SITOGRAFIA E RISORSE UTILI

CORSO DI FORMAZIONE PER REFERENTI E COORDINATORI EDUCAZIONE CIVICA

AMBITI 19-20 MANTOVA

a.s. 2020/2021

*a cura di Andrea Crobu e Alessandra Tosi*

## CITTADINANZA DIGITALE DOCUMENTI ISTITUZIONALI

LE COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE - COMMISSIONE EUROPEA

https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf\_(online).pdf

EDUCAZIONE CIVICA DIGITALE - MIUR

<https://www.generazioniconnesse.it/site/_file/documenti/ECD/ECD-sillabo.pdf>

## PROGETTAZIONE UNIVERSALE

WEBACCESSIBILE.ORG - Risorse in lingua italiana di International Web Association sull'accessibilità

<https://www.webaccessibile.org/le-basi/i-principi-della-progettazione-universale/>

## AUTOPRODUZIONE MATERIALI ONLINE

[Google Suite](https://edu.google.com/intl/it_it/products/gsuite-for-education/) - suite di prodotti web per il mondo dell’istruzione

## INFOGRAFICHE

ESEMPI INFORGRAFICHE DI QUALITA’ - <https://blog.hubspot.com/marketing/best-infographics-2016>

**Easel.ly –** applicazione web gratuita che permette anche di utilizzare modelli predefiniti o di personalizzarli

https://www.easel.ly/

Infogr.am – applicazione web che permette di creare infografiche interattive e di integrarle in blog o social network

https://infogram.com/

**Visual.ly –** ottimo strumento (a pagamento per le funzionalità più evolute) per lo sviluppo di infografiche anche complesse e articolate

https://visual.ly/

**Thinglink -** applicazione web molto interessante: permette di arricchire immagini con annotazioni testuali ma anche con altre immagini e video; da poco supporta anche le immagini a 360 gradi

<https://www.thinglink.com/>

**Infoactive.co** – molto semplice da usare, ma non per questo poco potente, integra gli ambienti desktop e mobile

https://infoactive.co/

**Piktochart -** potente applicazione web gratuita, in grado di creare infografiche, ma anche presentazioni

https://piktochart.com/

**Creately –** si distingue per l’immediatezza d’uso, senza neanche la registrazione online

https://creately.com/

**Canva –** si tratta di uno strumento (parzialmente a pagamento) estremamente interessante e potente, che vede le infografiche solo come una delle tante possibilità creative

<https://canva.com>

**WordArt –** è uno strumento particolare, e permette di generare infografiche esclusivamente testuali, le cosiddette tag cloud; partendo da un testo anche molto lungo, crea le nuvole di testo automaticamente, assumendo che le parole contenute nel testo originale con maggiore frequenza (tranne le congiunzioni e le preposizioni) siano quelle corrispondenti ai concetti chiave. Per questo nella nuvola le parole più utilizzate vengono visualizzate con un font più grande delle altre. Molto interessanti le opzioni di personalizzazione

https://wordart.com

## STORYBOARD

**ThePlot –** web application gratuita (licenza limitata a 3 progetti, senza condivisione) con funzionalità molto intuitive di disegno a mano libera, gestione avanzata del copione e inserimento di commenti

https://theplot.io/

**ACMI Storyboard generator** - applicazione web gratuita, permette di partire da zero o di creare storyboard con una sorta di autocomposizione

http://generator.acmi.net.au/storyboard

**Pixton** - è una piattaforma molto completa, in grado di creare oltre agli storyboard anche fumetti, racconti visuali, mappe mentali, diagramma del copione, timeline e altro ancora

https://www.pixton.com

**Canva** - è una piattaforma web estremamente articolata e completa, che offre – tra le altre innumerevoli funzionalità anche alcuni modelli di storyboard pronti per essere modificati e riadattati

https://www.canva.com/templates/?query=storyboard

## VIDEO

**Pixlr** - strumento gratuito, possiede una vastità di effetti fotografici davvero impressionante e risulta facile da usare, pur prevedendo funzionalità non proprio elementari come la gestione dei livelli

http://www.pixlr.com/

**Fotor -** applicazione web gratuita, semplice ma completa, permette di ritoccare immagini, ma anche di realizzare composizioni con più foto o di creare banner, poster e volantini.

http://www.fotor.com/

## AUDIO EDITING

**Audacity** - è un ottimo editor audio gratuito, nato da un progetto open-source, davvero intuitivo e potente al tempo stesso; attenzione durante l’installazione, per poter lavorare a piacimento anche con i file .mp3 serve installare un driver apposito

<http://www.audacityteam.org/>

**Linux MultiMedia Studio** - progettato da un gruppo di musicisti, è uno strumento gratuito completo e adatto anche alla registrazione multitraccia; supporta anche strumenti musicali MIDI

https://lmms.io/

**Adobe Audition -** è uno dei programmi (a pagamento, incluso nell’Adobe Creative Suite) più conosciuti e usati a livello professionale, e fornisce una gran quantità di effetti e di funzionalità potentissime

http://www.adobe.com/it/products/audition.html

## VIDEO SCREEN RECORDER

È una famiglia di software applicativi utili a registrare quel che accade sul monitor e a trasformarlo in video. Se si deve realizzare una demo di un videogame, o trasformare in video una presentazione, affinché siano facilmente distribuibili su YouTube o editabili successivamente con un software di video editing, questi programmi sono quel che serve:

**FlashBack Express**: video recorder gratuito, potente e semplicissimo da usare, permette anche di ritagliare il video catturato (anche dalla webcam) prima di pubblicarlo e di editarlo con altri applicativi

https://www.flashbackrecorder.com/express/

**OBS Studio:** video editor gratuito ed estremamente articolato forse per questo non semplicissimo da utilizzare, permette di effettuare editing audio-video e anche di trasmettere in streaming

https://obsproject.com/

VIDEO EDITOR

Il video editor rappresenta l’anello finale della catena produttiva di un video, e permette di

raccogliere, montare e sincronizzare tutti gli elementi multimediali (testo, audio, video, im-

magini...) che opportunamente messi assieme daranno vita al prodotto; compito di un editor

video è anche, al termine della fase di montaggio, renderizzare il video, cioè generare il file

definitivo nel formato desiderato, pronto per essere distribuito o pubblicato, per esempio su

YouTube o Vimeo:

**Microsoft Movie Maker**: è l’editor video in dotazione con i sistemi operativi Windows, fa-

cilissimo da usare ma relativamente limitato come funzionalità, permette comunque di iniziare a familiarizzare con il montaggio di semplici filmati;

**Lightworks** - video editor (gratuito con qualche restrizione sui

formati di output), potentissimo ed estremamente versatile, permette di lavorare con fil-

tri multipli pur mantenendo il controllo di ciascuno di essi

https://www.lwks.com/

**DaVinci Resolve** - strumento di video editing professionale gratuito.

**OpenShot Video Editor** - software gratuito molto intuitivo e potente al tempo stesso, mette a disposizione dell’utente un nutrito numero di effetti e di transizioni (da usare sempre con molta parsimonia), e permette il rendering finale in più formati

http://www.openshot.org/

**Camtasia Studio** - software a pagamento ma molto interessante, anche perché a fronte di un prezzo non esagerato (versione Educational) contiene anche un video-recorder per la realizzazione semplice e immediata di screencast. È un’interessante alternativa ai pacchetti software più costosi, ma non per questo necessariamente migliori

<https://www.techsmith.com/camtasia.html>

**Adobe Premiere** - anch’esso parte della suite Adobe Creative Suite, non ha bisogno di molte presentazioni, essendo il leader di mercato e certamente il video editor più utilizzato a livello professionale

http://www.adobe.com/it/products/premiere.html

## RISORSE VIDEO DIDATTICI ONLINE

**BigThink -** una raccolta molto estesa di video di notevole qualità, su temi di grande interesse (scienza, relazioni interpersonali, tecnologia, religione,cultura, politica)

http://bigthink.com/videos

**BrightStorm** - video didattici focalizzati sulla matematica e le scienze, con trascrizione del testo

https://www.brightstorm.com/sample-video-lessons

**HowCast-** l’approccio di questi video è interessante, visto che si tratta di una estesissima raccolta di «come si fa a...» (sport, cibo, tecnologia, arte, economia, salute...)

http://www.howcast.com/

**Internet Archive** - tre milioni e mezzo di video (1400 in italiano) su qualsiasi argomento immaginabile

https://archive.org/details/movies

**MathTV** - come il nome lascia facilmente intuire, si tratta di un canale video interamente dedicato all’apprendimento della matematica (oltre 10.00 videNeoK12o)

http://www.mathtv.com/

**National Geographic Italia TV** - è la WebTv del National Geographic, una vera miniera d’oro di programmi, documentari e video in italiano

http://natgeotv.nationalgeographic.it/it

**NeoK12** - è una raccolta di video didattici per bambini/ragazzi

fino a 12 anni

<http://www.neok12.com/>

**SchoolsWorld** - una ricca raccolta di video per la scuola, interessante è l’area dedicata agli Special Education Need (Bisogni Educativi Speciali)

http://www.schoolsworld.tv/

**SnagFilms** - è una raccolta molto interessante di documen-

tari (ambiente, storia, politica..)

http://www.snagfilms.com/

**TeacherTube** - video didattici per tutte le discipline

http://www.teachertube.com/videos/

**TED** - forse la più famosa risorsa di video didattici, motivazionali e divulgativi, il più delle volte firmati da grandi scienziati, docenti, filosofi e intellettuali, anche con sottotitoli in italiano

https://www.ted.com/

**YouTube Educational** - la versione educational di YouTube, il più grande contenitore di video al mondo, e non delude certo le aspettative

https://www.youtube.com/edu

Se poi si desidera allargare il proprio campo d’interesse a risorse video generaliste (non de-

dicate all’istruzione e alla divulgazione), dove trovare davvero di tutto, basterà concentrare la propria attenzione su:

• Vimeo https://vimeo.com/

• YouTube https://www.youtube.com/

## GAMIFICATION

**SGI** - Stati Generali per l’Innovazione. Contributo di Angelo Prontera

<https://www.statigeneralinnovazione.it/online/la-gamification-nelleducazione-questa-sconosciuta-moda-del-momento-nuova-frontiera-dellapprendimento/>

**Romina Nesti** - Gamification come contributo alla didattica. Contributo

http://etwinning.indire.it/wp-content/uploads/2016/05/gamification-etwinning.pdf

**C. J. Brame**, Effective educational videos, Center for Teaching, Vanderbilt University, Nash-

ville, Tennessee. Articolo originale (inglese): <https://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/effective-educational-videos/>

**I.s.i.s. Europa** - Istituto Statale per l’Istruzione Superiore

http://www.isiseuropa.gov.it/

**David Jonassen** (1999), Designing Constructivist Learning Environments (PDF)

http://www.davidlewisphd.com/courses/EDD8121/readings/1999-Jonassen.pdf

**National Center on Universal Design for Learning** <http://www.udlcenter.org/aboutudl/udl-guidelines/downloads>

**Drew University,** On-Line Resources for Writers <https://users.drew.edu/sjamieso/synthesis.html#daily%20life>

ALTRO CHE VALE LA PENA CONSULTARE

[Gapminder Test](https://forms.gapminder.org/s3/test-2018) - scoprire i preconcetti

[Gapminder](https://www.gapminder.org/) - la bellezza della statistica come metodo per una conoscenza basata sui fatti

[Gapminder Tools](https://www.gapminder.org/tools/#$chart-type=bubbles) - strumento di visualizzazione dati

[Google Trends](https://trends.google.it/) - metriche sulle ricerche

[Bolla di filtraggio - Wikipedia](https://it.wikipedia.org/wiki/Bolla_di_filtraggio) - versione italiana

[Filter bubble - Wikipedia](https://en.wikipedia.org/wiki/Filter_bubble) - versione inglese

[Siti di fact-checking - AGCOM](https://www.agcom.it/siti-di-fact-checking)