

# LearningApps

Sito e iscrizione



Chi sono?



Sfruttare la biblioteca



Immagini- Video- Audio



Panoramica delle Apps



Salvare e pubblicare una App



Gestire la grafica del testo



Creare una classe



Assegnare le Apps, come compiti



Incorporare Apps in una pagina





<http://learningapps.org/>

Servizio on-line di realizzazione di Apps didattiche

### Iscrizione

L'iscrizione garantisce i seguenti vantaggi:

- **Salvare le Apps** realizzate nel **proprio profilo**
- **Creare delle classi** (con i propri alunni) e assegnare loro dei compiti (con monitoraggio della esecuzione di quanto assegnato)
- **Salvare** nel proprio profilo **Apps realizzate da altri docenti**
- **Pubblicare le proprie Apps** nello spazio comune del web

### Senza Iscrizione

**Si può comunque guardare le Apps e utilizzarle, senza iscrizione;**

si può anche creare una App, MA quando si prova a salvarla, viene richiesto di iscriversi;

la stessa cosa accade quando si prova a salvare una App realizzata da qualche altro utente





Il pulsante «**ISCRIZIONE**» si utilizza sia per **effettuare il LOGIN** (quando si è già iscritti) sia per **creare un NUOVO ACCOUNT** (la prima volta)



### Sommario

LearningApps.org is developed as a research and development project at Pädagogische Hochschule PHBern (Dr. Michael Hielscher, Prof. Dr. Werner Hartmann), in cooperation with Universität Mainz (Prof. Dr. Franz Rothlauf) and the University of Applied Sciences Zittau/Görlitz (Prof. Dr. Christian Wagenknecht).

LearningApps.org is developed and maintained by the nonprofit organization **LearningApps - interactive learning modules**.



**Address:**  
LearningApps  
Wolfackerstrasse 33  
CH-4658 Däniken

**Contact:**  
LearningApps.org: [mail@learningapps.org](mailto:mail@learningapps.org)  
Association page: <http://verein.learningapps.org>

### Our Team



**Michael Hielscher**  
President, Development, Technical Support  
» mehr



**Werner Hartmann**  
Vice President, Didactics, Finances  
» mehr



**Franz Rothlauf**  
Founding Member, Conception  
» mehr



**Christian Wagenknecht**  
Founding Member, Conception  
» mehr



**Nico Steinbach**  
Founding Member, Development, Technical Support  
» mehr





Registrati tramite il tuo conto  
LearningApps

 Ricordati di me (su questo computer)

Login

Crea nuovo utente

Password dimenticata

Il pulsante «ISCRIZIONE» si utilizza sia per **effettuare il LOGIN** ogni volta che si accede al servizio

... ma anche per **CREARE UN NUOVO UTENTE**





## Crea nuovo utente

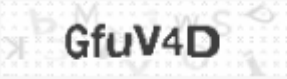
Nome utente

E-mail

Password

Ripeti

Codice di sicurezza



**Crea utente**

Interrompi

Il nome utente può essere di «fantasia» → importante che non sia già utilizzato da qualcuno (il sistema ti «avverte»)

Per questo motivo molte volte la cosa più semplice è utilizzare il proprio nome-cognome

## Modifica profilo (Opzionale)



Nome

Cognome

Scuola / istituto

Sito internet

**Save my profile**

Do not show this dialog again





Il servizio Web 2.0 LearningApps.org è **nato in Svizzera** nel quadro di un **Progetto di ricerca** presso **l'Università di Berna, dipartimento Istruzione**, in collaborazione con le Università “Johannes Gutenberg” di Magonza e l'Università di Zittau / Görlitz, in stretta collaborazione con circa una dozzina di insegnanti.

Uno degli obiettivi di LearningApps.org è, in aggiunta all'insegnamento di tipo costruttivista (vedi sotto), la diffusione e l'incremento dell'uso di contenuti audio e video nella didattica.

LearningApps.org è sviluppato come un progetto di ricerca e sviluppo da **Pädagogische Hochschule PHBern (Dr. Michael Hielscher, Prof. Dr. Werner Hartmann)**, in collaborazione con **Universität Mainz (Prof. Dr. Franz Rothlauf)** e **l'Università di Scienze Applicate di Zittau / Görlitz (Prof. Dr. Christian Wagenknecht)**.

LearningApps.org è sviluppato e mantenuto dalle **LearningApps organizzazione no-profit** - moduli di apprendimento interattivi.

A causa dell'approccio intuitivo per la creazione di moduli di apprendimento, LearningApps.org può essere utilizzato anche dagli alunni stessi in classe o a casa.





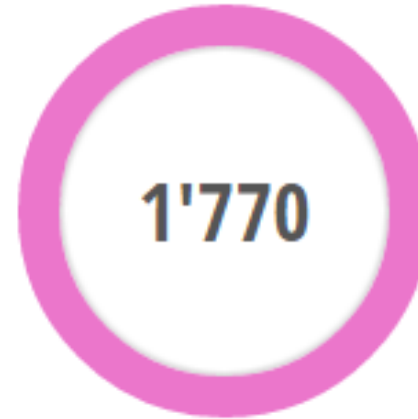
LearningApps.org currently includes (based on the last 30 days):



TOTAL APPS



USER ACCOUNTS



NEW ACCOUNTS / DAY



CREATED APPS / DAY

**148'680'766 App views and counting.**





Categoria: Latino ▲



Categoria: Latino ▲

- |   |   |   |   |  |   |
|---|---|---|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Altre lingue</li> <li>▪ Arte</li> <li>▪ Astronomia</li> <li>▪ Biologia</li> <li>▪ Chimica</li> <li>▪ Economia</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Filosofia</li> <li>▪ Fisica</li> <li>▪ Formazione professionale</li> <li>▪ Francese</li> <li>▪ Geografia</li> <li>▪ Informatica</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ingegneria</li> <li>▪ Inglese</li> <li>▪ Italiano</li> <li>▪ Italiano come lingua straniera</li> <li>▪ Latino</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Matematica</li> <li>▪ Musica</li> <li>▪ Opere</li> <li>▪ Politica</li> <li>▪ Psicologia</li> </ul> | <p>Elementary level</p> <p>Gradi: <input type="range" value="0"/></p> <p>Vocational and further education</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Religione</li> <li>▪ Russo</li> <li>▪ Scienze</li> <li>▪ Spagnolo</li> <li>▪ Sport</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Storia</li> <li>▪ Strumenti didattici</li> <li>▪ Tedesco</li> <li>▪ Tutte le categorie</li> <li>▪ Uomo e ambiente</li> </ul> |
|---|---|---|---|--|---|

- Si possono visualizzare App, realizzate da altri utenti
- Effettuare una ricerca per categoria







[Crea App simili](#) ▼ [Salva in Le mie App](#)

- Crea App simili
- create a new empty App with this template
- browse other Apps of this template

Interrotto da: **Pamela Palmieri**

Categoria: **Italiano**

**Integrare e inviare l'App** [Report copyright o utilizzo inappropriato](#)

Link web:

Link a pieno schermo:

Incorpora:

SCORM iBooks Author Developer Source



Quando si visualizza una App (doppio click su di essa), scorrendo verso il basso, si trovano tutte queste opportunità per «sfruttare» la App





 Crea App simili

 Crea App simili

 create a new empty App with this template

 browse other Apps of this template

Interrotto da:

Pamela Palmieri



Categoria:

Italiano

- Crea App simili
- Crea una App simile, ma vuota (new empty App)
- Cerca altre App simili (browse other Apps)


Tramite LearningApps si può **entrare in contatto con l'autore e chiedere informazioni/consigli** (io l'ho fatto ed è stato molto proficuo)

Servizio di «messaggistica» interno alla piattaforma





# LearningApps.org

You have 1 new message(s)  
Impostazioni dell'Account: daniela de stefano 

Q Ricerca App

Cerca tra le App

Crea App

Le mie classi

Le mie App

Segnalazione che ti è arrivato un nuovo messaggio



[Salva in Le mie App](#)

### Integrare e inviare l'App

[Report copyright o utilizzo inappropriato](#)

Link web:

<http://LearningApps.org/2680664>

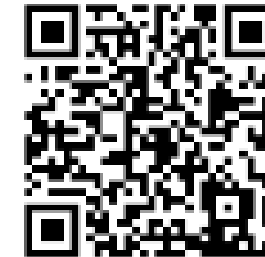
Link a pieno schermo:

<http://LearningApps.org/view2680664>

Incorpora:

```
<iframe src="//LearningApps.org/watch?app=2680664" style="width:100%; height:100%; border:none;"></iframe>
```

[SCORM](#) [iBooks Author](#) [Developer Source](#)




- Una App si può salvare nel proprio profilo
- Una App si può incorporare in un sito o blog
- Una App si può utilizzare collegandosi tramite link
- Una App si può utilizzare anche tramite Qcode





## Coppie

Indica per ciascuno due media dello stesso tipo. Puoi unire a piacimento testi, immagini, audio e video.

Coppia 1:  Testo  Immagine  Text to speech  Audio  Video

Coppia 1:  Testo  Immagine  Text to speech  Audio  Video

Nella maggior parte delle Apps si possono inserire **diversi media**, nella fattispecie

- Immagini
- Text to speech
- Audio
- Video





seleziona Immagine ...

X



Utilizza l'intero archivio immagini di  
Wikipedia.

cerca Immagine



URL

Copia qui l'indirizzo internet di un'immagine.

usa Immagine



Sposta l'immagine qui  
o clicca qui.

L'immagine viene caricata su [imgur.com](https://imgur.com).

Utilizzato per ultimo:



Ricordarsi che le immagini inserite in una App dovrebbero sempre essere  
«libere da diritti d'autore»





Google

foto

Tutti **Immagini** Maps Video Notizie Altro Impostazioni Strumenti

Dimensioni ▾ Colore ▾ Tipo ▾ Ora ▾ Diritti di utilizzo ▾ Altri strumenti ▾

Foto Artistiche

Foto Artis

- ✓ Non filtrate in base alla licenza
- Consegnate per essere riutilizzate con modifiche
- Consegnate per essere riutilizzate
- Consegnate per il riutilizzo non commerciale con modifiche
- Consegnate per il riutilizzo non commerciale

Nel cercare le immagini in Internet, utilizzare sempre → **Strumenti** → **Diritti di utilizzo**





seleziona Immagine ...



Utilizza l'intero archivio immagini di Wikipedia.


cerca Immagine



URL

Copia qui l'indirizzo internet di un'immagine.

usa Immagine



Sposta l'immagine qui o clicca qui.

L'immagine viene caricata su [imgur.com](https://imgur.com).

dal tuo computer

Utilizzato per ultimo:



Nel cercare le immagini in Internet, utilizzare sempre → **Strumenti** → **Diritti di utilizzo**







Se si vuole **inserire una immagine tramite URL**, attenzione ad incollare l'indirizzo corretto dell'immagine, residente di solito sul sito che la ospita


**Vedi video-tutorial:**

<https://youtu.be/8mFI6gmgWUk>

[https://youtu.be/Jl3a\\_3\\_P2SE](https://youtu.be/Jl3a_3_P2SE)

Coppia 1:



 Seleziona immagine

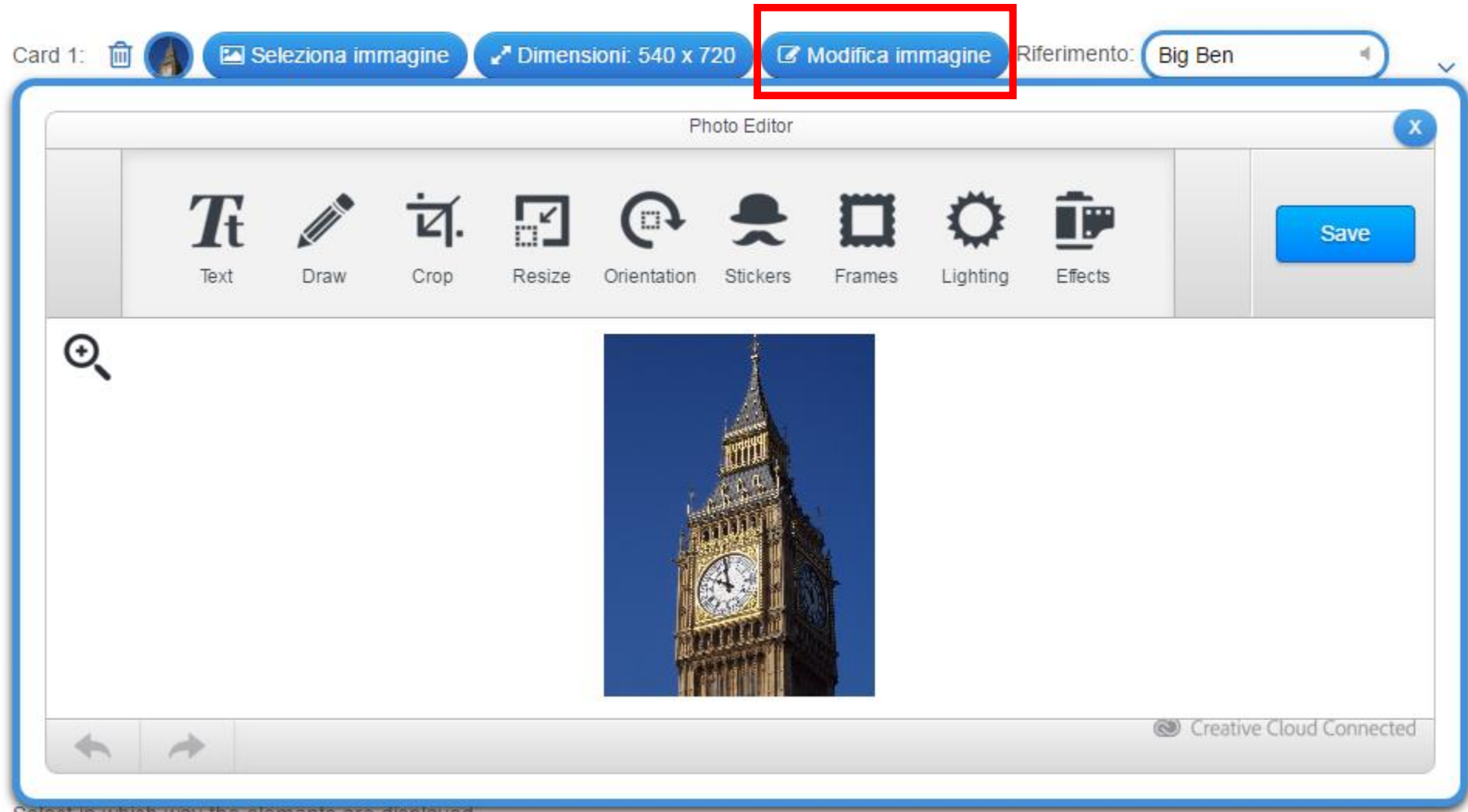
 Dimensioni: 2000 x 1272

 Modifica immagine

Riferimento:

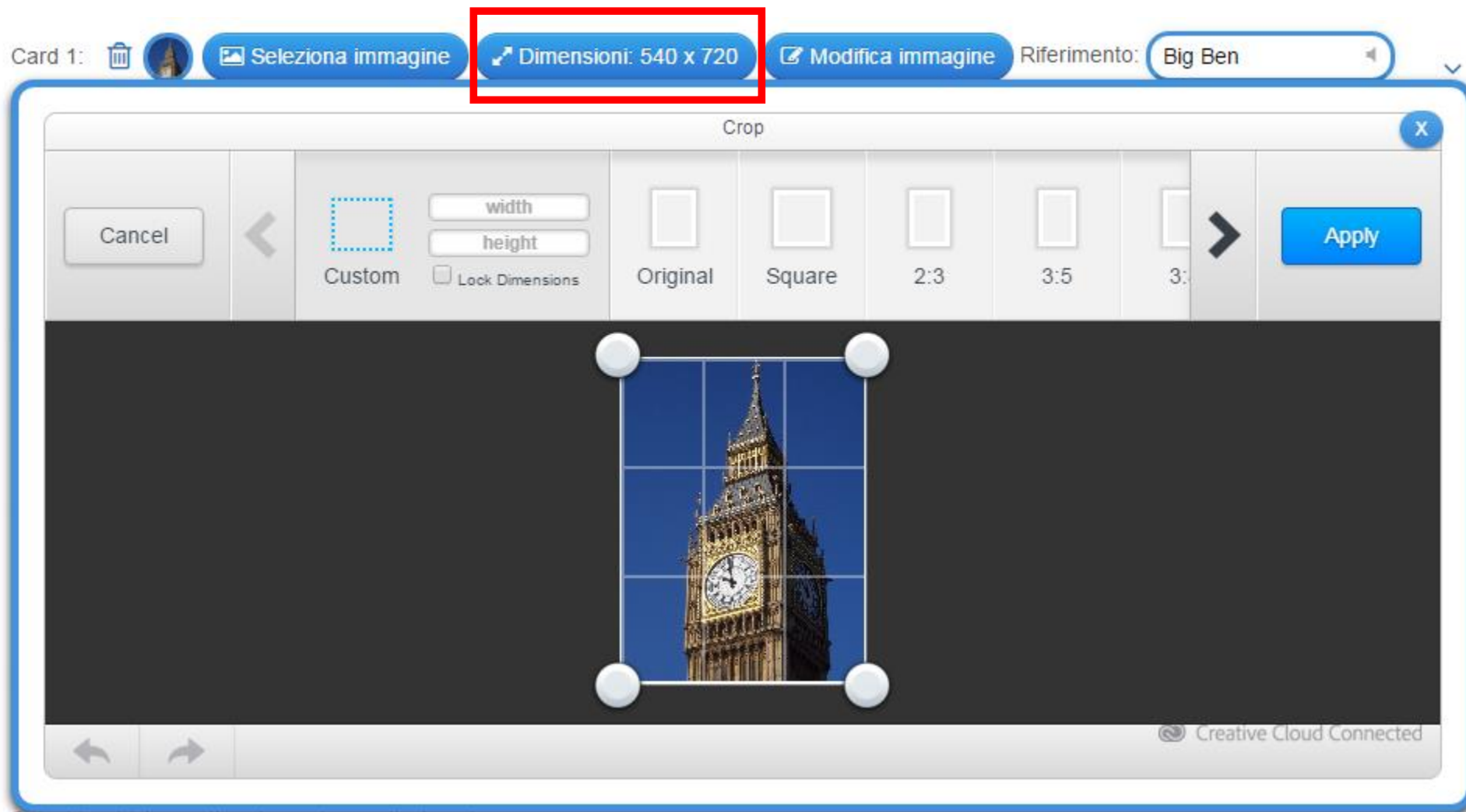
Se l'immagine è inserita correttamente, comparirà una piccola miniatura nella finestrella





Una immagine inserita può essere modificata tramite i pulsanti appositi





Una immagine inserita può essere ridimensionata tramite il pulsante apposito





Elemento: **Seleziona video** Tempo: 0:00 - 0:00 Suono Riferimento:

seleziona Video ... X



Utilizza l'intero archivio Video di YouTube.

» cerca Video



URL

Copia qui un URL YouTube.

» usa Video



Inserisci subito un Video.

» Inserire Video

Si possono inserire video in tre modi:

- **Cerca video su YouTube**
- **Incolla Url di un video di YouTube**
- **Registra tramite webcam un video**





Coppia 1: **Seleziona video** **← Tempo: 0:00 - 0:00** **Suono** Riferimento:

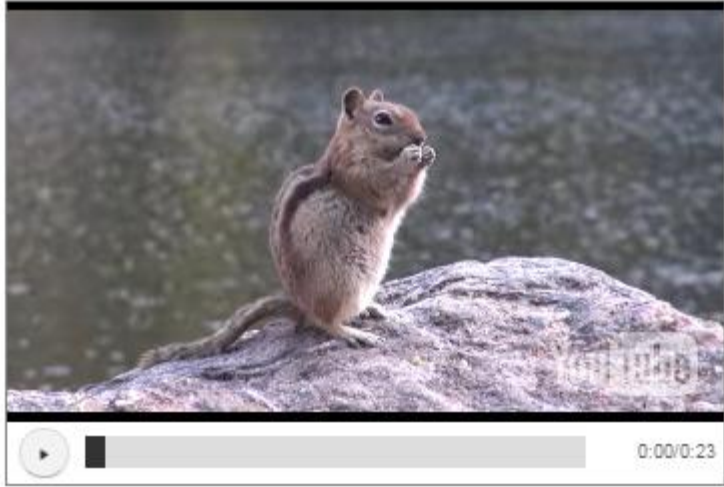
**Taglia Video ...**  
Originale da YouTube:



1:28/8:35

da = posizione attuale

**Riquadro:** **torna alla ricerca** **X**



0:00/0:23

**Utilizzare riquadro**

da   
al

The interface shows a video editing tool. At the top, there are buttons for 'Seleziona video', 'Tempo: 0:00 - 0:00', and 'Suono'. The 'Suono' button is highlighted with a red box and a red arrow pointing to it. Below this, there are two video players. The left one is titled 'Taglia Video ...' and shows a waterfall. The right one is titled 'Riquadro' and shows a squirrel. Between the two video players, there are two input fields: 'da 0:17' and 'al 0:40', both highlighted with a red box and a red arrow pointing to them. At the bottom, there are three buttons: 'da = posizione attuale', 'al = posizione attuale', and 'Utilizzare riquadro'.

- Un video può essere tagliato e visualizzato solo in una sua parte
  - Un video può essere visualizzato escludendo l'audio



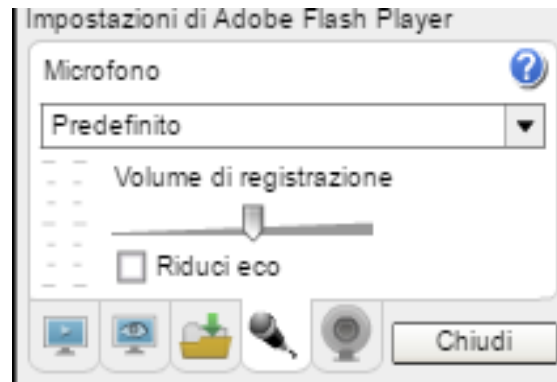


Elemento: Selezione video Tempo: 0:00 - 0:00 Suono Riferimento:

### Inserire Video...

Avviare la registrazione

Se si decide di registrare un **video attraverso la webcam**, prima si devono accettare e abilitare le impostazioni di Flash Player



Se si decide di registrare un **video attraverso la webcam**, prima si devono **accettare e abilitare le impostazioni di Flash Player**



Elemento: **Seleziona audio** Tempo: 0:00 - 0:00 Riferimento:

### seleziona Audio ...

Utilizza l'intero archivio Audio di YouTube.

**» cerca Audio**

Copia qui un URL YouTube.

**» usa Audio**

Inserisci subito un Audio.

**» Inserire Audio**

**L'audio** è gestito come i video e si possono inserire in tre modi:

- **Cerca audio su YouTube**
- **Usa url da YouTube**
- **Inserisci audio (registrazione tramite microfono)**







Elemento: **Seleziona audio** **Tempo: 0:00 - 0:00** Riferimento:

cerca Audio:  **Cerca** Pagina: **1** **2** **3** **4** **5** **6** **7** **8** **Continua** **X**

<p>Cyndi Lauper - Girls Just Want To Have Fun </p>  <p>Data: 25.10.2009</p> <p> 0:00/4:26</p> <p><b>taglia</b> <b>utilizza</b></p>	<p>Cyndi Lauper - Try A Little Tenderness, Live at the </p>  <p>Data: 17.04.2013</p> <p> 0:00/5:06</p> <p><b>taglia</b> <b>utilizza</b></p>	<p>Cyndi Lauper - Time After Time </p>  <p>Data: 25.10.2009</p> <p> 0:00/4:57</p> <p><b>taglia</b> <b>utilizza</b></p>
---	---	---

**Cerca audio su YouTube → appare come un video ma in realtà verrà caricato solo l'audio**





Elemento: **Seleziona audio** Tempo: 0:00 - 0:00 Riferimento:

### Taglia Audio ...

Originale da YouTube: torna alla ricerca X

da

al

da = posizione attuale

Utilizzare riquadro

Cerca audio su YouTube → si può selezionare solo una parte di audio (funzione «taglia»)





**Un audio personale** (residente sul proprio computer) può **essere caricato** in una LearningApp **solo da YouTube quindi...**

1. Convertire il proprio audio da .mp3 a .mp4 (esistono diversi servizi online per la conversione)
2. Caricare il file audio convertito su YouTube
3. Inserire il file audio tramite LearningApps.org
4. Guarda il video tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=TLrMi4yoJ4c>





**Se si desidera registrare un audio tramite microfono andrà comunque caricato su YouTube, ma con una procedura assistita**

Elemento: Seleziona audio ↔ Tempo: 0:00 - 0:00 Riferimento:

seleziona Audio ...

Utilizza l'intero archivio Audio di YouTube.

[» cerca Audio](#)

URL

Copia qui un URL YouTube.

[» usa Audio](#)

Inserisci subito un Audio.

[» Inserire Audio](#)





Elemento: **Seleziona audio** Tempo: 0:00 - 0:00 Riferimento:

### Inserire Audio...

MIC

**Avviare la registrazione**

Einstellungen für Adobe Flash Player

Zugriffsschutz

[learningapps.org](http://learningapps.org) den Zugriff auf Ihre Kamera und Ihr Mikrofon gestatten?

Zulassen     Verweigern

Speichern

Schließen

Einstellungen für Adobe Flash Player

Mikrofon

Integriertes Mikrofonarray (IDT High C)

Aufnahmelaufstärke:

Echo reduzieren

Schließen



Elemento: **Seleziona audio** Tempo: 0:00 - 0:00 Riferimento:

### Inserire Audio...



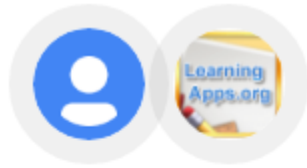
MIC

**Avviare la registrazione** **Riprodurre la registrazione** **Salvare la registrazione**





1



LearningApps.org vorrebbe:

- Gestire l'account YouTube
- Gestire i video di YouTube

Se fai clic su **Consenti**, autorizzi l'app e Google a utilizzare le tue informazioni nel rispetto dei relativi [termini di servizio](#) e delle relative [norme sulla privacy](#). Puoi modificare questa e altre [Autorizzazioni dell'account](#) in qualsiasi momento.

**Rifiuta** **Consenti**

2



Scegli un account

**daniele de stefano**  
daniele.destefano63@gmail.com >

### Inserire Audio...

3

Il processo di caricamento può richiedere un po' di tempo. La registrazione verrà elaborata da YouTube durante i prossimi minuti. In casi eccezionali tuttavia questo processo può durare fino a 24 ore. Nel frattempo la registrazione non sarà visualizzabile.

#### Login with your YouTube account

If you have an own YouTube account please login here in order to upload the audio/video to your own account. You will be able to manage your files (delete, download, add music and so on).

**Login YouTube**

La registrazione verrà configurata nell'account YouTube di LearningApps e non sarà presente in una lista pubblica.

La seguente avvertenza è inserita in YouTube per via delle C.G.

By clicking on the button below you certify that you **own all rights to the content** or that you are authorized by the owner to make the content publicly available on YouTube, and that it otherwise complies with the YouTube Terms of Service located at <http://www.youtube.com/t/terms>.

**Caricare e salvare Audio**





Si possono inserire anche dei **TEXT TO SPEECH** →  
testi che vengono letti da una sintesi vocale

Elemento: ⌨️ Testo 🖼️ Immagine 🗣️ **Text to speech** 🎵 Audio 📺 Video

Elemento: 🗑️ 🗣️  Italiano ▾ Riferimento:

Valore:

+ aggiungere elemento

Inserire qui il testo  
che verrà letto

- Deutsch
- English
- Français
- Italiano
- Русские
- Español

Scegliere la  
lingua della  
sintesi vocale

Show solution hints







## I FATTORI CLIMATICI

2016-11-29



Link a un esempio: <http://LearningApps.org/view2848220>





### Descrizione

In una “pagina contenitore” appaiono **multi elementi da collegare/accoppiare** tra di loro tramite **Drag & Drop**

### Opzioni

si può fare in modo che **gli elementi**, una volta **accoppiati** correttamente, **scompaiano oppure che rimangano in vista.**

### Contenuto

Le coppie possono essere fatte da **testi, immagini, audio, video.**





Un pranzo all'italiana

Come antipasto si mangiano spesso dei piatti freddi.

Antipasto

Come primo piatto si mangia soprattutto pasta o riso.

Primo piatto

Risotto milanese

Ossobuco alla fiorentina

Come secondo piatto si mangia carne, pesce, uova o formaggio abbinato a un contorno.

Secondo piatto/contorno

Bistecca milanese

Dolce/Dessert

frutta

Macedonia di frutta

Link a un esempio: <http://LearningApps.org/view2194947>





### Descrizione

In una “pagina contenitore”, suddivisa in aree/categorie, si devono **trascinare gli elementi che compaiono, ognuno nella sua area di appartenenza** (si tratta di suddividere gli elementi per categoria semantica).

### Opzioni

Anche se è scritto che **è possibile indicare fino a 5 elementi** da attribuire ad ogni area/categoria, in verità **se ne possono attribuire di più**;  
il problema piuttosto: **spazio per gestire la grafica potrebbe essere insufficiente** e gli elementi si potrebbero accavallare uno sopra l'altro.

Tra le **impostazioni** si può scegliere che **gli elementi da attribuire siano già tutti presenti nella pagina**, oppure **che compaiano sullo schermo uno dopo l'altro**, man mano che un elemento è stato attribuito alla sua area/categoria.





## COMPONI UN PROBLEMA

2016-04-17

NEL BOSCO CI SONO  
- 1 +

12 FOLLETTI VERDI E 5 NERI.

IN TUTTO NEL BOSCO?

QUANTI FOLLETTI CI SONO

NEL BOSCO CI SONO IN TUTTO

17 FOLLETTI.  
- 6 +

Link a un esempio: <http://LearningApps.org/view1880960>





### Descrizione

Viene richiesto (in un box apposito) di **scrivere il numero minimo e massimo della linea cronologica** (cifra esatta: sarà l'inizio e la fine della linea cronologica).

Meglio non esagerare con il numero di elementi da inserire nella linea del tempo perché altrimenti viene un gran “guazzabuglio”.

### Opzioni

**Per ogni elemento si attribuisce il suo valore sulla linea del tempo** (può essere **la data** di un avvenimento, **oppure la posizione**, se si tratta di mettere in ordine sequenze, tipo “prima/dopo” oppure “causa/effetto”: allora avremo **semplici numeri... 1, 2, 3** etc.).

Questo esercizio infatti **può essere utilizzato per una cronologia storica**, ma anche per **mettere in ordine delle azioni (prima e dopo)**.

Si può decidere se mostrare o meno un indicatore (viene definito «hint») sulla linea del tempo, in corrispondenza della data (è una specie di «facilitazione»).



**CHE CONFUSIONE!**

2016-11-11

Ordinare i numeri in lettere da 1 a 9 in ordine crescente.

METTI IN ORDINE DALL'ALTO IN BASSO

1 UNO

2 DUE

3 TRE

4 OTTO

5 SEI

6 SETTE

7 QUATTRO

8 CINQUE

9 NOVE

METTI IN ORDINE CRESCENTE

Etichette sullo sfondo

Etichette sullo sfondo

Link a un esempio: <http://LearningApps.org/view2269696>





### Descrizione

Per **organizzare degli elementi, secondo un ordine**, questo è l'esercizio più adatto; può essere che si mettano in **ordine alfabetico** delle parole, oppure **dei numeri in ordine crescente/decrescente**, oppure ancora delle **azioni secondo la sequenza logica** (prima, poi, dopo etc.).

### Opzioni

**Le carte** nella pagina **possono essere distribuite in modo "libero"** (andranno posizionate dal lato **sinistro in alto procedendo fino al lato destro in basso**),  
**oppure vincolate** (dall'alto in basso oppure da sinistra a destra).

Ci sono **due campi da compilare** (che graficamente diventano due etichette sullo sfondo): «ordinare da...» e «ordinare secondo»...

possono essere utilizzate come «consegna per l'alunno», ad esempio →

«ordinare da»... alto in basso

«ordinare secondo»... ordine crescente

Come in ogni esercizio, gli elementi possono essere immagini, testo, video, audio etc.







## SCRIVERE PAROLE

volatile

Link a un esempio: <http://LearningApps.org/view2668819> <http://LearningApps.org/view2916216>





### Descrizione

Inserimento di “testo libero”, cioè **testo scritto dentro a una casella con la tastiera** da parte di chi sta eseguendo l’esercizio; il testo da inserire è abbinato a uno stimolo che può essere, come al solito, una immagine, un video, un audio o altro testo.

### Opzioni

Il **testo** da inserire **può avere più risposte valide** e accettabili;  
tutte le risoluzioni valide devono **essere inserite, separate da “punto e virgola”**.

Nel setup si può chiedere di **ignorare “lettere maiuscole/minuscole”**.

Nel setup si può inserire l’opzione **“la risposta è inclusa nel testo immesso”** per cui...  
risulta corretta una risposta che contenga le parole corrette, anche se non sono le uniche parole inserite...

**esempio:** risposta giusta “300”; se scrivo “300 metri”, la risposta risulterà comunque giusta.





## Il ghiacciaio

2018-01-18



La NEVE PERENNE non si scioglie mai e alimenta il ghiacciaio.

La VALLE glaciale con il profilo ad U è stata scavata dal ghiacciaio.

Le MORENE sono accumuli di detriti trasportati dal ghiacciaio.

**Link a esempio 1 (completamento di mappa):** <http://LearningApps.org/view2391561>

**Link a esempio 2 (esercizio classico):** <http://LearningApps.org/view1992099>





### Descrizione

Una **immagine viene scelta come sfondo**; su questa immagine si possono **collocare dei “pin”** (chiodini colorati/simboli/segnali); i colori a disposizione sono massimo 6.

**Per ogni “pin” si assegna un elemento** (risposta corretta) corrispondente (può essere un testo, un'altra immagine, un audio, un video, etc.).

Svolgendo l'esercizio, quando si clicca sul “pin”, vengono mostrate tutte le possibili risposte; si deve **scegliere ovviamente quella corretta**.

### Opzioni

Nelle impostazioni si può scegliere di **mostrare sempre “tutte le possibili risposte”** oppure... si può scegliere di **“mostrare solo le risposte corrispondenti al colore del pin”** (l'immagine di sfondo può essere evidenziata con pin di colore diverso; con questa opzione, cliccando su un “pin rosso” vedremo solo le risposte associate ai pin rossi).





"LA VOLPE E LA CICOGNA" ASCOLTO E COMPRESIONE - MAESTRA PAMELA -  
maestrapam.wordpress.com

2016-10-29

2 / 10

Un giorno la volpe invitò la cicogna:

a un pic-nic.

a merenda.

a pranzo.

The image shows a colorful illustration of a fox and a crane sitting at a table with a red and white checkered tablecloth. There are two bowls of soup on the table. In the background, there is a window with yellow curtains and a shelf with various items. A question box is overlaid on the scene, and three answer options are provided below it. A blue checkmark icon is visible in the bottom right corner of the quiz area.

Link a un esempio: <http://LearningApps.org/view2692470>

<http://learningapps.org/2546585>





## Descrizione

Classico **quiz con diverse opzioni**: sia la domanda che le possibili risposte possono essere rappresentate **in forma di testo, audio, immagine, video etc.**;

## Opzioni

Si può scegliere una **presentazione in ordine casuale delle domande**;  
si può scegliere se **avere una valutazione finale oppure no**; nel caso della opzione “con valutazione finale”, anche da una risposta sbagliata si va alla domanda successiva; la risposta giusta sarà evidenziata con colore verde; vi sarà una **sintesi finale di quante risposte giuste** sono state date, con **calcolo della percentuale**; è possibile settare due o più risposte giuste (in questo caso la domanda sarà considerata superata solo se avremo selezionato tutte le risposte corrette possibili).

Senza valutazione finale, si deve trovare la risposta corretta, perché finché non viene selezionata l'opzione corretta, non si può accedere alla domanda successiva.

Si può utilizzare questa App anche per **realizzare un questionario V/F**: si scelgono sempre due sole possibili risposte, contrassegnandole una con l'etichetta “vero” e l'altra con l'etichetta “falso”.

**È possibile settare una pagina introduttiva**: potrebbe essere un video da guardare, un audio, un testo etc...





### GLI EBREI

La loro storia comincia in  : erano pastori nomadi, suddivisi in tribù e ognuna di esse era gestita da un  IO.

Intorno al  a  la terra di Canaan, che corrisponde agli attuali territori di Israele e Palestina ed è al .

- Cina
- Egitto
- Mesopotamia

Più tardi a causa di una , gli Ebrei, ormai divenuti un popolo, si rifugiarono in Egitto. Divenuti troppo numerosi, furono perseguitati dagli Egizi e resi .

Fu , verso il 1250 a.C. a guidare, per volere di Dio la loro liberazione dalla schiavitù dell'Egitto. Entrarono nel deserto del monte  dove Mosè ricevette le tavole della legge cioè i 10  e vi rimasero molto tempo malgrado le difficoltà ambientali.

Link a un esempio: <http://LearningApps.org/view2911800> <http://LearningApps.org/view1203555>





## Descrizione

Inserire il testo, che sarà intervallato da “**CLOZE**” e scegliere il tipo di attività/operazione.

Per ogni cloze (parola mancante nel testo), si può scegliere tra la **selezione di parole da un “menù a tendina”** o la possibilità di **“scrivere direttamente le parole in campi di testo”**.

## Opzioni

Se hai scelto l'opzione di **“scrivere direttamente”** nel campo di testo, è possibile selezionare se gli inserimenti sono **“case sensitive”** (importanza di Maiuscole/minuscole) o meno.

**Utilizzare -1-, -2- ecc. come segnaposto per i clozes** all'interno del testo.

È possibile utilizzare lo stesso segnaposto più volte.

A seconda del tipo di attività (“selezionare da menù a tendina” o “scrivere direttamente”) fornire i contenuti per ogni cloze.

**“Selezionare da menù a tendina”**: fornire la giusta soluzione e un elenco di **tutte le parole selezionabili** separate da **“punto e virgola” (;)** per ogni cloze; la **prima parola sarà quella giusta, tutte le altre saranno sbagliate**.

**“Scrivi direttamente”**: fornire **tutte le parole corrette** (potrebbero essere più di una, per esempio nel caso di sinonimi) **separate da “punto e virgola” (;)** per ogni cloze.







## Raccolta di apps di grammatica

**ESERCIZI INTERATTIVI DI GRAMMATICA ITALIANA**

- Analisi logica - predicato
- Analisi logica - soggetto
- Le coniugazioni dei verbi
- Modi indefiniti dei verbi
- Le categorie delle parole
- Coniugare i verbi al modo indicativo

Link a un esempio: <http://LearningApps.org/view1623625>

<http://LearningApps.org/view2545276>





### Descrizione

Si può inserire una immagine di sfondo.

Questa App è semplicemente un organizzatore/contenitore di più App.  
Inserisci le diverse App e poi, per ognuna di esse, puoi immettere un titolo.





## Seconda rivoluzione industriale

2018-11-24

Compito sulla Rivoluzione Industriale con esercizi al suo interno (cruiverba-attribuzioni ecc)

The video player displays a historical document with the following text:

**GUARDARSI**

*Il vero Sapol si vende dalla D...*  
*a L. 1.25 il pezzo, fra con...*  
*12 pezzi L. 12.50, franci...*  
*il Sapol si vende in tutte le I...*  
*Nezosi di Mu...*

YouTube

1:04/5:10

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

Link a un esempio: <http://LearningApps.org/view2823582>





## Descrizione

Inserire un **video da Youtube**.

**Scegliere il punto del filmato** (minuti e secondi) dove **inserire una interruzione**, in corrispondenza della quale **apparirà una domanda o un compito da svolgere** (potrebbe essere un'altra App da completare).

Si possono inserire numerose interruzioni nel video.

Momento della visualizzazione:

2:15



Inserimento:

Perchè la donna comincia ad avere più tempo e come cambia la sua esistenza?  
Dopo aver risposto, esegui il compito

Inserimento App:



selezionare App





### Descrizione

Si possono inserire numerose interruzioni nel video; **si possono inserire altre App da svolgere**, per cui questa attività in qualche modo può funzionare come App Matrix, solo basata su un video.

**Inserimento 3 da 6**

Perchè la donna comincia ad avere più tempo e come cambia la sua esistenza?  
Dopo aver risposto, esegui il compito





Lieux et formes du pouvoir : l'architettura del regime

**Compito**  
Rispondi correttamente alle domande.  
OK

**A** Una struttura in muratura di notevoli dimensioni

**B** Una struttura di legno di notevoli dimensioni

**C** Un vegetale dei tropici

**D** Un animale di origini europee

Link a un esempio: <http://LearningApps.org/view1355203>





## Descrizione

Come l'omonimo gioco, in questo esercizio **si devono superare 6 livelli di difficoltà** (in teoria sempre più difficili, ma sta a noi calibrare la difficoltà).

Si tratta di **organizzare delle domande a scelta multipla, con 4 possibili risposte**, di cui una sola è quella corretta.

Rispondendo correttamente alla prima domanda si passa alla seconda e così via; se si commette un errore si deve ricominciare dall'inizio.

## Opzioni

Per questo motivo **per ogni livello** è consigliabile (non obbligatorio) **inserire più domande** (nell'esercizio sono denominate "nuovo elemento"); in questo modo, **se devo ricominciare dall'inizio** perché ho commesso un errore, **mi verrà proposta una domanda differente** e non la stessa.


Questa è una scelta che ha, ovviamente, **ricadute didattiche...**  
**riproporre la medesima domanda**, quando si sbaglia, **potrebbe essere utile** per costringere a rivedere e **ritornare sul medesimo concetto**.





Nomi primitivi, derivati, alterati

?

Nomi primitivi			Nomi alterati			
omone	giornata	lampadario	lupo	braccio	orsetto	autista
vestitino				vaschetta	manona	campo
ombrellino	boscaiolo		vasaio	zuccheriera	barbiere	vetro
cervo	burro	cagnaccio	<b>dz</b>	legname	bocca	campo

Nomi derivati

Link a un esempio: <http://LearningApps.org/view2306197> <http://LearningApps.org/view1991831>







### Descrizione

Il puzzle da riordinare è in verità un esercizio nel quale **si deve decidere a quale categoria appartiene e un elemento.**

Si fornisce **una immagine o un video di sfondo**, che verrà **ricoperto da tanti pezzetti di un puzzle**; **ogni pezzetto di puzzle** è un elemento **da attribuire alla sua categoria**; **se l'elemento è attribuito correttamente, scompare e fa intravedere una parte dello sfondo**; ad esercizio finito, tutto lo sfondo sarà visibile.

### Opzioni

Le **categorie** da scegliere sono un **massimo di 6**.

Il **numero di pezzi** del puzzle possono essere da un **massimo di 28** a un minimo di 6.

Si possono inserire **meno elementi del numero di pezzi prescelti**: in questo caso **l'elemento verrà utilizzato due o più volte** (esempio: 28 pezzi e 20 elementi; 8 elementi verranno presentati due volte nella matrice).

I pezzetti del puzzle **vengono ogni volta distribuiti a caso nella matrice.**

**Esempio di utilizzo:** categorie (indicativo- congiuntivo- condizionale- imperativo); elementi (verbi coniugati secondo modi e tempi differenti); esercizio: attribuisce ogni verbo alla sua categoria.





chi è l'autore???

2015-10-07

Domanda 7 (verticale):  
dipinse guernica

Soluzione:

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	OK
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----

Link a un esempio: <http://LearningApps.org/view1413031> <http://LearningApps.org/view2173732>





### Descrizione

Si può selezionare un' **immagine** che faccia **da sfondo** al cruciverba.

Si inseriscono le domande e le risposte.

La **domanda** può essere **un testo, un audio, un'immagine, un video**.

Le **risposte** devono sempre essere **solo un testo**.

### Opzioni

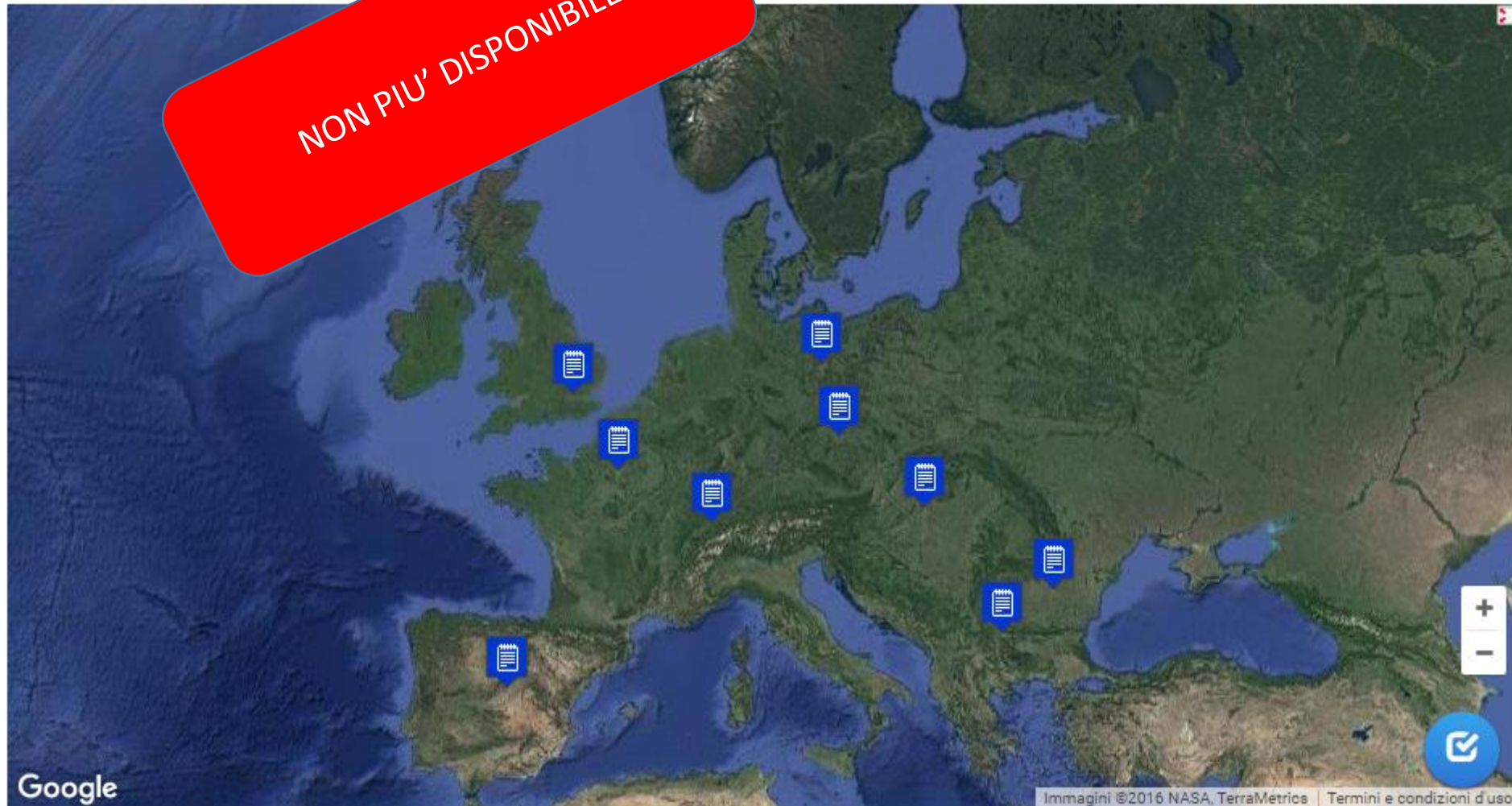
Si può inserire una **parola "aggiuntiva"** (che comparirà **ai piedi del cruciverba**) formata da **lettere che sono presenti in alcune delle parole-risposta**.

Man mano che si completa il cruciverba anche questa "parola aggiuntiva" va componendosi:  
**potrebbe essere un aiuto** perché, intuendo di che parola si tratta e completandola, si possono aggiungere lettere alla risoluzione del cruciverba.





## Capitali europee



Link a un esempio: <http://LearningApps.org/view2950650>





NON PIU' DISPONIBILE

### Descrizione

È un esercizio che sfrutta Google Maps.

Centro della cartina: digitandolo (per esempio: **Germania oppure Parigi**).

Tipo di cartina: satellite- satellite stradale- cartina stradale- carta topografica- cartina stradale.

Zoom: elevato- molto elevato- nella media- basso-molto basso- very far (per esempio, volendo ottenere un'immagine dell'Europa, ho impostato come luogo "Germania" e zoom "molto basso").

A questo punto si impostano i luoghi, digitandoli (esempio: si scrive "Berlino", "Roma" etc.); sarà **Google Maps ad apporre sulla cartina un simbolo in corrispondenza del luogo**.

**Per ogni luogo inserito, si imposta un elemento** corrispondente (può essere un testo, un'immagine, un audio, un video).

Durante lo svolgimento dell'esercizio comparirà la cartina con dei simboli; **cliccando sul simbolo compariranno tutti gli elementi impostati precedentemente e il giocatore dovrà scegliere quello corretto.**





### Capitali europee

**NON PIU' DISPONIBILE**

Google  
mappa | Termini e condizioni d'uso | Segnala un errore nella mappa

Berlino    Berna    Bucarest    Budapest    Londra

Madrid    Parigi    Praga    Sofia





## Sport di squadra

Foto: L. Manthey



N	A	Q	J	O	Z	Q	G	P	Q	F	H	X	P	F	L	W	D
T	O	W	Y	C	R	B	Z	T	J	L	W	Y	A	S	A	L	B
M	A	G	Z	F	P	O	G	E	B	Z	I	D	L	P	K	R	K
Q	S	U	R	S	A	V	N	A	D	Q	Z	G	E	S	D	E	Q
O	H	N	F	U	L	L	D	S	R	L	Q	V	S	G	D	W	A
B	H	B	J	V	L	S	G	B	F	K	N	V	T	T	T	G	D
O	X	H	J	C	O	A	C	A	M	P	O	K	R	A	P	V	X
R	V	Y	K	D	N	D	S	Q	U	A	D	R	A	D	V	R	B
C	F	A	L	L	E	N	A	T	O	R	E	K	G	K	E	X	Z
G	J	O	M	J	B	A	R	B	I	T	R	O	W	J	L	I	D
L	Q	C	K	A	D	X	H	K	G	I	O	C	A	T	O	R	E
P	A	L	L	A	C	A	N	E	S	T	R	O	M	Y	C	E	Q
W	S	J	D	R	M	O	N	D	I	A	L	I	I	X	R	J	C

1. **PALLACANESTRO**

Basketball

- 2. \_\_\_\_\_
- 3. \_\_\_\_\_
- 4. \_\_\_\_\_
- 5. \_\_\_\_\_
- 6. \_\_\_\_\_
- 7. \_\_\_\_\_
- 8. \_\_\_\_\_
- 9. \_\_\_\_\_
- 10. \_\_\_\_\_

Link a un esempio: <http://LearningApps.org/view804087>

<http://LearningApps.org/view1162273>





### Descrizione

Si tratta del classico gioco enigmistico di ricerca di parole, all'interno di una tabella/griglia riempita di lettere.

Nella costruzione dell'esercizio **si inseriscono le parole** e per ognuna di esse (opzionale) si può anche **inserire un "riferimento"** (si tratta di una **informazione in più "aggiuntiva"**: può essere, come al solito, dell'altro testo esplicativo, audio, video, un'immagine).

### Opzioni

- permettere la ricerca di **parole anche in diagonale**;
- **visualizzare le parole ricercate** (se impostato, allora le parole da ricercare compariranno a fianco della griglia, altrimenti il giocatore non sa quali sono le parole da trovare all'interno della griglia);
- show hints (**mostra riferimento**): a lato della griglia compare l'informazione aggiuntiva.

Si possono impostare contemporaneamente "visualizza le parole" e "show hints" oppure una sola delle due, oppure nessuna.





**EUROPA CARTA FISCA**

2016-10-31

Un gioco per divertirsi e imparare la geografia allo stesso modo. Un esercizio perfetto in preparazione di una verifica di geografia.



Player1

Punti: 2



Computer

Punti: 2



Link a un esempio: <http://LearningApps.org/view1931391> <http://LearningApps.org/view2862500>





## Descrizione

**Si può giocare contro il computer o contro altri giocatori.**

Assomiglia molto all'App 6 (Ordine sulle immagini).

Campo da gioco da collocare sullo sfondo

Indica qui l'immagine di sfondo (carta, grafico...) da usare per il gioco. Puoi usare per esempio le carte di [http://commons.wikimedia.org/wiki/Atlas\\_of\\_Europe](http://commons.wikimedia.org/wiki/Atlas_of_Europe).

**Si inserisce la domanda e il relativo “pin” (simbolo) sulla cartina.**

## Opzioni

- **ordine casuale** delle domande;
- **inserire tutte le possibili evidenziazioni (“pin”)**: su richiesta tutte le evidenziazioni presenti nel compito **saranno inserite in cerchi per sottolineare questi punti come aiuto** (questo ha senso soprattutto se sullo sfondo si devono evidenziare oggetti interi).





IMPERFETTO

2016-10-18

ESSI AVERE

A V E V A

A	À	B	C	D	E	É	È	F	G	H	I	Ì	J	K	L
M	N	O	Ò	P	Q	R	S	T	U	Ù	V	W	X	Y	Z
!															

Link a un esempio: <http://LearningApps.org/view1802382>





### Descrizione

Classico gioco enigmistico nel quale si devono scoprire le lettere per comporre una parola.

### Opzioni

Suggerimento: qui si inserisce la “**domanda guida**” per la quale si deve trovare la “parola misteriosa” (può essere testo, audio, immagine).

**Searchword** (è messo in Inglese nel format): **la parola misteriosa da individuare.**

Opzioni: **comparsa casuale** delle diverse domande.





Caccia al soggetto

2018-09-24

La mamma prepara una torta

3/6

Prepara

Una torta

La mamma

Player1 2/6

Computer 2/6

esce dal gioco

Il gioco tra Player1 e Computer inizia.

Mostra la chat

Link a un esempio: <http://LearningApps.org/view2917365> <http://LearningApps.org/view2587294>





### Descrizione

**Si può giocare contro il computer o contro altri giocatori.**

Si tratta sostanzialmente di un **questionario a scelta multipla**.

La domanda può essere rappresentata in forma di **testo, audio, video, immagine**.

**Inserire la risposta corretta e le possibili risposte sbagliate.**

Le risposte possono essere rappresentate in forma di **testo, audio, immagine**.

### Opzioni

**Ordine delle domande in sequenza casuale.**

La sfida tra due giocatori o tra il giocatore e il computer è rappresentata graficamente con il movimento dei cavalli lungo la pista.





## LE ATTIVITA' DEI SUMERI

2016-10-12



14 Click

Reset



Si allevavano capre, pecore e maiali			
		per ottenere pelli, lana, latte, carne	

Link a un esempio: <http://LearningApps.org/view2733494> <http://LearningApps.org/view2201722>





### Descrizione

Classico gioco del memory.

Si costruiscono le coppie di cartoncini; i contenuti possono essere in formato di testo, audio, immagine.

### Opzioni

- cartoncini grandi, medi, piccoli;
- nascondere o lasciare in evidenza i cartoncini già risolti correttamente.







**Addizioni**

[esci dal gioco](#)

**Domanda 1 da 9**  
 $3 + 3 =$

Il tuo calcolo:  [Inviare](#)



Player1

Punti: 0



Computer

Punti: 0

*Il gioco tra Player1 e Computer inizia.*

[Mostra la chat](#)

**Link a un esempio:** <http://LearningApps.org/view1941628>





### Descrizione

**Si può giocare contro il computer o contro altri giocatori.**

Si inserisce la domanda, che può essere sotto forma di testo, audio, immagine e video (però deve portare il soggetto ad elaborare un calcolo)

Si inserisce la risposta corretta.

P.S. ad una mia prova, sembra non funzionare correttamente l'attribuzione dei punteggi.





### Analisi logica - predicato



Sul tetto una rondine **ripara** il suo nido.

La marmellata di ciliegie è gustosa .

Nel castello un menestrello **suonava** dolci melodie.

Nella savana una tigre difende i suoi cuccioli dagli sciacalli.

Antonio ha montato i mobili della cucina con un cacciavite elettrico.

Il prossimo anno, con i miei compagni di scuola **frequenterò** il primo anno delle scuole medie.

Il mio compagno di banco ha eseguito il compito di lingua italiana in un'ora esatta.

**4 parole devono ancora essere evidenziate.**

Verifica la soluzione

Link a un esempio: <http://LearningApps.org/view2314660>





### Avvertenza

Per trovare questo tipo di App, rimossa dalla lista, ma ancora utilizzabile, fare come segue: **cercare tra le App** → **categoria Italiano**, la App che si intitola “**Analisi logica – predicato**”;

doppio click su di essa per **aprirla** e poi in basso a sinistra cliccare su “**crea App simili**”.

Oppure cliccare su questo link (se non verrà rimosso/modificato):

<https://learningapps.org/1623462>



Categoria: Latino 

**Imposta la  
CATEGORIA**





### Descrizione

L'esercizio consiste nel **selezionare le parole, secondo un criterio dato**: potrebbe essere quello di individuare il soggetto della frase, oppure i “pronomi personali” oppure...

### Impostazioni

Si inserisce il **titolo** della App e la **“Assegnazione dei compiti” (la consegna)**.

Prima del testo si può inserire un titolo in forma di testo, oppure di audio, di immagine o di video.

A questo punto **si inserisce il testo**, parte del quale **dovrà essere evidenziato dal giocatore** con un click del mouse.





## Opzioni

Includi tutte **le parole, che devono essere evidenziate** →  
**con un SEGNO MENO, prima e dopo la parola**, come in questo → ESEMPIO: **-parola-**.

Puoi includere **più di una parola da evidenziare** con un solo click, **utilizzando le PARENTESI** →  
ESEMPIO: **-( due parole )-**

---

P.S. fare attenzione che **dentro alla parentesi c'è uno spazio tra la parentesi e le parole**; se non si inserisce lo spazio, l'esercizio non funziona correttamente.

**Se si utilizza questo metodo**, fare attenzione di un'altra cosa: non sarà più possibile selezionare singole parole; cliccando su una parola, il **computer arbitrariamente selezionerà più parole assieme** (si tratta, credo, di un bug dell'esercizio... forse è il motivo per cui questa App è stata rimossa, ma a mio parere è molto utile, se utilizzata secondo le nostre esigenze).





## Verbi latini

voce verbale	forma	modo	tempo	persona e numero
vocabantur	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
dilecti sunt	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
repperit	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
repperisse	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Link a un esempio: <http://LearningApps.org/view2898514>





### Avvertenza

Per trovare questo tipo di App, rimossa dalla lista, ma ancora utilizzabile, fare come segue: **cercare tra le App** → **categoria Latino**, la App che si intitola “**Verbi latini**”;

doppio click su di essa per **aprirla** e poi in basso a sinistra cliccare su “**crea App simili**”.

Oppure cliccare su questo link (se non verrà rimosso/modificato):

<https://learningapps.org/1227168>



Categoria: Latino 

**Imposta la  
CATEGORIA**







### Descrizione

Tabella da completare... **inserire il testo e fare spazio con la «barra spaziatrice»** →  
se la risposta è corretta, lo sfondo della cella diventerà verde (**non esiste un pulsante di controllo**)

### Opzioni

**Gli Elementi appartengono insieme alla stessa riga** (se gli elementi possono essere disposti in qualsiasi ordine in ciascuna colonna disattivare l'opzione).

**La prima riga è predefinita** (titoli della tabella).

Se **Prima colonna** è predefinita diventa «**bloccata- non editabile**»;

Se **Seconda colonna** è predefinita diventa «**bloccata- non editabile**»;

Se **Terza colonna** è predefinita diventa «**bloccata- non editabile**» etc.

**La risposta è inclusa nel testo** (basta che una sola parola sia inserita nella risposta perché la risposta sia considerata corretta → risposta corretta «300» verrà considerata corretta anche la risposta «300 metri»).





## Le coniugazioni dei verbi

2015-04-03

abbia dormito

↓

1^ coniugazione

↓

2^ coniugazione

↓

3^ coniugazione

↓

Propria

Link a un esempio: <http://LearningApps.org/view984104> <http://LearningApps.org/view1471909>





### Avvertenza

Per trovare questo tipo di App, rimossa dalla lista, ma ancora utilizzabile, fare come segue: **cercare tra le App** → **categoria Italiano**, la App che si intitola “**Le coniugazioni dei verbi**”;

doppio click su di essa per **apirla** e poi in basso a sinistra cliccare su “**crea App simili**”.

Oppure cliccare su questo link (se non verrà rimosso/modificato):

<https://learningapps.org/1471909>



Categoria: Latino ▲

**Imposta la  
CATEGORIA**





### Descrizione

Possono essere **costruite fino a 4 categorie**, che **graficamente** appariranno come delle **scatole**; **per ogni categoria/scatola** si creeranno gli elementi, cioè il **contenuto che vi deve appartenere** e che deve essere classificato correttamente dal giocatore.

**Ogni turno del gioco** ci sarà un **elemento-contenuto da classificare**, finché tutti gli elementi non saranno esauriti.

**Per effettuare l'assegnazione cliccare sulla scatola prescelta.**

### Opzioni

- **Valutazione finale**: anche con una errata assegnazione si va alla domanda successiva; alla fine viene fornito un **resoconto conclusivo con calcolo della percentuale** di risposte corrette.
- **Senza valutazione finale**: si deve continuare a cercare la risposta corretta e **si prosegue alla domanda successiva solo quando si troverà la risoluzione.**





## STRUMENTI MUSICALI

▶ 0:00/0:09	▶ 0:00/0:04	▶ 0:00/0:04	▶ 0:00/0:02
▶ 0:00/0:07	▶ 0:00/0:06	▶ 0:00/0:05	▶ 0:00/0:05
▶ 0:00/0:05	▶ 0:00/0:09	▶ 0:00/0:03	▶ 0:00/0:05
▶ 0:00/0:05			

Link a un esempio: <http://LearningApps.org/view1966777>    <http://LearningApps.org/view2901959>





### Avvertenza

Per trovare questo tipo di App, rimossa dalla lista, ma ancora utilizzabile, fare come segue: **cercare tra le App** → **categoria Musica**, la App che si intitola “**Strumenti musicali**”;

doppio click su di essa per **aprirla** e poi in basso a sinistra cliccare su “**crea App simili**”.

Oppure cliccare su questo link (se non verrà rimosso/modificato):

<https://learningapps.org/1966777>



Categoria: Latino 

**Imposta la  
CATEGORIA**





### Descrizione

In alto appaiono **degli elementi** (possono essere in **forma di testo, audio, video o immagine**); essi dovranno **essere trascinati nella casella corretta sottostante** (vi sarà un riferimento, sempre in forma di testo, audio, video o immagine); in pratica si tratta di un **esercizio di “classificazione” con modalità “drag & drop”**.

Inserire le coppie con i diversi elementi.

In un **esempio**, abbastanza fantasioso, vi sono le coppie formate da **“audio- suono dello strumento”** e **“immagine dello strumento”**; ovviamente ogni strumento dovrà essere accoppiato al suo suono.

### Opzioni

**“Show colored solution hints”** → se selezionato, quando un elemento verrà trascinato nella corretta casella, **la casella diventerà di colore verde (risposta corretta)**



**Ordinare parole**

2015-08-13 (2015-08-12)

Ordinare le parole dalla A alla Z

**Compito**  
Metti in ordine dalla A alla Z

OK

zucca vaso nave istriche gatto

auto

Link a un esempio: <https://learningapps.org/1668638>







### Avvertenza

Per trovare questo tipo di App, rimossa dalla lista, ma ancora utilizzabile, fare come segue: **cercare tra le App** → **categoria Italiano**, la App che si intitola “**Ordinare le parole**”;

doppio click su di essa per **aprirla** e poi in basso a sinistra cliccare su “**crea App simili**”.

Oppure cliccare su questo link (se non verrà rimosso/modificato):

<https://learningapps.org/1668638>



Categoria: Latino 

**Imposta la  
CATEGORIA**





### Descrizione

**In alto** appaiono **degli elementi** (possono essere in **forma di testo, audio, video o immagine**); essi dovranno **essere trascinati nella casella corretta sottostante IN ORDINE ALFABETICO** (è un esercizio specifico per catalogare gli elementi secondo questo ordine); in pratica si tratta di un **esercizio di “classificazione in ordine alfabetico” con modalità “drag & drop”**.

È possibile sfruttare le potenzialità fornite da Learningapps per creare esercizi di tipo fonologico (con audio) oppure di tipo «inferenziale e poi di ordinamento alfabetico» (dedurre qual è la parola raffigurata in una immagine e poi ordinarla secondo alfabeto).

### Opzioni

**“Vedi la soluzione con note colorate”** → se selezionato, quando un elemento verrà trascinato nella corretta casella, **la casella diventerà di colore verde (risposta corretta)**



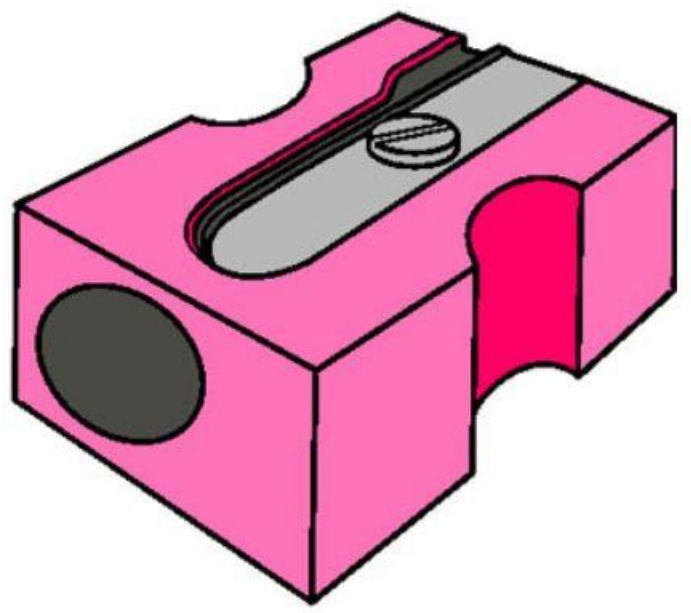


cosa portiamo a scuola?

2019-02-01 (2016-12-18)



1 / 9



Risposta:

Verifica la soluzione

Link a un esempio: <https://learningapps.org/2932318>





### Avvertenza

Per trovare questo tipo di App, rimossa dalla lista, ma ancora utilizzabile, fare come segue: **cercare tra le App** → **categoria Italiano**, la App che si intitola “**Cosa portiamo a scuola**”; doppio click su di essa per **aprirla** e poi in basso a sinistra cliccare su “**crea App simili**”. Oppure cliccare su questo link (se non verrà rimosso/modificato):  
<https://learningapps.org/2932318>



Categoria: Latino 

**Imposta la  
CATEGORIA**





### Descrizione

Classico **quiz a risposta chiusa (la risposta deve essere scritta)**: la domanda può essere rappresentate **in forma di testo, audio, immagine, video etc.**;

### Opzioni

Si può scegliere una **presentazione in ordine casuale delle domande**;

si può scegliere se **avere una valutazione finale oppure no**; nel caso della opzione “con valutazione finale”, anche da una risposta sbagliata si va alla domanda successiva;

si può considerare «**lettere maiuscole/minuscole**» oppure no (**Case sensitive**);

**la risposta è inclusa nella risposta immessa** (se la risposta corretta è «300», rispondendo «300 metri» la risposta sarà considerata comunque corretta).

**Riferimento sbagliato** significa il feedback scritto che viene dato in caso di risposta sbagliata

**Riferimento corretto** significa il feedback scritto che viene dato in caso di risposta corretta





La scuola-quiz

2017-01-17 (2017-01-16)



# Multi·Quiz



Link a un esempio: <https://learningapps.org/3009165>





## La scuola-quiz

2017-01-17 (2017-01-16)

esci dal gioco

Player1 0      Computer 0

I materiali di scuola	Le persone della scuola	Le azioni della scuola	I luoghi della scuola
100	100	100	100
200	200	200	200
300	300	300	300
400	400	400	400

Il gioco tra Player1 e Computer inizia.      Mostra la chat

Link a un esempio: <https://learningapps.org/3009165>





### Avvertenza

Per trovare questo tipo di App, rimossa dalla lista, ma ancora utilizzabile, fare come segue: **cercare tra le App** → **Tutte le categorie Italiano**, la App che si intitola “**La scuola -quiz**”;  
doppio click su di essa per **aprirla** e poi in basso a sinistra cliccare su “**crea App simili**”.

Oppure cliccare su questo link (se non verrà rimosso/modificato):

<https://learningapps.org/3009165>



Categoria: Latino 

**Imposta la  
CATEGORIA**







## Descrizione

**Quiz a scelta multipla che si può giocare in più alunni o contro il computer.**

**A parità di risposta corretta vince chi risponde più velocemente.**

**Si possono scegliere fino a 4 categorie di domande.**

**Le domande sono classificate in un range da «100 punti» a «600» punti (più o meno difficili).**

**Chi vince il turno può scegliere la domanda.**

**Se si gioca contro il computer e vince il turno il computer, verrà selezionata una domanda in automatico dal software.**





### Opzioni

La app non è stata tradotta ma è facile comprendere le istruzioni, anche se sono in Tedesco.

**Kategorie Eins:** prima categoria; **Kategorie Zwei:** seconda categoria; **Kategorie drei:** terza categoria;  
**Kategorie Vier:** quarta categoria

**Geben Sie eine Kategorie an und anschließend die Antworten der einzelnen Schwierigkeitsgrade:**  
Inserisci una categoria e poi le risposte dei singoli livelli di difficoltà.

**Frage:** domanda

**AntwortRichtig:** risposta corretta

**AntwortFalsch:** risposta errata





Quando si conclude la costruzione di una App, vi è a disposizione in basso sulla destra il pulsante «**mostra anteprima**»

▶ Mostra anteprima

Dopo aver guardato **l'anteprima**, si hanno due possibilità...

**Aggiorna di nuovo** (apportare ulteriori modifiche)

**Salva App** (si conclude il lavoro e si salva)

← Aggiorna di nuovo

✓ Salva App





*Cliccando su «**SALVA APP**», per chi è «**già iscritto**» a LEARNINGAPPS.ORG la App finisce automaticamente nel «repository» che è denominato «**le mie App**»*



*Cliccando su «**SALVA APP**», per chi è «**non è ancora iscritto**» a LEARNINGAPPS.ORG si apre una **finestra per il modulo di iscrizione***





Quando si **visualizza una App, realizzata da qualche altro utente**, si può salvarla nel proprio «repository», che è denominato «**le mie App**» semplicemente cliccando su «Salva nelle mie App»


 Salva in Le mie App

Il simbolo indica che la App non è stata realizzata da te

Una **App** può essere **resa pubblica** cliccando sull'apposito pulsante...

*in questo modo qualsiasi utente potrà visualizzarla, distribuirla e scaricarla nel proprio repository*

 App private

 public App

 Modifica App





## *Procedura per rendere pubblica una App... Compilare i diversi campi*



### Proporre pubblicazione della App

Fornisci un titolo per la tua App! Il titolo non deve essere troppo lungo.

Titolo:

Analisi logica 1 (soggetto- complemento oggetto- complemento di termine)

Scegli l'ambito più appropriato per la tua App.

Scegli ambito:

Seleziona ...

Sottocategoria:

Nessuno

Fornisci alcune parole chiave (tags) separate da uno spazio. Serviranno nella ricerca della tua App.

Tags:

Seleziona i livelli scolastici appropriati per la tua App. Aiuterà altri nella ricerca.

Seleziona livello/i  
scolastico/i:

- Elementary level
- Livello primario
- Livello secondario I
- Livello secondario II
- Vocational and further education





## Procedura per rendere pubblica una App...

### Proporre pubblicazione della App

Fornisci un titolo per la tua App! Il titolo non deve essere troppo lungo.

**Titolo:**

Scegli l'ambito più appropriato per la tua App.

**Scegli ambito:**

**Sottocategoria:**

**Tags:**

**Seleziona livello/i scolastico/i:**

**Descrizione supplementare:**





## *Procedura per rendere pubblica una App...*

Puoi aggiungere ulteriori dettagli alla tua App, p.es. riferimenti metodologici, indicazione delle fonti o link a ulteriori informazioni. Verranno mostrati solo su LearningApps.org (sopra alla App). Se l'App è stata inserita in un altro sito internet, queste indicazioni supplementari non verranno mostrate.

Descrizione  
supplementare:

Trasmettendo il modulo dichiari di aver letto e accettato **le condizioni di utilizzo di LearningApps.org**.

Interrompi

Invia modulo

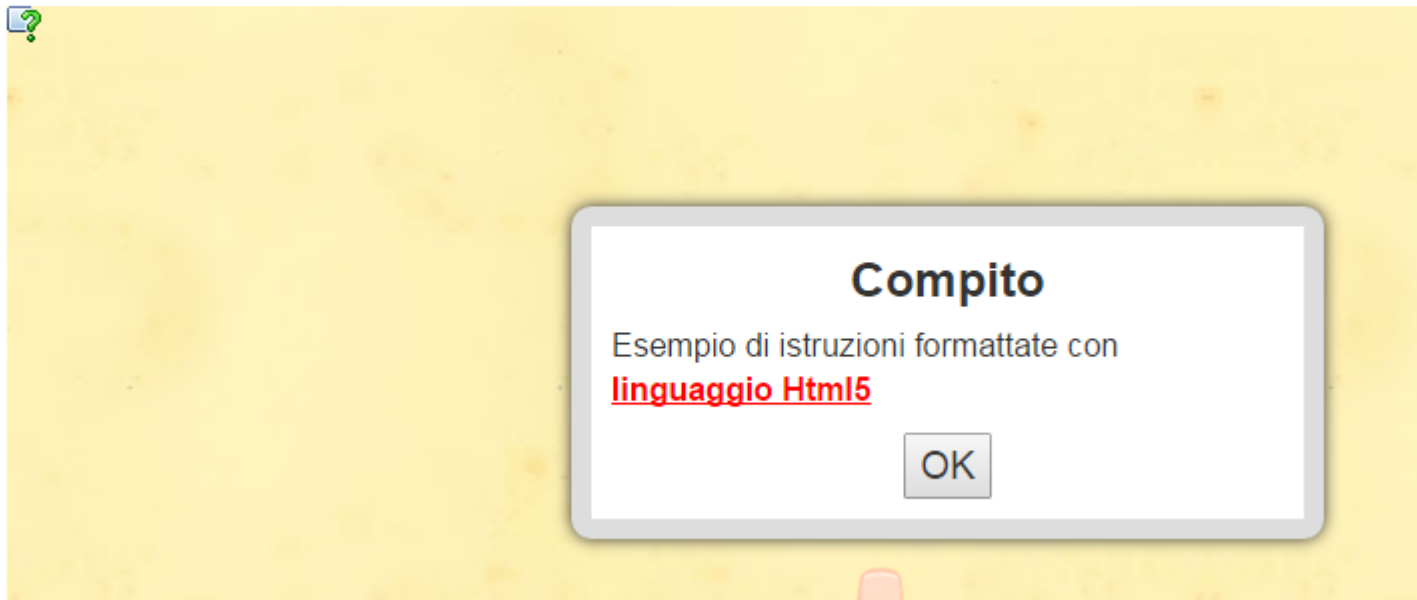






*LearningApps è un software che si basa su **linguaggio Html5** per cui è possibile gestire la grafica, almeno in parte, inserendo **alcuni «tags» di formattazione***

### Formattazione del testo



*Per ottenere un testo in «grassetto», «sottolineato» e di «colore rosso» Sono stati inseriti **alcuni «tags» di formattazione***





## Assegnazione dei compiti

Inserisci un'assegnazione dei compiti per questa App. Verrà inserita all'avvio. Se non ne hai bisogno, lascia il campo vuoto.

Esempio di istruzioni formattate con `<u style="color: red; "><b><span style="color: red; ">linguaggio Html5</span></b></u>`

***Nella casella, dove si inserisce il testo (in questo caso la «consegna per il compito»), si aggiungono dei «tags» di formattazione in modalità «inline»...  
cioè si marca il testo con istruzioni specifiche html***





I TAG di uso più comune sono i seguenti:

**<u>testo testo</u>** (sottolineato → underline)

**<b>testo testo</b>** (grassetto → bold)

**<i>testo testo</i>** (corsivo → italic)

**<span>testo testo</span>** (delimita una porzione di testo)

**style="color: red; "** (imposta il colore- si possono anche utilizzare valori esadecimali)

Testo **<br>**

Testo

**<br>** (→ manda «a capo»)

**Questi tags si possono utilizzare in combinazione tra di loro per ottenere più effetti di formattazione sulla stessa porzione di testo**

**Per approfondire l'uso del linguaggio html: <http://www.w3schools.com/TagS/>**





Uno dei vantaggi di essere iscritti a LearningApps.org è quello di...

- poter creare una classe
- poter assegnare i compiti ai propri studenti
- poter monitorare lo svolgimento degli esercizi

LearningApps.org

Impostazioni dell'Account: daniele de stefano

Ricerca App

Cerca tra le App

Crea App

Le mie classi

Le mie App

Cliccare su «Le mie classi»





*Nella immagine sottostante si può vedere come è già stata creata una classe...*

*«2C-2016-17»*

*formata da 13 studenti*

*Cliccando sul **pulsante «crea classe»** si può ovviamente creare una nuova classe*

## Le mie classi

2c-2016-17

Account Studente (13) cartella di classe statistica

Crea una nuova Classe:

**Crea la Classe**





*Cliccando su...*

*«**account studente**» comparirà la lista degli studenti*

*«**cartella di classe**» compariranno le App assegnate alla classe come compiti*

*«**statistica**» compariranno le statistiche relative ai compiti svolti*

*«**icona con la busta**» si potrà inviare un messaggio a tutti i componenti della classe*

*«**icona cestino**» si potrà cancellare la classe*

## Le mie classi

2c-2016-17					
------------	--	--	--	--	--

Crea una nuova Classe:

Crea la Classe





**Cliccando su «*account studente*» compare la *lista degli studenti che si può gestire...***

***Si possono importare dei nomi da un file excel***

***Si possono inserire «nome» e «cognome» manualmente***

***il sistema crea in automatico «login» e «password»***

**Le mie classi » 2c-2016-17 » [create student Accounts](#)**

Here you can create accounts for your students. Student accounts do not have the full functionality of a normal learning apps account. The students can not publish apps or change their own password for example.

Account Studente:

Nome	Cognome	Nome login	Password
Daniele	De Stefano	dande 15	sommer19

Importa nomi

Salva





*Si possono gestire le password (cambiarle)  
Visualizzare le attività dello studente  
Inviare un messaggio al singolo studente  
Spostare uno studente in altra classe  
Cancellare uno studente*

Le mie classi » 2c-2016-17

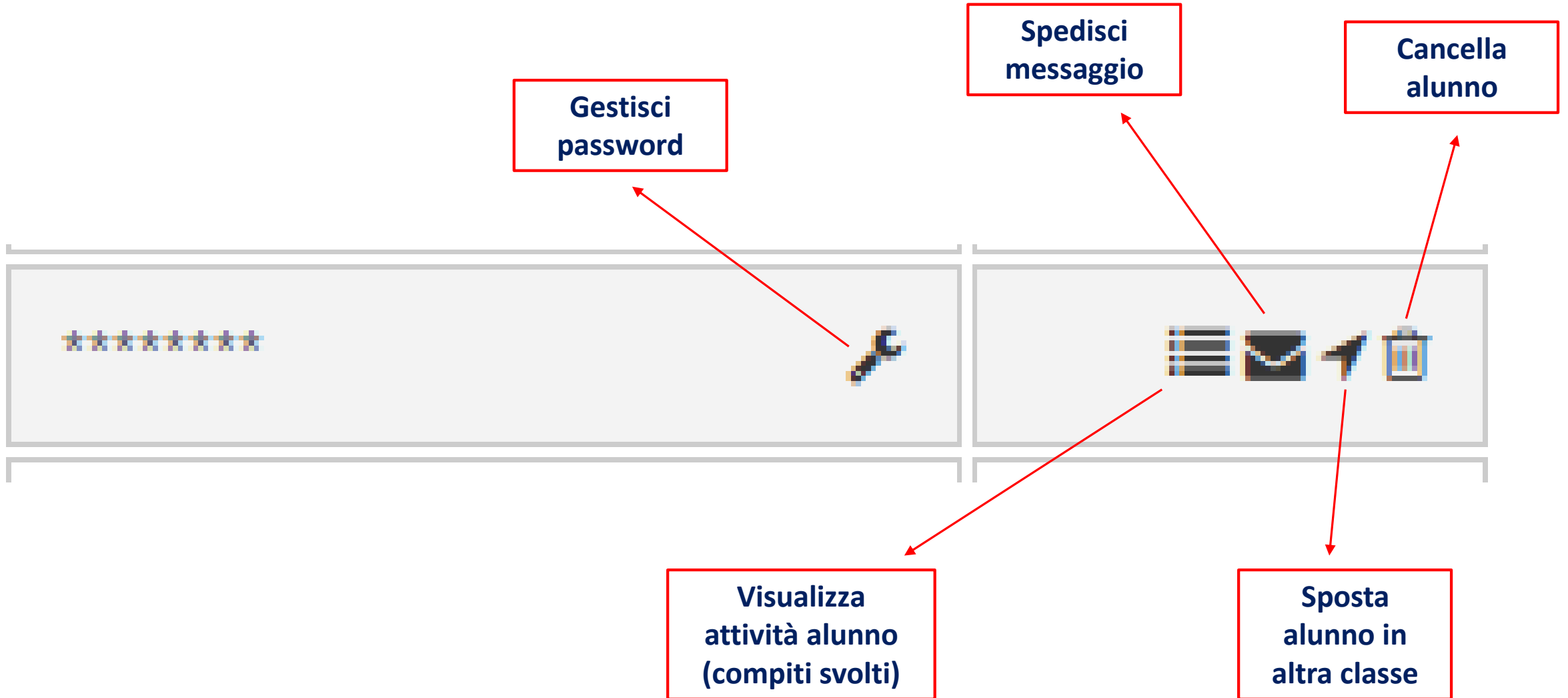
statistica

cartella di classe

Nome ▾	Cognome	Nome login	Password	
		irecoz04	*****	
daniele	de stefano	dande 53	*****	
		verdi 54	*****	
		elierm73	*****	
		mavhud14	*****	










 crea degli Accounts studenti aggiuntivi

 Invita uno studente

 Stampa la lista Account/Password

Si possono aggiungere studenti in qualsiasi momento con questo pulsante

Stampa di tutti gli account in file pdf con relative password



[+ crea degli Accounts studenti aggiuntionali](#)[→ Invita uno studente](#)[Stampa la lista Account/Password](#)

[Le mie classi](#) » [2c-2016-17](#) » [Invita uno studente](#)

### Invita uno studente

If your students have already created an account themselves you can invite them to your class **2c-2016-17** using the following link. Simply send the link via email or paste it into your website.

<http://LearningApps.org/join/4vmfu7c5>

***Si può invitare uno studente (che ha già un account su LearningApps) nella tua classe  
Inviandogli un link tramite mail***





Le mie classi:

1



**1) La classe è rappresentata da una cartella → doppio click sulla cartella gialla e si accede ad essa**

Le mie App » 2c-2016-17

2



**2) Con l'icona che rappresenta una cartella con un «+» si possono creare sottocartelle, dentro alla classe**





Le mie App » 2c-2016-17

Classe

statistica

+ Aggiungi App



geografia (1)



grammatica (1)

***Tramite l'icona che rappresenta una cartella con un «+»  
si possono creare sottocartelle, dentro alla classe***

***In questo caso abbiamo creato le cartelle  
«geografia» e «grammatica»***

***Entrambe riportano un numero tra parentesi...  
è il numero di App assegnate alla classe come compito  
Essendoci il numero «1» tra parentesi, significa che c'è  
una sola App assegnata***





Le mie App » 2c-2016-17

Classe

statistica

+ Aggiungi App



geografia (1)



grammatica (1)

*Apriamo la cartella che si intitola  
«**geografia**»*

*Ecco che vediamo la App assegnata alla classe...  
si intitola «**Disoccupazione giovanile in Europa**»*

Le mie App » 2c-2016-17 » **geografia**Disoccupazione  
giovanile in Europa



Le mie App » 2c-2016-17

Classe

statistica

+ Aggiungi App



geografia (1)



grammatica (1)

Per **aggiungere una App come compito** ad una classe si utilizza il pulsante **«+ Aggiungi App»**





*L'alunno riceve dal docente  
user name e password*

*Con esse può accedere a LearningApps e vedere i compiti assegnati  
Ecco cosa vede un alunno, quando entra nel suo profilo...  
in questo caso ci sono due cartelle con compiti assegnati*

The screenshot shows the LearningApps.org interface. At the top left is the logo "LearningApps.org" with a notebook icon. To the right are language selection flags. Below the logo is a yellow navigation bar with a search box labeled "Ricerca App", a button "Cerca tra le App", and a button "Crea App". On the right side of this bar, a red box highlights the user's account information: "Impostazioni dell'Account: dande 53" with a user icon, and two buttons: "La mia classe" and "Le mie App". Below the navigation bar, the user's profile is shown as "2c-2016-17 (daniele de stefano)". Underneath, there are two task cards, each represented by a blue folder icon: "geografia (1)" and "grammatica (1)".







*Apreno la cartella «grammatica» ecco che scopriamo il compito assegnato...  
una App del tipo «l'impiccato» che si intitola «Analisi logica- regole»*

LearningApps.org

Ricerca App

Cerca tra le App

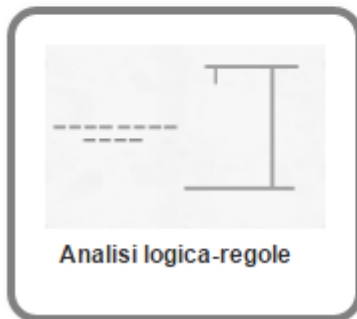
Crea App

La mia classe

Le mie App

Impostazioni dell'Account: dande 53

2c-2016-17 (daniele de stefano)





*Una App con un «flag verde» significa che il compito è stato già svolto*

2c-2016-17 (daniele de stefano)





***Il docente, cliccando sul pulsante «statistica», può verificare quali App sono state svolte dagli alunni (compare l'elenco di tutti gli alunni della classe)... in che giorno e in quanti secondi***

***Nell'esempio sottostante la App è stata svolta il giorno 25/12/2016 in 62 secondi da un solo studente***

### Le mie classi

The screenshot shows a web interface for a classroom. At the top, there's a header for the class '2c-2016-17' with several action buttons: 'Account Studente (13)', 'Class Folder', 'statistica', an email icon, and a trash icon. Below this, a window titled 'statistica: 2c-2016-17' is open. It displays a table with columns for 'Nome', 'Cognome', and subject names. The first row shows 'daniele de stefano' under 'Nome' and 'Cognome'. Under the 'geografia' column, there is a green checkmark. A tooltip is visible over the checkmark, containing the text: 'Disoccupazione giovanile in Europa, solved at 25.12.2016 in 62s'. The 'gramm' column also has a checkmark, but it is partially obscured by the tooltip.

Nome	Cognome	geografia	gramm
daniele	de stefano	✓	✓

Disoccupazione giovanile in Europa, solved at 25.12.2016 in 62s





1

Cerca tra le App

Crea App

Le mie classi

Le mie App

Le mie classi » 2c-2016-17

statistica

Class Folder

Nome ▾	Cognome	Nome login	Password	
Daniele	De Stefano	dande 15	*****	   
Daniele	De Stefano	dande 15	*****	   

2

## Attività: danielle de stefano

<input checked="" type="checkbox"/>	Disoccupazione giovanile in Europa	solved at	25.12.16 11:01:53
<input checked="" type="checkbox"/>	Disoccupazione giovanile in Europa	accessed at	25.12.16 11:00:29
<input checked="" type="checkbox"/>	Disoccupazione giovanile in Europa	solved at	25.12.16 10:29:10
<input checked="" type="checkbox"/>	Disoccupazione giovanile in Europa	accessed at	25.12.16 10:28:07

**Altra modalità per controllare quali attività sono state svolte dall'alunno**  
**(in questo caso si può controllare l'attività del singolo studente)**



[Crea App simili](#)[Salva in Le mie App](#)

### Integrare e inviare l'App

[Report copyright o utilizzo inappropriato](#)

Link web:

Link a pieno schermo:

Incorpora:

[SCORM](#) [iBooks Author](#) [Developer Source](#)[Su LearningApps.org](#)[Sommaro](#)[Protezione dei dati / diritti](#)[Help translating](#)

In fondo ad ogni App ci sono i link per condividerla e  
**un codice per incorporare la App**  
in una pagina web o in un «libro digitale»





```
<iframe src=«http://LearningApps.org/watch?v=pphybomia16"  
style="border:0px;width:100%;height:500px" webkitallowfullscreen="true"  
mozallowfullscreen="true"></iframe>
```

Questo è il codice da incollare all'interno della pagina web o del libro digitale...

**ATTENZIONE:** si deve aggiungere la parte evidenziata in rosso (**http:**),  
che nel codice è mancante

