



## GUIDA RAPIDA

### PROGETTO ISTRUZIONE DOMICILIARE LA PIATTAFORMA



<http://edu.portaleintercultura.it/>





## Il modello didattico

### I PRESUPPOSTI

Avendo a disposizione i servizi di rete per la **comunicazione interpersonale** e **l'accesso/condivisione dell'informazione**, è possibile immaginare diversi loro usi a supporto dei processi educativi.

Un'ulteriore possibilità, quella forse più interessante dal punto di vista didattico, è considerare la rete come ambiente entro cui dar vita a veri e propri **processi di apprendimento collaborativo** finalizzati al raggiungimento di specifici obiettivi formativi (**apprendimento in rete**).

3 Una terza possibilità riguarda lo sviluppo di attività collaborative (uso **collaborativo** della rete).

2 Un secondo modo è quello di utilizzarla come mezzo di scambio di informazioni e conoscenze (uso **orizzontale** della rete: **da utente a utente**).

1 L'approccio più naturale all'uso di una rete è quello di considerarla un potente mezzo per accedere alle informazioni e alle conoscenze che in essa vi si possono trovare (uso **verticale** della rete: **dalla sorgente all'utente**).





## EROGAZIONE BLENDED LEARNING

Per supportare lo studente in situazione di istruzione domiciliare nella comunicazione con la sua scuola di provenienza e per garantire la prosecuzione del suo percorso di studi, “SCUOLA A DISTANZA” prevede la messa a disposizione di uno spazio educativo –didattico, fruibile in modalità **blended learning** attraverso un LMS gratuito: MOODLE (LMS: Learning Management System - piattaforma per la formazione on line SCORM compatibile, che usa Learning objects predisposti con delle specifiche relative al riutilizzo, al tracciamento ed alla catalogazione).

Il corso poggia sulla metafora “ambiente-scuola”. Infatti la piattaforma è graficamente e concettualmente strutturata in **AULE VIRTUALI** ( di scienze, di matematica, di lingue, aula professori, ...): ambienti dedicati, aperti a tutti o solo ad alcuni utilizzatori della piattaforma, in cui vengono proposti:

1. lezioni –risorse, compiti-attività legati ad ambiti disciplinari riferibili alla programmazione specifica elaborata per lo studente ( per tutti);
2. semplici occasioni di confronto e comunicazione come forum e chat (per tutti)
3. riferimenti normativi, strumenti di progettazione e confronto didattico specifici quali forum dedicati, modulistica, ecc...( solo per gli operatori coinvolti)

da fruire attraverso:

- azioni in presenza ( ad esempio schede didattiche da stampare e svolgere su carta)
- azioni on line ( ad esempio la consultazione di un sito web dedicato o l'esecuzione di un 'attività quiz)

Tutti i materiali didattici proposti sono *Oggetti didattici* che rispondono a caratteristiche irrinunciabili:

a) tecniche

- **interoperabilità** (funzionanti su qualsiasi sistema ),
- **indipendenza** dalla piattaforma che li ospita,
- **trasportabilità** e , quindi, **riutilizzabilità** in LMS differenti.
- **granularità** (grandezza minima utile a garantire l'apprendimento previsto)
- **autoconsistenza** (non necessariamente legato ad altra risorsa od attività per poter permettere un apprendimento) per essere eventualmente riutilizzabile in contesti educativi differenti.

b) educativo-didattiche

**A -proporre singoli contenuti/obiettivi essenziali**

**B -prevedere l'uso di differenti linguaggi e sussidi** tenendo conto che ogni persona, a prescindere dall'età anagrafica e dal contesto di appartenenza, possiede una predisposizione personale ad apprendere attraverso canali preferenziali (*intelligenze multiple* - Gardner), che possono agevolare l'acquisizione di nuove conoscenze ed abilità

**C -proporre interattività:** un apprendimento, per essere significativo e funzionale, deve corrispondere a “praticità” (learning by doing). Le risorse ed attività, quindi, prevedono interazione diretta dello studente per essere avviate, esplorate e svolte.

**D -fornire occasioni ludiche:** il gioco didatticamente accende la motivazione di qualunque discente. Può divenire ancor più funzionale per uno studente giovane, condizionato alla realizzazione del suo percorso di studi in situazione di istruzione domiciliare.

Per questo l'ambiente si propone graficamente nella veste del *cartoon*, per sua natura linguaggio mediale “leggero”, prevedendo molte attività ed esplorazioni sottoforma di gioco.

A tal proposito, tenendo conto della concretezza operativa che caratterizza ancora l'età dell'alunno a cui dedicata la piattaforma, dell'erogazione del corso in modalità blended (online ed offline) e dell'opportunità di proporre occasioni didattiche *in presenza* in contesti di cooperative learning che coinvolgono l'intero gruppo classe, sono inserite nel percorso attività ludiche e manipolative da





poter scaricare, stampare ed utilizzare in esercitazioni individuali o di gruppo per consolidare l'acquisizione di abilità e competenze specifiche ed esercitare abilità trasversali.

**E -garantire usabilità ed accessibilità:** vista l'età del target di riferimento e le caratteristiche specifiche del mezzo digitale, l'interfaccia è semplice, dalla navigazione intuitiva, per agevolare e non complicare il percorso didattico ( informazioni ed esercitazioni sono indicate con "titoli" specifici in modo da permettere l'immediato riconoscimento dei vari sussidi proposti).

**G -prevedere la presenza di verifica e valutazione:** per monitorare la funzionalità del percorso didattico proposto, ogni "argomento" affrontato prevede almeno un semplice quiz/test volto a rilevare l'avvenuta acquisizione di alcuni obiettivi essenziali. Queste attività possono prevedere l'attribuzione di un punteggio ed una semplice valutazione preimpostata in forma automatica dai docenti/teacher del corso o una valutazione libera, attribuita dai docenti/teacher a seguito della consegna dell'esercitazione on/off line.

## MONITORAGGIO E VERIFICA

La piattaforma LMS (Moodle) prevede un tracciamento digitale:

- degli accessi
- delle attività svolte
- delle risorse consultate
- dei compiti prodotti e consegnati on line
- degli interventi fatti nei servizi di comunicazione
- delle valutazioni impostate al sistema dal docente/tutor
- dalle valutazioni erogate dal docente/tutor
- dei dati raccolti tramite sondaggi

a cui si aggiungono valutazioni da produrre in presenza monitorando:

- modalità di fruizione del percorso
- grado di efficacia delle attività proposte in termini di sviluppo educativo-didattico e coinvolgimento motivazionale

## SCUOLA A DISTANZA

Ad ogni accesso alla piattaforma l'utente viene accolto nell'**ATRIO** della scuola che mostra, come se disposte in un virtuale corridoio verticale centrale, la sequenza delle **AULE** con l'elenco dei **materiali** contenuti organizzati per disciplina; i materiali sono:

**RISORSE**, cioè documenti informativi, schede didattiche, esercitazioni, approfondimenti , ... fruibili off/on line, il cui nome, per promuoverne un immediato riconoscimento, mostra il nome della disciplina di riferimento, un numero progressivo di risorsa di disciplina \_ una semplice descrizione dell'argomento proposto (ad es. GEOGRAFIA 1\_il clima)

**ATTIVITA'**, cioè consegne, istruzioni di lavoro eseguibili off/on line. Anche le attività per essere immediatamente riconosciute mostrano il proprio nome seguendo una regola precisa:

**COMPITO** , nome e numero della risorsa di riferimento, eventuale lettera progressiva di compito riferito a quella risorsa (ad es. COMPITO GEOGRAFIA 1a) se ne viene previsto più di uno riferito allo stesso argomento.

Ai lati delle aule vi sono alcune **BACHECHE** che mostrano informazioni essenziali quali il *calendario* dove evidenziare gli appuntamenti di corso, *l'elenco delle attività recentemente svolte*, la lista dei *partecipanti* ed i relativi *avatar*, *il messaggio di benvenuto*, .....





SCUOLA A DISTANZA

Sei collegato come Elvia

Edu scuola a distanza Cambia ruolo in ... Attiv

**Persone**

Partecipanti



Attività

- Chat
- Compiti
- Forum
- Quiz
- Risorse
- Scelte

**Indice degli argomenti**



**ISTITUTO SCOLASTICO COMPRESIVO  
"FOLIGNANO MALTIGNANO"**

Via Arezzo 63084 FOLIGNANO (AP) Tel. 0736 312039 – e- mail: [apic817005@istruzione.it](mailto:apic817005@istruzione.it)

Forum operatori  
Sitografia e bibliografia 1

- 1  **AULA LINGUE**  
italiano, lingua inglese
- 2  **AULA MATEMATICA**  
calcolo, problemi, dimensioni, figure, statistica e previsioni  
  - MATEMATICA1\_comparazione numeri decimali
  - COMPITO MATEMATICA1
  - GEOMETRIA1\_il goniometro

**BENVENUTA...**



Ciao, sono la "preside" Benvenuta nella nostra ...a distanza! Qui potrai incontrare le tue insegnanti anche i tuoi compagni; seguire lezioni, scaricare schede di lavoro, svolgere esercizi, giochi e passate. Entra nelle aule e scopri cosa contengono. Buon lavoro!

**Prossimi eventi**

Non ci sono eventi prossimi

[Vai al calendario...](#)  
[Nuovo evento...](#)

**Attività recente**

Attività a partire da martedì, 30 aprile 2012, 01:57  
[Report completo dell'attività](#)

**Calendario**

april 2012

Dom	Lun	Mar	Mer	Gio	Ven	Sab
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Filtra Eventi

- Globali
- Corso
- Gruppo
- Utente

**COMPITO GEOMETRIA 1**

- 3  **AULA STORIA -GEOGRAFIA**  
spazio e tempo -Cittadinanza -IRC
- 4  **AULA SCIENZE-TECNICA**  
scienze, tecnologia, informatica  
  - SCIENZE 1\_il ciclo dell'acqua
  - COMPITO SCIENZE 1a
  - SCIENZE 2\_vertebrati ed invertebrati
  - COMPITO SCIENZE 2a
  - SCIENZE 3\_ il mondo degli animali
  - COMPITO SCIENZE 2b
- 5  **AULA ARTISTICA**  
immagine e musica
- 6  **AULA ... INTERVALLO**  
giochi, chiacchiere, passatempo, ...  
  - Chat
  - Scegli il tuo avatar
  - PASSATEMPO 1\_1 posti
- 7





## RUOLI E REFERENTI

SCUOLA A DISTANZA prevede le seguenti figure di sistema:

ADMINISTRATOR	Dott.ssa Elvia Cimica Dirigente scolastico ISC Folignano Maltignano –AP <a href="mailto:elvia.cimica@istruzione.it">elvia.cimica@istruzione.it</a>
TEACHER	Referente di progetto
TEACHER	Docente/i di classe
STUDENT	Alunno/a in istruzione domiciliare

Ogni figura prevista in piattaforma viene precedentemente iscritta dall'Administrator di sistema e riceve un user name ed una password. Una volta entrati nella piattaforma le diverse zone diventano accessibili in funzione del profilo di accesso utente ( es. Student vs teacher) . Quindi diversi profili, diversi attori, possono agire in modo diverso all'interno della piattaforma.

Dal punto di vista tecnologico l'accesso alle informazioni che si scambiano i diversi attori è supportato da qualsiasi strumento in grado di collegarsi a Internet attraverso un browser di navigazione.

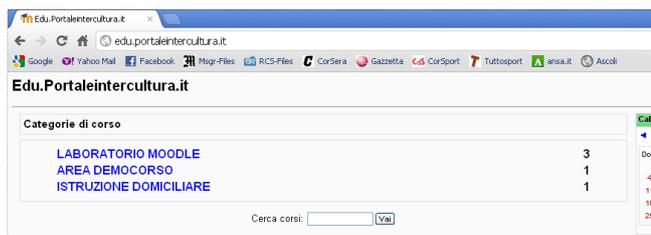




# Help desk

## ACCESSO

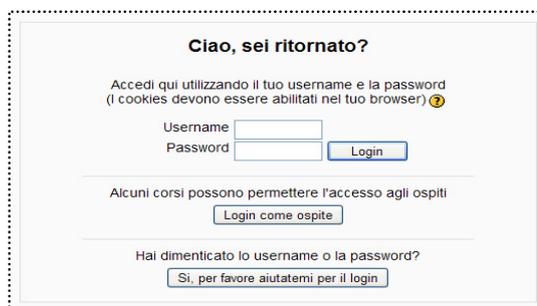
Si accede a SCUOLA A DISTANZA attraverso:  
- il link <http://edu.portaleintercultura.it>



Cliccando sulla scritta "ISTRUZIONE DOMICILIARE" si entra nello spazio dedicato.

Cliccando sulla scritta "SCUOLA A DISTANZA" si accede alla finestra LOGIN

Inserendo "Username" e "Password" fornite dall'amministratore (USER:.....PASSWORD:.....) cliccando poi su "Login", si accede alla pagina principale di SCUOLA A DISTANZA dove sono visibili i blocchi-contesto fruibili.



Permette di visualizzare le ATTIVITA' proposte da SCUOLA A DISTANZA



Permette di entrare nel FORUM OPERATORI dove docenti e coordinatori di progetto possono scambiarsi informazioni.  
**NB: il forum non è visibile allo studente**

Permette di visualizzare/gestire appuntamenti proposti da SCUOLA A DISTANZA (ad es. data prossima chat)



Sono le AULE VIRTUALI di SCUOLA A DISTANZA dove docenti e coordinatori di progetto possono visualizzare/caricare RISORSE ed ATTIVITA' da proporre allo studente.

**NB: per inserire nuove RISORSE/ATTIVITA' o modificare/cancellare quelle già caricate bisogna passare in modalità MODIFICA cliccando questo pulsante**

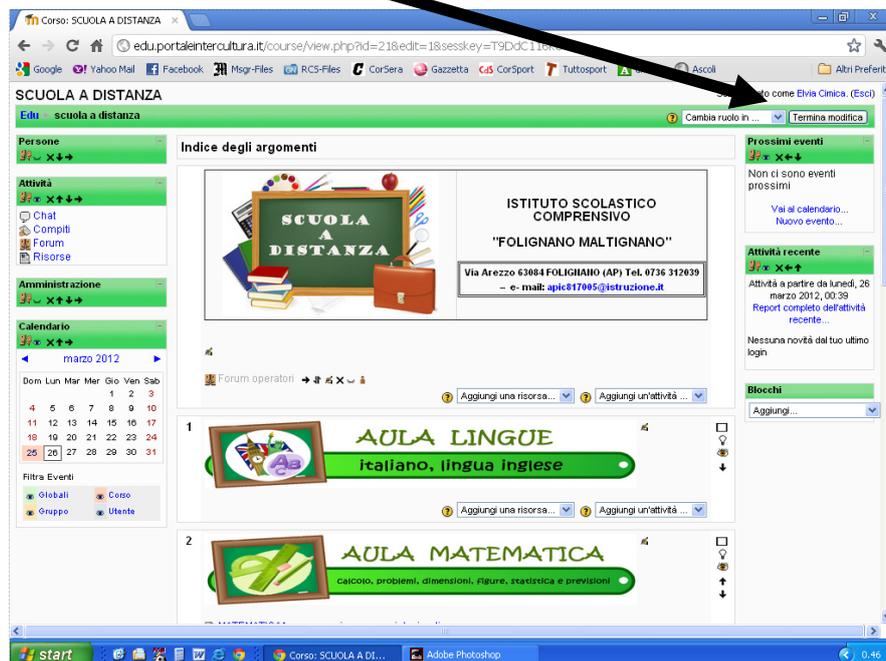
## ATTIVARE MODIFICHE



Progetto Istruzione domiciliare



Cliccare il pulsante “Attiva modifica” in alto a destra: si presenterà la seguente schermata



In questa modalità sono presenti numerose icone, poste vicino ad ognuno degli elementi presenti. Ecco il loro significato (visualizzabile anche posizionando il puntatore del mouse sopra di essi, senza cliccare):



Modifica o crea il testo a fianco. Questa icona consente anche di modificare le impostazioni di una risorsa o di una attività in un momento successivo alla creazione.



Sposta a destra l'elemento. E' utile per creare strutture rientrate.



Riposiziona l'elemento, in alto o in basso rispetto alla posizione attuale: dopo avere cliccato sull'icona appaiono una serie di “segnaposto” che mostrano le possibili posizioni dove può essere rilasciato l'elemento in spostamento. Per completare l'operazione bisogna cliccare sul segnaposto corrispondente alla posizione nella quale si vuole sistemare l'elemento. Se invece si intende rinunciare allo spostamento si deve cliccare su “Cancella”.



Cancella l'elemento. Attenzione: l'operazione di cancellazione non è reversibile!



Rende visibile/invisibile l'elemento agli studenti. Inserire elementi “invisibili” può servire al docente per mantenere in piattaforma risorse o attività ancora “in lavorazione” che saranno rese visibili una volta definite completamente.





## COME INSERIRE UNA NUOVA RISORSA ( es. file o sito web)

- 1) nella pagina principale cliccare il pulsante “Attiva modifica” in alto a destra
- 2) cliccare la scritta “Aggiungi una risorsa” dell'AULA VIRTUALE dove si vuole inserire la risorsa
- 3) cliccare la scritta “Link a file o sito web”

Si apre la seguente schermata 1



**SCHEMATA 1** **Nome Risorsa in argomento 2**

Generale

Nome\* MATEMATICA1\_comparazione numeri decimali

Introduzione

Trebuchet 3 (12 pt) Lingua

AMBITO: numeri decimali  
OBIETTIVO: consolidare la consapevolezza del valore posizionale delle cifre  
AZIONE: confrontare numeri decimali utilizzando simboli matematici

Percorso: body » div

Link a file o sito web

File o sito web\* MATEMATICA1\_comparazione\_numeri\_decimali.doc

Scegli un file oppure caricane uno dal tuo computer...

Cerca su Internet...

Finestra

**a) inserire il nome**  
N.B.: per una corretta organizzazione della piattaforma seguire sempre la seguente leggenda:  
NOME DISCIPLINA IN STAMPATO MAIUSCOLO NUMERO PROGRESSIVO DI RISORSA\_ NOME IDENTIFICATIVO DELLA RISORSA IN CORSIVO MINUSCOLO ( es. MATEMATICA 1\_comparazione numeri decimali)

**b) inserire una descrizione della risorsa**  
N.B.: per una corretta organizzazione della piattaforma seguire sempre la seguente modalita':  
AMBITO:.....  
OBIETTIVO: .....  
AZIONE:..... ( come nella schermata di esempio)

**c) cliccare il pulsante “Scegli un file oppure caricane uno dal tuo computer...”**  
N.B.: se si vuole caricare come risorsa l'accesso ad un sito web basta scriverne qui l'indirizzo e passare al punto 8)

- 4) si apre la schermata 2 che mostra le risorse già presenti; cliccare il pulsante “Carica un file sul server”
- 5) si apre la schermata 3; cliccare la scritta “Scegli file” : si aprirà una finestra di dialogo ( schermata 4); scelto il file che si vuole caricare , cliccare “Apri”;
- 6) tornati alla schermata 3, cliccare il pulsante “Trasferisci questo file”;
- 7) tornati alla schermata 2, cliccare la scritta “Seleziona” posizionata a destra del file appena caricato

la a distanza » File

**SCHEMATA 2**

Nome	Dimensione	Modificato	Azione
IMMAGINI_CORSO	720.4KB	25 marzo 2012, 00:50	Rinomina
GEOMETRIA1_il_goniometro.pdf	349.5KB	25 marzo 2012, 19:35	Seleziona Rinomina
MATEMATICA1_comparazione_numeri_decimali.doc	37KB	25 marzo 2012, 19:05	Seleziona Rinomina
SCIENZE_1_il_ciclo_dell_acqua.pdf	1.5MB	25 marzo 2012, 20:03	Seleziona Rinomina
SCIENZE_2_vertebrati_invertebrati.pdf	240.5KB	25 marzo 2012, 20:26	Seleziona Rinomina

Con i files scelti...

Crea una cartella Seleziona tutto Deseleziona tutto Carica un file sul server

**SCHEMATA 3**

Carica un file sul server (Dimensione massima: 100MB)

Scegli file Nessun file selezionato

Trasferisci questo file

Annulla

**SCHEMATA 4**

Apri

Cerca in: Risorse del computer

- Disco locale (C:)
- Disco locale (D:)
- Disco locale (E:)
- Expansion Drive (F:)
- ERRORE (G:)
- Disco rimovibile (H:)
- Unità DVD-RAM (I:)
- Disco rimovibile (J:)
- Disco rimovibile (L:)
- Disco rimovibile (M:)
- Disco rimovibile (N:)
- Documenti condivisi
- Documenti - P:

Nome file:

Tipo file: Tutti i file

Apri in sola lettura

Apri Annulla

Nome della variabile=Parametro\*  Scegli un parametro

Nome della variabile=Parametro\*  Scegli un parametro

**posizioni comuni**

Visibile Mostra

Numero ID

**SCHEMATA 1**

Salva e torna al corso Salva e vis

- 8) scorrere in fondo alla schermata 1 e cliccare il pulsante “Salva e torna al corso” ( nell'Aula virtuale comparirà la risorsa appena inserita)

- 9) cliccare il pulsante “termina modifica” in alto a destra della SCUOLA DIGITALE per chiudere l'inserimento e visionare il risultato





## COME INSERIRE UNA NUOVA ATTIVITA'

- 1) nella pagina principale cliccare il pulsante "Attiva modifica" in alto a destra;
- 2) cliccare la scritta "Aggiungi una attività" dell'AULA VIRTUALE dove si vuole inserire l'attività ;
- 3) cliccare la scritta :  
  - a-"Compito : Consegna singola" se lo studente dovrà scaricare il compito, svolgerlo e poi ricaricarlo eseguito in piattaforma
  - b-"Compito : Consegna Offline" se lo studente dovrà scaricare il compito, svolgerlo senza doverlo poi ricaricare eseguito in piattaforma

Si apre la seguente schermata 1



Titolo del compito\* COMPITO GEOMETRIA 1

Descrizione\* ?

Trebuchet 3 (12 pt) Lingua

Facciamo anche un pò di geometria. 😊  
Nell'AULA DI MATEMATICA trovi la scheda GEOMETRIA1\_ il goniometro.  
Ti spiega il funzionamento di questo strumento.

Percorso: body » div » div » div

Valutazione ? 100

Inizio consegne 26 marzo 2012 00 55  Disabilita

Termine consegne 2 aprile 2012 00 55  Disabilita

Rifiuta consegne in ritardo No

Regole

Consegne ripetute ? No

Visi ai docenti via email ? No

Dimensione massima 1MB

Comuni

Modalità gruppo ? Senza gruppi

Visibile Mostra

Numero ID ?

Categoria valutazione Senza categoria

Salva e torna al corso Salva e visualizza Annulla

\* = compito

a) inserire il nome  
N.B.: per una corretta organizzazione della piattaforma seguire sempre la seguente leggenda:  
COMPITO IN STAMPATO MAIUSCOLO NOME DISCIPLINA  
NUMERO PROGRESSIVO DI RISORSA ( es. COMPITO MATEMATICA 1)

b) inserire una breve presentazione dell'attività  
N.B.: dare indicazioni operative chiare ; se si tratta di un compito da ricaricare svolto in piattaforma inserire sempre la seguente indicazione" *inviarmi il lavoro svolto caricandolo seguendo le indicazioni che trovi qui sotto*".

c) viste le necessità educativo-didattiche dello studente non è opportuno fissare termini di consegna , quindi mettere il segno di spunta sulle caselle "Disabilita"

c) scorrere in fondo alla schermata e cliccare il pulsante "Salva e torna al corso" ( nell'Aula virtuale comparirà l'attività appena inserita)

- 9) cliccare il pulsante "termina modifica" in alto a destra della SCUOLA DIGITALE per chiudere l'inserimento e visionare il risultato





## TRACCIAMENTO DELLE VALUTAZIONI

Entrando nella pagina principale di SCUOLA A DISTANZA, nel blocco in alto a sinistra, è possibile cliccare la scritta “Compiti” per visualizzare il report delle attività proposte e dei compiti “consegna singola” consegnati.

Argomento	Nome	Tipo di compito	Termine consegne	Consegnato	Valutazione
1	(A) QUANTE PIZZE ?	Consegna multipla	domenica, 15 maggio 2011, 00:00	Vedi 9 compiti consegnati	-
11	( B ) COMPITO: COSA HA DETTO?	Consegna singola	sabato, 14 maggio 2011, 12:30	Vedi 1 compiti consegnati	-

## ATTRIBUZIONE DI UNA VALUTAZIONE AD UN “COMPITO CONSEGNATO”

1) Nella pagina principale di SCUOLA A DISTANZA cliccare la scritta “Compiti” nel blocco laterale in alto a sinistra

Nome / Cognome ↓	Valutazione	Commento	Ultime modifiche (Studente)	Ultime modifiche (Docente)	Stato	Valutazione finale
ALLIEVO K					Valutazione	
			QUATTRO_PIZZE.doc			

2) cliccare sulla scritta “compito consegnato”: si entra nella schermata *visualizza e valuta*

3) cliccare sul “compito consegnato” che si vuole vedere

4) chiudere il compito visionato e cliccare sulla scritta “Valutazione” : si aprirà la seguente schermata dove sarà possibile:

Nella tabella sarà visualizzata la valutazione effettuata.

Lo studente potrà vedere la valutazione assegnata dal docente





## USARE LA CHAT

- 1) Concordare preventivamente una data ed un orario di appuntamento con lo studente
- 2) nella pagina principale di SCUOLA A DISTANZA cliccare la scritta "Chat" nel blocco laterale in alto a sinistra
- 3) cliccare sulla scritta "chat", quindi sulla scritta "Entra nella chat": si apre la seguente schermata:

Mostra gli utenti collegati

Permette di scrivere un messaggio da pubblicare in chat premendo poi il tasto Invio da PC

## USARE IL CALENDARIO

- 1) nella pagina principale cliccare il pulsante "Attiva modifica" in alto a destra;
- 2) cliccare sulla scritta del mese di "Calendario" in cui si vuole inserire un nuovo evento;
- 3) cliccare il pulsante in alto a destra "Nuovo evento";
- 4) cliccare il pulsante "Evento di corso", quindi il pulsante "OK": si apre la seguente schermata:

a) scrivere il nome dell'evento (ad es. Incontro di classe in chat)

b) descrivere brevemente l'evento

c) scegliere la data e l'orario in cui si svolgerà l'evento

d) salvare quanto definito

- 5) cliccare il pulsante "termina modifica" in alto a destra della SCUOLA DIGITALE per chiudere l'inserimento e visionare il risultato





## COME INSERIRE UN'ATTIVITA' QUIZ

- 1) nella pagina principale cliccare il pulsante "Attiva modifica" in alto a destra;
- 2) cliccare la scritta "Aggiungi una attività" dell'AULA VIRTUALE dove si vuole inserire l'attività ;
- 3) cliccare la scritta "Quiz"

Si apre la seguente schermata



Nome\*

Introduzione

Orario

Apertura       Disabilita

Chiusura       Disabilita

Tempo massimo (minuti)   Abilita

Ritardo tra primo e secondo tentativo

Ritardo tra i successivi tentativi

Display

Domande per pagina

Domande in ordine casuale

Alternative in ordine casuale

Tentativi

Tentativi permessi

Ogni tentativo parte dall'ultimo

Modo adattativo

Valutazioni

Metodo di valutazione

Penalità

Cifre decimali nei punteggi

Opzioni di revisione

subito dopo il tentativo	dopo, mentre il quiz è ancora aperto	dopo che il quiz è stato
<input checked="" type="checkbox"/> Commenti	<input checked="" type="checkbox"/> Commenti	<input checked="" type="checkbox"/> Commenti
<input checked="" type="checkbox"/> Risposte	<input checked="" type="checkbox"/> Risposte	<input checked="" type="checkbox"/> Risposte
<input checked="" type="checkbox"/> Replica	<input checked="" type="checkbox"/> Replica	<input checked="" type="checkbox"/> Replica
<input checked="" type="checkbox"/> Feedback generale	<input checked="" type="checkbox"/> Feedback generale	<input checked="" type="checkbox"/> Feedback generale
<input checked="" type="checkbox"/> Valutazioni	<input checked="" type="checkbox"/> Valutazioni	<input checked="" type="checkbox"/> Valutazioni
<input checked="" type="checkbox"/> Feedback generale	<input checked="" type="checkbox"/> Feedback generale	<input type="checkbox"/> Feedback generale

Sicurezza

Livello sicurezza browser

Password d'accesso   Mostra

Indirizzi di rete abilitati

Impostazioni comuni

Modalità gruppo

Visibile

Numero ID

Categoria valutazione

Feedback generale

Valutazione 100%  
Replica

Valutazione 80%  
Replica

Valutazione 80%  
Replica

Valutazione 60%  
Replica

Valutazione 40%  
Replica

Valutazione

Replica

Valutazione

Replica

Valutazione

Replica

Valutazione

Replica

Valutazione 0%

a) inserire il nome  
N.B.: per una corretta organizzazione della piattaforma seguire sempre la seguente leggenda:  
COMPITO IN STAMPATO MAIUSCOLO NOME DISCIPLINA NUMERO PROGRESSIVO DI RISORSA e lettera progressiva risorsa in minuscolo (es. COMPITO MATEMATICA 1b)

b) inserire una breve introduzione al quiz

c) definire quante domande far visualizzare per singola schermata

d) definire parametri di tentativi

e) definire parametri di valutazione

f) definire parametri di revisione

g) indicare il feedback generale (vedere esempio in immagine)

h) cliccare sulla scritta "salva e visualizza"







Si torna alla schermata descrittiva del quiz  
Cliccare il pulsante “Salva e torna al corso” in fondo alla schermata.

Cliccare sul nome del compito quiz: si torna alla seguente schermata

**SCUOLA A DISTANZA** Sei collegato come Elvia Cirrica. (Esc)

Edu scuola a distanza Quiz gfdgfd Modifica di Quiz

**Domande**

Ordine	Nome della domanda	Valutazione	Azione
↓	CIENZE 2b1	1	⌂ ⌂ ⌂
↑	CIENZE 2b2	1	⌂ ⌂ ⌂

Totale: 2  
Voto massimo: 10

Salva modifiche

**Le domande**

Categoria Default per SCUOLA A DISTANZA (3)

Mostra anche le domande di questa categoria  
 Mostra anche le domande di altre categorie  
 Mostra testo domande

La categoria default delle domande condivise nel contesto 'SCUOLA A DISTANZA'.

Crea una nuova domanda Selezione...  
Ordine per tipo, nome

Azioni	Nome della domanda	Tipo
⌂ ⌂ ⌂	SCIENZE 2b1	
⌂ ⌂ ⌂	SCIENZE 2b2	
⌂ ⌂ ⌂	SCIENZE 2b3	

Seleziona tutto / Deseleziona tutto

Seleziona: < Aggiungi al quiz Elimina Sposta in >> Default per SCUOLA A DISTANZA (3)

Aggiungi 1 domande casuali Aggiungi ?

**Callouts:**

- a) mettere la “spunta” sulle domande che si vuole caricare nel quiz
- b) le domande scelte saranno visualizzate in questo spazio
- c) cliccare il pulsante “Salva modifiche”
- d) cliccare la scritta “scuola a distanza” per tornare alla pagina principale /modalità modifica.

Cliccare il pulsante “termina modifica” in alto a destra della SCUOLA DIGITALE per chiudere l’inserimento e visionare il risultato





## SCHEDA DI APPROFONDIMENTO

### .Risorse

Moodle permette di accedere a diverse tipologie di risorse che possono essere usate per costruire un corso:

Link a una pagina web di Moodle;

Link a un sito web;

Link a un file PowerPoint;

Link a un file immagine;

Link a una cartella di files ecc. ecc

### .Attività

Moodle contiene una vasta gamma di Moduli Attività che possono essere usati per costruire varie tipologie di corsi. Il docente definisce quali attività saranno usate di volta in volta all'interno del corso.

Di seguito sono riportate solo alcune tra le più comuni attività che potrete incontrare:

Compiti – Con questa attività viene chiesto allo studente di preparare un lavoro che può dovere inserire direttamente online nel sistema o preparare offline su uno o più files (Word, Excel, isegni, Audio, ecc.) e caricare poi su Moodle. Questo modulo può includere un sistema di valutazione dei risultati.

Chat – Il modulo Chat permette ai partecipanti di avere una conversazione scritta in tempo reale (sincrona) via web. Può essere un modo utile per scambiare qualche parere veloce su un argomento in discussione. I testi delle chat posso essere registrati e successivamente riletti.

Forum – Questa è una delle attività più importanti di un corso elearning – è qui che avvengono gli incontri (virtuali) tra studenti e docenti di un corso. I forum possono essere strutturati in diversi modi, e possono includere una valutazione reciproca di ciascun intervento. Gli interventi, che possono includere anche allegati, possono essere visualizzati in vari formati: in ordine di arrivo o in forma nidificata per vedere nella struttura chi ha risposto a chi e capire meglio lo svolgersi della discussione. Iscrivendosi ad un forum, i partecipanti riceveranno automaticamente copie di ogni intervento alla loro email. Se e quando non vorranno più ricevere via email gli interventi del forum, sarà sufficiente disiscriversi dallo stesso cliccando sull'apposito link. Si tenga comunque presente che alcuni forum, come ad esempio i forum News prevedono l'iscrizione (automatica) obbligatoria e quindi l'obbligatoria ricezione delle email fino a quando si è iscritti al corso. Il tipo di forum più generale e più usato è il forum di tipo aperto dove chiunque può iniziare una nuova discussione (ad es. porre una domanda) in un momento qualsiasi.

Quiz – Questo modulo permette l'esecuzione di una grande varietà di test: a scelta multipla, vero-falso, numerico, a risposta breve, ecc. Il modulo può includere un sistema di valutazione dei risultati.

Wiki – Il Wiki permette ai partecipanti a un corso di lavorare insieme sulle stesse pagine web modificandone il contenuto. Tutte le variazioni apportate e i relativi autori sono registrati e può essere ripristinato uno stato passato di un singolo documento.

Lezione – La lezione è costituita da testi e domande e permette una navigazione nella sua struttura in funzione delle risposte date alle varie domande.





## INDICE

Il modello didattico	pag. 2
Ruoli e referenti	pag. 6
Periodo di apertura della piattaforma	pag. 6
Help desk	pag 7
• Accesso	pag 7
• Attiva modifica	pag 8
• Come inserire una nuova risorsa	pag 9
• Come inserire una nuova attività	pag 10
• Tracciamento e valutazioni	pag 11
• Usare la chat ed il Calendario	pag 12
• Come inserire un'attività "quiz"	pag 13
Scheda di approfondimento	pag. 16

