



SELCERT

Skills Development and Certification  
for Trainers of Synchronous  
Electronic Learning

# MODULO

## 2.2

Strumenti e tecniche di formazione  
utilizzati nell'ambiente online

# INTRODUZIONE

**Sommario:** in questo modulo imparerete a conoscere le metodologie più recenti per tenere corsi online. Imparerete a scegliere le piattaforme e gli strumenti giusti per rendere le vostre lezioni interessanti e coinvolgenti. Imparerete anche a trasferire le vostre lezioni nel mondo digitale.

Al termine del modulo sarete in grado di:

- Selezionare la piattaforma migliore per l'insegnamento online.
- Rendere le lezioni più interattive e interessanti.
- Selezionare i migliori metodi di apprendimento online.
- Trasferire le vostre lezioni nel mondo digitale e utilizzare i nuovi strumenti in modo efficace.

Il modulo contiene **47 diapositive**.

Durata: **2 h 15 min**

# OBIETTIVI DEL MODULO

## In termini di conoscenze:

- introdurre e caratterizzare gli strumenti e i software da utilizzare nelle lezioni interattive online (ad es. multimedia, animazione).
- presentazione delle piattaforme digitali da utilizzare in SEL (es. Zoom, Teams, Google Meet, Miro).

## In termini di capacità:

- selezione e/o sviluppo di tecniche e strumenti di formazione per la conduzione di SEL da utilizzare in un ambiente online (ad esempio utilizzando kahoot, mentimeter, slido).
- realizzare un processo di digitalizzazione dei materiali e dei metodi didattici, sostituendo le forme tradizionali di insegnamento (ad es. In aula, con i libri di testo) con moderne soluzioni online (ad es. e-book, piattaforme di e-learning, compiti e test online, multimedia, presentazioni online, scenari di gioco di ruolo, gamification, ecc.)

## In termini di competenze:

- creare un sistema di apprendimento coerente ed efficiente che funzioni completamente online

# ARGOMENTI DEL MODULO

- 1 Contesto: dalla formazione frontale a quella online
2. Piattaforme
3. Icebreaker ed energizer
- 4 Quiz, test, domande
5. Brainstorming, snowball technique, esercizi sperimentali di gruppo e online
- 6 Valutazione online o analisi dei bisogni formativi

# CONTESTO: DALLA FORMAZIONE FRONTALE ALLA FORMAZIONE ONLINE

- Gli argomenti sono allineati con gli obiettivi di apprendimento dichiarati
- In ogni lezione vengono perseguiti almeno due obiettivi di apprendimento correlati.
- Formulare un chiaro obiettivo di apprendimento per guidare la lezione.
- Mostrare agli studenti come le conoscenze acquisite possano essere messe in pratica.
- Offrire agli studenti attività per applicare le conoscenze acquisite in nuovi contesti.

# CONTESTO: DALLA FORMAZIONE FRONTALE ALLA FORMAZIONE ONLINE



La formazione online non può essere erogata nello stesso modo della classica formazione in aula.



Trasferimento di conoscenze sulle piattaforme digitali e sugli strumenti da utilizzare in SEL

Obiettivi educativi



Sviluppare la capacità di selezionare le tecniche SEL più appropriate. stimolare la partecipazione, l'interattività e il coinvolgimento



Creazione di un sistema di apprendimento coerente ed efficace che funzioni completamente online

# ESERCIZIO 1

Andate su

<https://www.menti.com/alntdvn8dgkp>



[www.menti.com](https://www.menti.com)  
Codice 63 35 9313



Elencare le principali caratteristiche che differenziano l'insegnamento online rispetto all'insegnamento in aula?



# ELEMENTI APPRENDIMENTO ELETTRONICO SINCRONO



1. Partecipazione  
attiva



2. Interattività



3. Impegno

# STRUMENTI DIGITALI

Piattaforme



Quiz, test,  
domande



Icebreaker e  
Energizer



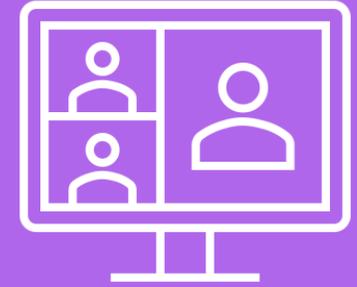
Brainstorming, snowball  
technique, esercizi di gruppo e  
sperimentali



Valutazione online o analisi dei  
bisogni formativi



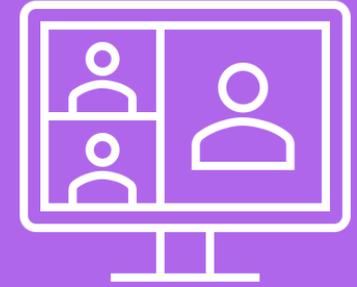
# PIATTAFORMA



## Dal punto di vista scientifico:

- Strumento didattico: strumento utilizzato per trasferire le conoscenze (ad esempio, e-learning, simulazioni).
- Piattaforma di apprendimento: un sistema che consente l'apprendimento online (accesso ai materiali didattici).
- Mezzo di comunicazione scientifica: Mezzo, canale di comunicazione (pubblicazioni, articoli, presentazioni).
- Un'opportunità per presentare le proprie idee o argomenti al pubblico (forum di discussione, possibilità di parlare e presentare).

# PIATTAFORMA



## Piattaforme

Una piattaforma digitale è un luogo su Internet dove le persone possono incontrarsi, scambiare informazioni, collaborare e utilizzare diversi servizi.

Le piattaforme che suggeriamo di utilizzare per l'e-learning sincrone sono:

- Moodle
- Microsoft Teams
- Google Classroom
- Zoom
- Classcraft
- EdApp

# MOODLE



Moodle è una piattaforma di e-learning gratuita e a codice aperto che consente di creare spazi di apprendimento individuali per insegnanti e studenti, garantendo al contempo un elevato livello di sicurezza e integrazione.



Moodle è **utilizzato per l'apprendimento misto, la formazione a distanza**, le flipped classroom e altri progetti di apprendimento online in scuole, università, luoghi di lavoro e altri settori.



Moodle è una piattaforma di apprendimento online che consente di creare corsi online, aggiungere compiti e monitorare i progressi degli studenti.

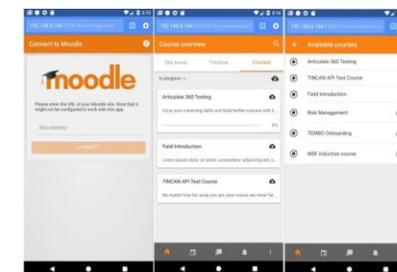
Offre una ricca serie di strumenti per creare materiali didattici, valutare gli studenti e condurre discussioni.



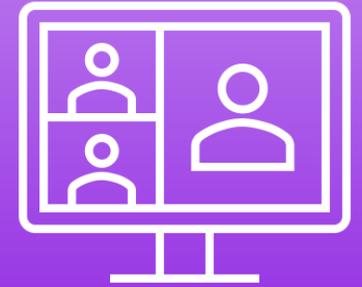
La piattaforma crea anche **uno spazio per una comunicazione efficace** sia tra il docente e gli studenti sia tra gli stessi partecipanti al corso (forum di discussione) .



Sebbene Moodle offra un'ampia gamma di possibilità, la familiarizzazione iniziale con le sue funzionalità può richiedere del tempo.



# MICROSOFT TEAMS



Microsoft Teams è una **piattaforma di comunicazione online gratuita**

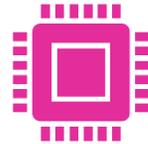
Microsoft.

Offre spazio di lavoro, chat e videoconferenze, archiviazione di file e integrazione di applicazioni.

Lo strumento fa parte della piattaforma Microsoft 365.



La piattaforma Microsoft Teams può essere utilizzata nelle attività didattiche quotidiane per programmare videoconferenze e gestire le comunicazioni con e tra studenti.



Microsoft Teams può essere uno strumento utile per l'archiviazione di dati e file e per la comunicazione generale tra team, ad esempio tra singole classi o corsi....



Questo rende la comunicazione molto più semplice e può anche sostituire canali come WhatsApp, che sono meno efficienti per quanto riguarda l'archiviazione dei dati.



# GOOGLE CLASSROOM



1

Una **piattaforma gratuita di apprendimento misto** sviluppata da Google per le istituzioni scolastiche.

Privo di pubblicità, dedicato a scopi educativi.

2

Uno strumento completo che supporta gli insegnanti nella creazione di lezioni online coinvolgenti ed efficaci.

3

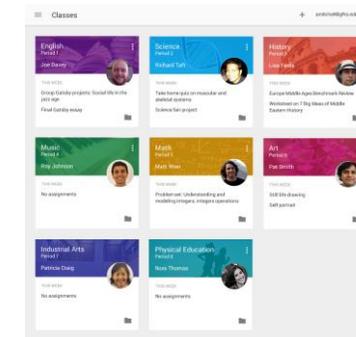
La piattaforma consente la **personalizzazione dei materiali didattici**, la **gestione semplice dei compiti**, la **gestione delle attività** e il **monitoraggio dei progressi degli alunni**.

4

Uno spazio di classe digitale che consente agli insegnanti la **pubblicazione di compiti, materiali didattici e valutazioni**.

5

Gli insegnanti possono fornire un **feedback immediato** su tutti i compiti.



# ZOOM



Zoom è una **piattaforma di comunicazione**, che consente agli utenti di connettersi tramite video, audio, telefono e chat.



Zoom può essere utilizzato per **videoconferenze**, audioconferenze, webinar, registrazione di riunioni e chat dal vivo.



Zoom consente di organizzare riunioni in linea in tempo reale per una **collaborazione efficace tra i team e la condivisione delle informazioni**.



Zoom è uno strumento eccellente per **apprendimento a distanza**, che permette agli insegnanti di **condurre lezioni online sincrone e interazione con gli studenti**, tramite computer/laptop o telefono cellulare con o senza video.



Zoom offre solidi **strumenti per la collaborazione e il coinvolgimento dei partecipanti** come parte della sua licenza standard gratuita.

**zoom**



# CLASSCRAFT



Classcraft è un **gioco di ruolo online** gratuito ed **educativo** che insegnanti e studenti possono giocare insieme in classe.

Gli alunni possono apprendere nuove competenze, collaborare con altri e scoprire ulteriori opportunità, proprio come nei loro giochi per computer preferiti.

L'introduzione di meccanismi **di gamification** attraverso la piattaforma Classcraft nel curriculum standard **trasforma le dinamiche** della classe, motivando gli studenti a **partecipare attivamente**.

L'applicazione è stata progettata dagli insegnanti e il suo scopo è quello di **supportare gli studenti** in modo olistico e di raggiungere i risultati di apprendimento desiderati.

Classcraft è incentrato sugli studenti e progettato per favorire le comunicazioni tra studenti (dati che forniscono una chiara visione del comportamento degli studenti e della cultura scolastica).

Inoltre, l'applicazione consente di identificare ciò che funziona e ciò che deve essere migliorato nei processi di formazione e comunicazione.



# EDAPP



EdApp è una piattaforma di formazione mobile



**LMS (Learning management System)** progettato tenendo conto delle abitudini digitali degli utenti di oggi. Con essa si offre una microformazione più coinvolgente ed efficace direttamente su un dispositivo mobile.



EdApp è una **piattaforma di apprendimento mobile**. Permette la **formazione del team** ovunque, in qualsiasi momento e su qualsiasi dispositivo.

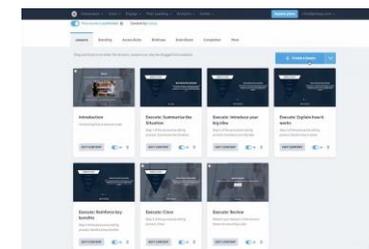


Grazie a funzioni LMS come la **microistruzione, la gamification, la ripetizione** o la **traduzione del testo**, gli amministratori possono offrire contenuti di onboarding, formazione e istruzione della massima qualità, indipendentemente dalla posizione o dalla sede.



Questo strumento è spesso utilizzato nelle aziende per la **formazione professionale**, ma anche nell'istruzione.

**edapp**  
by **SafetyCulture**



# ICEBREAKER ENERGIZER



Gli esercizi di ICEBREAKING e degli ENERGIZER sono essenziali per iniziare o rafforzare le attività di formazione online.

Gli **icebreaker** sono un'attività o una domanda che mira a rompere il ghiaccio e a creare un'atmosfera più rilassata in un gruppo, soprattutto all'inizio di una riunione o di un evento.

L'obiettivo dell'icebreaker è **creare un'atmosfera positiva** che contribuisca a migliorare la **cooperazione** e a raggiungere gli obiettivi della riunione.

- Miro
- Kahoot
- Mentimeter



# MIRO



Miro è una lavagna digitale che facilita la collaborazione con gli altri.



Miro è una lavagna digitale che semplifica la collaborazione con gli altri. Il software consente di creare note e progetti, di spostare gli oggetti e di comunicare tramite videochiamate o chat online.



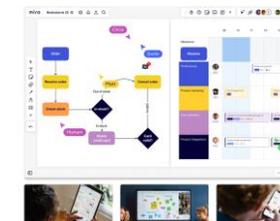
Viene utilizzato nell'apprendimento misto, nell'istruzione a distanza, nelle classi capovolte e in altri progetti di apprendimento online.



Miro è una piattaforma che dà vita all'apprendimento online, permettendo agli studenti di esprimere i loro pensieri e le loro idee in modo creativo.



Inoltre, consente la comunicazione con gli studenti e incoraggia il brainstorming e la condivisione di idee.



# KAHOOT



Kahoot è uno strumento che fornisce e presenta agli studenti **domande sotto forma di gioco.**



Gli studenti possono giocare individualmente o in gruppo. Il facilitatore fornisce agli studenti domande a scelta multipla. Il gioco può essere organizzato **dal vivo** o inviato agli studenti sotto forma di compiti.



Kahoot viene **utilizzato nell'apprendimento o misto**, nell'apprendimento a distanza e in altre forme di insegnamento dal vivo o online in scuole, università e aziende.



Kahoot è uno strumento divertente e coinvolgente che può essere utilizzato per l'apprendimento online, così come in classe o in videoconferenza

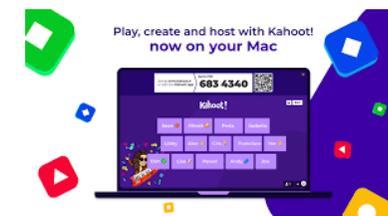


**Le domande e le risposte** vengono visualizzate su uno schermo condiviso mentre gli studenti rispondono sui loro dispositivi.



**Valutazione dell'apprendimento** e adattabilità.

## Kahoot!



# MENTIMETER



Mentimeter è uno strumento per la creazione di presentazioni online che **facilita il coinvolgimento del pubblico.**



Permette di coinvolgere gli studenti con **presentazioni e quiz, domande a risposta aperta o multipla, classifiche, scale, ecc.**



Mentimeter viene utilizzato nell'apprendimento **misto**, nell'apprendimento a distanza e nelle flipped classroom.



**Attività educative**  
Mentimeter può essere utilizzato per la formazione SEL per:  
Icebreaker  
Verifica delle conoscenze  
Promozion del dibattito e discussione.  
Analisi del feedback dei partecipanti.



Tracciare l'apprendimento e la comprensione ponendo domande e scaricando i risultati.  
**Comunicare e interagire con gli studenti.**



Mentimeter



# ESERCIZIO 2

## CONOSCERSI

Board Miro Lego Avatar

[https://miro.com/app/board/uXjVLNGhtBU=?share\\_link\\_id=562605084881](https://miro.com/app/board/uXjVLNGhtBU=?share_link_id=562605084881)



# QUIZ E QUESTIONARI

Quiz e questionari sono strumenti spesso utilizzati nella ricerca e nella didattica per le **valutazioni delle conoscenze** e la **raccolta di informazioni**

Gli strumenti considerati utili per l'e-learning sincrono sono:

- EdApp
- Flippity
- Wakelet
- Wordwall
- Genially
- Socrative
- Crossword Compiler



# EdApp



EdAPP è una **piattaforma di apprendimento mobile** del tipo mobile-first. EdAPP viene utilizzato per l'apprendimento misto (ibrido), l'apprendimento a distanza, le flipped classroom ed altri progetti di apprendimento online.

**Risultati:** riconoscere i progressi del team e ispirare l'autosviluppo.

EdAPP può essere utilizzato per la formazione SEL da:  
Creazione di contenuti anche in pochi minuti  
Migliorare l'apprendimento attraverso quiz, video, giochi e valutazioni.  
Consegna e ottimizzazione dei contenuti in tempo reale  
Coinvolgere il team e raggiungere più velocemente le cosiddette milestone.

**Verifica delle conoscenze** attraverso quiz, giochi e valutazioni

**Monitorare il corso** per ottenere il feedback necessario ad apportare modifiche in modo che il corso sia pertinente alle esigenze e faciliti il percorso educativo degli studenti.



# FLIPPITY



Flippity è un modo semplice per creare **giochi interattivi o esercizi** per coinvolgere gli studenti nell'apprendimento. L'applicazione può essere utilizzata anche per la gestione della classe.

Flippity può essere utilizzato per l'apprendimento online. Una volta impostato il modello, l'esercizio può essere pubblicato online dopo aver condiviso il link con gli studenti tramite chat, e-mail o Google Classroom.



Flippity può essere utilizzato per la formazione SEL:

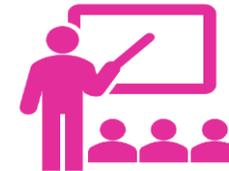
- Quiz Show
- Compiti di icebreking (per "rompere il ghiaccio")
- Verifica della comprensione del materiale

**Strumento di autovalutazione per gli studenti**

**Strumenti incentrati sulla conoscenza**, come schede "flash", linea del tempo, test di dattilografia, esercizi di ortografia, cruciverba, bingo, ecc.



# WAKELET



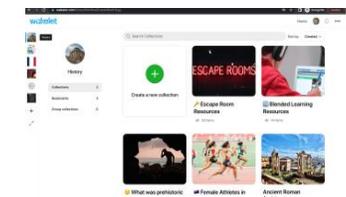
Wakelet è una piattaforma online che consente agli insegnanti e agli **utenti di raccogliere, organizzare e condividere risorse multimediali.**

(testi, immagini, video, podcast, canzoni) a studenti, colleghi e altre comunità.

Wakelet offre la possibilità di creare le cosiddette raccolte con testo, link, immagini, PDF, tweet, video, ecc.

Le "raccolte" possono essere aggiunte a Google Classroom o Teams e utilizzate come risorse, consentendo a insegnanti e studenti di combinare i contenuti e collaborare al meglio.

- Creazione di una "collezione" di materiali formativi che gli studenti possono consultare.
- Creazione di un blog
- Possibilità di comunicazione esterna
- Completamento o scrittura collaborativa di testi
- Raccolta di idee o feedback sul corso/formazione
- Disponibilità di una varietà di materiali per gli studenti.



# WORDWALL



**Wordwall è uno strumento online per creare esercizi di apprendimento.**

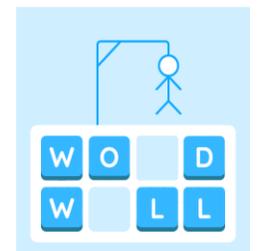
L'educatore inserisce in Wordwall l'argomento che desidera trattare e riceve esempi di esercizi già pronti e personalizzabili, come quiz, giochi di parole e molto altro.

- **Verifica e miglioramento delle conoscenze**
- **Utilizzo degli strumenti della comunità:**  
Offre agli utenti la possibilità di acquisire e organizzare facilmente le informazioni, contribuendo a creare un'esperienza di apprendimento online più interattiva.

- **Gestire formazione/laboratori:**  
Utilizzando il Wordwall come strategia didattica, gli studenti possono presentare i loro concetti attraverso parole e immagini.

Wordwall può essere utilizzato per la formazione SEL:

- Controllo delle conoscenze
- Esercitarsi nella scrittura e nella lettura
- Sviluppare il vocabolario e la capacità di parlare.



# GENIALLY



Genially è leader mondiale nella **comunicazione visiva interattiva**.



Uno strumento online per creare **presentazioni accattivanti, immagini interattive, gamification, quiz, "breakout", portfolio** e migliorarli con interattività ed effetti di animazione in pochi secondi.

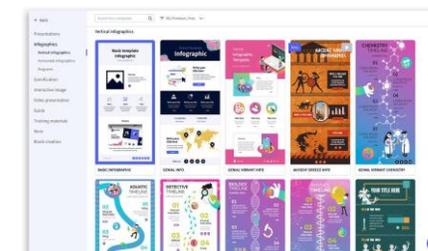


Genially è una piattaforma che può essere utilizzata per l'apprendimento online, consentendo **agli studenti di impegnarsi creando presentazioni, slideshow** o immagini interattive.



Può essere utilizzato realmente per la formazione SEL attraverso:

- Condividere contenuti interessanti con gli utenti
- Lavorare su progetti comuni
- Creare quiz per la classe
- Migliorare la comunicazione
- Creare il proprio CV e pianificare il proprio percorso professionale.



# SOCRATIVE

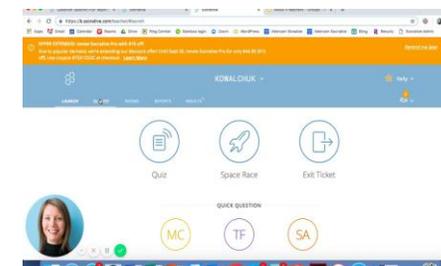


Socrative è un **sistema** interattivo online **per il debriefing degli studenti** che aiuta gli insegnanti a valutare, ma anche a stimolare la conversazione e l'apprendimento attraverso sondaggi e quiz.

L'applicazione offre la possibilità di creare quiz personalizzati che vengono valutati automaticamente. È anche possibile creare rapporti per valutare le conoscenze degli studenti.

Socrative può essere utilizzato nella formazione SEL:

- Creazione di quiz
- Controllo delle conoscenze
- Feedback tempestivi ed immediati
- Monitoraggio e valutazione dell'apprendimento.



# CROSSWORD COMPILER



Crossword Compiler è un programma di ricerca di parole, sudoku e cruciverba basato sul Web per Windows.

**Un modo semplice per creare cruciverba in diverse lingue.**



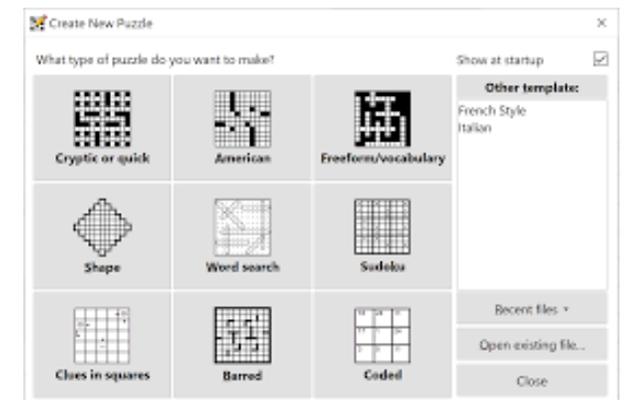
Attività educative  
Fornire formazione/laboratori:

**Efficaci "Icebreaker"**



Crossword Compiler può essere utilizzato per la formazione SEL:

- Aiutare gli studenti a comprendere il significato e l'ortografia delle parole.
- Valutazione delle conoscenze e della velocità di apprendimento
- Incoraggiare gli studenti a comunicare con gli altri.
- Incoraggiare gli studenti a esprimere le proprie idee
- Potenziamento dell'intelligenza linguistica.



# BRAINSTORMING, SNOWBALL TECHNIQUE, ESERCIZI DI GRUPPO ED ESPERIMENTI ONLINE



**ONLINE BRAINSTORMING:** noto anche come brainstorming virtuale o generazione di idee, è un processo collaborativo di generazione di idee, soluzioni o concetti creativi attraverso piattaforme digitali.



**SNOWBALL TECHNIQUE:** è una tecnica di campionamento, nota anche come metodo a catena, utilizzata nella ricerca sociale. Viene utilizzata soprattutto nelle situazioni in cui è difficile accedere alla popolazione oggetto di studio in modo casuale.

# BRAINSTORMING, SNOWBALL TECHNIQUE, ESERCIZI DI GRUPPO ED ESPERIMENTI ONLINE



**ESERCIZI DI GRUPPO:** sono attività strutturate di collaborazione svolte per raggiungere degli obiettivi di apprendimento specifici. Questi esercizi utilizzano l'idea del pensiero collettivo di gruppo e dell'interazione tra i partecipanti per migliorare i risultati dell'apprendimento. Gli esercizi di gruppo possono includere scenari di risoluzione di problemi reali, studi di casi, giochi di ruolo, dibattiti e progetti collaborativi.



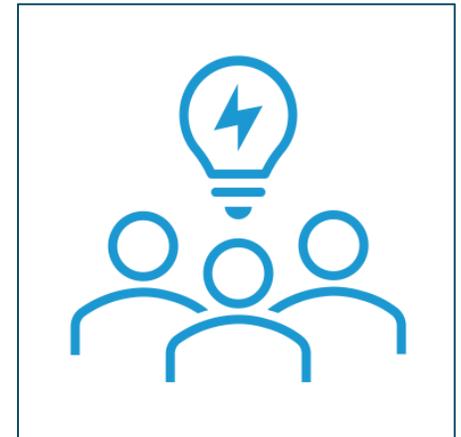
## **ESERCIZI SPERIMENTALI:**

Questo tipo di attività immerge i partecipanti in scenari pratici e reali e promuove l'apprendimento attraverso il coinvolgimento diretto.

# BRAINSTORMING, SNOWBALL TECHNIQUE, ESERCIZI DI GRUPPO ED ESPERIMENTI ONLINE

Strumenti utilizzati  
nell'apprendimento elettronico (SEL):

Miro  
Cmap  
Padlet  
Coggle  
Creately  
Mindmomo  
Lucidchart



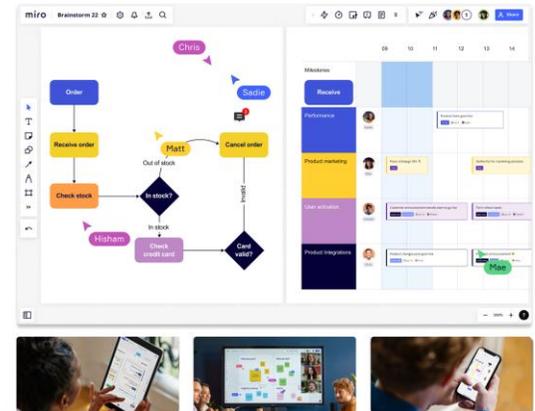
# MIRO



Miro è un innovativo strumento di collaborazione che offre uno spazio digitale infinito dove è possibile creare, combinare e organizzare liberamente una varietà di contenuti, dagli appunti alle mappe mentali.

Miro è una lavagna virtuale che consente ai team geograficamente dispersi di co-creare e presentare idee in modo efficace. Rende più intuitivi e visivi il brainstorming, la pianificazione dei progetti e la collaborazione sui documenti.

- Miro è una piattaforma di collaborazione online per la creazione e la condivisione di note e diagrammi visivi.
- Miro è un centro di comando digitale per i team che vogliono collaborare efficacemente ai progetti.



# CMAP



Cmap è uno strumento, che consente la creazione **grafica delle mappe mentali**

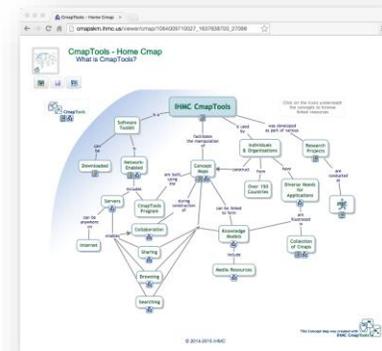


Le mappe mentali consentono di visualizzare i legami tra i diversi concetti per **mezzo di nodi e collegamenti**, rendendo le informazioni complesse più facili da capire e da ricordare



La Cmap può essere utilizzata efficacemente per promuovere la **collaborazione attiva e l'organizzazione della conoscenza tra gli studenti** attraverso i seguenti metodi:

- ✓ **Sessioni di brainstorming virtuale:** I presentatori possono avviare sessioni di brainstorming virtuale in cui i partecipanti creano mappe concettuali in tempo reale.
- ✓ **Organizzazione e condivisione delle conoscenze in tempo reale:** CMAP facilita l'organizzazione e la condivisione delle conoscenze in tempo reale durante i progetti di gruppo.



# PADLET



È uno strumento online che funge da bacheca virtuale, consentendo agli utenti di pubblicare e organizzare contenuti digitali come testi, immagini, video e link in un formato visivo e interattivo.

Per utilizzare Padlet, gli utenti creano una lavagna digitale e vi aggiungono "note", che possono includere testo, immagini, video, link e altri elementi multimediali.



Padlet migliora l'apprendimento interattivo in SEL attraverso le seguenti caratteristiche chiave:

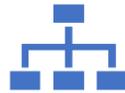
- Tela interattiva in tempo reale
- Evoluzione continua delle conversazioni
- Facilitazione del brainstorming dinamico
- Rappresentazione visiva delle percezioni
- Layout flessibile dei contenuti
- Repository per l'apprendimento collaborativo
- Sostegno ad una varietà di strategie educative



# COOGLE



coggle

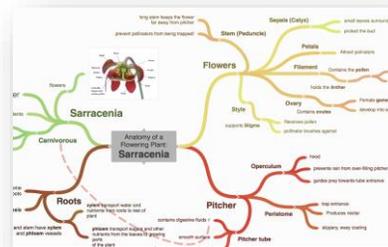


Coggle è uno strumento basato sul web per creare **mappe mentali e diagrammi visivi**.

Coggle crea **documenti con una struttura gerarchica, come un albero ramificato**: in questo modo, permette agli utenti di organizzare visivamente idee, concetti e informazioni. Nodi e rami, per una presentazione chiara e dinamica delle idee.



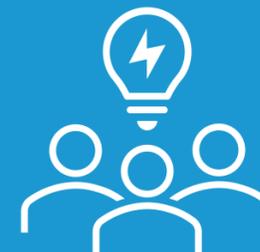
Coggle è ideale per il **brainstorming, la pianificazione, la presa di appunti e la gestione delle conoscenze**.



**Coggle nel campo dell'apprendimento elettronico sincrono :**

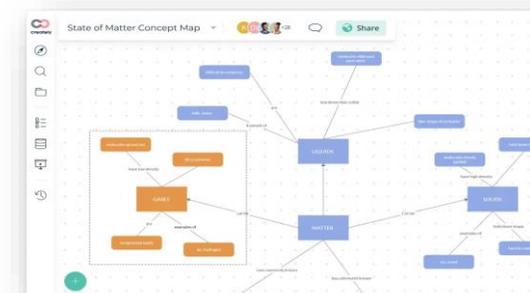
- Brainstorming e generazione di idee in comune
- Riassunto visivo del contenuto della lezione
- Pianificazione e coordinamento di progetti di gruppo
- Esplorazione interattiva dei concetti durante le lezioni virtuali

# CREATELY



Creately è una piattaforma online che consente agli utenti di **creare, collaborare e condividere** vari tipi di diagrammi, diagrammi di flusso, mappe mentali e appunti/schizzi.

La sua interfaccia intuitiva e le sue capacità di collaborazione in tempo reale lo rendono uno **strumento** versatile per la **visualizzazione di idee, processi e concetti**.



Creately ha due versioni: un'edizione online nel cloud e un'edizione offline da scaricare sul computer.

Creately è particolarmente utile nel contesto di SEL tramite:

**Visualizzazione collaborativa in tempo reale:** Gli studenti sviluppano e modificano i diagrammi in modo collaborativo durante le sessioni dal vivo, aumentando il coinvolgimento e la comprensione.

**Esplorazione interattiva dei concetti:** L'esplorazione in tempo reale dei concetti visivi favorisce una comprensione più approfondita di **argomenti** complessi

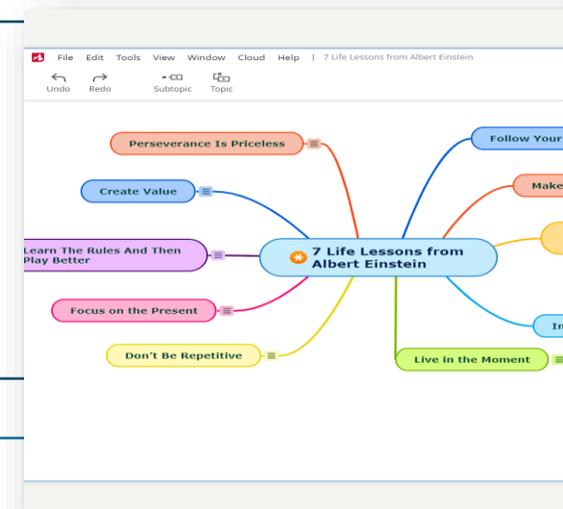
# MINDOMO



**Mindomo**

Software online per la mappatura mentale e lo sviluppo di idee

Può essere utilizzato per lo sviluppo di idee e il brainstorming interattivo, con funzioni quali la condivisione, la collaborazione, la gestione delle attività, la presentazione e la pubblicazione interattiva sul web.



Vantaggi di Mindomo negli ambienti SEL :

**Mappatura mentale collaborativa dal vivo:** Migliora l'organizzazione delle idee, la creatività e la collaborazione.

**Promozione dell'apprendimento attivo:** La natura visiva di Mindomo stimola la partecipazione attiva e migliora la sintesi di informazioni complesse.

Mindomo permette agli studenti non solo di costruire un corpo di conoscenze, ma anche di comprenderle in modo interattivo e dinamico.

# LUCIDCHART

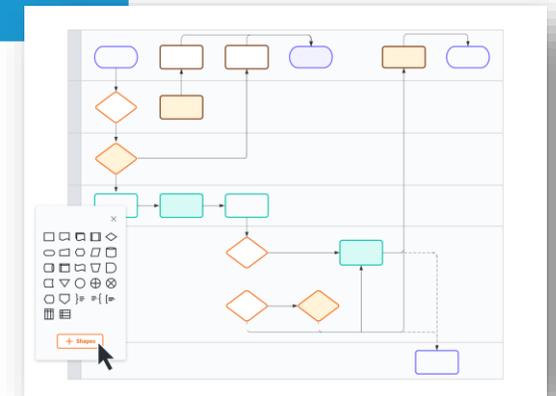


Strumento di diagramma e comunicazione visiva online

Consente agli utenti di creare un'ampia gamma di diagrammi, grafici, diagrammi di flusso, mappe mentali, strutture e altro ancora. Lo strumento è basato sul cloud, il che significa che gli utenti possono accedere ai loro diagrammi da qualsiasi dispositivo con accesso a Internet.

Lucidchart offre una serie di vantaggi adatti all'apprendimento elettronico sincrono:

- ✓ Cooperazione strutturata
- ✓ Feedback in tempo reale
- ✓ Riassunti visivi
- ✓ Analisi comparativa



# VALUTAZIONE ONLINE O ANALISI DEI BISOGNI FORMATIVI

Questa sezione fornisce una panoramica delle piattaforme complete che facilitano una valutazione e un'analisi efficace dei requisiti della formazione.

Le sfide includono le complessità tecniche, come la potenziale interruzione della connettività, ma i problemi possono includere, ad esempio, la mancanza di impegno da parte dei partecipanti, il rischio di disonestà degli studenti durante i test, i problemi di privacy e sicurezza, il divario di competenze digitali.

**L'ANALISI DEI BISOGNI FORMATIVI (TNA)**, invece, è un processo sistematico di identificazione delle lacune tra le abilità, le conoscenze e le competenze desiderate e quelle effettive.

Il progetto SELCERT ha identificato **strumenti e applicazioni** popolari in paesi e contesti selezionati, utilizzati per l'apprendimento elettronico sincrono (SEL).



# VALUTAZIONE ONLINE O ANALISI DEI BISOGNI FORMATIVI

Strumenti e applicazioni  
Utilizzati nell'apprendimento  
elettronico sincrono (SEL):

- Moduli Microsoft
- Moduli di Google
- Fogli di Google
- Netigate
- EdApp



# MODULI MICROSOFT



Microsoft Forms è uno strumento per la creazione di **sondaggi e moduli online** che consente agli utenti di creare **indagini, test, quiz, sondaggi e questionari**. Offre diversi tipi di domande, opzioni di personalizzazione e monitoraggio delle **risposte in tempo reale**.

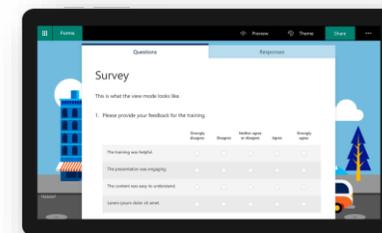


Microsoft Forms è ampiamente utilizzato da istituti scolastici, aziende e organizzazioni per condurre sondaggi, valutazioni, raccogliere feedback e registrare eventi....



Microsoft Forms può essere utilizzato in SEL per condurre quiz, test e **raccogliere feedback in tempo reale dai partecipanti** durante le lezioni online.

Ciò consente ai formatori di **valutare i livelli di conoscenza** degli studenti, di **identificare le lacune** e di ottenere un **feedback immediato sull'efficacia dell'insegnamento**.



# MODULI GOOGLE



Google Forms è uno strumento online per creare **sondaggi e valutazioni**.



Google Forms consente agli utenti di creare **moduli, indagini, questionari e quiz personalizzabili**.



Google Forms può essere utilizzato efficacemente in SEL grazie alle sue capacità di **raccolta e analisi dei dati in tempo reale**.



I formatori possono creare rapidamente quiz, sondaggi e valutazioni per valutare la comprensione degli studenti durante le sessioni dal vivo.

Inoltre, i moduli di collaborazione possono essere utilizzati per le discussioni di gruppo e la raccolta di informazioni collettive in tempo reale.



## **Attività educative:**

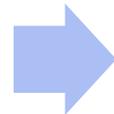
- Quiz e verifiche istantanee delle conoscenze
- Sondaggi e inchieste in diretta
- Suggerimenti per la riflessione e la discussione
- Confronto di valutazioni/risultati/feedback prima e dopo la formazione
- Raccolta di feedback per il miglioramento continuo



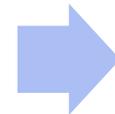
# FOGLI DI GOOGLE



Fogli di Google (Google Sheets) è un'applicazione per fogli di calcolo basata sul web.



Permette agli utenti di creare, modificare e collaborare su fogli di calcolo in tempo reale.



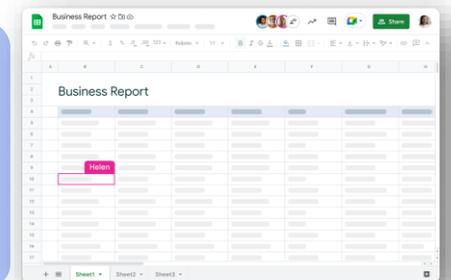
Incorporazione di Google Sheets nell'apprendimento elettronico sincrono:



Negli ambienti di apprendimento, supporta attività come il monitoraggio della valutazione, la raccolta dei dati e le attività comuni.



- Raccolta e analisi dei dati in tempo reale
- Formulazione dinamica delle valutazioni
- Analisi del team
- Presentazioni visive
- Feedback immediato e tracciamento dei progressi
- Processo decisionale guidato dai dati



# NETIGATE



Netigate è una **piattaforma completa di sondaggi e feedback online** progettata per raccogliere informazioni



Netigate offre strumenti per la creazione e la distribuzione di sondaggi, analisi avanzate e funzioni di reporting



Netigate in programmi di formazione/educazione SEL:

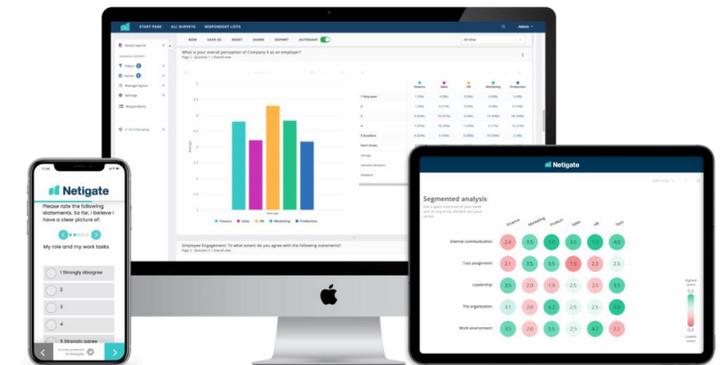
Personalizzazione: La flessibilità di Netigate consente ai formatori di progettare sondaggi che si adattino ai loro obiettivi formativi specifici, sia che si tratti di valutare le conoscenze, comprendere le sfide o raccogliere feedback.



Attività educative:

- Questionari di pre-valutazione
- Valutazioni post-formazione
- Analisi dei bisogni formativi

# Netigate

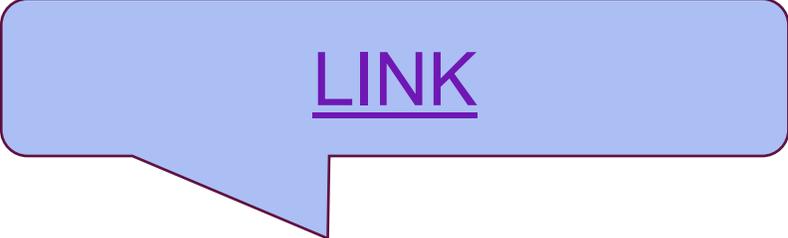


# VALUTAZIONE DEGLI OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

## Rispondere alle domande sui moduli di Google

Identificazione delle conoscenze esistenti e delle aspettative dei partecipanti prima della sessione di formazione.

<https://forms.gle/6CNBHMJqwzNQz38B9>



LINK

BENEFICIATE DI MATERIALI DI FORMAZIONE SULLO  
SVILUPPO DELLE COMPETENZE E CERTIFICAZIONE DEI FORMATORI DI E-LEARNING IN MODALITÀ SINCRONA.

IL PROGETTO SELCERT HA RIUNITO UN GRUPPO DI ESPERTI DEL SETTORE DELL'ISTRUZIONE E DELLA FORMAZIONE PROFESSIONALE PER SVILUPPARE UN QUADRO DI QUALIFICHE, UN CURRICULUM E UNO SCHEMA DI CERTIFICAZIONE PER I FORMATORI DI E-LEARNING SINCRONI.

I PARTNER DEL PROGETTO SELCERT HANNO UNA VASTA ESPERIENZA NEL SETTORE DELL'ISTRUZIONE, DELLA FORMAZIONE E DELL'EDUCAZIONE PROFESSIONALE E DELL'APPRENDIMENTO PERMANENTE. IL TEAM DEL PROGETTO COMPRENDE ANCHE ESPERTI DI CERTIFICAZIONE IT E ISO.

[selcert.projectsgallery.eu](http://selcert.projectsgallery.eu)



Questa pubblicazione è stata realizzata da **Asnor** nell'ambito del progetto "Skills Development and Certification for Trainers of Synchronous Electronic Learning".

Numero dell'accordo di progetto: 2021-2-PL01-KA220-VET-000051360

Programma Erasmus+ KA220 Partenariati di cooperazione nell'istruzione e nella formazione professionale

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



Cofinanziato  
dall'Unione europea

IL NOSTRO CONSORZIO DI PARTNER

È COMPOSTO DA SETTE DIVERSE ORGANIZZAZIONI,  
IN RAPPRESENTANZA DI CINQUE DIVERSI PAESI DELL'UNIONE EUROPEA.



**MMC** Mediterranean  
Management Centre



**Asnor**  
Associazione Nazionale Orientatori