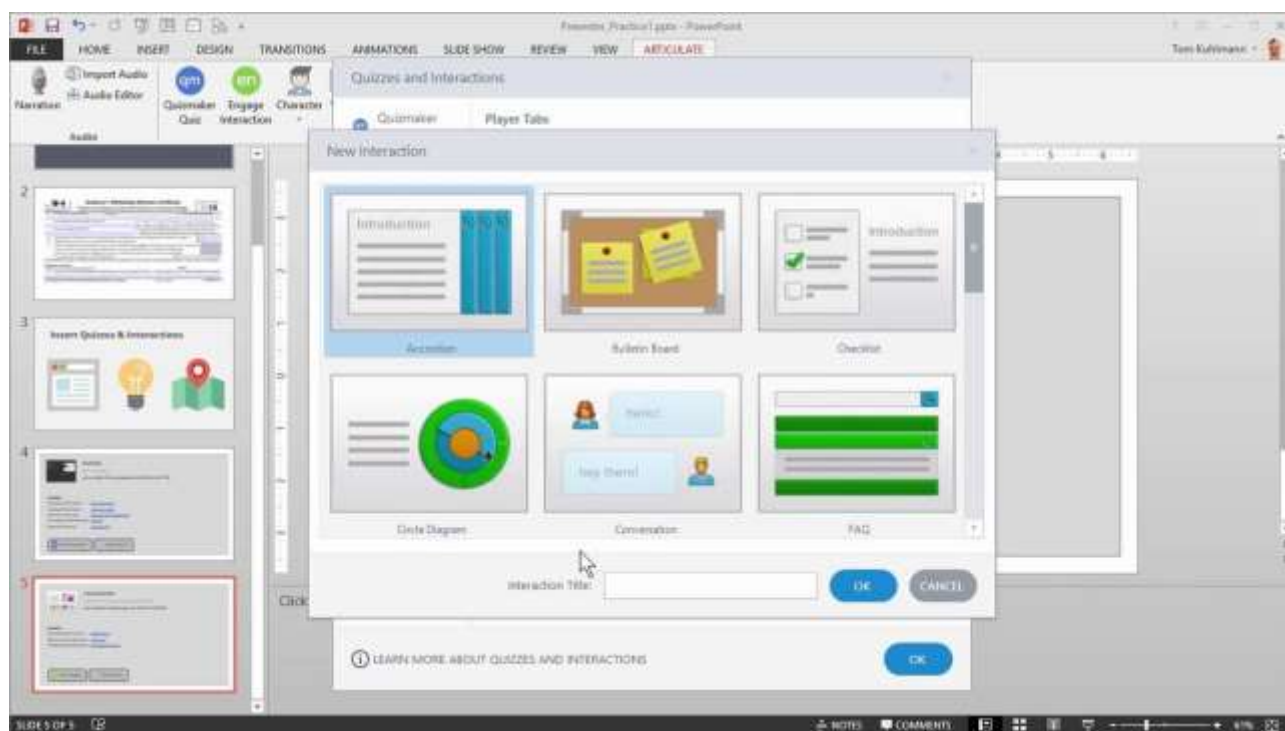
L'interfaccia è simile a quella di PowerPoint, ma con maggiori opzioni di personalizzazione.

Formatta corsi per tutti i dispositivi, senza alcun lavoro aggiuntivo. È sufficiente creare il corso in Presenter 360°, quindi fare clic su **Pubblica**. Il corso viene riprodotto automaticamente ovunque, in modo eccellente. Il *player* si adatta dinamicamente a tutte le dimensioni dello schermo, ottimizza la superficie dello schermo e supporta i tasti touchscreen che consentono agli studenti di scorrere e trascinare per navigare.

### 6.2 Caratteristiche

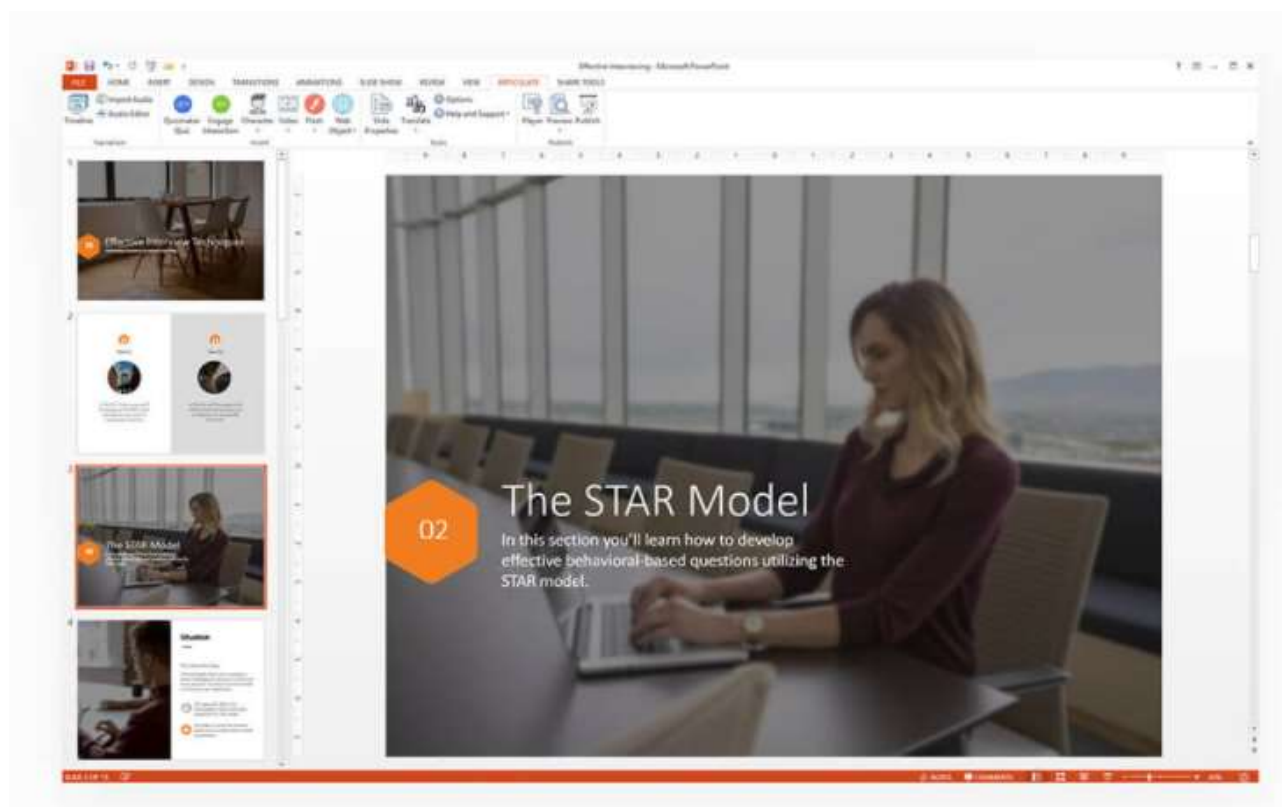
Trasforma le slide in corsi sfogliabili online. Include una serie sempre più ampia di personaggi e modelli di slide per creare corsi dall'aspetto professionale.

Presenter 360° si integra perfettamente con Engage 360° e Quizmaker 360°, in modo da poter coinvolgere facilmente gli studenti. Aggiunge interazioni ricche di contenuti interattivi da Engage 360° per catturare l'attenzione dei discenti. Crea qualsiasi quiz, sondaggio e attività con Quizmaker 360°. Bastano pochi secondi per aggiungere i contenuti di Engage e Quizmaker al corso su Presenter.



È possibile creare 20 tipi di interazioni in modo facile e veloce. Completamente integrata con Presenter 360°, la Content Library 360° include una serie in continua espansione di personaggi e modelli di slide per creare velocemente corsi dall'aspetto professionale. La libreria dei contenuti raccoglie oltre 5 milioni di foto, modelli, personaggi, video e icone.

È necessaria una certa formazione sugli strumenti principali, prima di iniziare a sviluppare corsi. Per sfruttare appieno le capacità di Storyline, è necessario utilizzare livelli, animazioni e variabili. È piuttosto costoso e si paga in una sola volta. Non ci sono costi mensili o possibili rateizzazioni.



Alla fine, è possibile accelerare le revisioni dei progetti. Concludere i progetti con Review 360°, l'app di revisione basata sul web che fa parte di Articulate 360°. È sufficiente caricare il corso realizzato con Presenter 360° per raccogliere e condividere rapidamente il feedback. Gli stakeholder possono vedere l'ultima versione, fare commenti e intervenire nelle discussioni esistenti. E gli autori potete facilmente visualizzare, risolvere e rispondere ai loro commenti, mantenendo tutti aggiornati.

### 6.3 Linee guida per l'installazione e l'utilizzo

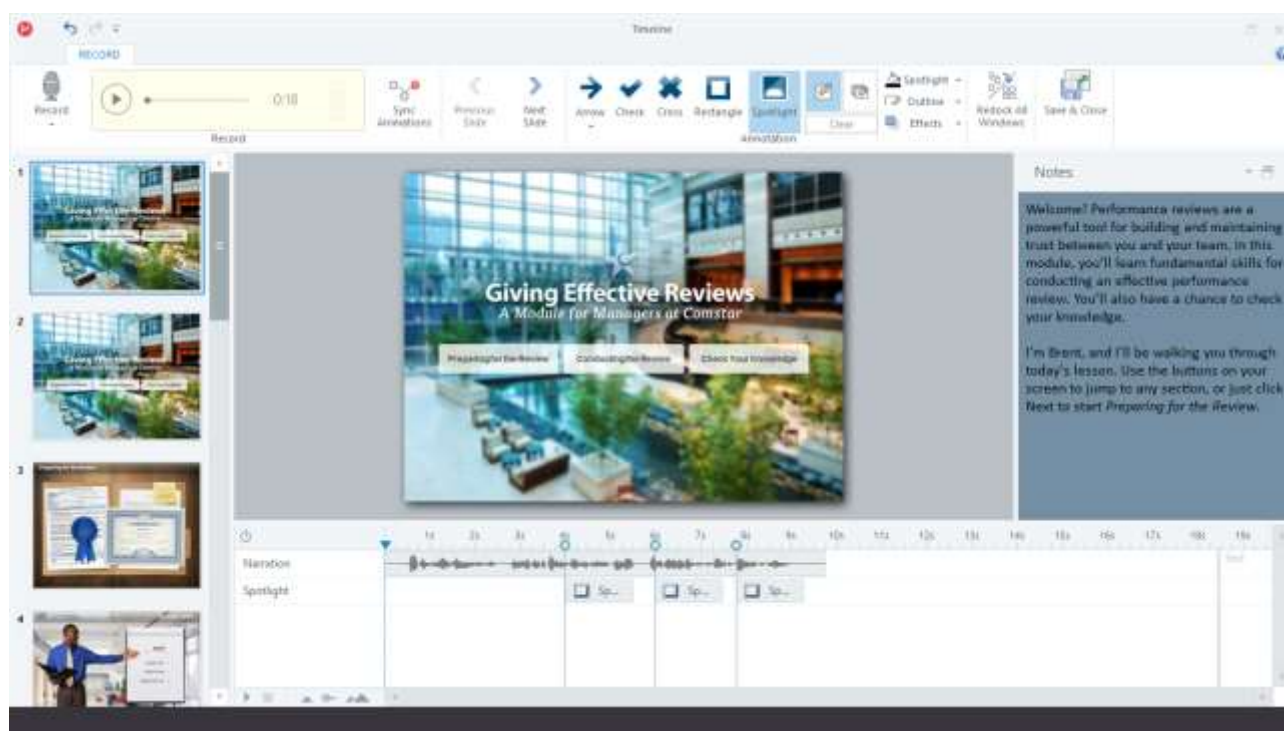
Scegliere il piano (è possibile ottenere una prova gratuita di 30 giorni). Dopo aver selezionato il piano e le caratteristiche, è necessario installare l'applicazione Articulate 360 per il desktop, quindi utilizzarla per installare Studio 360, che include Presenter 360.

Qui il [link](#) per l'iscrizione.

### 6.4 Come fare / tutorial

- Avviare PowerPoint e, se richiesto, scegliere un modello.
- Prima di utilizzare le funzioni di Presenter, è necessario salvare la nuova presentazione. Premere Ctrl+S o fare clic su Salva nella barra degli strumenti per un accesso rapido.
- Cercare una posizione sul disco rigido locale, assegnare un nome alla presentazione e fare clic su Salva.

Il tutorial su YouTube per muovere i primi passi: <https://youtu.be/moGBF08nXWo>



### 6.5 Sito ufficiale e link per il download

Questo il sito web ufficiale del prodotto e il link per scaricarlo / acquistarlo:

<https://articulate.com/360/studio#presenter>

### 6.6 Piattaforma per lo sviluppo

Presenter 360 non è un'applicazione autonoma ma richiede almeno:

- Microsoft Office 365 (solo desktop apps)
- PowerPoint 2019 (32-bit o 64-bit)
- PowerPoint 2016 (32-bit o 64-bit)

Tutti i requisiti di sistema sono [qui](#).

### 6.7 Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS

Se si visualizza un corso di Presenter 360 sul disco rigido locale (o lo si invia ad altri affinché lo visualizzino sui loro dischi rigidi locali), si incontreranno restrizioni di sicurezza da parte del computer, del browser e della rete, che possono causare il malfunzionamento del corso. Per testare i contenuti pubblicati e condividerli con altri, caricarli nell'ambiente per cui sono stati pubblicati:

Pubblicare il corso su Review 360 per raccogliere il feedback degli stakeholder e tenere traccia della cronologia delle versioni. È un ottimo modo per collaborare a un progetto prima di distribuire il corso finale agli studenti:

- Per prima cosa, pubblicare il corso su Review 360;
- poi invitare gli stakeholder a rivedere il corso.

**Pubblicare per la distribuzione sul Web.** Se non c'è bisogno di monitorare i progressi o i risultati degli studenti, la pubblicazione sul web è una buona opzione.

- Per prima cosa, pubblicare il corso per la distribuzione sul web.
- Poi, per portare il corso su un web server, si può fare una delle seguenti operazioni:
  - Utilizzare l'opzione FTP nella finestra di dialogo **Pubblicazione riuscita** per caricare i file pubblicati su un server.
  - Utilizzare il proprio client FTP per caricare i file pubblicati su un server eb.
  - Consegnare i file pubblicati all'amministratore del server perché li carichi su un server.
- Infine, fornire ai discenti l'URL del file presentation.html, che è il file che lancia il corso.

Se non si ha accesso a un server, ecco alcune opzioni gratuite:

- **Tempshare** è un servizio gratuito fornito da Articulate per testare i corsi pubblicati. Il tutorial parla specificamente di Storyline, ma Temp Share funziona anche per i corsi Studio. Nota: i file caricati saranno cancellati dopo 10 giorni.
- **Amazon S3** offre un hosting gratuito con generosi limiti di utilizzo. Se si supera il limite, viene addebitato un piccolo costo.
- Anche **Google Cloud** offre un servizio di hosting gratuito. Se si supera il limite gratuito, viene addebitato un piccolo costo.

**Pubblicare per la distribuzione LMS.** Se si ha bisogno di monitorare i progressi e i risultati dei discenti, un'altra grande opzione è quella di utilizzare il vostro sistema di gestione dell'apprendimento (LMS). Presenter 360 supporta Tin Can API (xAPI), SCORM 2004, SCORM 1.2 e LMS AICC.

- Per prima cosa, pubblicare il corso per la distribuzione all'LMS.
- Quindi, fare clic sull'opzione Zip nella finestra di dialogo **Pubblicazione riuscita** e caricare il file zip sul sistema LMS.
- Infine, invitare i partecipanti su LMS per seguire il corso.



**Pubblicare su supporto CD o altri supporti.** C'è bisogno di distribuire un corso offline? Presenter 360 ha pure questa opzione. Basta pubblicare per CD e poi distribuire il corso ai discenti tramite CD, DVD, USB, e-mail.

- Innanzitutto, pubblicare il corso su supporto CD.
- Poi, a seconda di come si intende distribuire il corso, fare clic su Email, FTP o Zip nella finestra di dialogo **Pubblicazione riuscita**.
- Infine, istruire i discenti a fare doppio clic sul file Launch\_Presentation.exe per lanciare il corso.

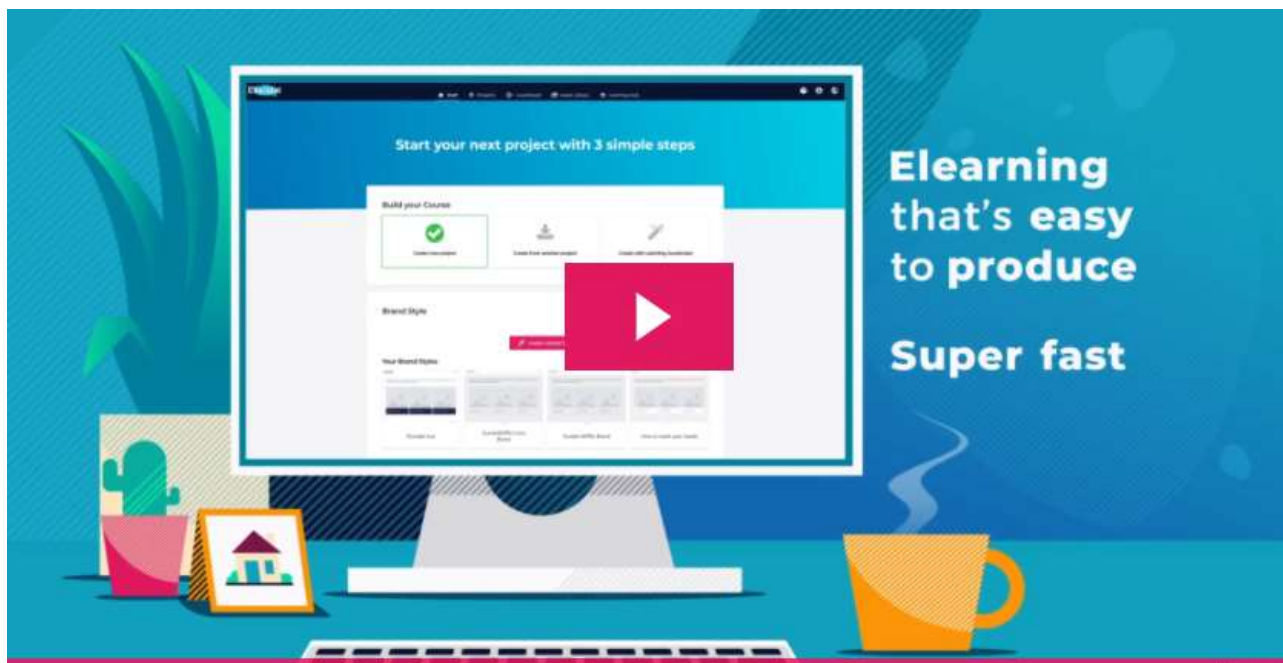


## 7 Elucidat

Programma autore

Attività

Apprendimento basato  
sul gioco



### 7.1 Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità

Elucidat è un software per la creazione di contenuti di e-learning basato sul cloud, progettato per accelerare l'apprendimento quando si lavora in team di qualsiasi dimensione. Con Elucidat, gli utenti possono creare e personalizzare i corsi, controllare e proteggere i contenuti con funzioni basate sui ruoli e misurare l'impatto dei corsi. Le caratteristiche principali includono il controllo del brand, i controlli per l'autoring e la pubblicazione, la gestione dei contenuti grazie a una libreria multimediale integrata, le dashboard e i report analitici sui dati.

Elucidat consente agli utenti di creare corsi a partire da più modelli già testati e di controllare gli elementi del brand, come loghi, font web e colori, su più progetti da un'unica dashboard. Utilizzando la modalità **Autore**, Elucidat fornisce numerosi strumenti per la creazione di corsi, come un layout o un editor per i dispositivi mobili, per assicurarsi che gli utenti producano contenuti di alta qualità in grado di aumentare il coinvolgimento degli studenti.

Con Elucidat è possibile:

- incentivare l'apprendimento online, in modo semplice e con grande qualità
- costruire velocemente un'esperienza di eLearning interattiva, coinvolgente e mobile-friendly

- lavorare in modo collaborativo ed efficiente, anche su larga scala
- gestire senza sforzo i contenuti utilizzando diversi livelli di autorizzazioni all'interno del team, controllare il brand e gli strumenti di localizzazione
- generare un impatto aziendale reale attraverso l'apprendimento
- ottenere un ROI migliore producendo corsi eLearning incentrati sulle persone
- tenere il passo con la forte domanda di formazione online e i cambiamenti aziendali
- rispondere più velocemente alle mutevoli esigenze dell'azienda con processi, flussi di lavoro e modelli avanzati.

Elucidat offre un supporto online tramite live chat, una solida repository di conoscenze online, documenti, articoli e video integrati.

### 7.2 Caratteristiche

Elucidat funziona al meglio per i grandi team e per le organizzazioni globali, aiutandoli a produrre e gestire esperienze di apprendimento digitale di alta qualità. È costoso, soprattutto se non si producono molti contenuti. La suite di traduzione è disponibile solo per gli utenti del piano **Enterprise** con 10.000 studenti.

È facile inserire elementi interattivi come pulsanti, flip card e caselle. È facile gestire i contenuti con il lavoro collaborativo e assegnando i ruoli.

E' possibile ricevere informazioni dettagliate su come gli studenti interagiscono con il corso grazie alle dashboard che raccolgono dati e analytics. Le caratteristiche principali sono: la creazione di test e quiz, la gestione di video e audio, la personalizzazione di un corso con immagini e testo. I punti di forza sono: Facilità di creazione, Controllo del brand, Contenuti coinvolgenti, Quiz e valutazioni, Gestione e collaborazione degli utenti, Gestione dei contenuti, Pubblicazione e integrazioni, Analisi Sicurezza.

Altre caratteristiche (in ordine alfabetico):

- Accademico/Educazione
- Cruscotto attività
- API
- Apprendimento asincrono
- Registrazione audio/video
- Apprendimento misto
- Creazione di corsi integrata
- LMS integrato
- Libreria di contenuti
- Gestione dei contenuti

- Aziendale/Aziendale
- Creazione di corsi
- Pubblicazione di corsi
- Monitoraggio dei corsi
- Marchio personalizzabile
- Domande personalizzabili
- Modelli personalizzabili
- Importazione/esportazione di dati
- Monitoraggio del coinvolgimento
- Gamification
- Contenuto interattivo
- Apprendimento interattivo
- Portale per gli studenti
- Accesso mobile
- Apprendimento mobile
- Modellazione e simulazione
- Multi-lingua
- Quiz
- Conformità SCORM
- Monitoraggio delle competenze
- Apprendimento sociale
- Storyboarding
- Apprendimento sincrono
- Gestione dei modelli
- Test/valutazioni
- Integrazioni di terze parti
- Aziende di formazione
- Gestione degli utenti
- Gestione dei video
- Aula virtuale

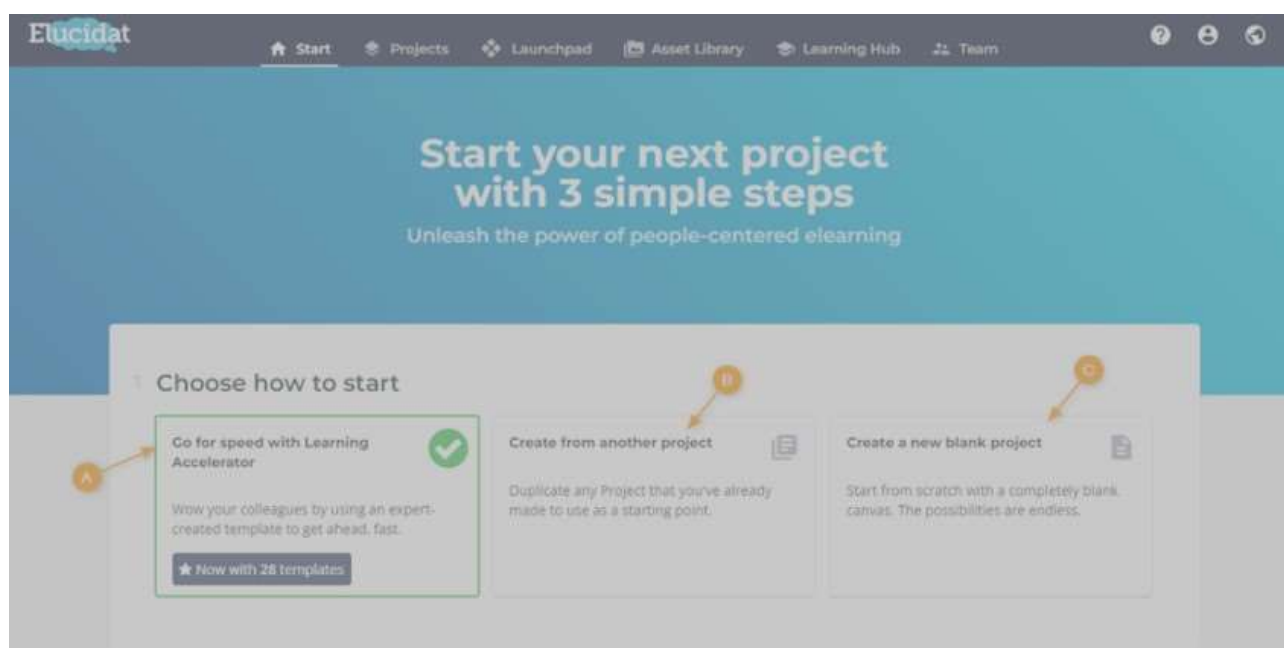
Anche gli sviluppatori di contenuti meno esperti possono creare corsi di qualità.

È possibile creare corsi singoli che si adattano a qualsiasi dispositivo. Non ci sono molte opzioni come in altri software di authoring per creare interattività personalizzata o altri elementi.

Gli sviluppatori esperti possono sentirsi limitati dal flusso di lavoro e dalla mancanza di flessibilità.

### 7.3 Linee guida per l'installazione e l'utilizzo

Una volta effettuato l'accesso, vi troverete nella pagina iniziale. Qui è possibile creare un progetto, utilizzando la nostra procedura guidata per i progetti di Learning Accelerator (A), duplicando un altro progetto esistente (B) o creando un nuovo progetto da zero (C).



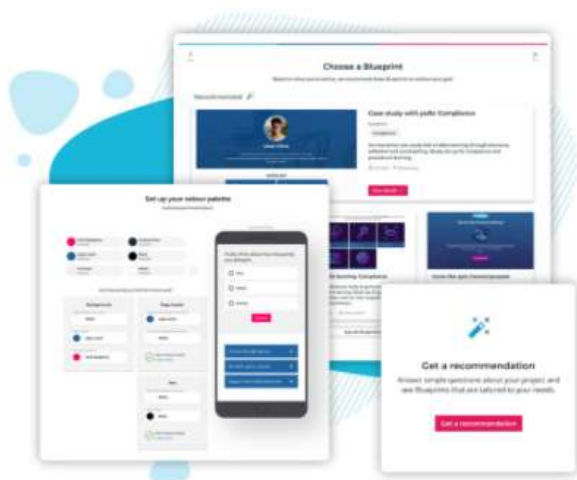
### 7.4 Come fare / tutorial

Ispirazioni e suggerimenti, guide e approfondimenti di esperti che aiuteranno a produrre corsi eLearning incentrati sulle persone: un canale dedicato su YouTube (da dove iniziare: [clicca qui](#)) che aiuta a sfruttare al meglio gli strumenti della piattaforma Elucidat, spiegando i retroscena e mostrando come sono stati realizzati i corsi. Il team di Elucidat si offre per supportare i formatori nella creazione di corsi che abbiano un impatto reale.

In cerca di ispirazione per creare corsi eLearning? Consultare il blog:  
<https://www.elucidat.com/blog/>

### Anyone can create great elearning with Elucidat

Let our platform do the heavy lifting for you – so you and your team can focus on delivering the best training where it's needed most.



#### Build projects faster

Start your elearning project from scratch or use our industry-leading [Learning Accelerator](#) to produce it 4x faster.



#### Edit easily

Change your course structure, add your content and customize your layout. All in a super friendly interface anyone can use.



#### Stay on-brand

Set up your brand in a few clicks. Your styles will be there for your team to use, keeping every project brand-compliant.

[Free Demo](#)

[Get Pricing](#)

È anche possibile prenotare una demo personalizzata per iniziare.

Se si ha bisogno di un aiuto per utilizzare la piattaforma di authoring di Elucidat, è a disposizione il centro di assistenza: <http://help.elucidat.com/>.

### 7.5 Sito ufficiale e link per il download

Questo il sito web ufficiale del prodotto e il link per scaricarlo / acquistarlo:

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

### 7.6 Piattaforma per lo sviluppo

La pluripremiata piattaforma di authoring Elucidat è autonoma e consente ai team di grandi dimensioni di usufruire di corsi online efficaci.

### 7.7 Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS

Come strumento di authoring di nuova generazione, la piattaforma Elucidat produce contenuti eLearning in HTML5 di alta qualità e conformi allo SCORM. Supportando la maggior parte dei formati di eLearning, nonché la reportistica avanzata sui dati xAPI e i contenuti interattivi per i dispositivi mobili, Elucidat è considerato uno dei migliori strumenti per la creazione di contenuti compatibili con SCORM sia per Mac che per Windows.

Per la pubblicazione dei corsi, gli utenti possono pubblicare e rilasciare i corsi utilizzando un link web incorporato, file SCORN esportabili per qualsiasi LMS o LRS, o possono caricarli direttamente su Elucidat Learning Launchpad. Con la suite Elucidat Analytics, gli utenti sono in grado di tracciare e visualizzare le metriche dei corsi, come il coinvolgimento nel corso o l'utilizzo dei dispositivi, per identificare potenziali problemi di contenuto e lacune di conoscenza da risolvere.

Specifiche supportate: SCORM 1.2; SCORM 2004; Sezione 508xAPI/Tin Can API



## 8 Lectora

Programma autore

Attività

### Rapid Modular Development

Reduce. Reuse. Repurpose.  
Professional Output Accelerated



### 8.1 Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità

Lectora è una suite progettata per soddisfare le diverse esigenze dei creatori di corsi, dalla creazione di corsi base con slide alla creazione di progetti personalizzati più complessi. Si differenzia da altri strumenti per l'inclusione nel pacchetto di servizi esterni, come i modelli di eLearning, i personaggi avatar e la possibilità di moltissime interazioni. È possibile gestire il contenuto e l'aggiornamento delle risorse a livello globale.

È disponibile gratuitamente oppure con abbonamenti mensili e annuali.

### 8.2 Caratteristiche

Lectora Inspire è una suite che contiene strumenti di sviluppo per creare corsi interattivi. Lectora è uno strumento con molti "plug-in" inclusi che possono essere utilizzati per creare diversi tipi di contenuti. E' in grado di offrire corsi con una esperienza di navigazione ramificata, interazioni click-to-reveal, verifiche delle conoscenze acquisite, quiz e valutazioni, feedback e altro ancora. Contiene una varietà di modelli modulari, framework e animazioni.

Offre supporto attraverso una completa documentazione e altri strumenti online.

**Progettazione di corsi responsive.** L'approccio unico di Lectora alla progettazione per dispositivi mobile è molto flessibile: offre il massimo controllo sulla visualizzazione dei contenuti adattandoli alle varie dimensioni; i contenuti si adattano automaticamente al dispositivo di visualizzazione, ma è anche possibile apportare modifiche.

**Interattività.** Con Lectora si può dare vita a tutte le esperienze di apprendimento:

- Offre la possibilità di una navigazione ramificata, interazioni click-to-reveal, verifiche delle conoscenze acquisite, quiz e valutazioni, feedback e altro ancora.
- Sfrutta animazioni, timeline basati su eventi per sincronizzare audio, video e azioni dell'utente in una sequenza temporizzata.

**Nuovi modelli** per semplificare il flusso di lavoro. Si possono costruire esperienze di eLearning accattivanti ed efficaci dal punto di vista didattico utilizzando nuovissimi modelli di progetto, tra cui corsi, temi, stili coordinati, layout e altro ancora! Creare rapidamente corsi con modelli già integrati scegliendo tra una varietà di moduli, strutture e interazioni dalla libreria di risorse di Lectora, tutti ottimizzati e accessibili ai dispositivi mobili:

- Modelli di corsi dal design moderno.
- Layout, interazioni, verifiche delle conoscenze, quiz e molto altro.
- Temi e stili versatili, pronti per l'uso
- Strutture introduttive

**Libreria di risorse integrata.** Per migliorare l'aspetto dei corsi con icone, personaggi, immagini e altro ancora.



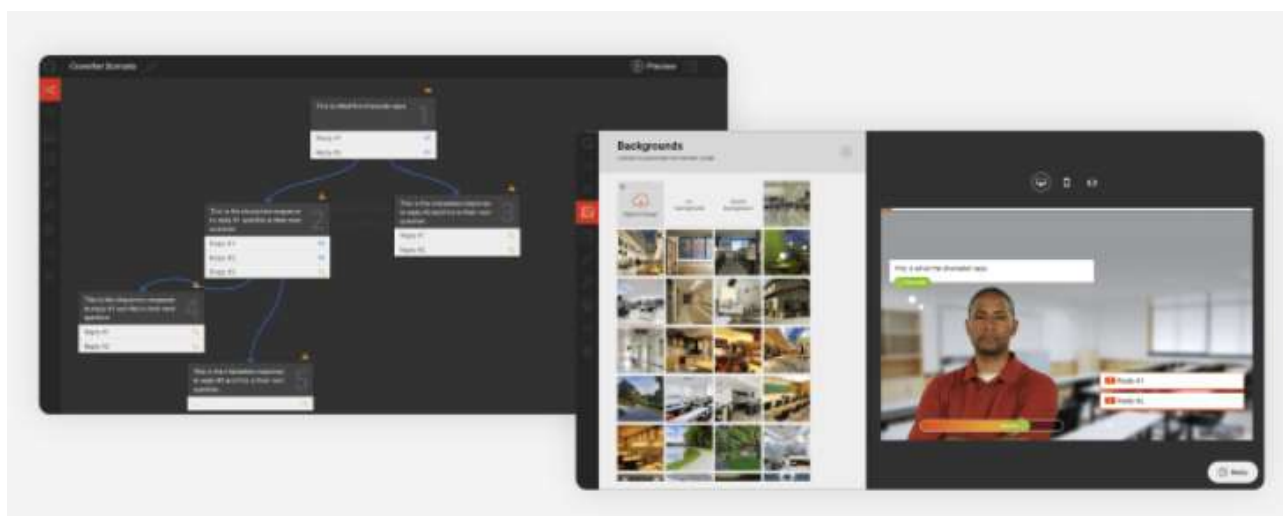
**Registratore di schermo ed editor A/V.** Basta selezionare l'area dello schermo da registrare, aggiungere la webcam e via! Si possono personalizzare i corsi con i video utilizzando lo strumento di registrazione e modifica dello schermo. Si registra con la webcam, sincronizzandosi con le slide; si può animare la registrazione con testi, immagini, animazioni e transizioni, modificare le tracce audio in pochi clic. La curva di apprendimento sarà efficace anche se il supporto è limitato. Gli editor audio e video integrati hanno capacità di registrazione limitate.

**Accessibilità.** Creare un'esperienza migliore per tutti gli studenti tenendo conto dell'accessibilità fin dall'inizio della progettazione del corso. Le impostazioni di accessibilità integrate in Lectora sono all'avanguardia nel settore e offrono le funzionalità necessarie per garantire a tutti i discenti la formazione più efficace possibile.

**Traduzioni e sintesi vocale.** Con Lectora è possibile coinvolgere studenti a scala globale:

- 7 lingue: Inglese, francese, tedesco, spagnolo, svedese, cinese (mandarino) e portoghese brasiliano.
- Risparmio di tempo nell'importazione ed esportazione di file di traduzione con XLIFF (XML Localization Interchange File Format).

**Apprendimento personalizzato.** Con Lectora si può tracciare il comportamento del discente e di conseguenza adattare i contenuti, risolvendo le carenze con BranchTrack (integrato con Lectora). Utilizza le variabili e le condizioni per creare percorsi di apprendimento personalizzati che si adattano in base al comportamento dei clic. Crea esperienze avanzate per guidare i comportamenti e massimizzare le prestazioni degli studenti.



**Importare da PowerPoint.** Converte rapidamente le slide da PowerPoint in pagine del corso. Carica e trasforma le presentazioni di PowerPoint in esperienze eLearning coinvolgenti, in pochi clic.

È sufficiente inserire un file PPT direttamente in un corso o in un modello esistente facendo clic sull'icona nella barra degli strumenti, aggiungere una valutazione, pubblicare e via! Oppure, trasformare le slide statiche in un video, con il registratore dello schermo integrato.

**Authoring collaborativo.** Si può lavorare con altri senza perdere il lavoro (e le idee): registra automaticamente le revisioni dei corsi per tenere traccia della cronologia delle versioni e per comunicare le modifiche ai membri connessi in remoto. Tiene traccia della versione di ogni singolo corso per offrire sempre i contenuti eLearning più aggiornati.

**ReviewLink.** Condividere. Collaborare. Avere successo. Con ReviewLink, parte integrante di Lectora, gli stakeholder e gli esperti possono fornire commenti durante tutto il corso, riducendo così le revisioni e velocizzando verifiche e controlli.

Inoltre, è dotata di una dashboard amministrativa che consente agli utenti di assegnare i progetti ai revisori e di inviare notifiche di richiesta ai membri del team, semplificando i processi di approvazione. Lectora Online consente agli amministratori di criptare i dati e di concedere le autorizzazioni di modifica solo a utenti specifici.

### 8.3 Linee guida per l'installazione e l'utilizzo

Una volta acquistato un prodotto o un servizio, si accede alla webapp scegliendo la lingua, l'ID utente e la password.



Questo il [link](#) per effettuare il log in.

### 8.4 Come fare / tutorial

Lectora è uno strumento di authoring facile da usare, disponibile sia su cloud che su desktop. Lectora consente di creare rapidamente corsi interattivi e compatibili con le WCAG, ottenendo risultati straordinari. Contiene moltissimi strumenti e soluzioni per aumentare le performance, di conseguenza esistono versioni semplici o avanzate a seconda delle esigenze.

Il tutorial per muovere i primi passi con Lectora è [qui](#).

### 8.5 Sito ufficiale e link per il download

Questo il sito web ufficiale del prodotto e il link per scaricarlo / acquistarlo:

<https://www.elearningbrothers.com/create-learning/lectora>

### 8.6 Piattaforma per lo sviluppo

Lectora Online è una soluzione basata sul cloud che offre alle piccole e grandi imprese strumenti di authoring per progettare, pubblicare e distribuire corsi su più piattaforme. Consente agli utenti di collaborare con i membri del team e di tenere traccia automaticamente dei contenuti grazie alle funzionalità di versioning.

### 8.7 Generated Content and compatibility with the LMS and CMS platforms

Si integra facilmente con HTML, CSS e Javascript. Presenta una notevole flessibilità di pubblicazione. Traccia le prestazioni dei discenti pubblicandole su un file compatibile con LMS/LRS. Pubblica in qualsiasi formato, compresi SCORM, xAPI, HTML5, AICC, cmi5 e altri ancora. Direttamente su Rockstar Learning Platform, SABA, Healthstream™, Docebo®, SCORM Cloud e altri.

Lectora Online consente alle aziende di importare/esportare banche di domande sulla piattaforma e di incorporare quiz o file multimediali nelle valutazioni. I manager possono accedere a varie risorse digitali, tra cui foto, video, modelli ed effetti sonori dalla libreria multimediale integrata.

## 9 Audiotool

### Creazione Video & Audio

### 9.1 Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità

Audiotool è una premiata piattaforma audio digitale (DAW) online che funziona direttamente nel browser. Senza bisogno di programmi di installazione, Audiotool offre tutti gli strumenti necessari per produrre musica in modo professionale e liberare il potenziale creativo.

### 9.2 Caratteristiche

#### Struttura Modulare

Tutti i dispositivi Audiotool possono essere aggiunti liberamente al pc: i cavi digitali possono essere trascinati manualmente e inseriti nelle apposite uscite, come facevano un tempo i primi musicisti elettronici.

#### Campioni e preimpostazioni

Godetevi una libreria in continua crescita, alimentata dalla community e basata sul cloud, con oltre 1.000.000 campioni. Sono inoltre disponibili oltre 200.000 preimpostazioni accessibili attraverso i vari browser.

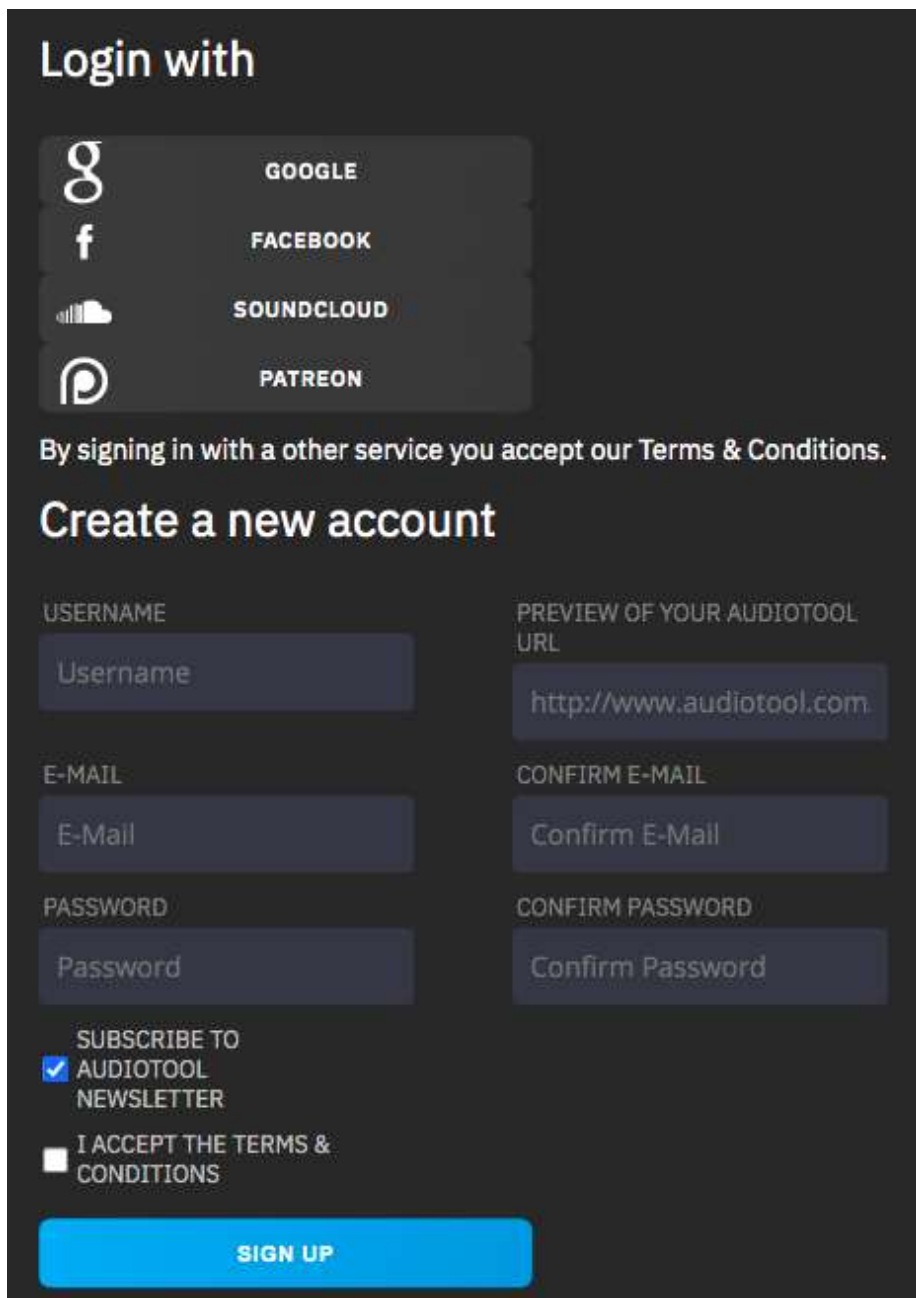
#### Produzione in Cloud

Tutte le risorse delle tracce sono memorizzate sui server di Audiotool. Ciò significa che potete accedere al vostro lavoro da qualsiasi browser del mondo senza preoccuparvi di ulteriori installazioni di software.

- Collaborazione e controllo
- Sintetizzatori
- Macchine per batteria
- Mixaggio e routing
- Effetti
- Dinamica e spettro
- Editing di campioni



### 9.3 Linee guida per l'installazione e l'utilizzo



The screenshot shows a dark-themed web interface for Audiotool. At the top, it says "Login with" followed by four social media icons: Google, Facebook, SoundCloud, and Patreon. Below this, a line of text states: "By signing in with a other service you accept our Terms & Conditions." The main section is titled "Create a new account". It contains two columns of input fields. The left column has fields for "USERNAME" (with placeholder "Username"), "E-MAIL" (with placeholder "E-Mail"), and "PASSWORD" (with placeholder "Password"). The right column has a "PREVIEW OF YOUR AUDIOTOOL URL" (with placeholder "http://www.audiotool.com"), a "CONFIRM E-MAIL" field (with placeholder "Confirm E-Mail"), and a "CONFIRM PASSWORD" field (with placeholder "Confirm Password"). Below the input fields, there are two checkboxes: "SUBSCRIBE TO AUDIOTOOL NEWSLETTER" (which is checked) and "I ACCEPT THE TERMS & CONDITIONS" (which is unchecked). At the bottom, there is a large blue button labeled "SIGN UP".

### 9.4 Come fare / tutorial

<https://youtu.be/-GZFU2xU0Vs>

<https://www.audiotool.com/help/tutorials>

### 9.5 Sito ufficiale e link per il download

Questo il sito web ufficiale del prodotto e il link per scaricarlo / acquistarlo:

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

### 9.6 Piattaforma per lo sviluppo

Indipendente.

### 9.7 Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS

Audiotool è un potente studio di produzione musicale online che funziona direttamente, senza installazioni o plugin.

## 10 Open Shot

### Creazione Video & Audio

#### 10.1 Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità

OpenShot Video Editor è un premiato editor video open-source, disponibile su Linux, Mac e Windows. OpenShot è in grado di creare video, film e animazioni straordinari con un'interfaccia facile da usare e un ricco set di funzioni.

#### 10.2 Caratteristiche

##### Our Features



##### Cross-Platform

OpenShot is a cross-platform video editor, with support for Linux, Mac, and Windows. Get started and [download](#) our installer today.



##### Trim & Slice

Quickly trim down your videos, and find those perfect moments. OpenShot has many easy ways to cut your video.



##### Animation & Keyframes

Using our powerful animation framework, you can fade, slide, bounce, and animate anything in your video project.



##### Unlimited Tracks

Add as many layers as you need for watermarks, background videos, audio tracks, and more.



##### Video Effects

Using our video effects engine, remove the background from your video, invert the colors, adjust brightness, and more.



##### Audio Waveforms

Visualize your audio files as waveforms, and even output the waveforms as part of your video.



##### Title Editor

Adding titles to your video has never been easier. Use one of our templates, or make your own.



##### 3D Animations

Render beautiful 3D animated titles and effects, such as snow, lens flares, or flying text.



##### Slow Motion & Time Effects

Control the power of time, reversing, slowing down, and speeding up video. Use a preset or animate the playback speed and direction.

#### 10.3 Linee guida per l'installazione e l'utilizzo

OpenShot Video Editor è disponibile per il download su Linux, OS X e Windows. E' possibile installarlo attraverso i link diretti per il download che i file torrent.

### OS X (64-bit DMG)

Compatible with OS X 10.15+. Drag the OpenShot icon into your Applications.

[Download v2.6.1](#)

Torrent

Looking for a different download?

[Linux Downloads](#)
[Chrome OS Downloads](#)
[OS X Downloads](#)
[Windows Downloads](#)
[Daily Builds](#)
[Source Code](#)

### 10.4 Come fare / tutorial

<https://www.openshot.org/videos/>

[https://cdn.openshot.org/static/files/user-guide/quick\\_tutorial.html](https://cdn.openshot.org/static/files/user-guide/quick_tutorial.html)

#### **Fase 1 – Importare file multimediali**

Prima di iniziare a realizzare un video, è necessario importare i file multimediali in OpenShot. La maggior parte dei formati di video, immagini e file musicali funziona. È possibile trascinare e rilasciare video, immagini, file musicali direttamente dal desktop a OpenShot. Assicurarsi di rilasciare i file nel punto indicato dal cursore.

#### **Fase 2 – Disporre video e foto sulla timeline**

Poi trascinare video o foto su una traccia della timeline. La timeline rappresenta il video finale, quindi disporre i contenuti nella sequenza desiderata. Se si sovrappongono due clip, OpenShot creerà automaticamente una dissolvenza tra di esse, visualizzata da rettangoli blu arrotondati. È possibile riorganizzare le clip tutte le volte che si vuole, semplicemente trascinandole e rilasciandole.

#### **Fase 3 – Aggiungere Musica alla timeline**

Per rendere più interessante il progetto occorre aggiungere della musica. Fare clic sul file musicale importato al punto 1 e trascinarlo sulla timeline. Se la canzone è troppo lunga, afferrare il bordo destro della clip musicale e ridimensionarla (in questo modo finirà prima). Se la musica è troppo corta, si può anche inserire lo stesso file più volte.

#### **Fase 4 – Anteprima del progetto**

Per visualizzare un'anteprima del video, fare clic sul pulsante **Play** sotto la finestra di anteprima. È inoltre possibile mettere in pausa, riavvolgere e mandare avanti il video facendo clic sui pulsanti corrispondenti.

#### **Fase 5 – Esportare il Video**

Una volta soddisfatti del progetto, il passo successivo è l'esportazione. Questa operazione convertirà il progetto OpenShot in un singolo file video, che funzionerà sulla maggior parte dei lettori multimediali (come VLC) o siti web (come YouTube, Vimeo, ecc.).

Fare clic sull'icona Esporta video nella parte superiore dello schermo (oppure utilizzare il menu File > Esporta video). Scegliere una delle numerose opzioni di esportazione preimpostate e fare clic sul pulsante **Esporta video**.

### 10.5 Sito ufficiale e link per il download

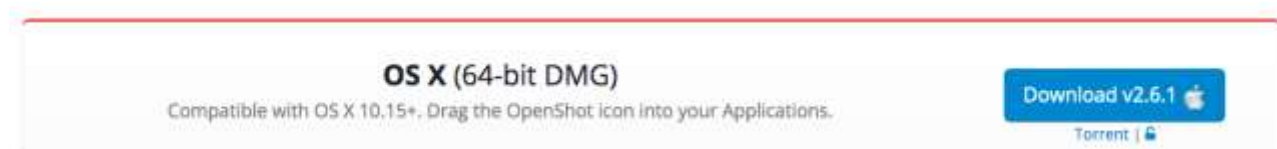
Questo il sito web ufficiale del prodotto e il link per scaricarlo:

<https://www.openshot.org/download/>

## 10.6 Piattaforma per lo sviluppo

OpenShot Video Editor è un software gratuito.

## 10.7 Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS



Looking for a different download?




## 11 Reaper

### Creazione Video & Audio

### 11.1 Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità

DAW - Piattaforma Digital Audio - Open source - Reaper è una suite completa per progetti audio, che comprende tutti gli aspetti della produzione, compresa la sincronizzazione video.

### 11.2 Caratteristiche



### Record

Record and overdub audio and MIDI. The number of simultaneous recording inputs is limited only by your hardware.

Record directly to any of a dozen supported audio formats, at any sample rate or bit depth.

Any track can record audio or MIDI input, or record that track's processed audio or MIDI output.

Record multiple takes or layers, overdub, punch in and out, or record in a loop.

Record arm and disarm tracks without stopping playback.

Record directly to stereo, surround, or multichannel audio files, before or after effects processing.

Monitor inputs with or without software FX.

Set up multiple monitor mixes with separate FX processing.

Tape-style varispeed recording and playback.

Record simultaneously to multiple disks for redundancy and scalability.

### Produce

Drag and drop to import, arrange, and render.

Freely mix audio, MIDI, video, still image media on any track.

Easily move, split, glue, resize, trim, loop, time stretch, pitch shift, fade, crossfade, slip, snap to grid, without switching tools.

Intuitive zoom, scroll, scrub, jog, tab to audio transient, MIDI navigation.

Simple and powerful nested folder system allows group editing, routing, bussing, all in one step.

Open multiple projects simultaneously in separate tabs.


Full automation recording, playback, and editing support for track and media item take controls and plug-ins.

Easily manage tempo, time signature, and varispeed changes.

Separate audio or MIDI into freely arrangeable takes and lanes for easy comping.

Easily copy or move regions, to quickly try out alternate arrangements.

Thorough and flexible multichannel support. Each track supports up to 64 individually routable channels.





### Customize

Thoroughly customizable appearance - change colors, icons, toolbars, layouts, almost anything. Switch between multiple layouts as needed for different tasks.

REAPER's outboard windows can be shown, hidden, docked, or displayed on a separate monitor. Save and recall screensets for different tasks.

Almost anything that REAPER can do, literally thousands of actions, alone or in sequence, can be triggered by a keystroke, toolbar button, or external controller.

Easily extensible. Develop simple macros or complex extensions in Lua, EEL, or Python.

Deeply extensible. Includes an integrated development environment for composing, editing, and testing **ReaScripts**.



### Transform



Insert almost any third-party audio or MIDI plug-in: VST, VST3, VSTi, LV2, LV2i, DX/DXi (Windows only), AU/AUI (macOS only), JSFX.

Apply FX in real time, or non-destructively render FX output.

Real-time network FX processing: use other local machines as an FX farm.

Includes the JSFX audio and midi plug-in scripting engine, and hundreds of user-programmable effects.

ReWire (audio and MIDI) any capable application for even more flexibility.

Automatic plug-in delay compensation (PDC).

Industry-leading performance and multiprocessor utilization.

Native bridging and firewalling: run 32-bit plug-ins in REAPER x64, maximize RAM utilization, protect against and recover from plug-in crashes.

Sidechain any plug-in, even if the plug-in does not natively support sidechaining.

Real-time pitch shifting, correction, and time stretch. Includes multiple pitch/timestretch engines including **Elastique 3 Pro**.

ReaSurround included, for spatial visualization and processing of stereo, surround, or multichannel audio (up to 64 channels).

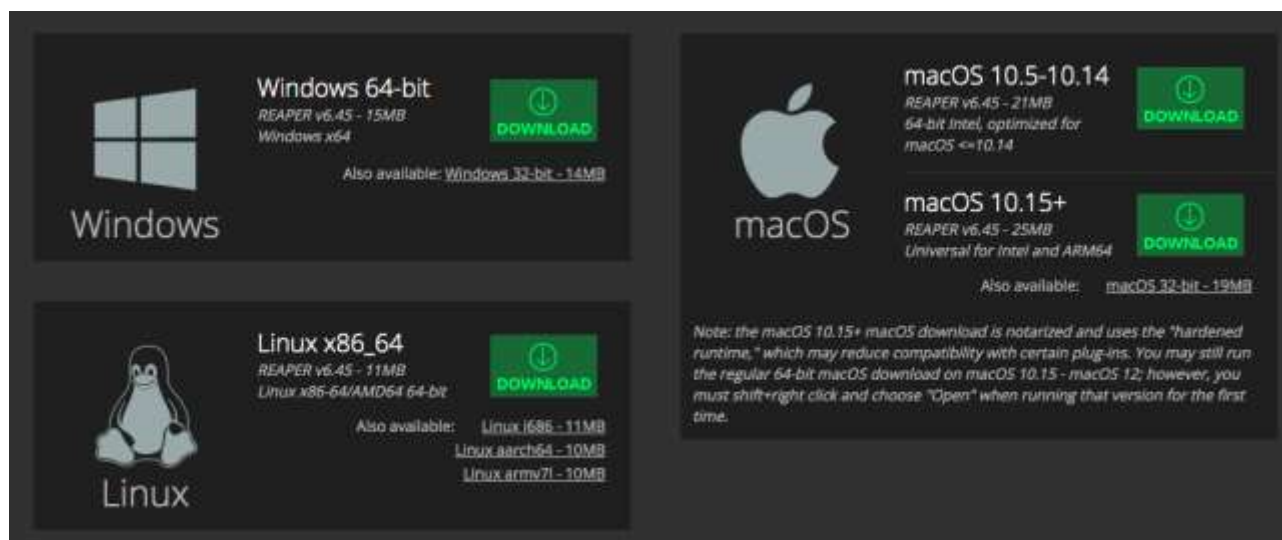
Special-use plug-ins to virtualize outboard hardware, manage MIDI signals, stream audio, connect to NINJAM servers, and more.

### 11.3 Linee guida per l'installazione e l'utilizzo

<https://dlz.reaper.fm/userguide/ReaperUserGuide645c.pdf>

Una nuova licenza di REAPER 6 include aggiornamenti gratuiti illimitati fino alla versione 7.99. La frequenza varia, ma in genere gli aggiornamenti vengono rilasciati ogni settimana circa.

Questi aggiornamenti includono: correzioni di bug, miglioramenti e nuove funzionalità, tutte gratuite. Gli aggiornamenti richiedono solo un minuto o poco più. Tutte le preferenze e le configurazioni vengono mantenute, così come la compatibilità.



#### 11.4 Come fare / tutorial

<https://youtu.be/iQM12Rx0Hf0>

#### 11.5 Sito ufficiale e link per il download

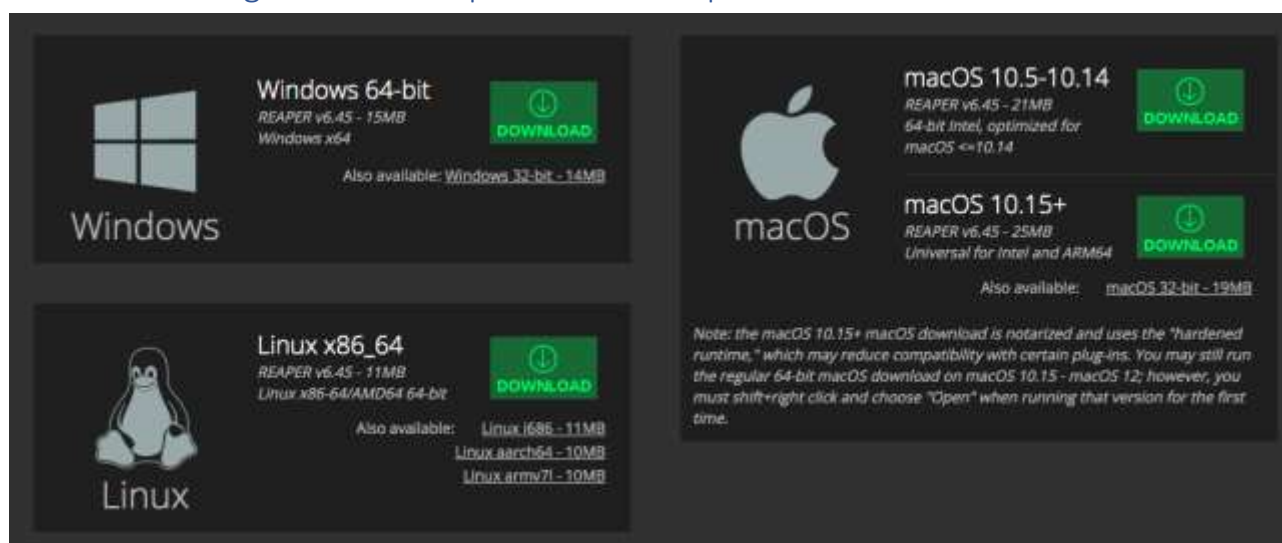
Questo il sito web ufficiale del prodotto e il link per scaricarlo:

<https://www.reaper.fm/userguide.php>

#### 11.6 Piattaforma per lo sviluppo

Software

#### 11.7 Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS



## 12 Shotcut

### Creazione Video & Audio

### 12.1 Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità

Shotcut è un editor video gratuito, open source e multiplatforma.

### 12.2 Caratteristiche

- Supporta il grande formato
- Supporta i più recenti formati audio e video grazie a FFmpeg
- Supporta i formati immagine più diffusi come BMP, GIF, JPEG, PNG, SVG, TIFF, WebP e le sequenze di immagini
- Non è necessaria alcuna importazione - editing nativo della timeline
- Ricerca accurata dei fotogrammi per molti formati
- Timeline multiformato: possibilità di combinare risoluzioni e frame rate all'interno di un progetto
- Acquisizione webcam
- Acquisizione audio
- Supporto per risoluzioni 4K
- Riproduzione di flussi di rete (HTTP, HLS, RTMP, RTSP, MMS, UDP)
- Plugin di generazione video Frei0r (ad es. barre di colore e plasma)
- Generatori di colore, testo, rumore e contatori
- Esportazione EDL (Elenco decisioni di modifica CMX3600)
- Esportazione di un singolo fotogramma come immagine o di un video come sequenza di immagini
- File video con canale alfa, sia in lettura che in scrittura
- Mappatura dei toni da HDR a SDR

## 12.3 Linee guida per l'installazione e l'utilizzo

### Download

We pledge that our downloads are always free of malware, spyware, and adware. Furthermore, we refuse to bundle any software unrelated to Shotcut such as browser toolbars or download managers. However, we can only provide that guarantee if you come to this website to download.

**Current Version: 21.12.24**

We think your OS is *macOS*.

Show downloads for GNU/Linux | macOS | Microsoft Windows | All

**macOS**

(64-bit macOS 10.12+)

MOST PEOPLE SHOULD GET THE **INTEL** BUILD. ARM64 IS FOR THE NEW APPLE SILICON M1 CHIPS.

**Site 1 (FossHub) Site 2 (GitHub)**

<a href="#">Intel macOS</a>	<a href="#">Intel macOS</a>
<a href="#">ARM64 macOS</a>	<a href="#">ARM64 macOS</a>

An unsigned app bundle is available on GitHub so that you can modify the build per the Free Software license agreement.

## 12.4 Come fare / tutorial

<https://shotcut.org/tutorials/>

## 12.5 Sito ufficiale e link per il download

Questo il sito web ufficiale del prodotto e il link per scaricarlo:

<https://shotcut.org/download/>

## 12.6 Piattaforma per lo sviluppo

Software.

## 12.7 Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS

**Current Version: 21.12.24**

We think your OS is *macOS*.

Show downloads for GNU/Linux | macOS | Microsoft Windows | All

**macOS**

(64-bit macOS 10.12+)

MOST PEOPLE SHOULD GET THE **INTEL** BUILD. ARM64 IS FOR THE NEW APPLE SILICON M1 CHIPS.

**Site 1 (FossHub) Site 2 (GitHub)**

<a href="#">Intel macOS</a>	<a href="#">Intel macOS</a>
<a href="#">ARM64 macOS</a>	<a href="#">ARM64 macOS</a>

## 13 Quizlet

Attività

**Apprendimento basato  
sul gioco**

### 13.1 Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità

Quizlet è una piattaforma di apprendimento globale che fornisce metodi interessanti per la ripetizione e la memorizzazione di qualsiasi contenuto con l'aiuto di strumenti innovativi. Gli utenti possono creare un account gratuito o - se insegnanti - abbonarsi a **Quizlet Plus**. L'abbonamento consente di creare materiali didattici avanzati e valutazioni per monitorare i progressi degli utenti.

Quizlet prende le informazioni e le converte in flashcard, quiz, giochi (ad esempio giochi a tempo o drag and drop), test. Gli utenti possono creare una propria serie di materiali didattici o utilizzare i contenuti della libreria di Quizlet. Dopo aver effettuato il login, gli utenti hanno accesso a **Quizlet Live**, una sorta di quiz show a cui possono partecipare molti studenti contemporaneamente. Quizlet converte le informazioni in sette modalità diverse (sei modalità di studio e una modalità di gioco). Quizlet offre agli utenti l'accesso, tra l'altro, a: pacchetti di apprendimento, pacchetti di schemi, modalità di studio (tra cui flashcard, esercizi scritti o test) e giochi.

### 13.2 Caratteristiche

- Applicazione online facile da usare.
- Contiene molti materiali didattici e grafici interattivi pronti all'uso.
- Tipi di attività disponibili: test, scrittura, giochi di memoria, flashcard.
- Possibilità di integrazione con Microsoft Teams e Google Classroom.
- La modalità "test" non salva i progressi (il test deve essere completato in una sola volta).
- Il gioco di memoria mostra solo otto coppie di carte: per imparare di più, è necessario partecipare a giochi diversi.
- Le funzioni aggiuntive non sono disponibili nella versione gratuita.
- Ci sono cinque modalità di studio (flashcards, imparare, scrivere, sillabare, test) e due modalità di gioco.
- Quizlet offre le seguenti funzioni: Quizlet Live, Impara, Spiegazione, Flashcards, Mobile, Quizlet Plus, Quizlet Plus per gli istruttori.
- Quizlet Live richiede almeno 4 giocatori.

### 13.3 Linee guida per l'installazione e l'utilizzo

L'utente si registra su <https://quizlet.com/en-gb>, dopo aver fatto clic sul pulsante "Inizia" (Fig. 10). Per registrarsi è necessario fornire i seguenti dati: data di nascita, indirizzo e-mail, nome utente e password; l'utente deve inoltre scegliere l'opzione insegnante o genitore, spuntare la casella "Accetto le condizioni d'uso e l'informativa sulla privacy di Quizlet" e fare clic sul pulsante



"Registrati". (Fig. 11). Nella scheda "Welcome to Quizlet" (Benvenuto in Quizlet) è possibile creare una classe (inserendo il "Nome della classe" e la "Descrizione"), mentre nella scheda "Select a School" (Seleziona una scuola) è possibile aggiungere il nome della propria scuola, azienda o istituzione (Fig. 11).

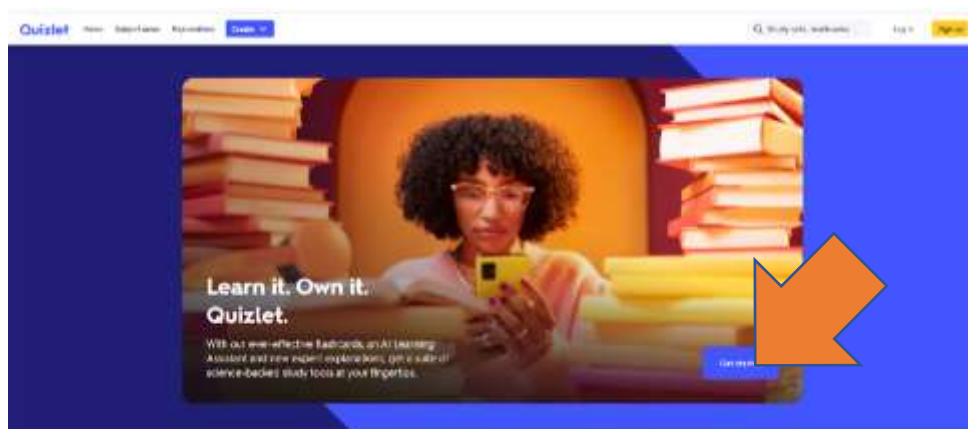


Fig. 10. Pagina di registrazione per la piattaforma Quizlet

Fonte: <https://quizlet.com/en-gb> [accesso: 12/01/2022]

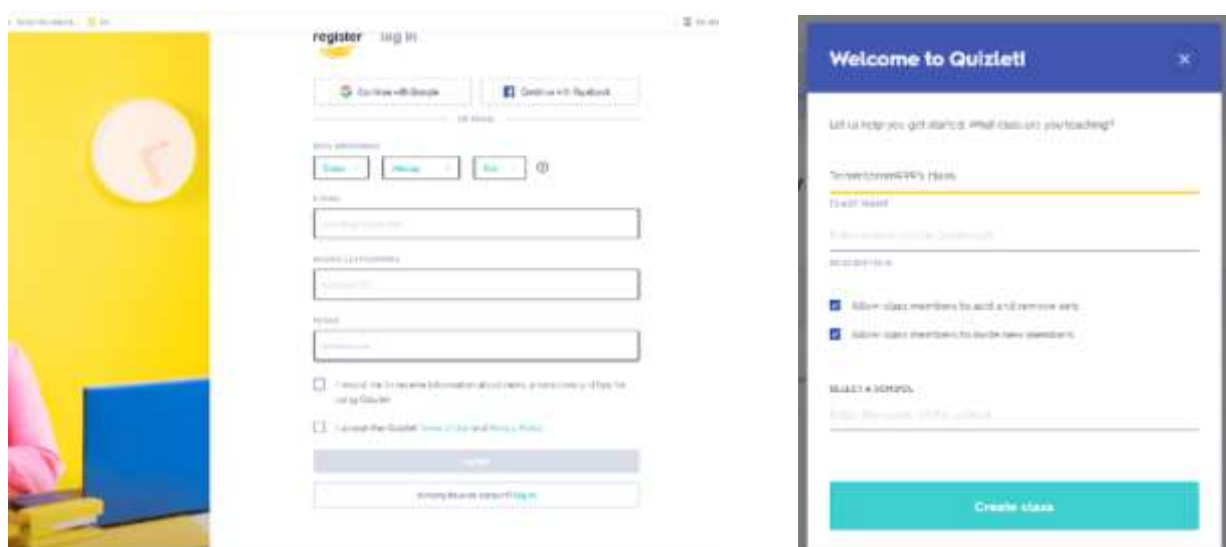


Fig. 11. Registrazione dell'utente su Quizlet.

Fonte: <https://quizlet.com/sign-up> [accesso: 12/01/2022]

**Tutorial:** <https://help.quizlet.com/hc/en-au/articles/360040762212-Teachers-Getting-started>

### 13.4 Come fare / tutorial

Una volta effettuato l'accesso alla classe (Fig. 12), fare clic sull'icona "Crea", assegnare un nome al set di domande che si sta creando e aggiungere una descrizione alla domanda.



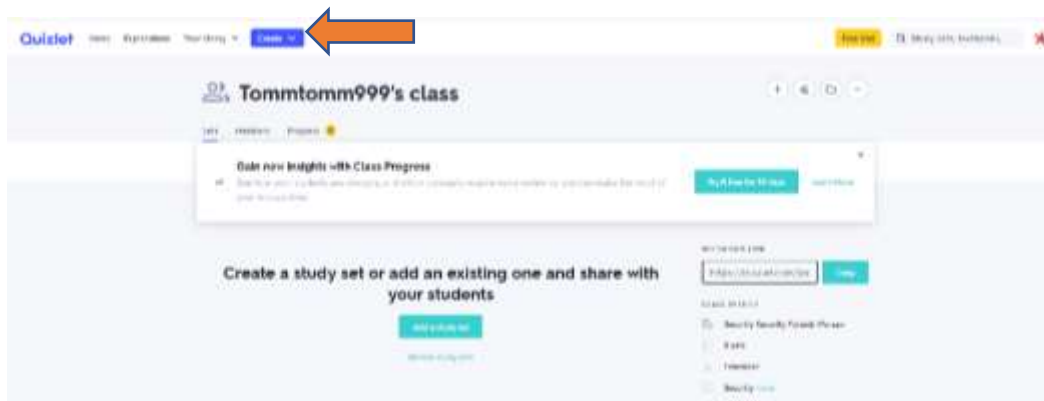


Fig. 12. Creazione di un questionario su Quizlet

Fonte: <https://quizlet.com/Tommtomm999> [accesso: 12/01/2022]

Il modulo (Fig. 13) contiene finestre per l'inserimento dei termini e delle loro definizioni (come testo o immagini). Una volta inserita la parola nella casella "termine", vengono visualizzate diverse opzioni linguistiche per la sua definizione (è possibile scegliere la lingua). È possibile utilizzarle o lasciare la casella vuota e aggiungere un'immagine (opzione a pagamento). Al termine della digitazione, fare clic su "Fine".

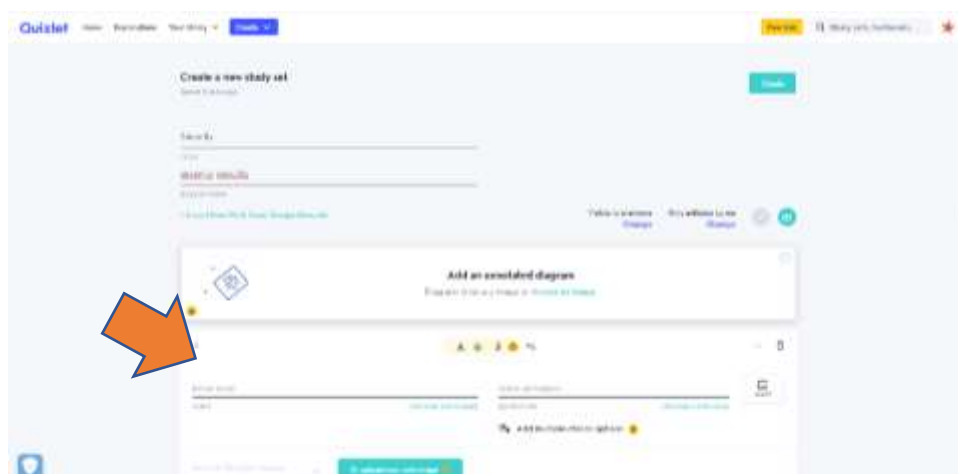


Fig. 13. Inserire le domande su Quizlet

Fonte: <https://quizlet.com/pl/658802784/security-flash-cards/> [accesso: 12/01/2022]

La serie di domande sviluppate può essere condivisa (dopo aver fatto clic su "Condividi") copiando il link diretto generato alla risorsa o utilizzando l'opzione per condividere la serie tramite Google Classroom, Remind o Microsoft Teams (Fig. 14).

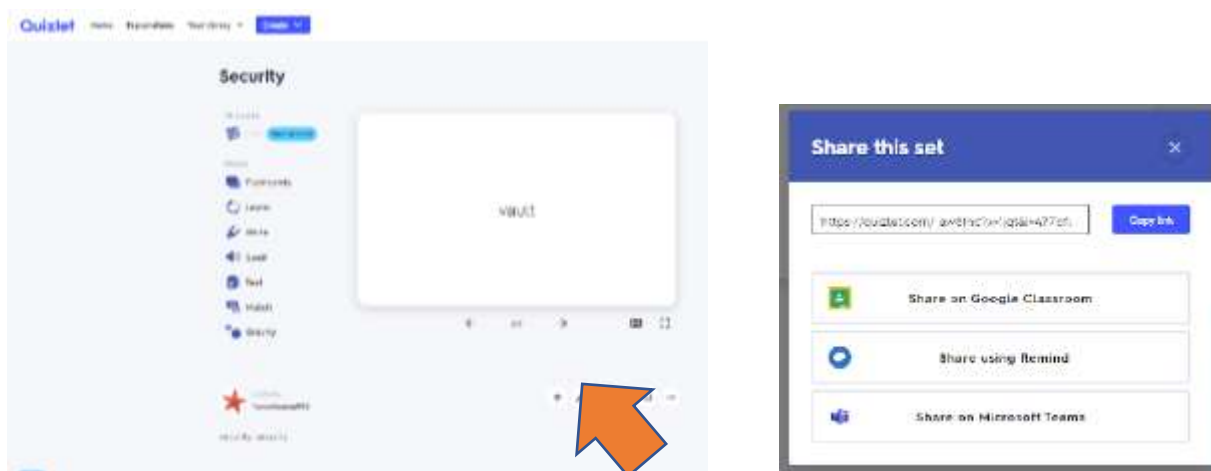
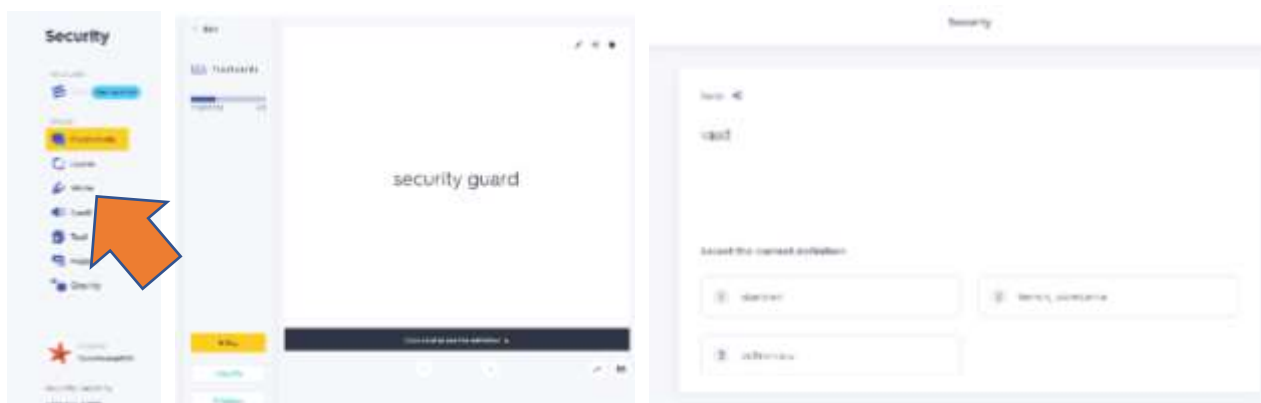


Fig. 14. Aggiunta di domande sulla piattaforma Quizlet

Fonte: <https://quizlet.com/pl/658802784/security-flash-cards/> [accesso: 12/01/2022]

La serie di domande sviluppate può essere presentata sotto forma di contenuti didattici: Flashcards, Learn, Write, Spell, Test, Match e Gravity game (Fig. 15).



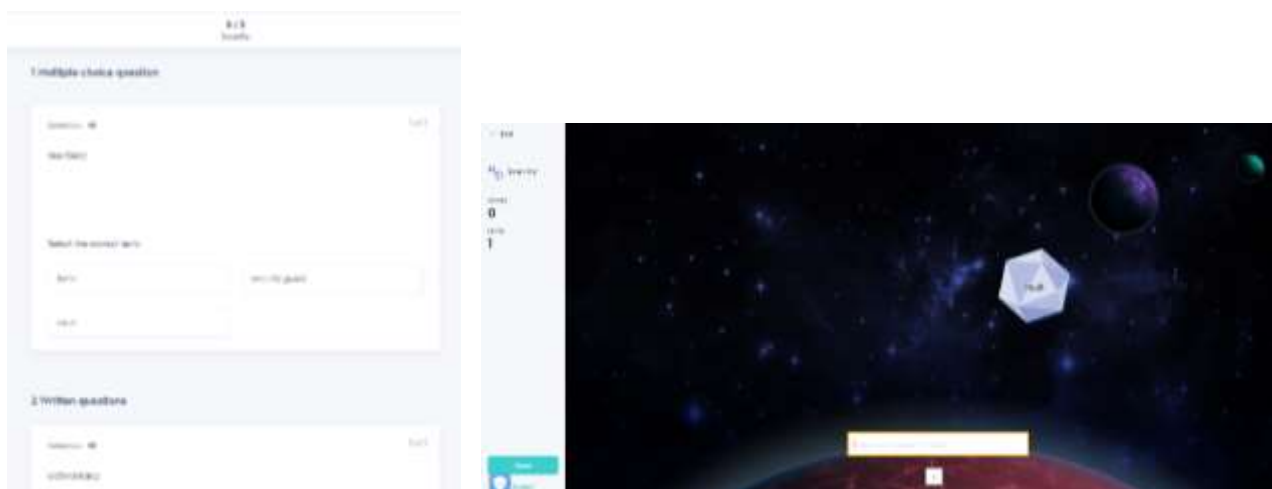


Fig. 15. Esempi di moduli di apprendimento su Quizlet

Fonte: <https://quizlet.com/658802784/learn> [accesso: 14/01/2022]

### Tutorials:

- <https://help.quizlet.com/hc/en-au>
- <https://help.quizlet.com/hc/en-au/categories/360001598951-Teaching>
- <https://help.quizlet.com/hc/en-au/categories/360001601132-Studying>

### 13.5 Sito ufficiale e link per il download

Questo il sito web ufficiale del prodotto e il link per accedere / acquistarlo:

<https://quizlet.com/>

### 13.6 Piattaforma per lo sviluppo

È una piattaforma per la formazione online, un'applicazione per dispositivi elettronici.

### 13.7 Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS

- Compatibile con il CMS attraverso la piattaforma Quizlet
- Compatibile con gli LMS tramite la piattaforma Quizlet
- Compatibile con Google Classroom, Remind e Microsoft Teams

### 14 Mentimeter

#### Attività

#### 14.1 Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità

**Mentimeter è una piattaforma per il coinvolgimento del pubblico durante le sessioni di lavoro online che consente agli utenti di creare facilmente presentazioni, raccogliere sondaggi, dati e opinioni. Le presentazioni possono essere integrate con domande, sondaggi, quiz, immagini e GIF.**

Mentimeter è uno strumento semplice e intuitivo che può essere utilizzato sia in riunioni da remoto che in presenza. Permette agli utenti di ricevere un feedback immediato sulle loro presentazioni. Gli utenti rispondono alle domande utilizzando computer o smartphone, dove aprono una pagina designata e inseriscono un codice di accesso.

**Le presentazioni, i quiz e le word-cloud create con Mentimeter sono interattive; le reazioni dei partecipanti e le risposte vengono visualizzate in tempo reale, indipendentemente dal tipo di sondaggio (remoto, ibrido, faccia a faccia). Le opinioni vengono raccolte sulla base di un sondaggio in cui si possono utilizzare domande a scelta multipla, a scala, a immagine, a punteggio o a risposta aperta. Nella versione gratuita è possibile porre solo un numero limitato di domande. Tuttavia, anche questa versione è molto utile per sondaggi semplici.**

#### 14.2 Caratteristiche

- Creazione di test e sondaggi semplice e intuitiva.
- Supportato da browser e dispositivi mobili.
- Consente agli utenti di creare semplici presentazioni con quiz interattivi (a risposta singola o multipla), sondaggi o diapositive classiche.
- Nella versione gratuita è possibile creare fino a 2 diapositive con domande e fino a 5 diapositive con quiz.
- Mentimeter offre diverse forme di raccolta e presentazione delle opinioni: ad esempio, nuvole di parole, selezione di immagini, scale, valutazione delle risposte (100 punti), risposte aperte o semplici quiz. Consente agli insegnanti di verificare le conoscenze degli studenti in tempo reale.
- I dati non elaborati possono essere esportati in un file .xls. Le presentazioni possono essere scaricate come screenshot o file .pdf.
- Tutte le funzioni sono disponibili nella versione Pro.

#### 14.3 Linee guida per l'installazione e l'utilizzo

L'utente si registra sul sito <https://www.mentimeter.com/>, dopo aver fatto clic sul pulsante "Iscriviti" (Fig. 16). Per registrarsi, l'utente deve inserire il proprio indirizzo e-mail, la password e il

nome utente, quindi selezionare l'opzione "Lavoro", "Eukaction" o "Altro" e confermarla ("Salva selezione") (Fig. 17).



Fig. 16. Registrazione dell'utente su Mentimeter

Fonte: <https://www.mentimeter.com/> [accesso: 17/01/2022]

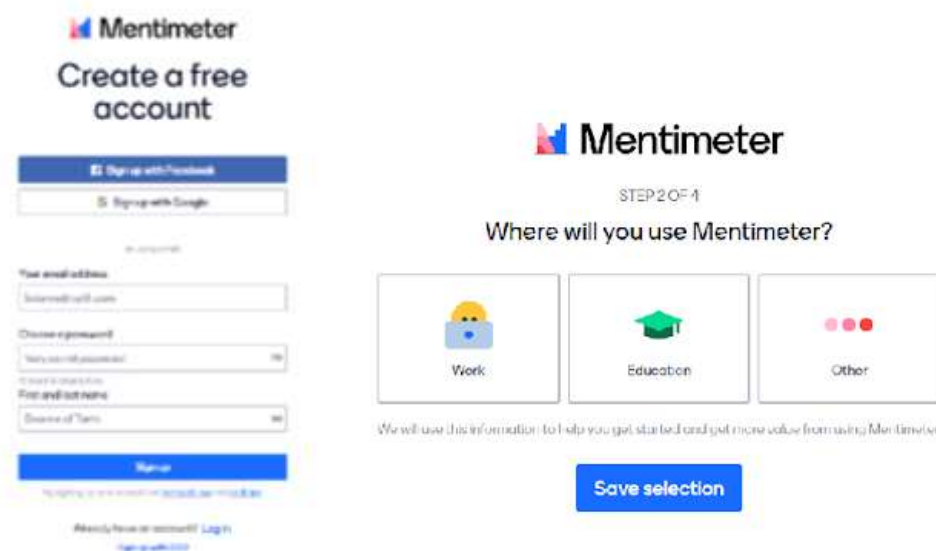


Figura 17. Registrazione dell'utente su Mentimeter

Fonte: <https://www.mentimeter.com/> [accesso: 17/01/2022].

#### 14.4 Come fare / tutorial

Dopo aver effettuato il login, fare clic su "Nuova presentazione" e "Crea presentazione". Nella scheda "Tipo" (Fig. 18) è possibile scegliere diversi tipi di presentazione, ad esempio:

1. Tipi di domande popolari? - se vogliamo ricevere le risposte alla domanda, possiamo scegliere le seguenti:
  - a. Scelta multipla" - gli utenti selezionano una delle opzioni;
  - b. Nuvola di parole" - gli utenti creano una nuvola di parole a partire dalle risposte fornite;
2. Open ended - si ottengono più risposte;
  - a. Scala" - gli utenti valutano su una scala;
  - b. Classifica" - gli utenti mettono le risposte date in un certo ordine;
  - c. Scelta dell'immagine" - gli utenti effettuano una scelta utilizzando un'immagine;
  - d. Q&A" - gli utenti pongono domande che il tutor può visualizzare e rispondere.
3. Concorso a quiz? - creiamo un quiz:
  - a. Seleziona risposta" - quiz con domande chiuse;
  - b. Digita risposta" - quiz con domande aperte.
  - c. Diapositiva Contenuto" - aggiunge varietà alla presentazione preparata, tra l'altro:
  - d. 'Titolo' - consente di aggiungere una diapositiva titolo;
  - e. Immagine" - consente di aggiungere una foto;
  - f. Grande - consente di aggiungere un testo di grandi dimensioni.
  - g. Avanzate" - offre opzioni aggiuntive, ad esempio:
  - h. 100 punti" - consente di suddividere un centinaio di punti tra diverse funzioni;
  - i. Griglia 2X2" - consente di presentare risposte particolari su un grafico;
4. Chi vincerà?" - consente di votare la foto, l'opera, ecc. migliore.

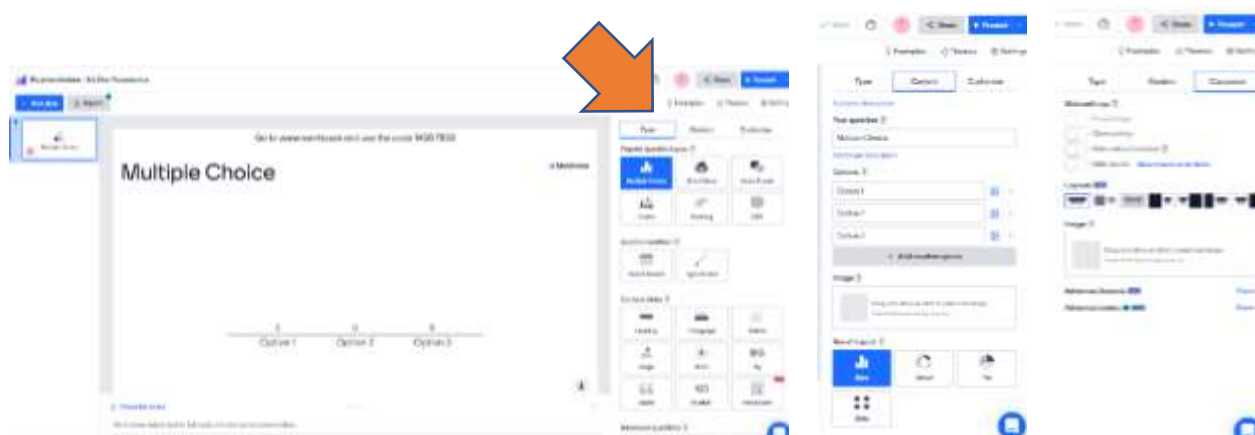


Fig. 18. Creazione di una presentazione su Mentimeter

Fonte: <https://www.mentimeter.com/> [accesso: 17/01/2022].



Quando si desidera visualizzare la presentazione preparata, fare clic su "Presenta" e quando è pronta, fare clic sul pulsante "Condividi" per condividerla (Fig. 19). Questo genera un link, un codice QR e un codice di accesso valido per due giorni. Per rispondere alle domande, gli utenti devono andare su <https://www.mentimeter.com/> e inserire il codice in cima alla pagina. Le risposte vengono poi visualizzate automaticamente sullo schermo.

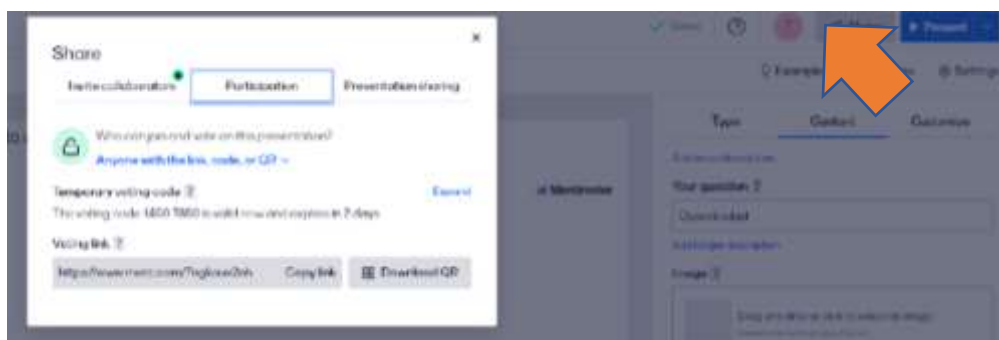


Fig. 19. Condivisione di presentazioni su Mentimeter

Fonte: <https://www.mentimeter.com/> [accesso: 17/01/2022].

### Tutorials:

- Guide: <https://www.mentimeter.com/how-to>
- Come creare la prima presentazione Mentimeter: <https://www.youtube.com/watch?v=IQwGklW62v8>
- <https://www.mentimeter.com/features>
- Template: <https://www.mentimeter.com/templates/speakers>
- Scopri tutto su Mentimeter: <https://www.mentimeter.com/features>
- <https://www.youtube.com/watch?v=hNf-wQWIRIY>
- <https://www.youtube.com/watch?v=pBIQNjSvhiE>

### 14.5 Sito ufficiale e link per il download

Questo il sito web ufficiale del prodotto e il link per accedere / acquistarlo:

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

### 14.6 Piattaforma per lo sviluppo

È una piattaforma educativa e un'applicazione per dispositivi elettronici.

### 14.7 Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS

- Compatibile con CMS
- Compatibile con LMS

- Compatibile con Zoom e Microsoft Teams

### 15 Sticky Notes

#### Attività

#### 15.1 Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità

Sticky Notes è un plugin per Moodle. È un'attività facile da usare per costruire esercizi con i post-it per il brainstorming, gli usi pedagogici, le classifiche, le riunioni, l'organizzazione delle idee... È possibile creare, aggiornare e spostare le note adesive in diverse colonne come un kanban, cambiare il colore dello sfondo e votare le note adesive come si desidera!

#### 15.2 Caratteristiche

Quando si crea un'attività, l'insegnante può definire quali **colori di sfondo** utilizzare tra i 6 colori predefiniti e aggiungere un significato/una didascalia per ogni colore, se necessario. Gli insegnanti possono modificare qualsiasi nota, mentre gli utenti aggiornano solo le proprie note.

La funzione di voto può essere attivata per mettere "mi piace" ad alcune note.

L'insegnante può anche abilitare o definire:

- numero di note per utente
- numero di voti per utente, se abilitato
- abilitare l'effetto rotazione per le note per l'accessibilità
- visualizzare gli autori (solo per gli insegnanti)

Durante l'attività, lo studente può:

- creare, aggiornare, cancellare e spostare i propri appunti
- votare le note, se abilitato

#### 15.3 Linee guida per l'installazione e l'utilizzo

**Per installare questo plugin in Moodle è necessario disporre dei diritti di amministrazione sulla piattaforma.**

1. Scaricare il plugin da [https://moodle.org/plugins/view.php?plugin=mod\\_stickynotes&moodle\\_version=31](https://moodle.org/plugins/view.php?plugin=mod_stickynotes&moodle_version=31)
2. Effettuare il login in **Moodle** con i diritti di amministratore del sito
3. Fare clic su **Amministratore** del sito
4. Selezionare la scheda **Plugin**
5. Fare clic su **Installa plugin**
6. Alla voce "**Installa il plugin dal file ZIP**" fare clic su **Scegli file** e dalla finestra File fare clic su Scegli file.
7. Nella finestra intitolata "**Open**" (Apri), navigare nella cartella in cui si trova il file zippato (ovvero il file zippato scaricato al punto 1) e fare clic su Open (Apri).
8. Infine, fare clic su **Installa plugin** dal file zippato e seguire i passaggi.

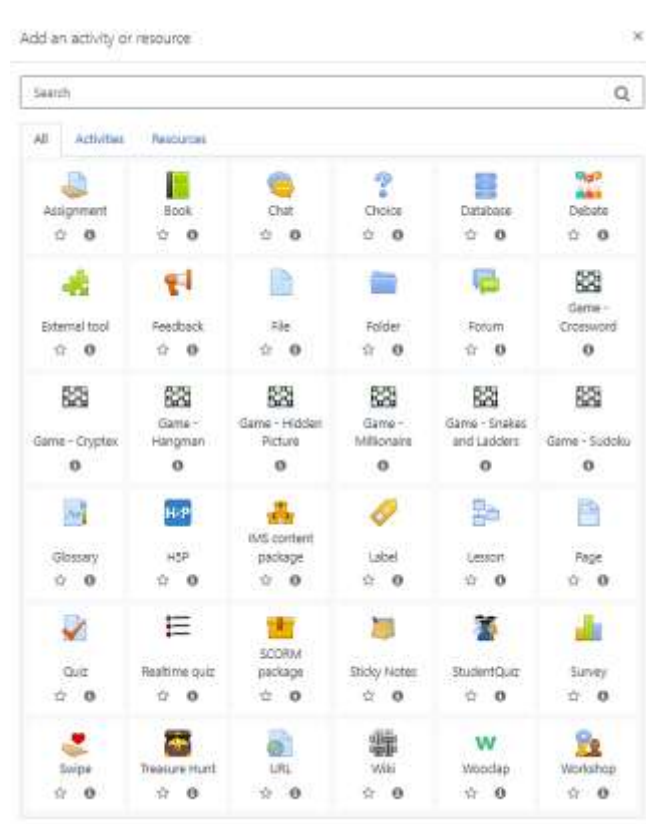
#### Setup Sticky Notes

1. Una volta installato Sticky Notes, per modificare le impostazioni del plugin andare in Amministrazione del sito, quindi fare clic sulla scheda Plugin e poi su Panoramica dei plugin.
2. Scorrere l'elenco per trovare il plugin Sticky Notes.
3. Fare clic su Impostazioni
4. L'unica impostazione che è possibile modificare in Sticky Notes è il colore predefinito delle note adesive. Sticky Notes offre 6 colori che possono essere modificati facendo clic sulla tavolozza dei colori.
5. Una volta terminato, fare clic su Salva modifiche

### 15.4 Come fare / tutorial

#### Creare un'attività con le note adesive

1. Accedere a Moodle con un account che abbia almeno i diritti di Creatore di corsi.
2. Fare clic sul corso in cui si desidera aggiungere un'attività di Sticky Notes.
3. Sotto l'argomento desiderato, fare clic su Aggiungi un'attività o un collegamento a una risorsa e selezionare Note adesive.



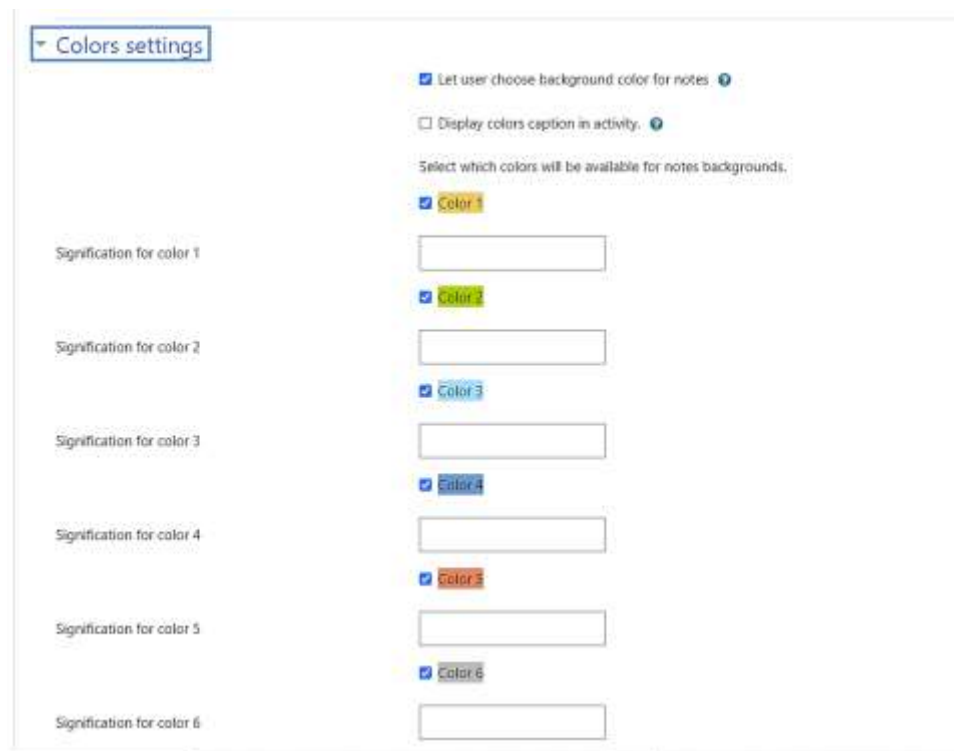
- Scrivete il nome dell'attività e, facoltativamente, la sua descrizione.



4. In Impostazioni delle note è possibile visualizzare la descrizione dell'attività, limitare il numero di note che un utente può aggiungere e inserire un numero massimo di voti. È inoltre possibile selezionare l'opzione per visualizzare lo studente che ha scritto ogni nota e ruotare le note in modo casuale.



5. Nelle impostazioni della sezione Voti è possibile selezionare nel Tipo di voto l'opzione "Mi piace", che consente ai partecipanti di mettere "Mi piace" a una o più note adesive. È anche possibile limitare il numero di Mi piace attivando l'opzione e aggiungendo un numero massimo di voti.



Colors settings

☒ Let user choose background color for notes.

☐ Display colors caption in activity.

Select which colors will be available for notes backgrounds.

☒ Color 1

Signification for color 1

☒ Color 2

Signification for color 2

☒ Color 3

Signification for color 3

☒ Color 4

Signification for color 4

☒ Color 5

Signification for color 5

☒ Color 6

Signification for color 6

6. Nella sezione Impostazioni colore è possibile attivare o disattivare l'opzione Lascia che l'utente scelga il colore di sfondo delle note. Si può anche abilitare la visualizzazione di una didascalia per ogni colore, ad esempio Giallo significa odio, Rosso significa amore, ecc. Quindi, sotto ogni colore è necessario specificare il significato di ciascun colore.
7. Fare clic su Salva e visualizza. La schermata successiva consente di creare colonne etichettate in cui gli studenti possono aggiungere le loro note adesive. Fare clic sul segno + per aggiungere e nominare le colonne.
8. Fare clic su Salva e chiudi

### 15.5 Sito ufficiale e link per il download

Questo il sito web ufficiale del prodotto e il link per accedere:

[https://moodle.org/plugins/view.php?plugin=mod\\_stickynotes&moodle\\_version=31](https://moodle.org/plugins/view.php?plugin=mod_stickynotes&moodle_version=31)

### 15.6 Piattaforma per lo sviluppo

Moodle

### 15.7 Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS

Attività in Moodle



## 16 StudentQuiz

### Attività

### 16.1 Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità

StudentQuiz consente agli studenti di creare in modo collaborativo i propri questionari in Moodle. Gli studenti possono filtrare domande, quiz e possono valutare e commentarle durante lo svolgimento dei quiz. StudentQuiz calcola il contributo e il progresso di apprendimento di ogni studente e lo confronta con la community. Le domande diventano parte della banca dati di Moodle e possono essere riutilizzate in altri quiz.

### 16.2 Caratteristiche

Agli studenti piacciono i quiz per prepararsi agli esami. Tuttavia, è difficile immaginare tutte le domande per le valutazioni e per gli esami. È qui che entra in gioco il plugin StudentQuiz di Moodle. StudentQuiz consente agli studenti di creare in modo collaborativo i propri gruppi di domande all'interno di Moodle. Ciò consente una migliore esperienza di apprendimento, perché la conoscenza è costruita attivamente dal discente, e non è solo ricevuta passivamente. E anche se un singolo studente contribuisce solo con alcune domande, un gruppo più numeroso può facilmente costruire un ampio pool di domande.

In StudentQuiz, gli studenti possono creare quiz personalizzati. Inoltre, possono aggiungere il loro feedback a ogni domanda, valutare e commentare durante lo svolgimento dei quiz. Gli studenti possono vedere i loro progressi e confrontare il loro contributo, le competenze acquisite con il loro gruppo. Inoltre, le domande create diventano parte della banca dati di Moodle e possono essere riutilizzate nei quiz standard.

L'insegnante può approvare/disapprovare le domande, oppure nascondere o eliminare le domande. L'insegnante può anche configurare:

- se i nomi degli studenti vengono visualizzati o mantenuti anonimi.
- se le domande vengono pubblicate subito o devono essere prima approvate.
- il numero di punti assegnati alle domande e alle risposte fornite.
- quali ruoli utente escludere dalla partecipazione
- Quali tipi di domande possono essere aggiunti al pool.
- Se gli studenti sono obbligati a valutare le domande.
- se gli studenti devono commentare le domande.

Il video [StudentQuiz in un minuto](#) fornisce una rapida introduzione. C'è anche un video di 16 minuti [Tutorial for Teachers](#). StudentQuiz è disponibile in molte lingue.

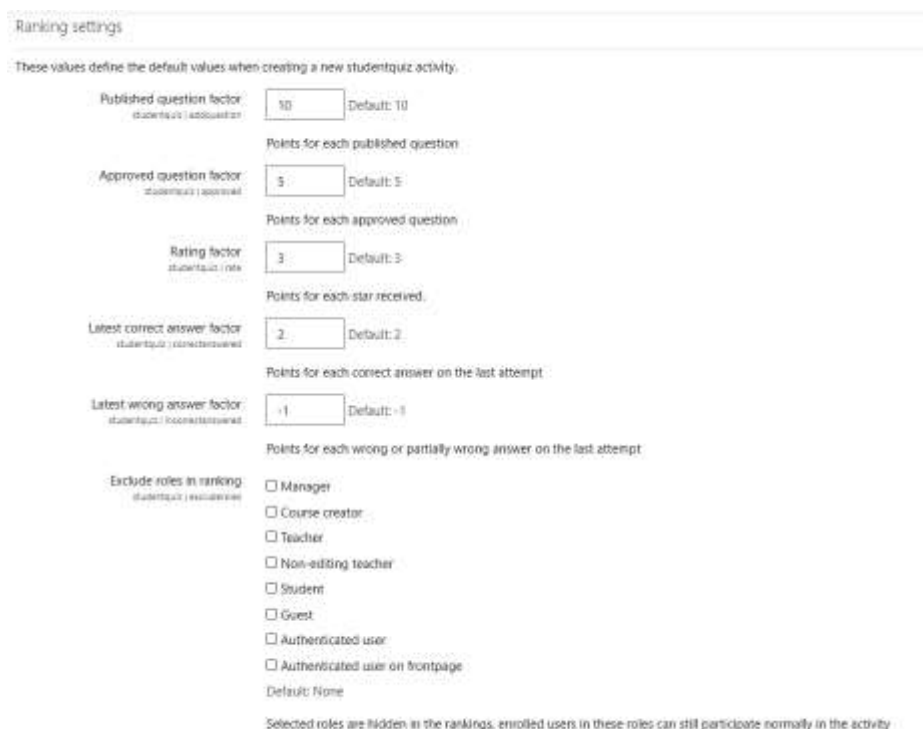
### 16.3 Linee guida per l'installazione e l'utilizzo

**Per installare questo plugin in Moodle è necessario disporre dei diritti di amministrazione sulla piattaforma.**

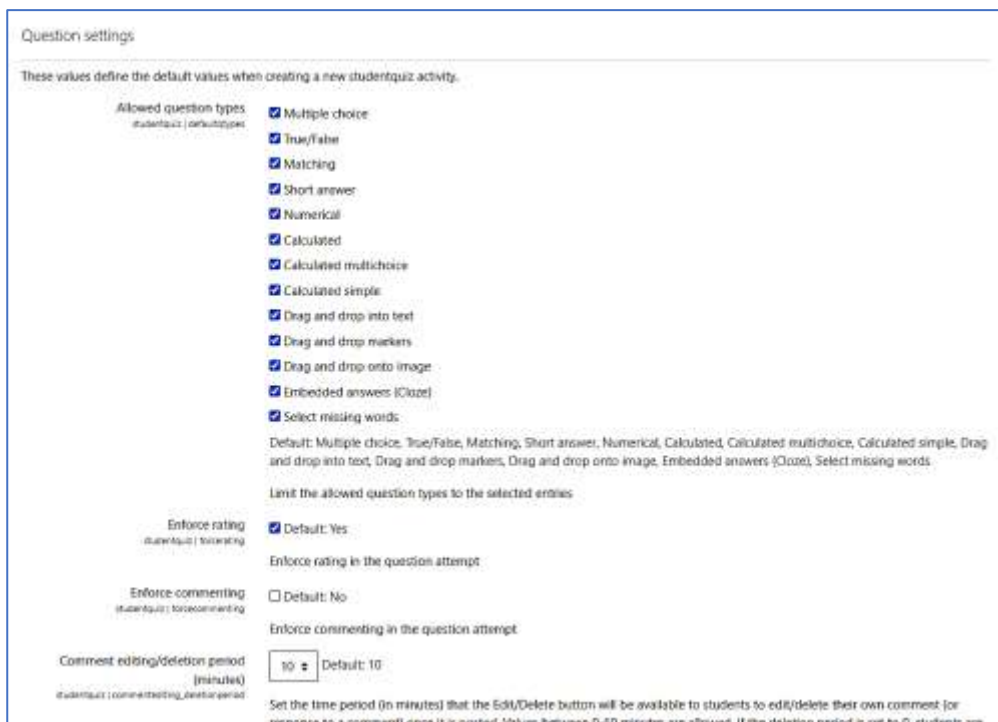
1. Scaricare il plugin da [https://moodle.org/plugins/mod\\_studentquiz](https://moodle.org/plugins/mod_studentquiz)
2. Effettuare il login in Moodle con i diritti di amministrazione del sito
3. Cliccare su **Site Administration**
4. Selezionare il tab dei **Plugin**
5. Cliccare su **Installa Plugin**
6. Sotto **Installa plugin dal file ZIP** cliccare su **Seleziona file** e dalla finestra **File Picker** cliccare su **Seleziona file**.
7. Nella finestra "Apri", navigare nella cartella in cui si trova il file zippato (ovvero il file zippato scaricato al punto 1) e fare clic su **Apri**.
8. Infine, fare clic su **Installa plugin** dal file zippato e seguire i passaggi richiesti.

### Impostazioni StudentQuiz

1. Una volta installato **StudentQuiz**, per modificare le impostazioni del plugin andare su **Site Administration**, quindi fare clic sulla scheda **Plugin** e poi su **Panoramica** dei plugin.
2. Scorrere l'elenco per trovare il plugin StudentQuiz e fare clic su **Impostazioni**. Appare la seguente schermata:



3. Nelle impostazioni di **StudentQuiz**, alla voce **Impostazioni di Classifica**, è possibile modificare il numero di punti assegnati quando lo studente pubblica una domanda, approva una domanda, valuta una domanda, risponde a una domanda, ecc. È anche possibile escludere ruoli specifici dalla classifica.
4. In **Impostazioni domande** possibile selezionare il tipo di domande disponibili e scegliere se la valutazione e i commenti sono obbligatori.



Question settings

These values define the default values when creating a new studentquiz activity.

Allowed question types  
studentquiz | quiztypes

- ☒ Multiple choice
- ☒ True/False
- ☒ Matching
- ☒ Short answer
- ☒ Numerical
- ☒ Calculated
- ☒ Calculated multichoice
- ☒ Calculated simple
- ☒ Drag and drop into text
- ☒ Drag and drop markers
- ☒ Drag and drop onto image
- ☒ Embedded answers (Cloze)
- ☒ Select missing words

Default: Multiple choice, True/False, Matching, Short answer, Numerical, Calculated, Calculated multichoice, Calculated simple, Drag and drop into text, Drag and drop markers, Drag and drop onto image, Embedded answers (Cloze), Select missing words

Limit the allowed question types to the selected entries

Enforce rating  
studentquiz | forrating

☒ Default: Yes

Enforce rating in the question attempt

Enforce commenting  
studentquiz | forcommenting

☐ Default: No

Enforce commenting in the question attempt

Comment editing/deletion period  
studentquiz | commentediting\_deletionperiod

10 Default: 10

Set the time period (in minutes) that the Edit/Delete button will be available to students to edit/delete their own comment (or response to a comment) once it is posted. Values between 0-50 minutes are allowed. If the deletion period is set to 0, students are

5. Una volta terminato, fare clic su **Salva modifiche**.

### 16.4 Come fare / tutorial

Guarda un breve video <https://tube.switch.ch/videos/d0e37788>

Documentazione: [https://docs.moodle.org/34/en/StudentQuiz\\_module](https://docs.moodle.org/34/en/StudentQuiz_module)

### 16.5 Sito ufficiale e link per il download

Questo il sito web ufficiale del prodotto e il link per collegarsi:

[https://moodle.org/plugins/mod\\_studentquiz](https://moodle.org/plugins/mod_studentquiz)

### 16.6 Piattaforma per lo sviluppo

Moodle Plugin

### 16.7 Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS

Quiz creati dagli studenti in Moodle.

## 17 SWIPE

### Attività

### 17.1 Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità

Con Swipe è possibile ottenere feedback su testi, immagini e video in modo divertente e interattivo. L'attività **Swipe feedback** è un'attività semplice e divertente in cui gli utenti possono fornire un feedback su immagini, testi o video, visualizzati apposite schede che possono essere accettate se piacciono o dismesse se non piacciono.

Alla fine, l'utente ha la possibilità di fornire un ulteriore feedback inserendo un testo che verrà letto dall'insegnante che ha impostato la sequenza di schede.

L'insegnante e l'amministratore possono vedere quante volte una scheda è piaciuta o non è piaciuta a qualcuno, leggere il feedback alla fine della sequenza. L'attività è stata progettata per funzionare bene sia su desktop che su dispositivi mobili, anche per gli utenti loggati come ospiti in Moodle.

### 17.2 Caratteristiche

- L'insegnante o l'amministratore possono aggiungere immagini, video e testo nelle schede.
- Gli studenti possono fornire un feedback sulle schede presentate. Anche gli studenti possono fornire un feedback dopo che tutte le schede sono state presentate.
- Gli insegnanti possono vedere quante volte una scheda è piaciuta o non è piaciuta a qualcuno; leggere il feedback dato alla fine della sequenza.

### 17.3 Linee guida per l'installazione e l'utilizzo

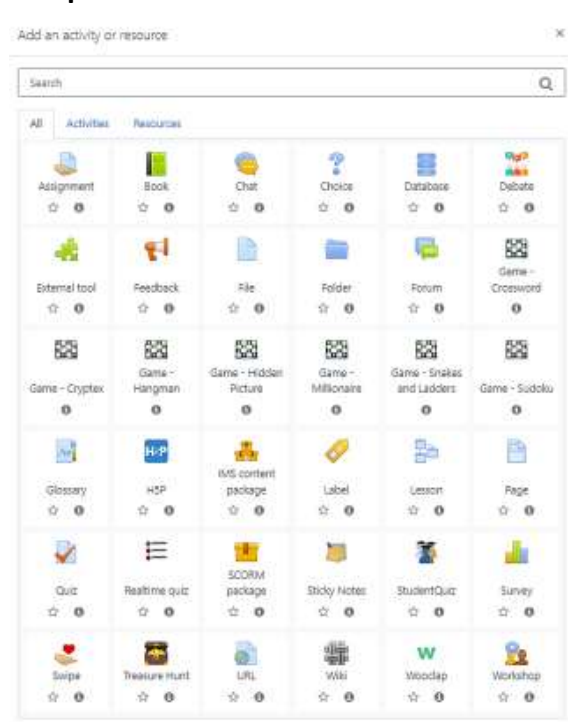
**Per installare questo plugin in Moodle è necessario disporre dei diritti di amministrazione sulla piattaforma.**

1. Scarica il plugin da [https://moodle.org/plugins/mod\\_swipe](https://moodle.org/plugins/mod_swipe)
2. Effettuare il login in Moodle con i diritti di amministrazione del sito
3. Cliccare su **Site Administration**
4. Selezione il tab dei **Plugin**
5. Cliccare su **Installa Plugin**
6. Sotto **Installa plugin dal file ZIP** cliccare su **Seleziona file** e dalla finestra **File Picker** cliccare su **Seleziona file**.
7. Nella finestra "Apri", navigare nella cartella in cui si trova il file zippato (ovvero il file zippato scaricato al punto 1) e fare clic su **Apri**.
8. Infine, fare clic su **Installa plugin** dal file zippato e seguire i passaggi richiesti.

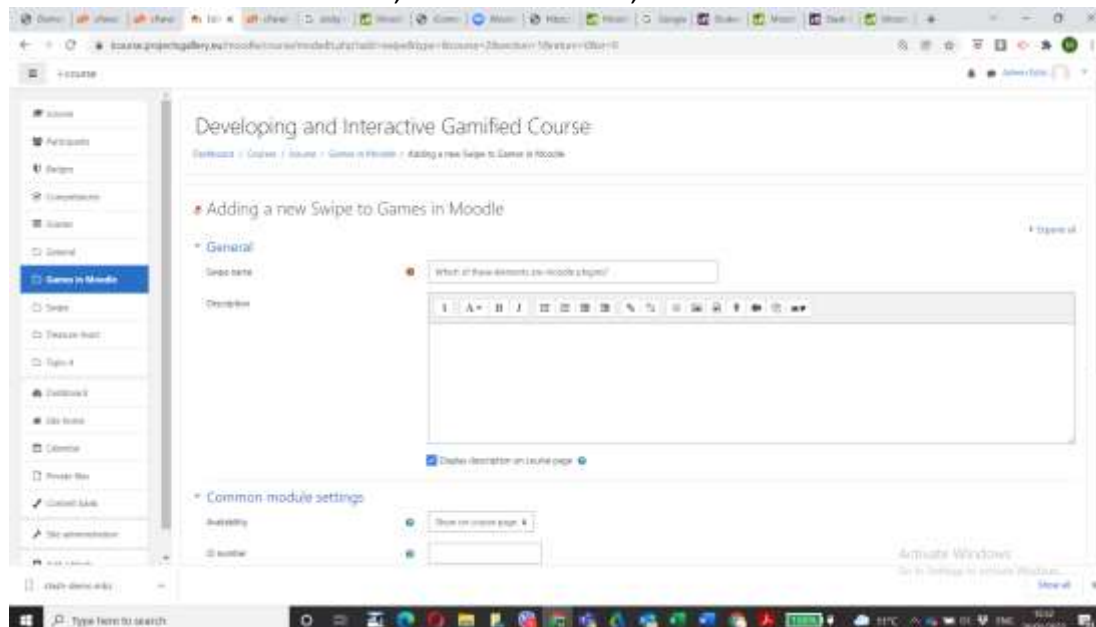
## 17.4 Come fare / tutorial

### Creare un'attività con Swipe

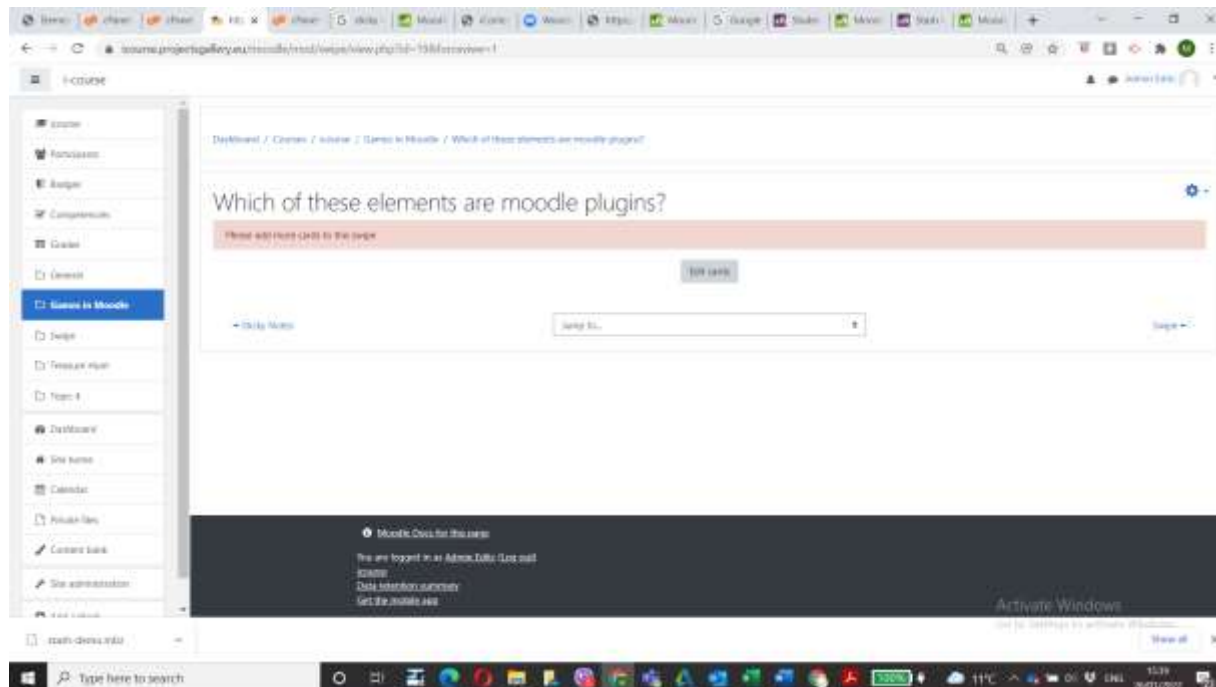
1. Accedere a **Moodle** con un account che abbia almeno i diritti di **Creatore** di corsi.
2. Fare clic sul corso in cui si desidera aggiungere un'attività **Swipe**.
3. Sotto l'argomento desiderato, fare clic su **Aggiungi un'attività** o un collegamento a una risorsa e selezionare **Swipe**.



4. Scrivete il nome dell'attività e, facoltativamente, la descrizione dell'attività.

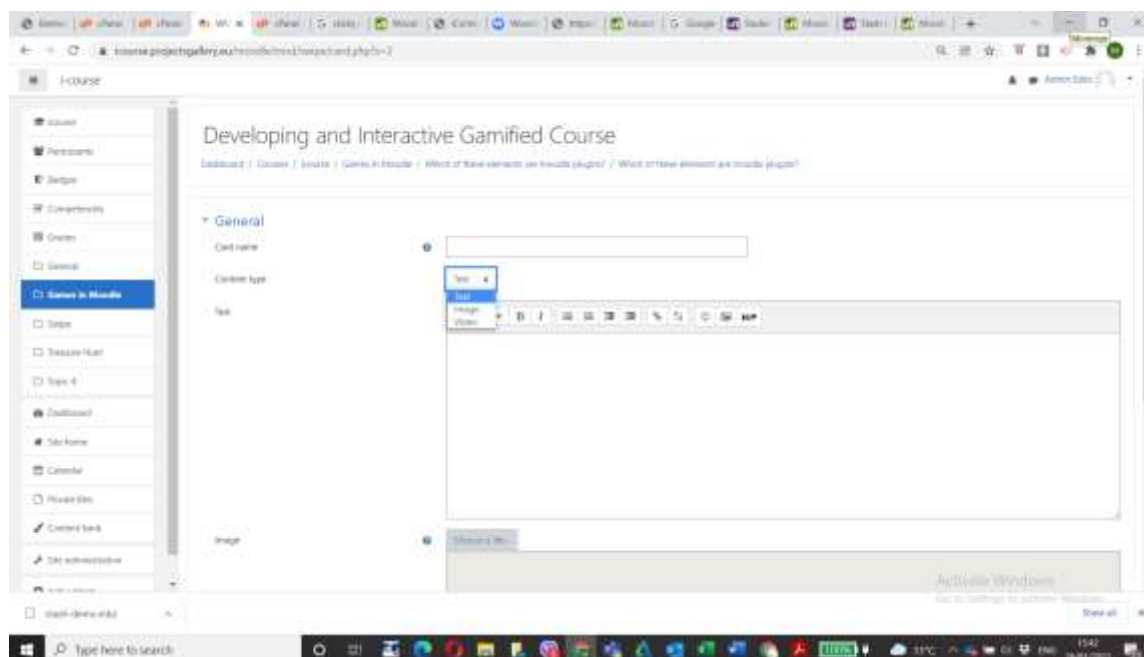


5. In fondo alla schermata, fare clic su Salva e visualizza. Viene visualizzata la schermata successiva, come mostrato di seguito:



6. Fare clic su **Modifica scheda**
7. Per aggiungere una scheda, fare clic su **Aggiungi scheda**. Nella nuova schermata che appare, si digita un nome per la scheda e dal tipo di contenuto si può selezionare il contenuto della scheda: Testo, Immagine o Video





8. A seconda del tipo selezionato, verrà attivata la casella corrispondente per digitare il testo o caricare un'immagine o un video.
9. Una volta terminato, fare clic su **Salva e chiudi**.
10. Ripetere l'operazione per aggiungere tutte le schede desiderate.

### 17.5 Sito ufficiale e link per il download

Questo il sito web ufficiale del prodotto e il link per scaricarlo:

[https://moodle.org/plugins/mod\\_swipe](https://moodle.org/plugins/mod_swipe)

### 17.6 Piattaforma per lo sviluppo

Moodle

### 17.7 Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS

Moodle

## 18 DEBATE

### Attività

#### 18.1 Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità

Debate è un'attività di Moodle che consente agli studenti di discutere su un determinato argomento. È una pratica comune infatti che, in qualsiasi lezione frontale, i moderatori, gli insegnanti o persino i dipendenti di un'azienda siano divisi in gruppi e venga chiesto loro di esprimere la propria opinione o di discutere su un determinato argomento. Questo plugin permette di portare questo scenario all'interno di Moodle.

#### 18.2 Caratteristiche

Debate è un'attività che si può aggiungere a un corso di Moodle. Permette di:

1. **Creare squadre nell'attività di dibattito:** è possibile creare più squadre per un'attività di dibattito con due polarità (positivo e negativo) di un gruppo di utenti. È necessario utilizzare la funzione **Gruppi** all'interno del corso, creare gruppi e utilizzarli come parte di ogni squadra. Ogni squadra può avere:
  - Un nome
  - Il numero di risposte consentite
  - La polarità della squadra, positivo o negativo
  - La selezione dei gruppi per ogni squadra determinerà quale utente andrà in quale squadra
2. **Controllare le risposte degli utenti:** queste sono le seguenti opzioni disponibili quando si tratta di accettare le risposte degli utenti:
  - Risposta illimitata - gli utenti possono aggiungere tutte le risposte positive e negative che desiderano.
  - Consenti una risposta su una polarità - è consentita una sola risposta, sia positiva che negativa.
  - Consentire una risposta per ogni polarità - consentire a chiunque di rispondere sia in positivo che in negativo.
  - Usa le squadre di dibattito - usa invece la funzione squadre che controllerà le risposte delle singole squadre.
3. **Controllo del completamento delle attività del modulo:** Questi sono i tipi di completamento che si possono utilizzare:
  - Utente che visualizza l'attività di discussione (e/o).
  - L'utente che invia il numero richiesto di risposte al dibattito (ad esempio, l'utente dovrà inviare 2 risposte per completare il modulo).

Debate può anche:

- registrare tutti i tipi di attività all'interno dell'istanza di dibattito
  - Visitare un'istanza di dibattito.
  - Aggiungere un'istanza di dibattito.
  - Aggiornare un'istanza di dibattito.
  - Eliminare un'istanza di dibattito.
  - Aggiungere una risposta al dibattito.
  - Aggiornare una risposta di dibattito.
  - Eliminare di una risposta di discussione.
- introdurre funzionalità per gli utenti e altri ruoli all'interno di un corso
  - Aggiungere una nuova istanza di dibattito: consentire agli utenti di aggiungere una nuova attività di dibattito all'interno del corso.
  - Visualizzare il contenuto del dibattito: visualizzare la pagina del dibattito in cui si svolgerà la discussione vera e propria.
  - Cancellare le risposte al dibattito: permette ai moderatori o agli insegnanti di cancellare le risposte al dibattito degli utenti.
  - Cancellare la propria risposta al dibattito: permette all'utente di cancellare la propria risposta.
  - Aggiornare la propria risposta al dibattito: permette all'utente di aggiornare la propria risposta.
  - Gestire i gruppi di discussione: permettere a un insegnante o a un manager di creare e aggiornare le Linee guida per l'installazione e l'utilizzo.

### 18.3 Linee guida per l'installazione e l'utilizzo

Per installare questo plugin in Moodle è necessario disporre dei diritti di amministrazione sulla piattaforma.

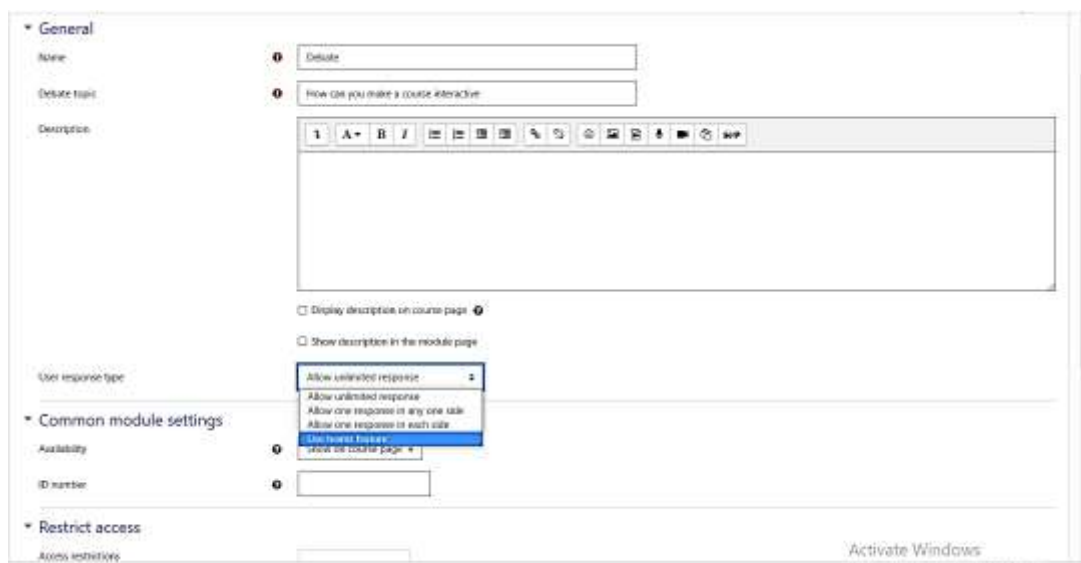
1. Scarica il plugin da [https://moodle.org/plugins/mod\\_debate](https://moodle.org/plugins/mod_debate)
2. Effettuare il login in Moodle con i diritti di amministrazione del sito
3. Cliccare su **Site Administration**
4. Selezione il tab dei **Plugin**
5. Cliccare su **Installa Plugin**
6. Sotto **Installa plugin dal file ZIP** cliccare su **Seleziona file** e dalla finestra **File Picker** cliccare su **Seleziona file**.
7. Nella finestra "Apri", navigare nella cartella in cui si trova il file zippato (ovvero il file zippato scaricato al punto 1) e fare clic su **Apri**.
8. Infine, fare clic su **Installa plugin** dal file zippato e seguire i passaggi richiesti.

### 18.4 Come fare / tutorial

#### Creare un'attività di dibattito in un corso

Aggiungere un'attività di dibattito è semplice: basta andare nel corso, attivare la modifica e aggiungere l'attività. Un'attività di discussione avrà tre parti:

1. Il nome (di solito il nome dell'attività di Moodle).
2. L'argomento (l'argomento effettivo su cui gli utenti discuteranno).
3. La descrizione dell'attività, un campo abituale di Moodle in cui è possibile caricare immagini o altre descrizioni che possono essere visualizzate nella pagina del corso o in quella del dibattito o in entrambe. C'è una casella di controllo durante l'aggiunta o la cancellazione di un'istanza di discussione che permette di impostare questa funzione.



1. Se si desidera controllare le risposte degli utenti, è possibile selezionare:
  - Risposta illimitata - gli utenti possono aggiungere tutte le risposte positive e negative che desiderano.
  - Consenti una risposta su una polarità - è consentita una sola risposta su un lato, positiva o negativa.
  - Consenti una risposta per ogni polarità - consente a chiunque di rispondere sia in positivo che in negativo.
  - Usa le squadre di dibattito - usa invece la funzione squadre, che controllerà le risposte delle singole squadre.
2. Cliccare su **Salva e chiudi** o su **Salva e visualizza** se si sono selezionati i gruppi di discussione nel passaggio precedente.

**Informazioni sull'opzione Squadre di dibattito:** per creare le squadre è necessario prima creare i gruppi e poi creare le squadre con le polarità positive e negative. Per creare i gruppi, guardare il video su <https://www.youtube.com/watch?v=3n5VFTggTt4>.

### 18.5 Sito ufficiale e link per il download

Questo il sito web ufficiale del prodotto e il link per scaricarlo:

[https://moodle.org/plugins/mod\\_debate](https://moodle.org/plugins/mod_debate)

## 18.6 Piattaforma per lo sviluppo

Moodle

## 18.7 Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS

Activity in Moodle

## 19 Real Time Quiz

### Attività

### 19.1 Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità

Ogni studente riceve una domanda - contemporaneamente agli altri - con un limite di tempo per rispondere (l'impostazione predefinita è di 30 secondi). Tra una domanda e l'altra viene visualizzata la risposta corretta, insieme al numero di studenti che hanno dato ciascuna risposta. Gli insegnanti possono rivedere le risposte, una volta terminato il quiz, per identificare eventuali aree che devono essere trattate nuovamente.

### 19.2 Caratteristiche

RealTimeQuiz consente di creare quiz in cui ogni domanda viene presentata agli studenti nello stesso momento. L'insegnante o l'amministratore possono:

1. Creare un quiz con un elenco di domande
2. Impostare il tempo a disposizione per rispondere a una domanda (30 secondi per impostazione predefinita)
3. Visualizzare le statistiche relative alla percentuale di risposte corrette della classe o del singolo studente.

### 19.3 Linee guida per l'installazione e l'utilizzo

Per installare questo plugin in Moodle è necessario disporre dei diritti di amministrazione sulla piattaforma.

1. Scarica il plugin da [https://moodle.org/plugins/mod\\_realtimequiz](https://moodle.org/plugins/mod_realtimequiz)
2. Effettuare il login in Moodle con i diritti di amministrazione del sito
3. Cliccare su **Site Administration**
4. Selezione il tab dei **Plugin**
5. Cliccare su **Installa Plugin**
6. Sotto **Installa plugin dal file ZIP** cliccare su **Seleziona file** e dalla finestra **File Picker** cliccare su **Seleziona file**.
7. Nella finestra "Apri", navigare nella cartella in cui si trova il file zippato (ovvero il file zippato scaricato al punto 1) e fare clic su **Apri**.
8. Infine, fare clic su **Installa plugin** dal file zippato e seguire i passaggi richiesti.

### 19.4 Come fare / tutorial

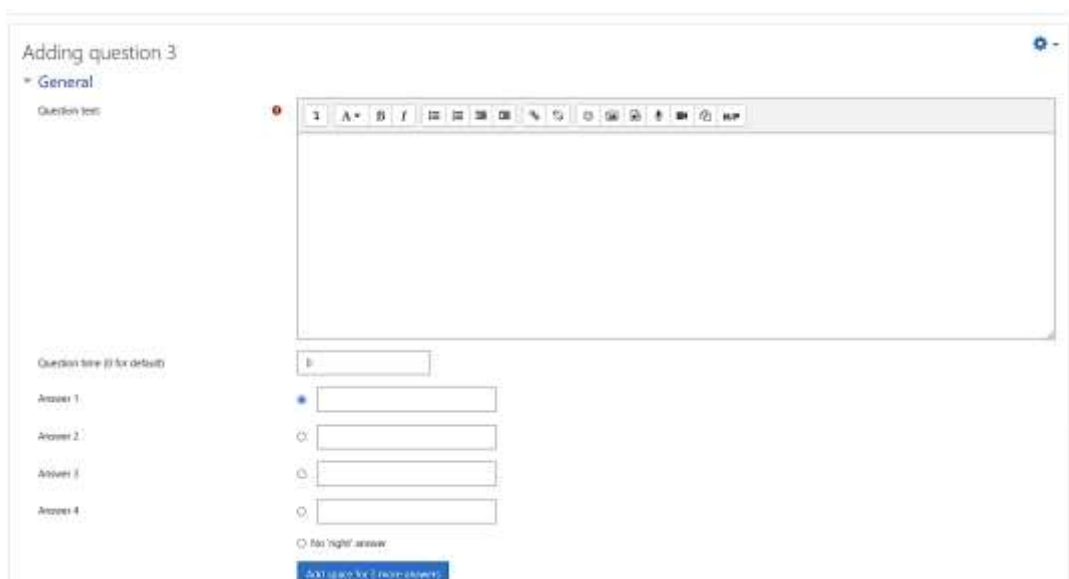
Guarda il video [https://youtu.be/VwCwBstM\\_fQ](https://youtu.be/VwCwBstM_fQ) per comprendere le funzionalità di RealTime Quiz.

Per creare un'attività con RealTime Quiz

1. Fare clic su **Aggiungi un'attività o una risorsa**
2. Selezionare l'attività **RealTime Quiz**





A screenshot of the Moodle 'Adding question 3' interface. The 'General' tab is selected. It shows a 'Question text' area with a rich text editor toolbar. Below it is a 'Question time (0 for default)' field. There are four 'Answer' fields (1-4) with radio buttons next to them. At the bottom, there is a 'No right answer' checkbox and a 'Show question to non-logged-in users' checkbox.

8. Digitare la domanda e le risposte di seguito. Assicurarsi di selezionare la risposta corretta
9. Cliccare sulle Briciole di pane per tornare alla pagina del corso.

### 19.5 Sito ufficiale e link per il download

Questo il sito web ufficiale del prodotto e il link per scaricarlo:

[https://moodle.org/plugins/mod\\_realtimequiz](https://moodle.org/plugins/mod_realtimequiz)

### 19.6 Piattaforma per lo sviluppo

Moodle

### 19.7 Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS

Activity in Moodle

## 20 GoodHabits

### Attività

### 20.1 Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità

Questo plugin consente agli studenti di monitorare le loro abitudini nel tempo. Fornisce un calendario flessibile che può essere personalizzato per tenere traccia delle attività giorno per giorno, settimana per settimana o per più giorni. Il sistema di inserimento è progettato per incoraggiare la riflessione sulle attività legate all'apprendimento online. Questo può aiutare a rivelare le tendenze nel tempo che possono influenzare gli atteggiamenti e la motivazione degli studenti.

Si tratta di un modulo di attività, quindi è necessario aggiungerlo a un corso come amministratore o docente. È quindi possibile creare abitudini di attività da monitorare, che sono visibili a tutti coloro che utilizzano l'attività. Gli studenti possono anche creare le loro abitudini personali, visibili solo a loro stessi. Possono anche aggiungere una pausa alle loro abitudini, ad esempio per tener conto delle vacanze.

### 20.2 Caratteristiche

GoodHabits consente

1. All'insegnante di definire una serie di *"buone abitudini"* che saranno disponibili a tutti gli studenti per monitorare le loro prestazioni nel tempo.
2. Allo studente di specificare il proprio set di *"buone abitudini"* per monitorare il proprio rendimento nel tempo
3. Aggiungere delle pause, in cui le date specificate non saranno disponibili per il monitoraggio delle abitudini.
4. L'insegnante può rivedere le prestazioni dei propri studenti in termini di *"buone abitudini"*.

### 20.3 Linee guida per l'installazione e l'utilizzo

**Per installare questo plugin in Moodle è necessario avere i diritti di amministratore della piattaforma.**

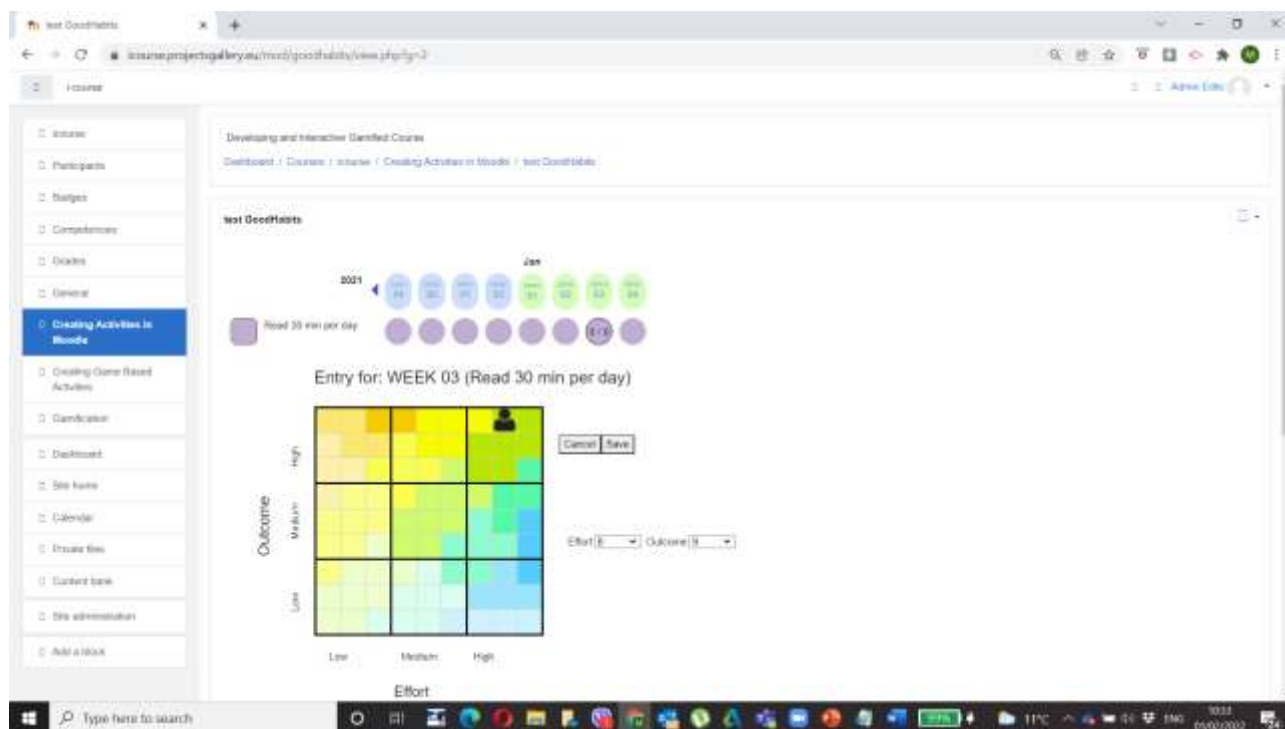
1. Scaricare il plugin da [https://moodle.org/plugins/mod\\_goodhabits](https://moodle.org/plugins/mod_goodhabits)
2. Effettuare il login in Moodle con i diritti di amministrazione del sito
3. Cliccare su Site Administration
4. Selezione il tab dei Plugin
5. Cliccare su Installa Plugin
6. Sotto Installa plugin dal file ZIP cliccare su Seleziona file e dalla finestra File Picker cliccare su Seleziona file.
7. Nella finestra "Apri", navigare nella cartella in cui si trova il file zippato (ovvero il file zippato scaricato al punto 1) e fare clic su Apri.
8. Infine, fare clic su **Installa plugin** dal file zippato e seguire i passaggi richiesti.

### 20.4 Come fare / tutorial

Guarda il video per conoscere le funzionalità di GoodHabits: <https://youtu.be/t5myhN3wvAc>

Per creare un'attività con GoodHabits:

1. Fare clic su Aggiungi un'attività o una risorsa
2. Selezionare l'attività GoodHabits
3. Digitare un nome e, facoltativamente, una descrizione
4. In fondo, fare clic su Salva e visualizza
5. Nelle finestre successive sono presenti 4 pulsanti:
  - [Admin] Gestire le abitudini per tutti: qui è possibile aggiungere abitudini che saranno globali. Per globale si intende che le abitudini saranno disponibili per tutti gli utenti.
  - [Admin] Rivedere le voci: qui è possibile rivedere.
  - Gestire le abitudini: qui è possibile aggiungere abitudini che saranno utilizzabili solo dall'utente attualmente connesso.
  - Gestire le pause: qui si possono aggiungere le pause, come le vacanze, le ferie, ecc.
6. Supponiamo di voler aggiungere alcune abitudini che saranno disponibili per tutti. Cliccare quindi su [Admin] Gestisci abitudini per tutti.
7. Nella finestra successiva, digitare un'abitudine (ad esempio, Leggere 30 minuti al giorno), aggiungete facoltativamente una descrizione e assicuratevi che l'opzione Mostra sia selezionata
8. Fare clic su **Aggiungi abitudine per tutti**.
9. Ripetere i passaggi 7-8 per aggiungere altre abitudini.
10. Una volta terminato, fare clic su Torna a testare le buone abitudini
11. Nella schermata successiva, fare clic sul cerchio corrispondente all'abitudine e alla data, quindi fare clic sul grafico per visualizzare l'impegno e il risultato.



12. Fare clic su **Salva**.

13. Ripetere i passaggi 11-12 per ogni Abitudine per inserire il punteggio.

14. In qualità di Amministratore o di Insegnante, potete rivedere le abitudini degli studenti.

Cliccare su [Admin] **Rivedi voci** e nella casella di testo **Seleziona** digitare il nome dello studente. Durante la digitazione apparirà un elenco per selezionare lo studente.

15. Cliccare su **Rivedi le voci** dell'utente per visualizzare il punteggio dello studente nelle varie Abitudini.

### 20.5 Sito ufficiale e link per il download

Questo il sito web ufficiale del prodotto e il link per scaricarlo:

[https://moodle.org/plugins/mod\\_goodhabits](https://moodle.org/plugins/mod_goodhabits)

### 20.6 Piattaforma per lo sviluppo

LMS Moodle

### 20.7 Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS

Activity in Moodle

## 21 QuizVenture

Apprendimento basato  
sul gioco

### 21.1 Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità

Quizventure crea videogiochi (di tipo *arcade*) con le domande a risposta multipla, presenti nella banca del software. Le possibili risposte appaiono sullo schermo sotto forma di astronavi e gli studenti devono sparare a quella corretta per guadagnare punti.

### 21.2 Caratteristiche

QuizVenture utilizza le domande categorizzate nella propria banca. È possibile utilizzare due tipi di domande: a risposta multipla e a risposta chiusa.

### 21.3 Linee guida per l'installazione e l'utilizzo

Per installare questo plugin in Moodle è necessario avere i diritti di amministratore della piattaforma.

1. Scaricare il plugin da [https://moodle.org/plugins/mod\\_quizgame](https://moodle.org/plugins/mod_quizgame)
2. Effettuare il login in Moodle con i diritti di amministratore del sito
3. Cliccare su **Site Administration**
4. Selezione il tab dei **Plugin**
5. Cliccare su **Installa Plugin**
6. Sotto Installa plugin dal file ZIP cliccare su **Seleziona file** e dalla finestra **File Picker** cliccare su Seleziona file.
7. Nella finestra "**Apri**", navigare nella cartella in cui si trova il file zippato (ovvero il file zippato scaricato al punto 1) e fare clic su Apri.
8. Infine, fare clic su **Installa plugin** dal file zippato e seguire i passaggi richiesti.

### 21.4 Come fare / tutorial

1. Come insegnante del corso, assicuratevi di avere alcune domande a risposta multipla e/o a risposta chiusa nella vostra banca dati.
2. Quizventure utilizza solo questi due tipi di domande e per un gioco le domande devono essere tutte della stessa categoria.
3. Con la modifica attivata, selezionate Quizventure dal selezionatore di attività.
4. Assegnate al gioco un nome e, se necessario, una descrizione; scegliete la categoria di domande da cui volete attingere per questo gioco.
5. Salvare il gioco.



### 21.5 Sito ufficiale e link per il download

Questo il sito web ufficiale del prodotto e il link per scaricarlo:

[https://moodle.org/plugins/mod\\_quizgame](https://moodle.org/plugins/mod_quizgame)

### 21.6 Piattaforma per lo sviluppo

LMS: Moodle

### 21.7 Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS

Activity in Moodle

## 22 MindMap

### Attività

### 22.1 Breve descrizione del software e delle sue principali funzionalità

Mindmap consente di creare e salvare semplici mappe mentali all'interno di Moodle.

### 22.2 Caratteristiche

Offre agli insegnanti la possibilità di creare e salvare una mappa mentale. In qualsiasi momento, a condizione che l'insegnante lo permetta, un singolo utente può modificare la mappa mentale.

### 22.3 Linee guida per l'installazione e l'utilizzo

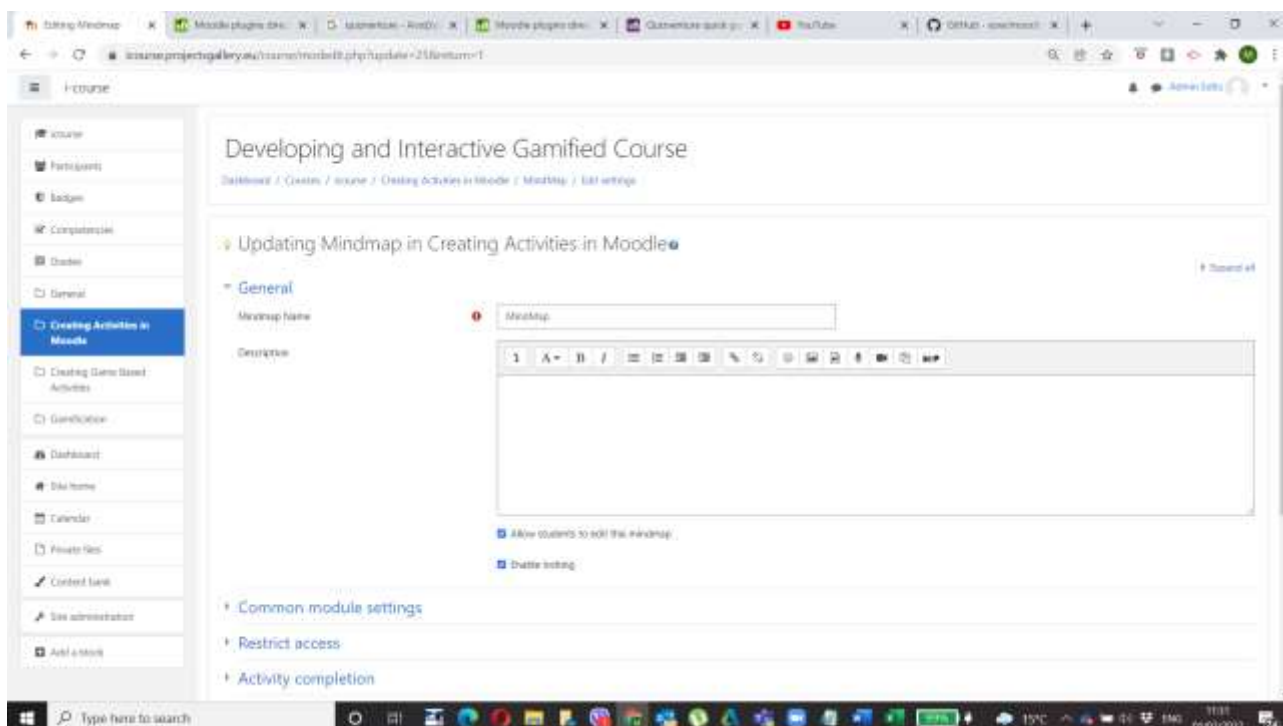
Per installare questo plugin in Moodle è necessario avere i diritti di amministratore della piattaforma.

1. Scaricare il plugin da [https://moodle.org/plugins/mod\\_mindmap](https://moodle.org/plugins/mod_mindmap)
2. Effettuare il login in Moodle con i diritti di amministratore del sito
3. Cliccare su **Site Administration**
4. Selezione il tab dei **Plugin**
5. Cliccare su **Installa Plugin**
6. Sotto Installa plugin dal file ZIP cliccare su **Seleziona file** e dalla finestra **File Picker** cliccare su Seleziona file.
7. Nella finestra "**Apri**", navigare nella cartella in cui si trova il file zippato (ovvero il file zippato scaricato al punto 1) e fare clic su Apri.
8. Infine, fare clic su **Installa plugin** dal file zippato e seguire i passaggi richiesti.

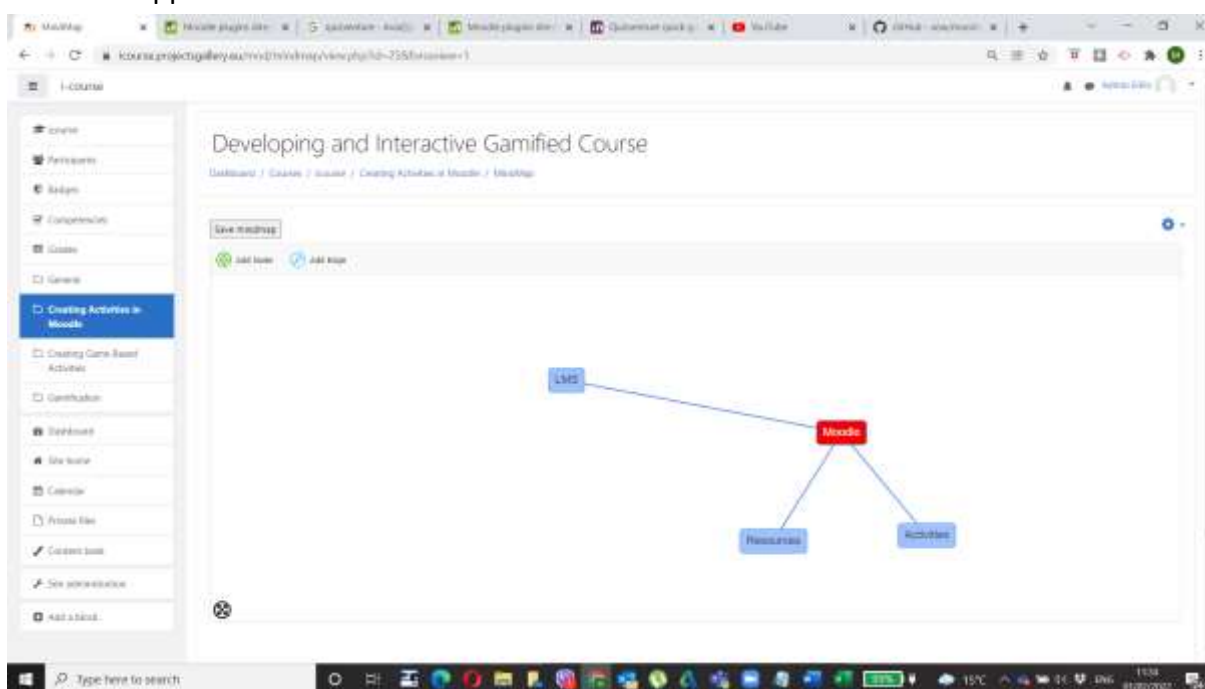
### 22.4 Come fare / tutorial

Per creare una mappa con MindMap:

1. Fare clic su Aggiungi un'attività
2. Selezionare l'attività MindMap
3. Digitare un nome e, facoltativamente, una descrizione



4. Selezionare se si desidera che gli studenti possano modificare la mappa mentale.
5. In fondo, fare clic su Salva e visualizza
6. Nella schermata successiva, utilizzare i pulsanti Aggiungi nodo e Aggiungi bordo per creare una mappa mentale.



7. Una volta terminato, fare clic su Salva mappa mentale.

8. Fare clic su Breadcrumbs in alto per tornare al corso.

**Importante: affinché gli studenti possano modificare la mappa mentale, l'insegnante o qualsiasi altro studente non può essere in modalità di modifica nello stesso momento.**

### 22.5 Sito ufficiale e link per il download

Questo il sito web ufficiale del prodotto e il link per scaricarlo:

[https://moodle.org/plugins/mod\\_mindmap](https://moodle.org/plugins/mod_mindmap)

### 22.6 Piattaforma per lo sviluppo

LMS: Moodle

### 22.7 Contenuti generati e compatibilità con le piattaforme LMS e CMS

Activity in Moodle

**Coordinatore****Partners****Dettagli del contatto**

**POLSKA:** SIEC BADAWCZA LUKASIEWICZ - INSTYTUT  
TECHNOLOGII EKSPLOATACJI

Sito web: [www.itee.radom.pl](http://www.itee.radom.pl)

**Cipro:** EDITC LTD,

Sito web: [WWW.EDITC.EU](http://WWW.EDITC.EU)

**Grecia:** BEE GROUP,

Sito web: [www.bee.gr](http://www.bee.gr)

**Regno Unito:** RINOVA LTD

Sito web: [www.rinova.co.uk](http://www.rinova.co.uk)

**Italia:** GRUPPO 4SRL,

Sito web: [www.gruppo4.com](http://www.gruppo4.com)



Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.