

-Book Creator è uno strumento semplice per creare fantastici libri digitali. E' un'app per la produzione di ebook consultabili online o scaricabili liberamente in formato ePub. Combina testo, immagini, audio e video per creare: storie interattive. E' uno strumento molto interessante da utilizzare in classe, sia da parte del docente che produce i propri materiali didattici, sia per gli allievi nella realizzazione di prodotti personali o di gruppo.

Inizialmente pensata come app per IPad, da qualche tempo **Book Creator** ha recentemente rilasciato l'estensione per Google Chrome, rendendo questa applicazione utilizzabile anche dai dispositivi Windows, Android e ai Chromebook.

<https://bookcreator.com/>

tutorials: <https://www.youtube.com/watch?v=lW-JXVKaguQ>

esempi di ebooks creati con Book creator sul sito IC Toniolo:
<http://adigitaljourney.labcd.unipi.it/technologies/ebooks/>

-EdPuzzle www.edpuzzle.com

tutorial: <https://youtu.be/xNynB4-NPBI>

è una piattaforma gratuita e che offre un servizio veramente utile per la didattica. E' possibile creare una classe, iscrivere gli studenti e poi generare/modificare a piacere dei video con lezioni personalizzate.

Potete utilizzare video presenti su youtube o altri social o utilizzare quelli presenti sul sito stesso.

EdPuzzle dà la possibilità di remixare i video con la propria voce, inserire note audio e creare domande. Gli studenti (della propria classe) potranno rispondere e l'insegnante sarà in grado di monitorare quante volte lo studente ha visionato il video prima di aver dato una risposta

Tra i vari strumenti offerti dalla piattaforma:

- Ritaglio video per utilizzare solo parti ritenute interessanti del filmato;
- Importare i propri studenti da un corso di Google Classroom;
- Gli studenti possono accedere, volendo, con la propria password di Google;
- Monitoraggio sulla visione dei video da parte degli studenti;

- Repository di video lezioni e quiz realizzati da altri docenti e messi a disposizione sulla stessa piattaforma con possibilità, volendo, di personalizzarli.

-Google Tour Creator è una web app che permette a chiunque di creare un tour in realtà virtuale personalizzato. È indirizzato principalmente al settore scolastico: Google lo pensa come un progetto da portare avanti dagli studenti in collaborazione con gli insegnanti. Può usare l'enorme database di immagini di **Street View**, oppure le foto a 360 gradi scattate dall'utente stesso. Permette di creare contenuti in realtà virtuale in pochi passi, senza bisogno di imparare strumenti complicati. Le creazioni possono poi essere esportate su **Poly**, la libreria di Google per i contenuti tridimensionali. A quel punto, basta inviare il link a un dispositivo con visore Google Cardboard (o similare) per osservare il contenuto in VR. Naturalmente si può consultare anche "in 2D" da un normale browser Web.

-Google Tour Creator <https://arvr.google.com/tourcreator/>

esempio

<https://poly.google.com/creator/tours?dmr=0&pli=1/creator/tours/t/p/9szq3tLR5g4>

Esempio realizzato da *Salanitri Paolo*: <https://poly.google.com/view/5o8eril8foX>

-Google Tour Builder è uno strumento reso disponibile da Google per creare storie con riferimenti geografici. Può essere utilizzato per raccontare un viaggio d'istruzione o per esplorare un Paese del mondo. Lo strumento risulta essere particolarmente utile per lo studio della geografia e della storia. Può inoltre essere usato per narrare storie ambientate nel mondo reale. Esso permette di creare un tour per esplorare un Paese, approfondendone la conoscenza dei luoghi grazie all'inserimento di testi, foto e video. Quando gli studenti seguiranno il tour, questo mostrerà tutti i luoghi visitati dalla storia arricchendo il testo con le immagini e i video.

I requisiti per poter utilizzare Tour Builder e creare il vostro tour personale, sono un pc collegato ad internet e un browser web in grado di supportare il plug-in di Google Earth. Tutti i tour creati possono essere pubblicati o condivisi sui social network.

Per creare un tour occorre possedere un account di Google e accedere con un clic su Sign in nel sito <https://tourbuilder.withgoogle.com/>

[Un esempio](#) (ad esempio clicca il link per narrare la [Spedizione dei Mille e Garibaldi](#)

<https://tourbuilder.withgoogle.com/builder#play/ahJzfmd3ZWltdG91cmJ1aWxkZXJyEQsSBFRvdXIYgICguuT6pg0M>).

-Science journal with google <https://sciencejournal.withgoogle.com/>

è una app che trasforma il tuo dispositivo in uno strumento scientifico tascabile che incoraggia gli studenti a esplorare il mondo mentre conducono esperimenti che aprono gli occhi. Mentre conducono esperimenti che aprono gli occhi possono registrare osservazioni e fare scoperte interessanti

Learning apps <https://learningapps.org/>

è un ambiente di apprendimento attrezzato con numerosi strumenti che consentono di creare moduli interattivi da utilizzare entro scenari educativi a supporto dell'apprendimento. L'approccio è decisamente amichevole e ludico e apprendere l'uso dei vari strumenti risulta piacevole e semplice. La app è gratuita, ma è preferibile registrarsi se si vogliono rendere condivise e pubbliche le proprie creazioni. È possibile creare una APP, senza avere alcuna conoscenza di programmazione, utilizzando un template predisposto per la tipologia di modulo che si intende creare. Le App presenti permettono di realizzare le seguenti tipologie di esercizi interattivi:

- cruciverba
- attribuzione di elementi
- ordine cronologico
- ordinamento di coppie
- inserimento di testo
- quiz a scelta multipla
- puzzle di riordinare
- griglia di parole
- l'impiccato
- corsa di cavalli
- il milionario
- Matrice
- ordinamento con carta geografica
- audio / video con inserimento di oggetti e contenuti

- memory

-Classcraft (Game-based-learning) <https://www.classcraft.com/>

Il Game-based learning fa riferimento all'utilizzo di giochi e videogiochi come strumento per imparare. L'interesse sempre maggiore per il Game-based learning deriva dal grande coinvolgimento che questo approccio può suscitare negli studenti, abituati a usare i videogiochi nella loro quotidianità come strumento ludico.

Perché e quando usare il Game-based learning?

Per:

- sviluppare il pensiero critico, creativo e computazionale;
- promuovere la collaborazione;
- rendere l'apprendimento più coinvolgente, grazie alle dinamiche di gaming e all'utilizzo dei giochi che fanno parte del quotidiano degli studenti;
- insegnare argomenti delle materie tradizionali in modo più coinvolgente

Classcraft è un gioco fantasy in cui gli studenti possono essere guerrieri, maghi o guaritori. Essi formano delle squadre e i **punti** vengono guadagnati o persi in base al **comportamento e alle prestazioni della classe**. In questo gioco di ruolo, l'evoluzione dei personaggi dipende dal loro impegno scolastico e dalla loro capacità di collaborare. Ogni partecipante può selezionare il proprio personaggio preferito e guadagnerà punti esperienza in base ai criteri individuati dall'insegnante.

tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=4mmhwDrtMzq>

-Diagrammi/linea del tempo con google slides:

tutorial <https://www.youtube.com/watch?v=RiUHnnr7CLU>