



App in classe

Usare le app per iOS per la didattica



Panoramica

Le app per iPad sono sempre più usate a scopi didattici, sia in classe sia nello studio individuale, rendendo l'apprendimento più interattivo e coinvolgente. E quando gli studenti sono coinvolti e motivati, migliora anche il loro rendimento. Con tante fantastiche app a portata di mano, e molte altre ancora in fase di sviluppo, le possibilità di scoprire nuovi metodi di apprendimento sono infinite.

Sull'App Store sono disponibili decine di migliaia di app per tutte le materie, dalla matematica e le scienze alle lingue straniere. Gli studenti possono creare equazioni matematiche con un dito, oppure fare ricerche interattive nella tavola periodica degli elementi, dissezionare una rana virtuale in classe e addirittura sfogliare i volumi di una delle collezioni più prestigiose al mondo. Gli insegnanti, a loro volta, possono preparare lezioni coinvolgenti, monitorare i progressi e ottenere feedback immediati dagli studenti, e migliorare la propria organizzazione.

Per cominciare

Quando si iniziano a utilizzare le app a scopo didattico è bene fissare da subito gli obiettivi di apprendimento, per esempio quali contenuti si desidera trasmettere, e la modalità di interazione degli studenti con l'app. Inoltre è importante riuscire a capire qual è l'app più adatta a un determinato programma. Sarà sicuramente più semplice individuare l'app giusta dopo aver riflettuto attentamente su come gli studenti debbano utilizzarla e perché.

Per agevolarti nella scelta, ti suggeriamo le seguenti domande.

- Su quale parte del programma desidero concentrarmi? In che modo posso comunicare il mio entusiasmo agli studenti?
- Quali ostacoli incontrano gli studenti durante le lezioni o nell'affrontare un determinato argomento? In che modo posso aiutarli a superare le loro difficoltà?
- Quali attività o argomenti non riesco ad approfondire per mancanza di tempo? Esiste un modo per abbinarli ad altri contenuti o trattarli in modo più efficace?
- In che modo posso capire quanto stanno apprendendo attraverso i contenuti che creano con le app?

Le risposte a queste domande, unite ai contenuti della presente guida, ti aiuteranno a esplorare, scegliere e integrare le app iOS nella tua classe.



Scelta delle app

Le pagine seguenti contengono cinque considerazioni e alcune domande per aiutarti a trovare, valutare e scegliere le app più appropriate.

Coinvolgimento

In qualità di insegnante, sai bene cosa succede quando una lezione è coinvolgente: la classe partecipa attivamente, gli studenti sono più motivati e assimilano meglio i contenuti. Per valutare il livello di coinvolgimento di un'app, tieni presente i seguenti punti.

- L'app è stimolante? Verrà accolta subito positivamente?
- È intuitiva?
- Gli studenti saranno portati a usarla spesso?
- Propone un metodo di studio innovativo? Gli studenti possono usarla per fare cose che non hanno mai fatto?

App in primo piano

NOVA Elements

Con Nova Elements il coinvolgimento degli studenti è assicurato: potranno infatti fare ricerche nella tavola periodica interattiva, costruire atomi per ciascun elemento e guardare interessanti video ad alta definizione con il giornalista del *New York Times* David Pogue. Questa app riserva ogni giorno una nuova scoperta e stimola l'interesse per la chimica attraverso filmati che introducono importanti concetti, ad esempio gli elementi pericolosi e rari. Gli studenti potranno inoltre completare alcune attività per misurare la propria abilità nella creazione di atomi stabili per tanti tipi di sostanze, ottenendo feedback istantanei. L'app può essere utilizzata anche come tavola periodica e riferimento.



Altre app da scoprire



NYPL Biblion: Frankenstein

Consente di accedere a rari volumi della collezione della New York Public Library e di fare raffronti con la narrativa contemporanea.



Evernote Peek

Un'app didattica per studiare divertendosi, pensata appositamente per Smart Cover e iPad.

Idoneità per lo sviluppo

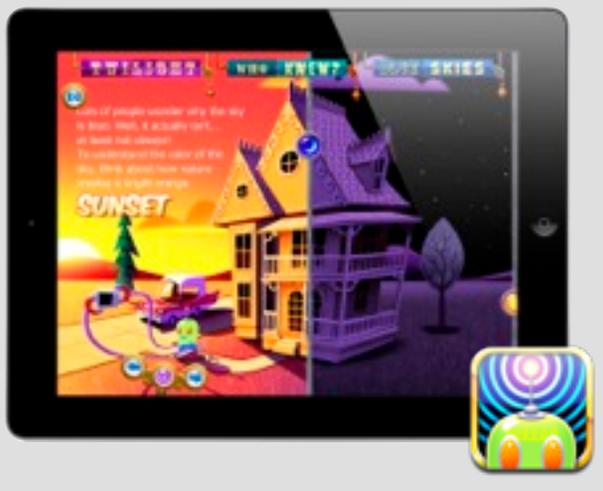
Nel determinare se un'app è adeguata alla fase di sviluppo degli studenti, tieni presente i seguenti aspetti.

- L'interfaccia è appropriata in base all'età?
- La materia è adatta al grado di istruzione?
- Il design è adatto al grado di istruzione?

App in primo piano

[Bobo Explores Light](#)

Bobo Explores Light è un'app per alunni delle scuole elementari, pensata per scoprire le meraviglie della fisica tramite appassionanti esperimenti e descrizioni semplificate di fenomeni fisici complessi. Il simpatico robot Bob si serve di divertenti congegni per introdurre importanti concetti come il laser, i fulmini e la bioluminescenza, guidando gli alunni attraverso esperimenti pratici, video, animazioni e spiegazioni di facile comprensione. Portando l'attenzione sui fenomeni fisici che si verificano tutti i giorni nel mondo che li circonda, l'app stimola la curiosità degli alunni verso la scienza.



Altre app da scoprire



[ABC Play](#)

Un'app progettata per ampliare il vocabolario dei bambini grazie al senso dell'udito, della vista e del tatto.



[Smash Your Food HD](#)

Un'app divertente e interattiva per insegnare ai bambini i principi di un'alimentazione sana.



[Frog Dissection](#)

Questa app consente di dissezionare virtualmente una rana in classe.

Progettazione didattica

Nel valutare se il design di un'app è in linea con gli obiettivi di apprendimento, tieni presente quanto segue.

- L'app trasmette efficacemente nozioni della materia?
- L'app è in linea con gli obiettivi di apprendimento fissati per gli studenti?
- L'app ha una finalità precisa? Come la raggiunge?
- In che modo l'app è in grado di creare competenze e guidare gli studenti nell'apprendimento?
- Offre la possibilità di fornire feedback, condurre valutazioni e proporre spunti di riflessione?
- L'app ha funzioni personalizzabili o adattabili in base al livello di competenza dei singoli studenti?

App in primo piano

BrainPOP Featured Movie

BrainPOP Featured Movie include originali video animati di alta qualità per una vasta gamma di materie, fra cui lettere, storia, scienza e tecnologia. I video sono istruttivi e allo stesso tempo divertenti. Gli alunni possono approfondire ogni giorno tanti argomenti diversi e, attraverso i quiz, valutare le conoscenze acquisite. L'app suggerisce inoltre video e contenuti correlati.



Altre app da scoprire



Algebra Touch

Un'app per insegnare l'algebra in modo divertente, senza ricorrere ai noiosi metodi tradizionali.



Chinagram - La scrittura cinese

Aiuta a comprendere il significato e l'origine dei 120 caratteri più rappresentativi di questa lingua.



Explain Everything

Gli insegnanti possono registrare annotazioni e spiegazioni per creare lezioni, attività e tutorial interattivi.

Motivazione

Le app possono contribuire a creare un contesto di apprendimento stimolante in grado di aumentare il coinvolgimento e la motivazione degli studenti. Nello stabilire se un'app risulta sufficientemente motivante, tieni a mente i seguenti criteri.

- I contenuti didattici presenti nell'app sono adeguati al livello degli studenti?
- Gli studenti saranno portati a usare l'app spesso?
- In che modo l'app consente di sviluppare le competenze?
- Sono presenti giochi istruttivi?
- I metodi usati per motivare gli studenti sono in linea con gli obiettivi di apprendimento?
- L'app offre l'opportunità di uscire virtualmente dalla classe (per esempio tramite GPS, Wi-Fi o Bluetooth) per ampliare gli orizzonti di apprendimento?
- Gli elementi motivanti sono maggiori rispetto alle potenziali fonti di distrazione?

App in primo piano

Project Noah

Project Noah è un'app pensata per stimolare gli studenti delle scuole superiori a esplorare la natura che li circonda, con funzioni che aiutano a osservare l'ambiente e a raccogliere informazioni. Gli studenti avranno inoltre l'opportunità di partecipare a una vera comunità scientifica, potranno scattare foto, condividerle e applicarvi geotag, oppure divertirsi a catalogare le specie, da soli o sotto la guida di utenti più esperti. Potranno inoltre accedere alle foto e ai contenuti pubblicati da altri utenti in base alla loro posizione. Sotto forma di gioco, potranno partecipare a missioni organizzate da veri istituti di ricerca che si occupano di biologia, e ottenere riconoscimenti. Il coinvolgimento nella comunità scientifica e l'assegnazione di riconoscimenti stimolano i ragazzi a usare l'app con regolarità.



Altre app da scoprire



Learn Spanish - MindSnacks

Sei avvincenti giochi per acquisire lessico e abilità di conversazione di base per la lingua spagnola.



DragonBox Algebra 5+

Con i giochi didattici di questa app, studiare matematica non è mai stato così divertente.

Accessibilità

Oltre alle funzioni di accessibilità disponibili in iOS, anche alcune app possono migliorare il coinvolgimento degli studenti con esigenze di apprendimento speciali. Quando valuti queste app, tieni in considerazione i seguenti aspetti.

- L'app include un numero di livelli tale da soddisfare le esigenze di utenti con competenze diverse?
- L'app supporta più modalità di apprendimento?
- L'app consente di personalizzare l'interfaccia?
- L'app consente di usare funzioni come VoiceOver o i sottotitoli?

App in primo piano

Proloquo2Go

Proloquo2Go è un'app in grado di migliorare la capacità di comunicazione degli studenti con difficoltà di espressione, grazie a un sistema di sintesi vocale naturale e a una raccolta di oltre 14.000 termini, simboli e coniugazioni. Gli studenti hanno a disposizione un ricco vocabolario per imparare a esprimersi con più precisione, indipendentemente dalle loro abilità iniziali. L'app supporta numerosi livelli di competenza linguistica e ha un'interfaccia personalizzabile per soddisfare le esigenze di diversi tipi di utenti. Affinché la comunicazione risulti più chiara e naturale, l'app supporta due diversi vocabolari (parole fondamentali e comunicazione di base), completamento avanzato delle parole e personalizzazione del vocabolario.



Altre app da scoprire



The Social Express

Un'app per la didattica speciale che insegna a bambini e ragazzi come affrontare alcune situazioni sociali delicate attraverso lezioni interattive e animate.



Question Builder

Un'app pensata per sviluppare la capacità di comprensione scritta degli alunni delle scuole elementari, che dovranno rispondere alle domande utilizzando la propria capacità di analisi e deduzione.



GarageBand

Questa app compatibile con VoiceOver consente agli studenti di creare podcast, registrare brani musicali o imparare a suonare uno strumento.

Inizia l'avventura

Una volta esaminati tutti gli aspetti rilevanti per la scelta dell'app giusta, devi passare all'azione e capire innanzitutto dove trovare le app in grado di motivare gli studenti della tua classe. Dovrai quindi individuare le app che possono aiutarti a raggiungere gli obiettivi didattici che hai fissato, a stimolare la classe e a soddisfare diverse esigenze di apprendimento.

L'App Store è sicuramente il posto giusto in cui trovare una selezione di [raccolte di app educative](#) per una vasta gamma di materie, livelli e stili di apprendimento. [iMovie](#), [GarageBand](#) e [iPhoto](#), inclusi nella suite di applicazioni iLife di Apple, consentono di creare tanti tipi di contenuti. iWork include invece le app di Apple per lavorare meglio: [Pages](#) per elaborare testi, [Numbers](#) per creare fogli di calcolo interessanti e [Keynote](#) per realizzare fantastiche presentazioni. Infine ci sono moltissime app di altri sviluppatori con cui gli studenti potranno creare contenuti, migliorare la propria capacità di espressione e scoprire nuovi metodi di apprendimento. Alcuni esempi sono [Animation Desk](#), [Sketchbook Pro for iPad](#) e [Scribble Press](#).

Questo è uno dei periodi più stimolanti per la didattica: le app Multi-Touch consentono di fare esperienze di apprendimento ricche e coinvolgenti come mai prima d'ora. È arrivato quindi il momento di esplorare il fantastico mondo delle app per l'istruzione.

Altre app da scoprire

[App Store settore Education](#) (in inglese)

[Raccolta di app educative](#) (in inglese)

© 2013 Apple Inc. Tutti i diritti riservati. Apple, il logo Apple, GarageBand, iLife, iMovie, iPad, iTunes, iWork, Keynote, Numbers e Pages sono marchi di Apple Inc., registrati negli USA e in altri Paesi. App Store è un marchio di servizio di Apple Inc.

Alcune applicazioni non sono disponibili in tutte le aree geografiche. I prezzi e la disponibilità delle applicazioni possono subire modifiche. Alcune funzioni richiedono un accesso a internet Wi-Fi; banda larga raccomandata; spese a carico del cliente. Contenuti in vendita separatamente. Disponibili su iTunes.

iTunes Store è riservato a chi ha compiuto almeno 13 anni; è disponibile negli USA e in molti altri Paesi; vai su www.apple.com/support/itunes/ww per un elenco completo. Richiede hardware e software compatibili e un accesso a internet; spese a carico del cliente. Banda larga raccomandata. Si applicano termini e condizioni. Per saperne di più: <http://www.apple.com/it/itunes/what-is>. L523172A-IT Giugno 2013