

educaplay

semplici consigli di utilizzo

16 tipologie di esercizi didattici



entra

Educaplay

Sito e iscrizione



Gestione profilo



Creare una classe



Gestire i ticket



Salvare e pubblicare una App



Audio, video e immagini



Panoramica delle App



Assegnare le App, come compiti



Controllare la statistica



Incorporare App in una pagina



Utilizzare App di altri autori





<https://en.educaplay.com/>

Servizio on-line di realizzazione di App didattiche (interfaccia in Inglese, Spagnolo o Francese)
UN DIFETTO: la versione gratuita inserisce dei banner pubblicitari (che si possono chiudere)

Iscrizione

L'iscrizione garantisce i seguenti vantaggi:

- **Salvare le App** realizzate nel **proprio profilo**
- **Creare delle classi** (con i propri alunni) e assegnare loro dei compiti (con monitoraggio della esecuzione di quanto assegnato)
- **Salvare** nel proprio profilo **App realizzate da altri docenti**
- **Pubblicare le proprie App** nello spazio comune del web

Senza Iscrizione

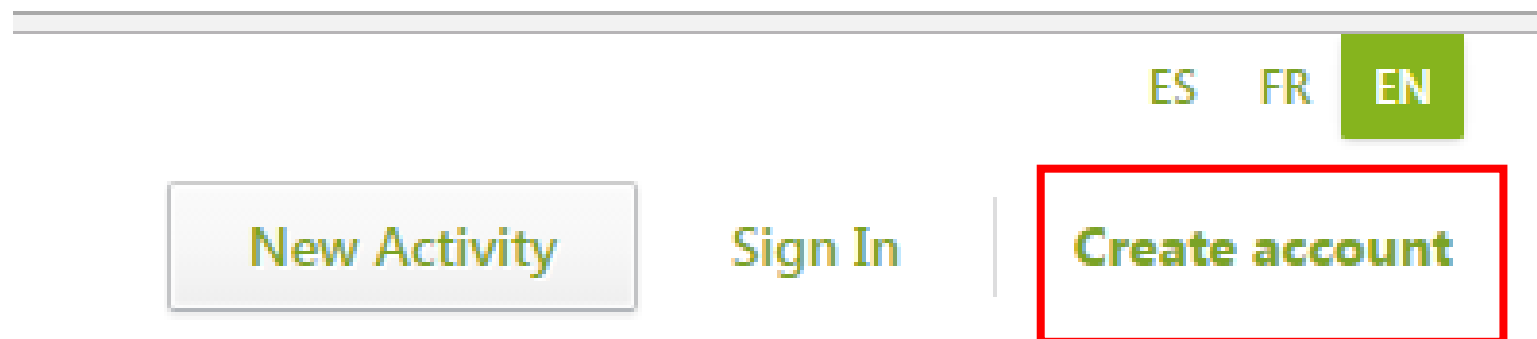
Si può comunque guardare le App e utilizzarle, senza iscrizione;

si può anche creare una App, MA quando si prova a salvarla, viene richiesto di iscriversi;
la stessa cosa accade quando si prova a salvare una App realizzata da qualche altro utente





Si deve fornire una mail valida;
alla mail verrà inviato un link da cliccare per conferma della iscrizione



In alto a destra si può scegliere la Lingua per l'interfaccia





Compilare il modulo...
alla mail indicata verrà inviato un link da cliccare per conferma della iscrizione

Create an Account

Use your social media account to sign in Educaplay quickly and securely

**Sign In with Facebook**

**Sign In with Google**

**Sign In with Windows Live**

Or Sign In with your email

▼

▼

☐ Non sono un robot


reCAPTCHA
[Privacy](#) - [Termini](#)

Sign in

Users access

☐ Remember my password [Password Retrieve](#)

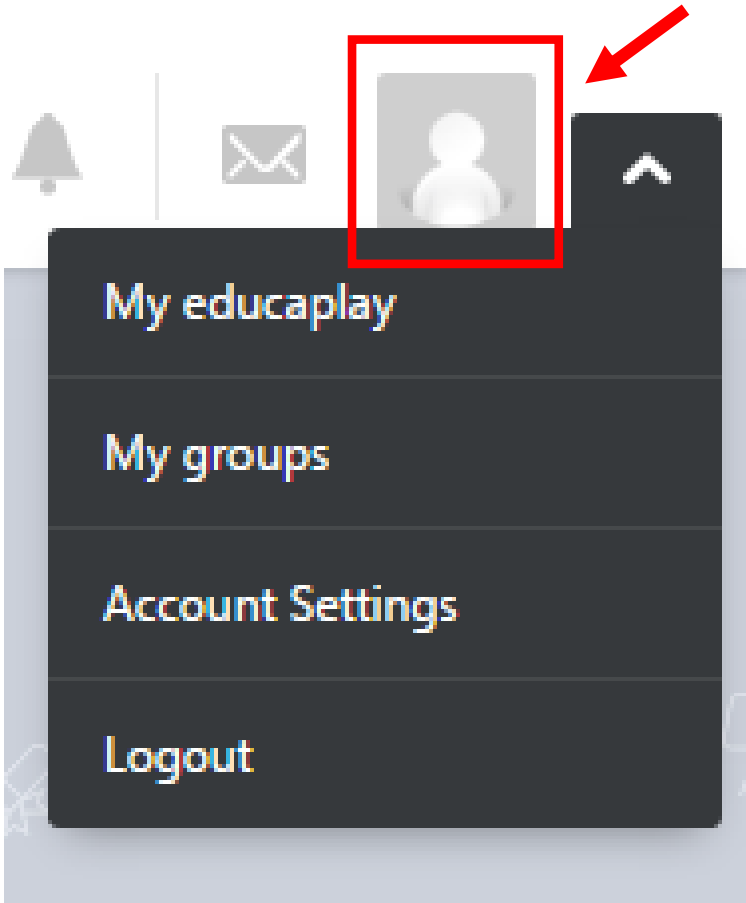
Ticket Access [What's this?](#)

 **Sign In with Facebook**

 **Sign In with Google**

 **Sign In with Windows Live**





Cliccando sull'**immagine dell'OMINO** si accede a **My educaplay** da dove si posso gestire diverse Aree (vedi diapositiva seguente).

Account settings permette di gestire le usuali credenziali, tra cui mail, password, immagine del profilo, etc.







danielle de stefano
3 Activities

Miembro desde: 30th of December 2016

- My activities
- My favourites
- My collections
- My groups
- Results
- My tickets
- Inbox
- Notifications
- Account settings

Types of activities ▾ Labels ▾ State ▾



Dictation

Dettato-1 (f-v)
0 Like

Dettato per sviluppare la metafonologia con uso preferenziale delle lettere F e V

Edit Options ▾



Dialogue

Capitali europee 2
0 Like

Indovina le capitali europee

Edit Options ▾



Riddle

Capitali europee
0 Like

Capitali europee

Edit Options ▾

Attività già realizzate

Gestione di My educaplay (vedi diapositiva seguente).





danielle de stefano
3 Activities

Membro desde: 30th of December 2016

- My activities
- My favourites
- My collections
- My groups
- Results
- My tickets
- Inbox
- Notifications
- Account settings

Gestione di My educaplay

- ☐ **My activities:** attività già realizzate da me stesso;
- ☐ **My favorites:** attività realizzate da altri e salvate nel mio profilo;
- ☐ **My collection:** una o più App raggruppate assieme in una collezione (passaggio indispensabile per attribuire una App agli alunni da svolgere come compito);
- ☐ **My groups:** creazione e gestione delle classi di alunni;
- ☐ **Results:** possibilità di controllare i risultati degli alunni;
- ☐ **My tickets:** sistema per fornire password di accesso agli alunni;
- ☐ **Inbox e notification:** messaggistica interna al servizio di Educaplay.





The screenshot shows a user profile for 'daniele de stefano' with 3 activities. On the left, there are links for 'My activities', 'My favourites', 'My collections', and 'My groups' (highlighted in green). On the right, there is a 'Create new group' button (highlighted with a red box and a red arrow) and a 'Manage Subscriptions' link. Below the button, there are tabs for 'All', 'My Subscriptions', and 'My Creations'. The main content area shows a group named 'classe 2C' with a green and yellow cover image, teachers 'daniele de stefano', and the school 'scuola G. Marconi'.

Con il pulsante «**My groups**» si accede a una scheda che permette di...

- ☐ vedere i propri gruppi
- ☐ creare nuovi gruppi





+ Create new group

Cliccando su «Create new group»
si apre questa scheda da compilare



danielle de stefano

3 Activities

Miembro desde: 30th of December 2016

My activities

My favourites

My collections

My groups

Results

My tickets

Inbox

Notifications

Account settings

New Group

Name

Group type

Public ▼

Description

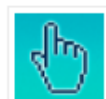
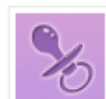
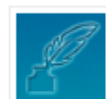
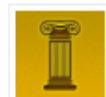
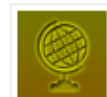
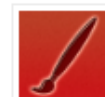
Image



Scegli file

Nessun file selezionato

Elegir una imagen
predeterminada:



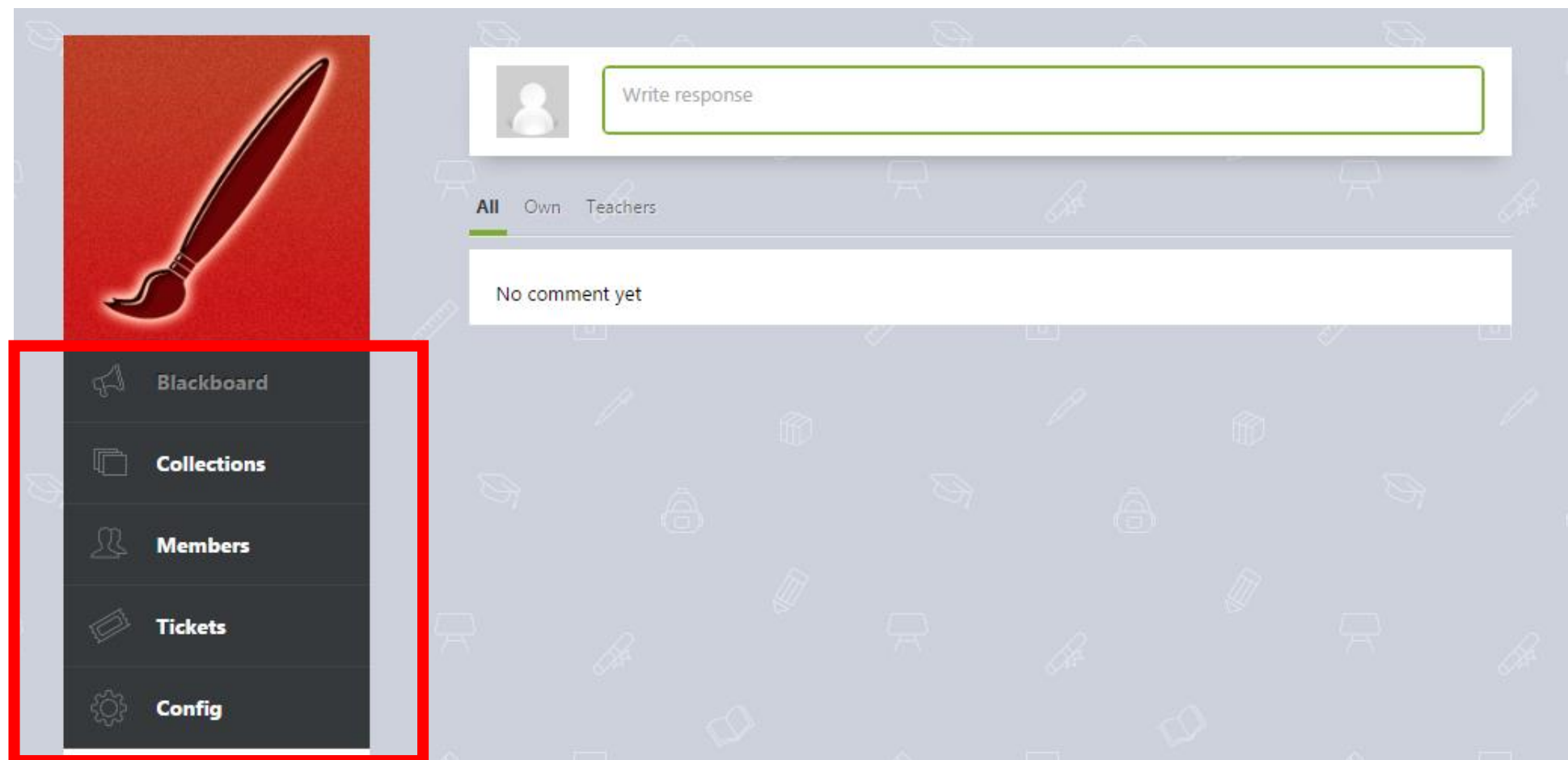
Blackboard Config

Unlimited - Any member can add new comments on the Blackboard ▼

Next

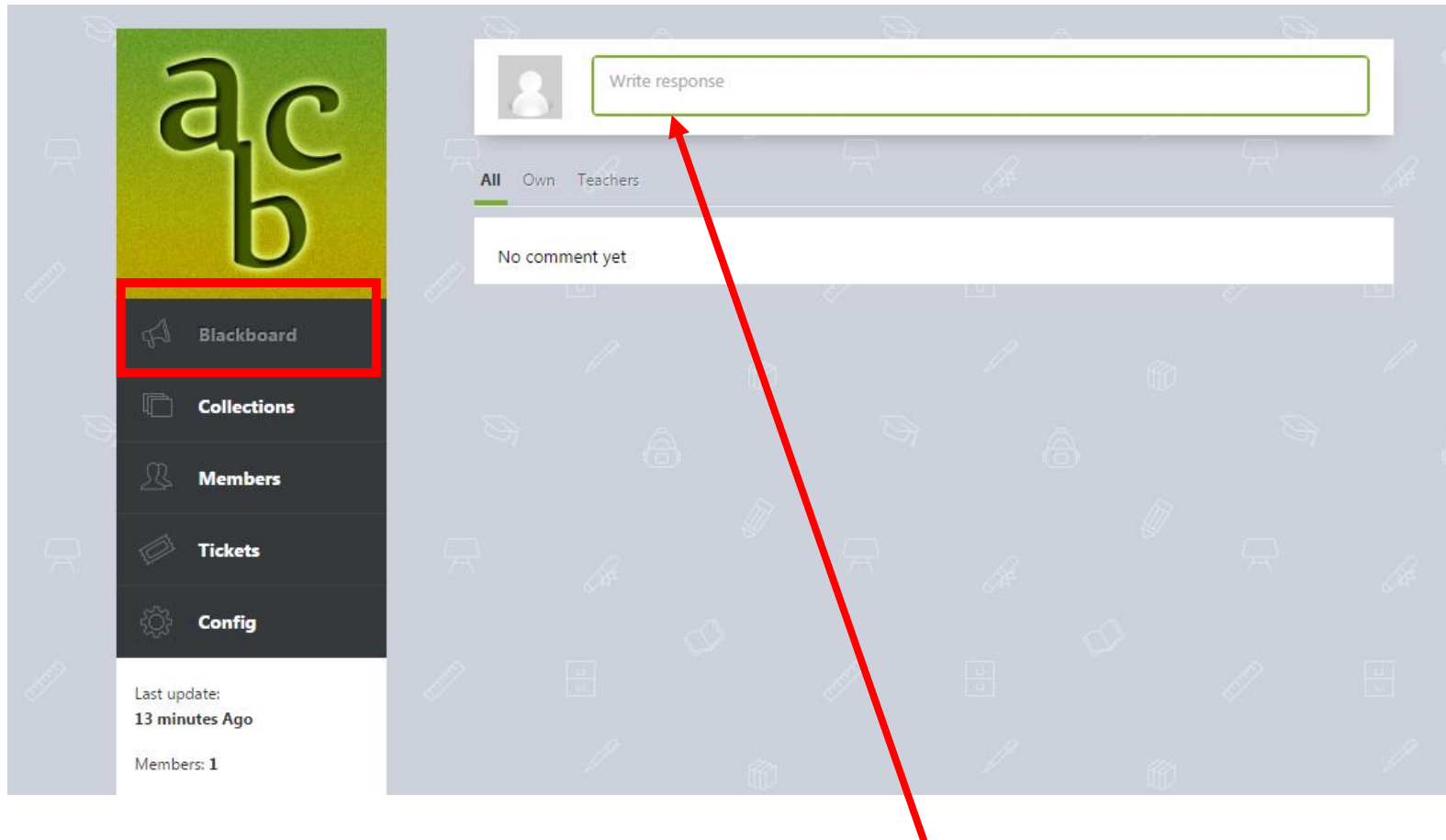
Cancel





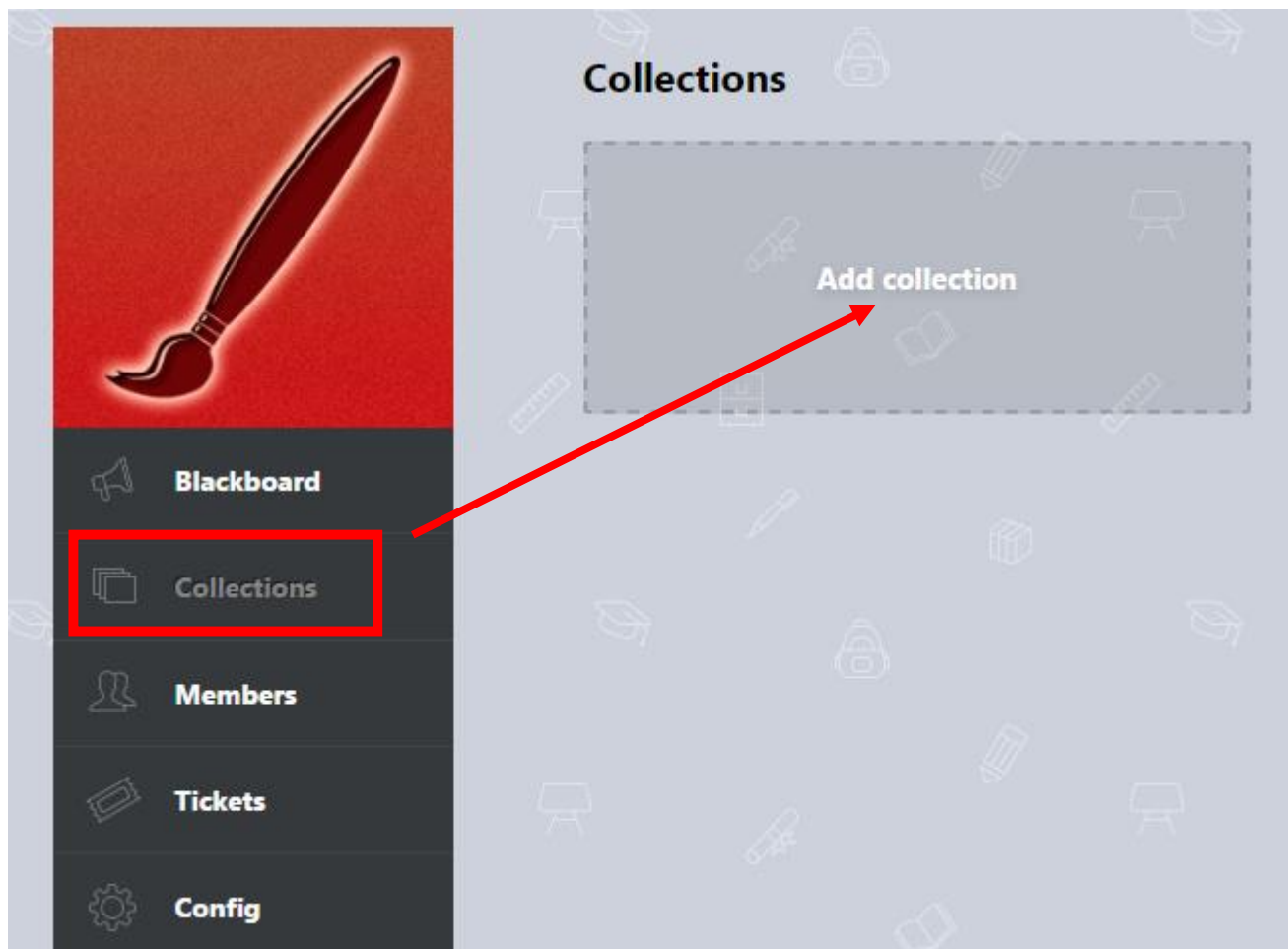
Entrando in un gruppo già creato si hanno **a disposizione 5 funzionalità**





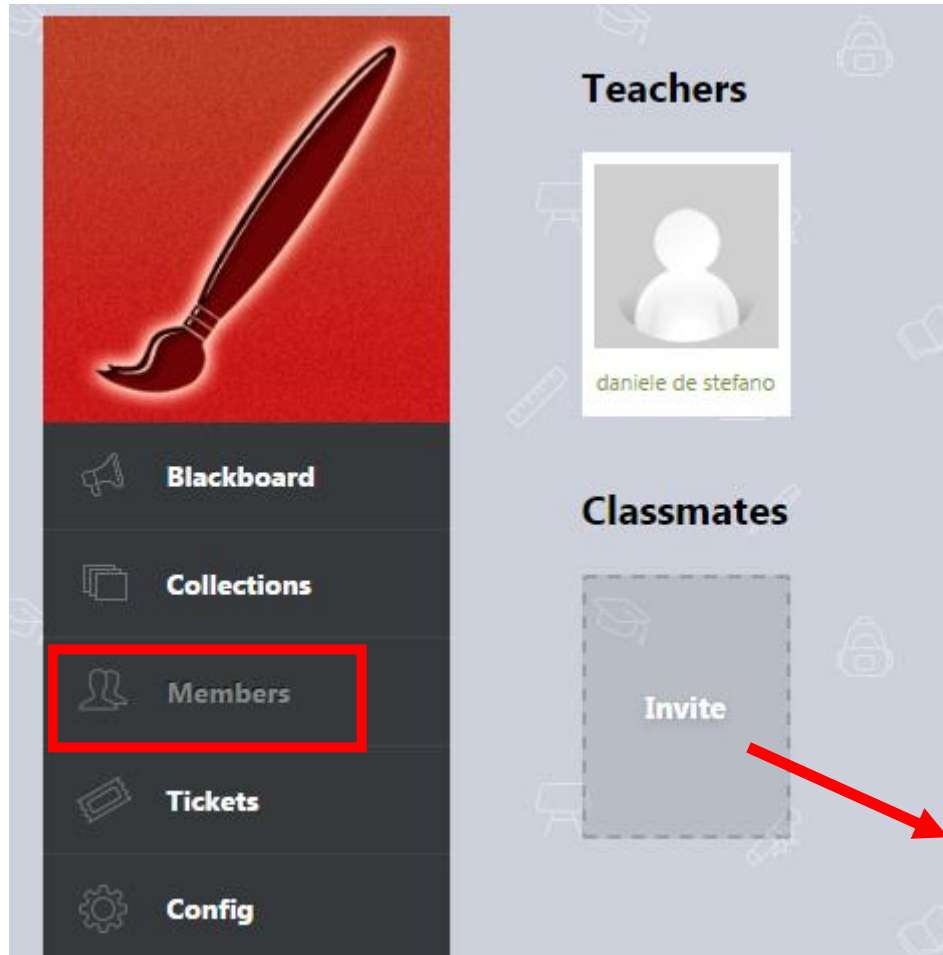
BLACKBOARD: serve per la messaggistica interna





COLLECTIONS: serve per assegnare alla classe una Collection (una o più App da svolgere come compito)



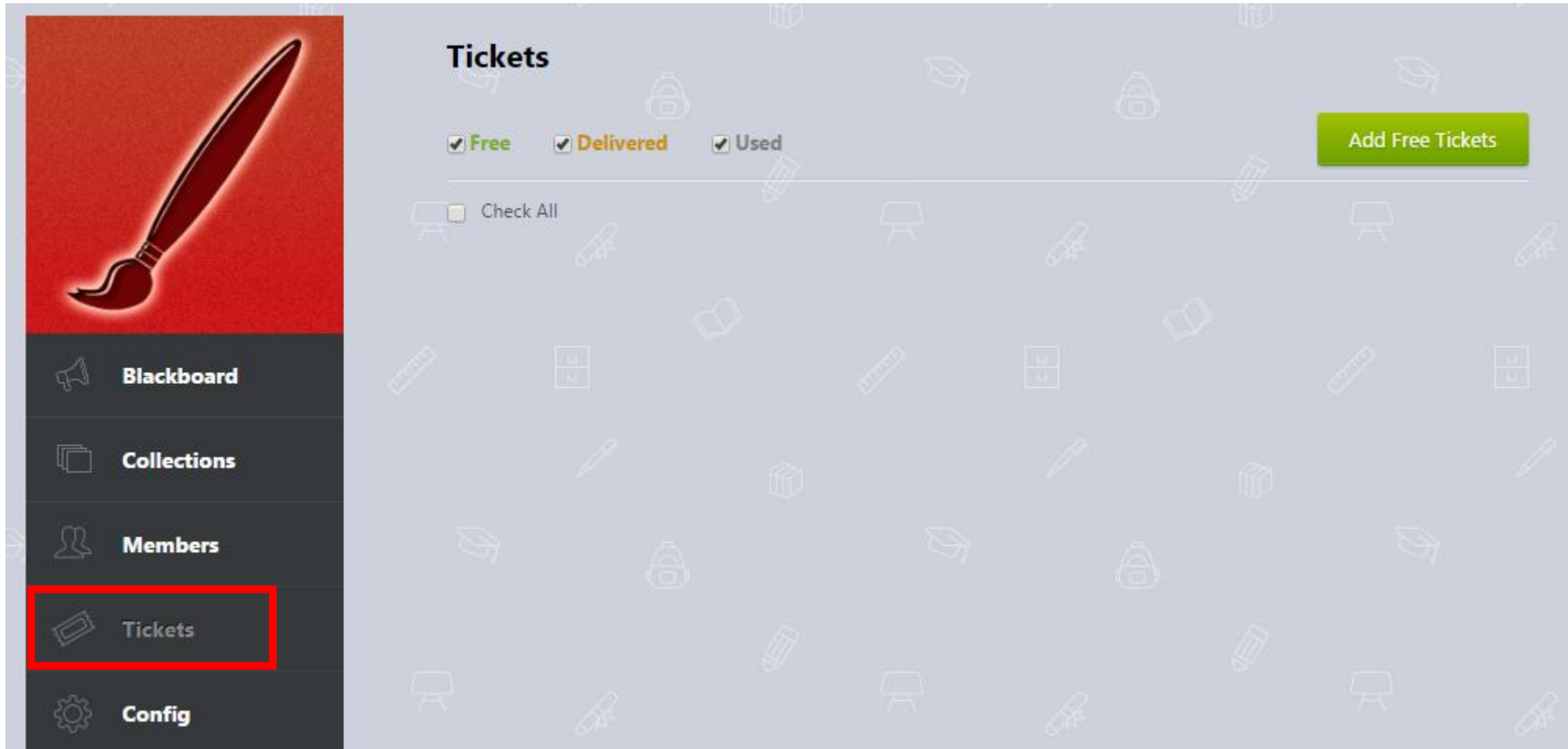


MEMBERS: elenco dei membri del gruppo; un alunno può aggregarsi al gruppo in due modi:

- ☐ Invitato **tramite mail**;
- ☐ Utilizzando un **ticket** che gli è stato fornito (si tratta di una password generata dall'insegnante- vedremo più avanti la gestione dei ticket).

Email

Send Invitation



TICKETS: creazione e gestione dei tickets (lo vedremo in altra diapositiva)





NAME

classe prova

GROUP TYPE

Private

DESCRIPTION

classe di prova

IMAGE

UPLOAD IMAGE

Scegli file Nessun file selezionato

OR CHOOSE A DEFAULT IMAGE:

Config

Last update:
17 hours Ago

Members: 1

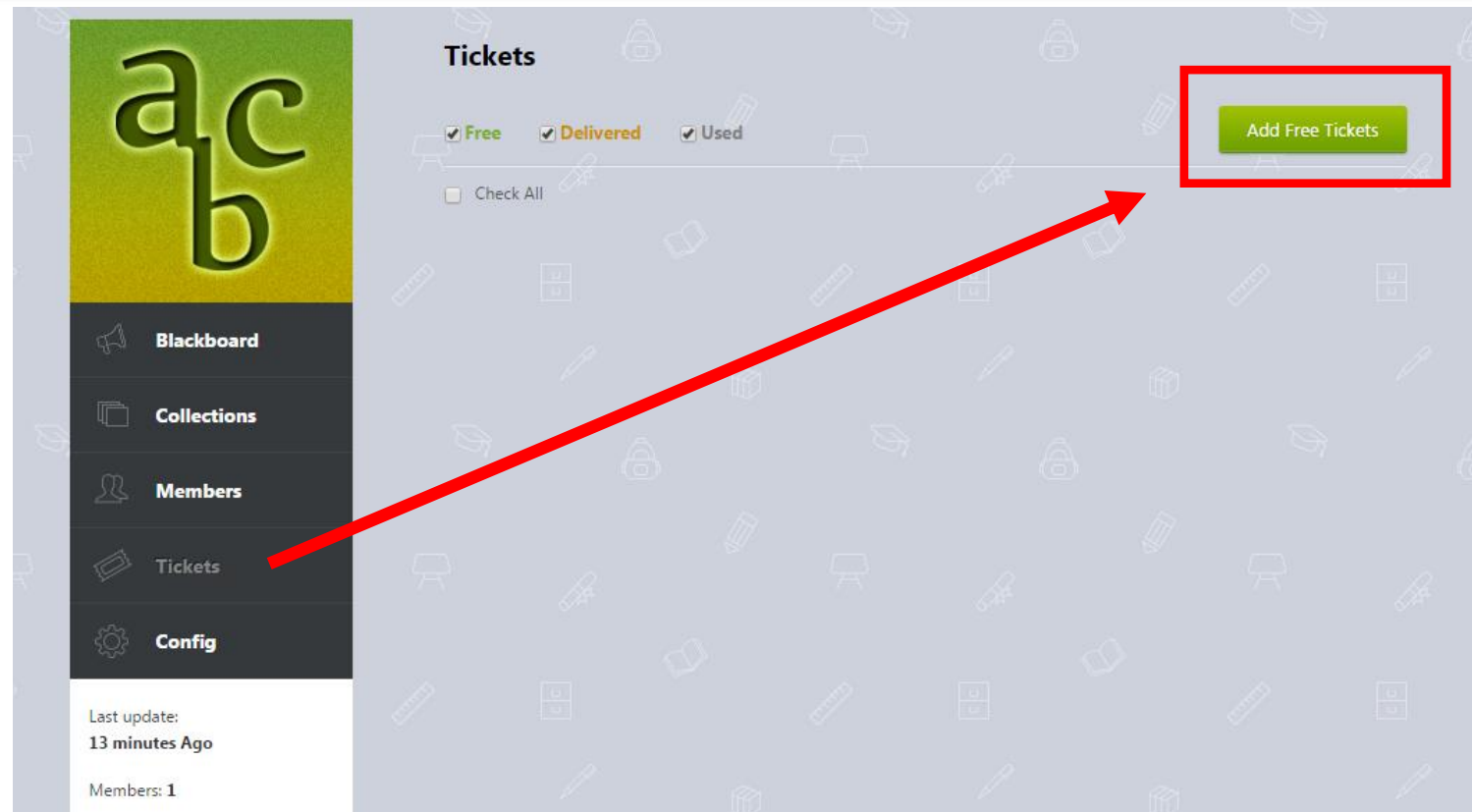
CONFIG: si possono controllare e modificare le configurazioni del gruppo; per uso scolastico si consiglia di **settare il gruppo su «privato»**





I **ticket** sono un metodo molto semplice per **far registrare gli alunni alla classe** senza bisogno che essi posseggano e debbano utilizzare una mail.

Si tratta **in pratica di una PASSWORD** che deve essere comunicata agli alunni (si può stampare oppure la si può inviare in altra modalità, per esempio con una piattaforma education come Edmodo)





Tickets

☒ Free ☒ Delivered ☒ Used

☐ Check All

Add Free Tickets

New Tickets Number

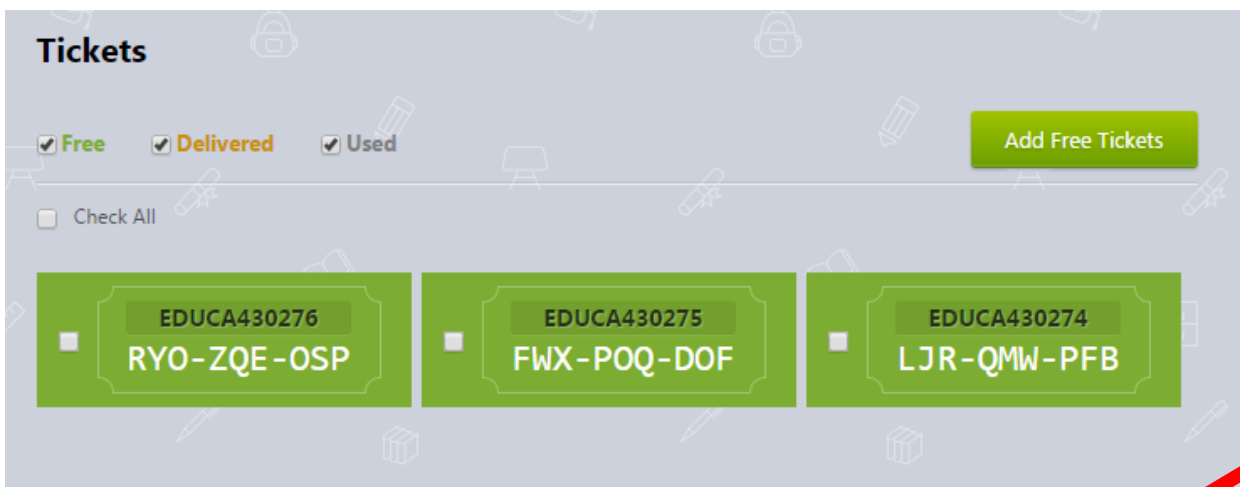


1

Add Free Tickets

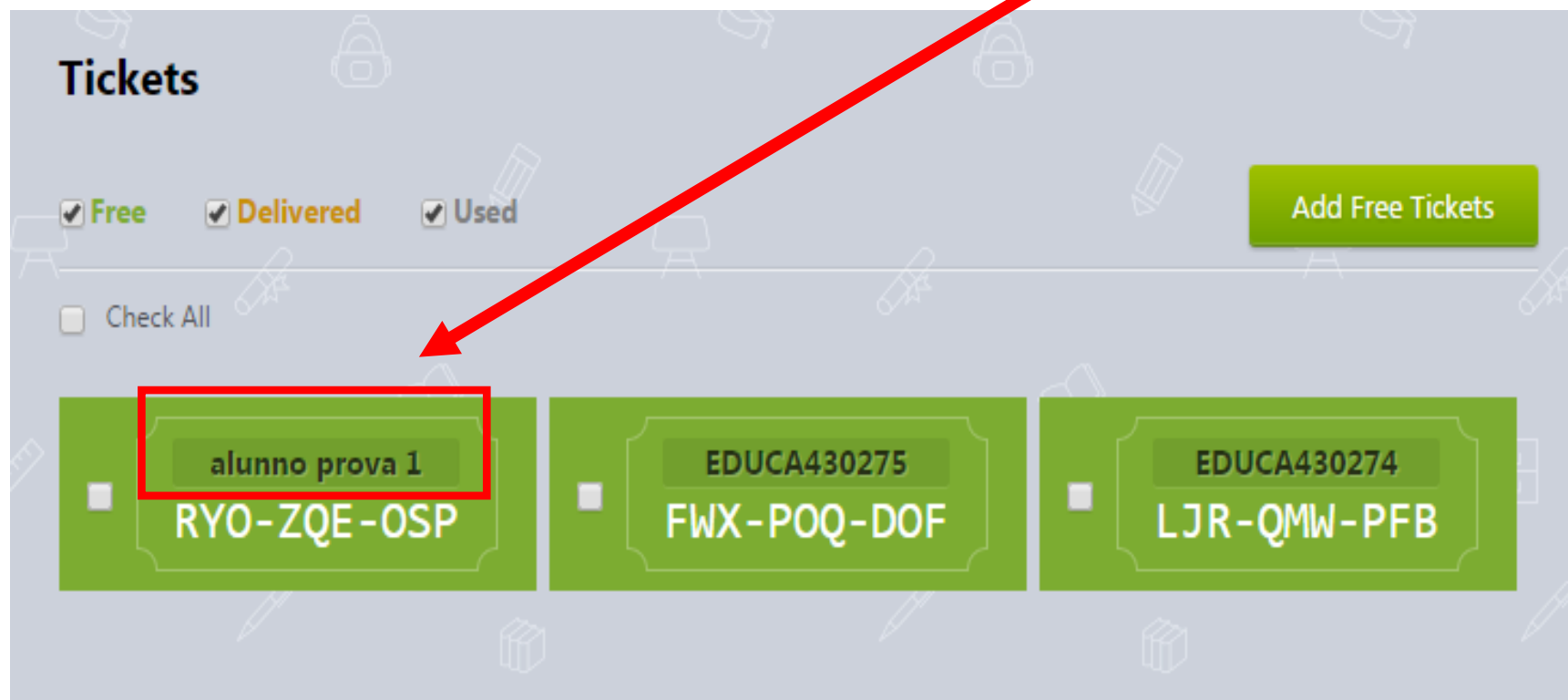
Creare i ticket, scegliendo il numero che si desidera





Una volta creati i ticket, si possono personalizzare con il nome dell'alunno

Basta cliccare dentro alla casella e scrivere il nome





Tickets

☒ Free ☒ Delivered ☒ Used Add Free Tickets

☐ Check All

☐ Francesco-2c-2017 GKI-RUQ-CSP	☐ Letizia-2c-2017 EVN-PQU-JSM	☐ Gaia-2c-2017 RTN-LPA-RNG
☐ Maverik-2c-2017 SXR-IVU-URY	☐ Veronica-2c-2017 JYI-QXP-NLO	☐ Vincenzo-2c-2017 RZP-YBI-TQF
☐ Laura-2c-2017 GZX-IES-OFE	☐ Federica-2c-2017 QMS-SOG-MUI	☐ Lisa-2c-2017 HOF-ABX-ULV
☐ Lorenzo-2c-2017 DME-QZL-TIQ	☐ Daniele-2c-2017 EMI-CFW-WFZ	☐ Matteo-2c-2017 MHI-CIU-HVR
☐ Irene-2c-2017 ABM-HTX-LXZ		

Last update:
1 month Ago

Members: 3

Teachers: danielle

Elenco dei ticket creati per una classe.

I **ticket verdi** non sono ancora stati utilizzati dall'alunno.

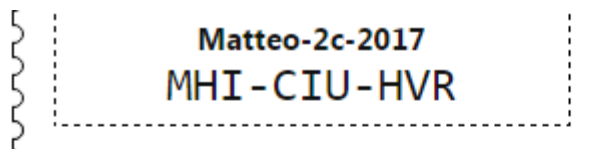
I **ticket grigi** sono già stati utilizzati dall'alunno che quindi ha già operato il primo accesso.





Selezionando dei ticket si apre una barra di colore nero che dà la possibilità di cancellare ticket e soprattutto la possibilità di **STAMPARE TICKET**





① Go to en.educaplay.com

② Click on "Sign In"

▸ [Sign In](#)

▸ [Create account](#)



Search

☒ Activities

☐ Authors

☐ Groups

③

Ticket Access

What's this?

--

Sign In



Fill in the field with
your ticket's code

Stampa di tiket, uno per pagina, con le istruzioni per gli alunni per LOGGARSI





Sicuro | https://en.educaplay.com/en/grupos/id/27054/content/tickets_print/tickets/417429%7C417430%7C417431%7C417432%7C417433%7C417434%7C417435%7C417436%7C



☐ ONE TICKET PER PAGE

☒ TABLE OF TICKETS

☐ ALL TICKETS



classe 2C

Teachers: daniela

Matteo-2c-2017 MHI - CIU - HVR	
Francesco-2c-201 GKI - RUQ - CSP	
Letizia-2c-2017 EVN - PQU - JSM	
Gaia-2c-2017 RTN - LPA - RNG	

Stampa di tiket in tabella (tutti i ticket della classe)



☐ ONE TICKET PER PAGE☐ TABLE OF TICKETS☒ ALL TICKETS

classe 2C

Teachers: daniela

Matteo-2c-2017 MHI - CIU - HVR	Francesco-2c-201 GKI - RUQ - CSP	Letizia-2c-2017 EVN - PQU - JSM
Gaia-2c-2017 RTN - LPA - RNG	Maverik-2c-2017 SXR - IVU - URY	Veronica-2c-2017 JYI - QXP - NLO
Vincenzo-2c-2017 RZP - YBI - TQF	Irene-2c-2017 ABM - HTX - LXZ	Laura-2c-2017 GZX - IES - OFE
Federica-2c-2017 QMS - SOG - MUI	Lisa-2c-2017 HOF - ABX - ULV	Lorenzo-2c-2017 DME - QZL - TIQ
Daniele-2c-2017 EMI - CFW - WFZ		

Stampa di tiket in riga (tutti i ticket della classe)



ES FR **EN**

New Activity

Sign In

Create account

Users access

Email

Password

☐ Remember me[Forgot your password?](#)

Sign In

Ticket Access

[What's this?](#)

Sign In

Sign in with:



Quando un alunno clicca su SIGN IN

Può utilizzare il suo TICKET NUMBER





Le **attività che non superano 25 punti** di qualità non possono essere pubblicate. Si ritiene che esse non abbiano alcun valore educativo.

Attività tra i 25 ei 50 punti di qualità possono essere pubblicate nell'area personale dell'utente.

Attività con oltre 50 punti di qualità possono essere pubblicate e saranno visibili in tutto il sito Educaplay.

Quindi per salvare una App e assegnarla agli alunni bisogna raggiungere i 25 punti di qualità.

Nelle prossime slide si vedrà come fare

Si tenga presente che una App si salva comunque, anche se incompleta, nella sezione «My activities»...





To make the activity visible to users, this must be
PUBLISHED

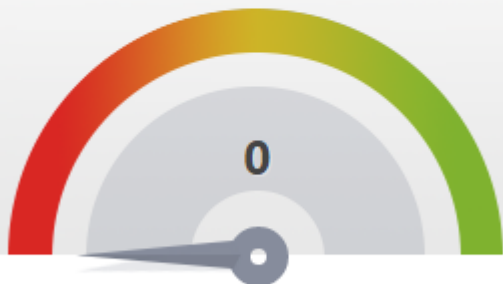


Prova di fill in the blank

Riempire gli spazi del testo con parole adatte

Fill in the Blanks

Edit Data



Help

Preview

Publish Activity

Quando si inizia a creare una App, si noterà **sulla destra questo contatore.**

Segnala i punti qualità che sono stati raggiunti.

Essendo all'inizio dell'attività il contatore è ancora a 0 punti.

Finchè **non si superano i 25 punti** di qualità le attività non possono essere pubblicate (infatti i pulsanti «publish» e «preview» sono disattivati).

NOTARE il pulsante HELP: fornisce informazioni su come incrementare il punteggio





Fill in the Blanks

Keys to improving your Fill in the Blanks



Tags:

It is necessary to establish a minimum of 3 (if there is established an educational system 2 of them are already incorporated -which correspond to the course and subject-. **The most important will indicate the activity's topic (ie: 'Roman Empire', 'Pythagorean Theorem', etc.)**



Number of blanks:

You must define at least one blank. **The ideal amount of blanks is between 10 and 20; we recommend at least 4 of them and a maximum of 30**



Text to complete:

The text must be defined and it is advisable not to exceed 250 words



Number of attempts:

We recommend between 1 and 3. Use only one try if you want to assess knowledge

* The activities which do not exceed 25 quality points can not be published. It is considered that they have no educational value.

* Activities between 25 and 50 quality points can be published in the user personal area.

* Activities over 50 quality points can be published and will be visible in the whole Educaplay site.

Pulsante Help fornisce informazioni su **come incrementare il punteggio.**

NON è assolutamente difficile!

Basta inserire un numero di dati che non sia troppo esiguo!

Una cosa che è sempre richiesta ed è obbligatoria: inserire almeno 3 tags di riconoscimento della App.





Labels

🗑 language

🗑 1° scuola secondaria di pr...

Add Labels

It is necessary to establish a minimum of 3 tags.
One of them will indicate the activity's topic.

Add

Example:

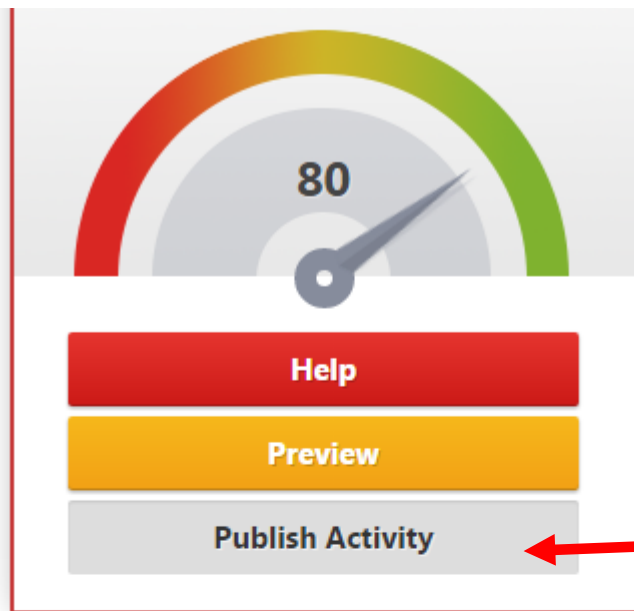
1 ESO

Geografia e Historia

Imperio romano

**Una cosa che è sempre
richiesta ed è obbligatoria:
inserire almeno 3 tags di
riconoscimento della App.**

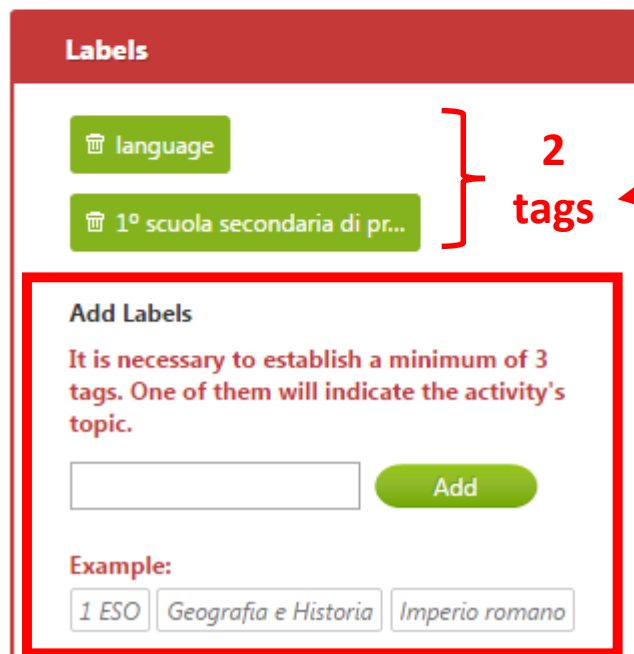


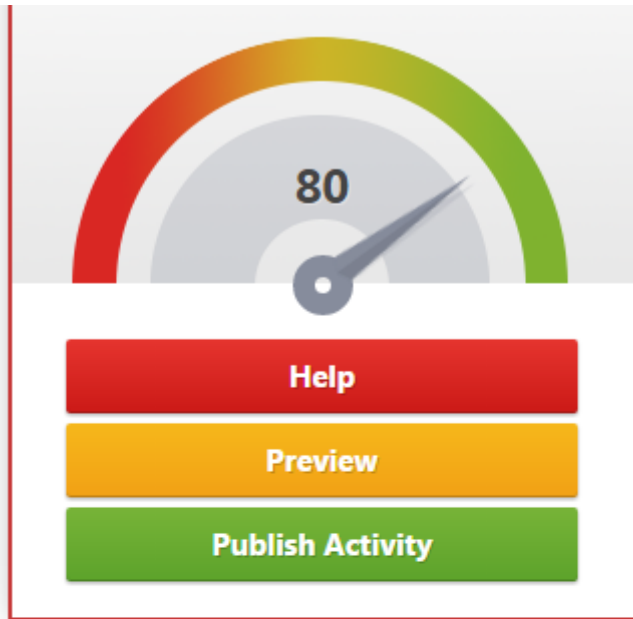


ATTIVITA' «Fill in the blanks» (cloze): non è stato difficile raggiungere gli 80 punti; è stato sufficiente inserire un testo di 4 righe con 5 parole «nascoste», man mano che inserisci testo e individui le parole da nascondere il punteggio si incrementa.

Nonostante questo l'Attività non è ancora pubblicabile perché mancano i 3 tags di individuazione della App

Una cosa che è sempre richiesta ed è obbligatoria: inserire almeno 3 tags di riconoscimento della App.





Ora l'attività è pubblicabile perché ci sono 3 tags

Una cosa che è sempre richiesta ed è obbligatoria: inserire almeno 3 tags di riconoscimento della App.

Labels

🗑 language

🗑 1° scuola secondaria di pr... 🗑 francia

Add Labels

It is necessary to establish a minimum of 3 tags. One of them will indicate the activity's topic.

Add

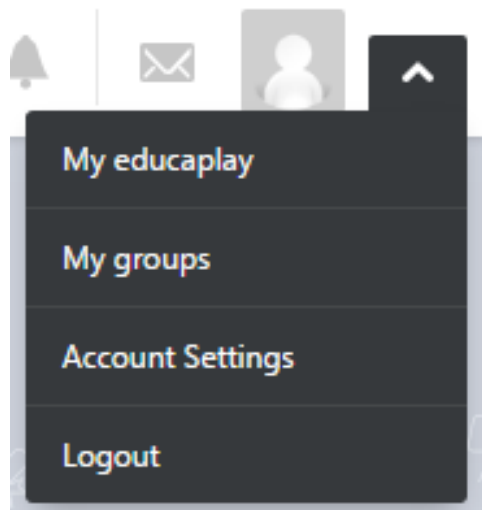
Example:

1 ESO Geografia e Historia Imperio romano



3
tags





Si tenga presente che **una App si salva comunque, anche se incompleta, nella sezione «My activities»...**

Basta cliccare su «**omino**→ **My educaplay**» e si troveranno tutte le proprie App, comprese quelle non ultimate



Per **cancellare una App** andare nella sezione «**My activities**»...

cliccare su «**options**→ **delete**»





In diverse attività si possono **inserire audio, video e immagini**.
Le attività però non hanno sempre tutte queste opzioni.

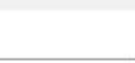
1. Select video

2. Select segment

3. Add question



Gatto che miagola
(miagolio o verso del gatto)



Zecchino d'Oro - Il gatto puzzolone



Best of Funny Cats - Gatti pazzi e divertenti 2013



Zecchino d'Oro - Volevo un gatto nero

Per quanto riguarda i **video** vi sono due modalità di inserimento:

- ☒ Motore di ricerca interno (su Youtube)
- ☒ Inserimento dell'indirizzo di un video (Youtube)

1. Select video

2. Select segment

3. Add question

×

Establish

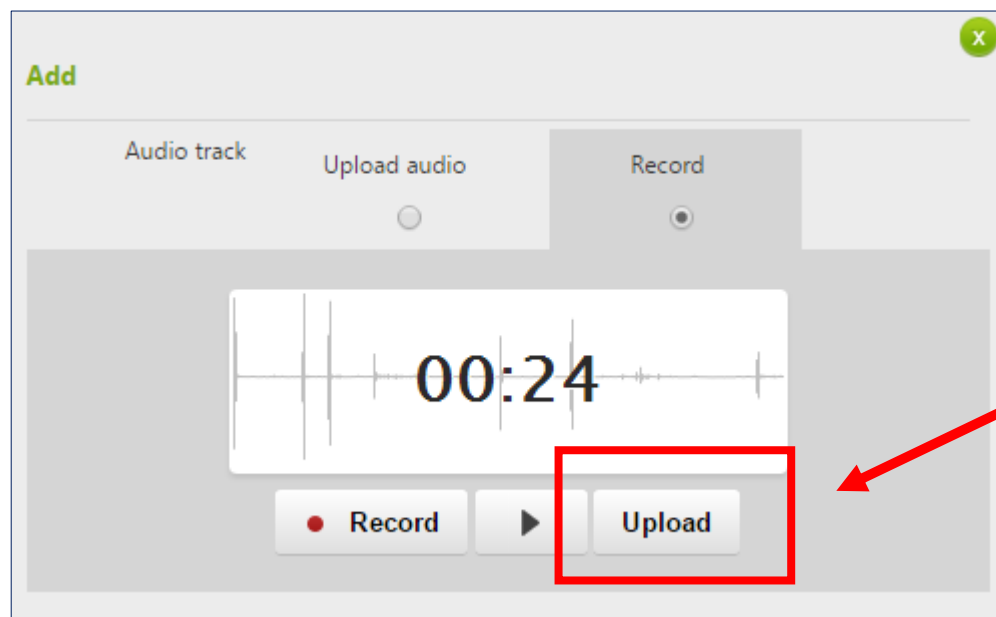
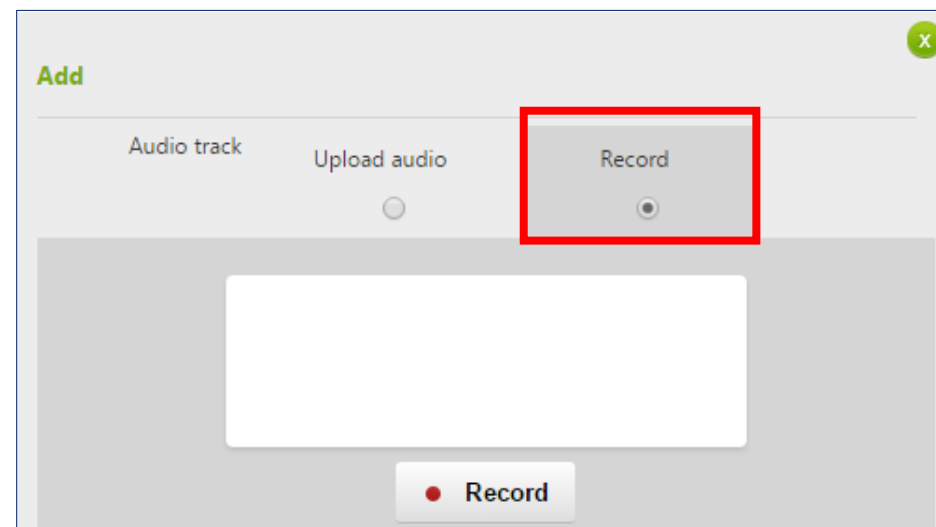
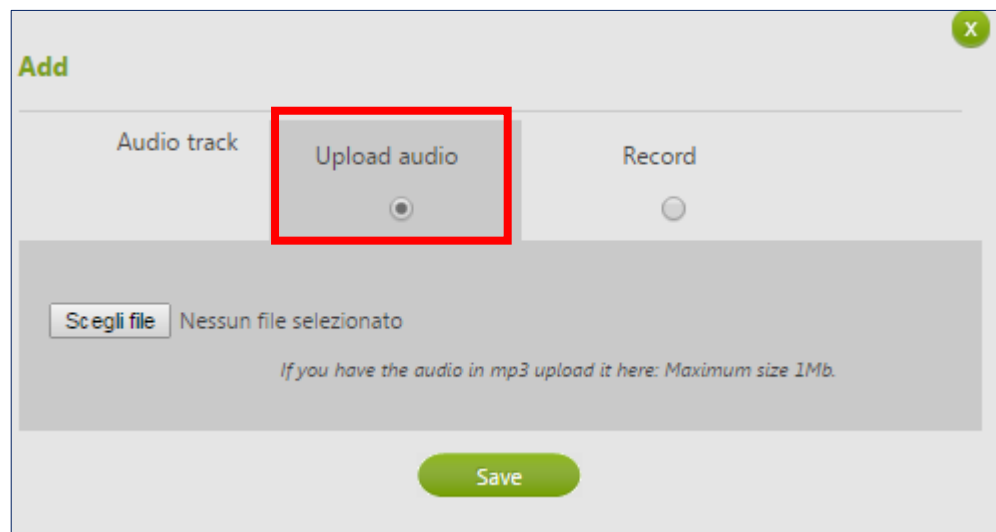




Per quanto riguarda le **immagini**, si possono caricare solamente dal proprio computer per cui prima bisogna averle o scaricarle da internet e quindi fare l'upload. (file supportati: gif- jpeg- png- bmp)

Per quanto riguarda **l'audio**, si può caricare un file MP3 presente sul proprio computer oppure si può registrare un file direttamente al momento con il servizio messo a disposizione.





Una volta conclusa la registrazione **ricordarsi di cliccare sul pulsante UPLOAD**, altrimenti la registrazione andrà persa





		Immagini	Audio	Video
1	Riddle (gioco dell'indovino con indizi)	X	X	
2	Fill in the blanks (riempi gli spazi- cloze)			
3	Crossword (cruciverba)	X	X	
4	Dialogo	X	X	
5	Dettato		X	
6	Jumbled word (riordino di parole)	X	X	
7	Jumbled sentence (riordino di frasi)		X	
8	Matching game (mettere in relazione elementi secondo un criterio)			





		Immagini	Audio	Video
9	Word search puzzle (cercare parole in una griglia-crucipuzzle)	X	X	
10	Quiz	X	X	X
11	Mappa interattiva	X	X	
12	Slide show (presentazione di slide)	X	X	X
13	Videoquiz			X
14	Matching columns game (mettere in relazione elementi disposti su 2 colonne)	X	X	
15	Matching mosaic game (Memory)	X	X	
16	Alphabet game (gioco dell'alfabeto)	X	X	





educa^{FREE}play
by ADR Formación

ES FR EN

New Activity

Learning Resources Types of activities Groups Users Blog * Premium

New Activity

Type of activity

Language English

Next

Per realizzare una nuova attività cliccare su «**New Activity**», **scegliere la tipologia e compilare il modulo** (vedi slide successiva) prima di cliccare su «next»





Language

Title

Description

[Next](#)

The description must contain at least 5 characters

Educational Classification

Educational System

Course

Subject

Knowledge Area

Compilare il modulo in ogni sua parte altrimenti non si può proseguire (per esempio la «descrizione» richiede almeno 5 caratteri), poi **clickare su «NEXT»**





Capitali europee

0/2
NUMERO TENTATIVI

100
PUNTI

00:48
TEMPO



Chiedere suggerimento

1

è una città italiana

La tua risposta

Verificare

educaplay
by ADR Formación

- È stato richiesto un suggerimento;
- In questo caso ci sono 3 suggerimenti a disposizione;
- L'immagine «blur» si schiarisce ad ogni suggerimento





Descrizione: Riddle

Riddle è un'attività in cui **si deve indovinare una parola o una definizione**; si possono **richiedere degli indizi**.

Ogni volta che si chiede un indizio, il punteggio è ridotto; questo è il motivo per cui si deve cercare di indovinare la parola utilizzando il minor numero di indizi.

Gli indizi possono essere “testo” o “audio”.

Ma attenzione, perché ogni enigma ha un numero massimo di tentativi che non si è autorizzati a superare, pena il non superamento dell'esercizio.

Ci può anche essere **un'immagine che sarà lentamente rivelata** ogni volta che si chiede un indizio; l'immagine dovrebbe far capire qual è la parola da indovinare, assieme agli indizi testuali/audio, quindi è un ulteriore aiuto.

La risposta può essere formata da più parole (“Giuseppe Garibaldi” oppure “Gran Bretagna”).





Settaggio: Riddle

General data

Numero tentativi (specificare)

tempo limite (sì-no)

Sensitive to (prende in considerazione): capital letters (maiuscole/minuscole) e stresses (accenti)

Activity answers

Risposte corrette per l'attività: si possono inserire più risposte (tutte accettabili); può essere il caso di possibili diversi modi di scrivere la parola (con/senza articolo- singolare/plurale) oppure presenza di sinonimi.





Settaggio: Riddle

Add clue

Sono gli indizi (possono essere testo oppure audio); attenzione che un indizio, una volta inserito, non si può modificare, si può solo cancellare; si possono inserire al massimo 10 indizi.

Riddle image

Si può inserire un'immagine che si rivelerà al giocatore man mano che si chiedono indizi, quindi anche l'immagine stessa è un aiuto;
si può impostare su BLUR (sfocata) o su SQUARES (nascosta da tanti quadratini).





Lost?



0/2

NUM. TRIES

100

SCORE

00:08

TIME

If don't where you are , any will you

These are the words to use

get

know

there

road

you

going

educaplay
by ADR Formación



Descrizione: Fill in the blanks (cloze)

L'attività "Fill in the Blanks" consiste nel riempire con parole mancanti un testo dato (attività chiamata anche "cloze"). Il testo può essere composto da frasi, periodi, o anche interi paragrafi.

Ci sono due metodi per riempire gli spazi vuoti:

- ☐ **Cliccando sulle parole mancanti**, posizionate a caso nella barra laterale. Le parole devono essere scelte secondo l'ordine in cui appaiono nel testo. Se si commette un errore, cliccare sulla parola errata per tornare alla lista di parola.
- ☐ **Digitando ogni parola negli spazi vuoti.**

Il livello di difficoltà delle attività varierà a seconda di quante parole sono mancanti dal testo. Si potrebbe arrivare al caso limite che tutte le parole sono mancanti: in questo caso sarà da riscrivere completamente tutto il testo.

Questa attività è spesso usata in corsi di lingua e classi per bambini.

È un'attività interessante per rafforzare concetti e loro significati, con una difficoltà maggiore se la risposta deve essere tutta scritta (e non cliccata).





Settaggio: Fill in the blanks

General data

Numero tentativi (specificare)

tempo limite (sì-no)

Way to fill (modalità di completamento): write (scrivere negli spazi) e click (cliccare sulle parole poste a fianco dell'esercizio)

Text to complete

Inserire/scrivere il testo; in questo testo si sceglieranno le parole da occultare.





Settaggio: Fill in the blanks

Select the words to hide

Selezionare le parole che devono essere nascoste, facendo un click su di esse (nell'immagine sottostante si nota come sono state selezionate le parole «qui», «inserisce», «completare»; queste parole nell'esercizio verranno nascoste).

Select the words to hide

"Click on the words to change their visibility(Visible Hidden)"

qui si inserisce il tetso da completare

Send





esercizio 1

100
SCORE

00:22
TIME

				2		3	
1							

00:00 | 00:01

Show LetterShow Word

+ -

Check

La domanda è posta **tramite audio**



Nell'immagine/esempio si sta cercando di risolvere la parola n. 3 verticale; la domanda è posta **tramite audio**



Descrizione: Crosswords (cruciverba)

Si tratta di un classico cruciverba classico; per ogni parola viene fornita una domanda/definizione.

Quando l'utente fa clic su una delle caselle vuote, verrà mostrata la domanda/definizione per quella parola. Quindi l'utente può digitare la parola.

Nell'attività Crossword di Educaplay, ci sono tre modi per porre la domanda/definizione:

- ☐ Con un testo, come comunemente usato;
- ☐ Con un audio;
- ☐ Con un'immagine.

Si può scegliere di rendere disponibili i pulsanti di aiuto in modo che l'utente possa chiedere che una lettera, o anche una parola intera, vengano rivelate.

Ogni volta che un pulsante di aiuto viene utilizzato, il punteggio dell'utente è ridotto.

Dopo aver compilato tutte le parole, l'utente deve premere CHECK per controllare le risposte e vedere il punteggio finale o correggere eventuali errori.



Settaggio: Crosswords

Time limit

tempo limite (sì-no)

Help buttons

Rendere disponibili o meno i pulsanti di aiuto; con il pulsante di aiuto si può chiedere che venga aggiunta una lettera o addirittura una parola intera nel cruciverba; ogni aiuto comporta una penalizzazione nel punteggio finale.

 **Help buttons** X

☒ Visible
(The help letter and help word buttons available)

☐ Hidden
(The help letter and help word buttons NOT available)

Send





Settaggio: Crosswords

Included words

Si devono inserire le parole che andranno nella griglia del cruciverba e per ogni parola la definizione; la definizione può essere in forma di «testo», «immagine» o «audio».

Il pulsante «new crossword» (posto sotto la miniatura del cruciverba) permette di generare un nuovo incrocio delle parole, se quello ottenuto non ci soddisfa.

Included Words

Add word

Word	Description	Type
PAPPAGALLO View Image	Image	
GATTO felino	Text	
CANE	audio	

✓

Crossword generated successfully

				G		C			
P	A	P	P	A	G	A	L	L	O
				T		N			
				T		E			
				O					

New crossword

In questo esempio sono state inserite domande di tipo testuale, audio e immagine

Add

Add word

Tartaruga

Definition type

T





☒ ☐ ☐

Text

E' una testuggine

Feedback



Send



Jobs and Nationalities

100

PUNTOS

00:04

TIEMPO

Comenzar

Frase a Frase

Comenzar

Reproducir todo

Peter

What's her name?

Elizabeth

Mary Roland.

Peter

Where's she from?

Elizabeth

England.





Descrizione: Dialogo

Nell'attività “dialogo”, **l'utente ascolta e/o legge un dialogo tra due o più personaggi** (si tratta di un esercizio di ascolto e/o di pronuncia).

Quando si crea l'attività, si ha la possibilità di scegliere un personaggio e disattivare per esso l'audio in modo che l'utente possa svolgere quel ruolo invece di ascoltare il dialogo passivamente; in pratica **si tratta di un “role playing”** in cui l'utente può impersonare uno dei personaggi

L'utente può scegliere di avere l'avanzata del dialogo automaticamente da una riga alla successiva o controllare l'avanzamento del dialogo a suo piacimento, cliccando sul pulsante apposito.

Dal momento che si crea un dialogo, è necessario registrare o caricare l'audio per ogni parte dell'esercizio.





Settaggio: Dialogo

General data

Con «Question» si intende il titolo del dialogo
Show text: il testo sarà visibile o meno (in quest'ultimo caso l'esercizio è di puro ascolto)
Time between lines: tempo (in secondi) tra una battuta di dialogo e l'altra

Attenzione: l'utente può «interpretare» un personaggio; in questo caso l'audio non sarà eseguito perché ci si aspetta che sia proprio l'utente a pronunciare la frase; per questo motivo NON si può settare il «testo» su «invisibile» altrimenti è impossibile proseguire con l'esercizio (non si sente e non si legge).

Edit character

Name

Performed by the ☐ No ☒ Yes
user

Image Nessun file selezionato

Accepted formats: png,jpg,bmp,gif.

If you do not attach an image, this one will not be modified

Add/edit character

Si inseriscono i personaggi (si può anche attribuire una immagine al personaggio) e si decide se quel personaggio sarà interpretato o meno dall'utente (cioè dall'alunno)





Add audio to the sequence

Character

☒ primo narratore ☐ secondo narratore

Text

primo testo

Audio track

Upload audio

☐

Record audio

☒

CORRECT - Audio uploaded correctly

Send

Characters

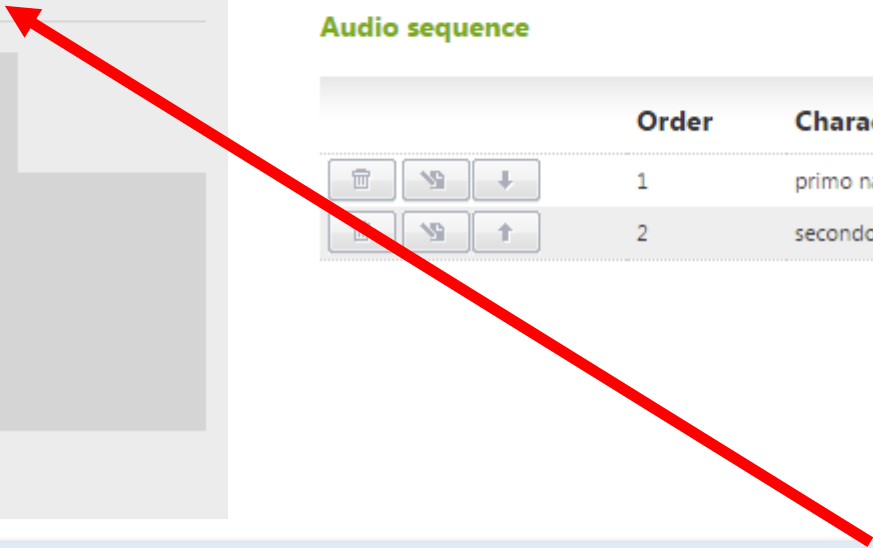
Add

	Name	Performed by the user	Image
	primo narratore	No	
	secondo narratore	Yes	

Audio sequence

Add

	Order	Character	Text	Audio
	1	primo narratore	primo testo	
	2	secondo narratore	secondo testo	



Si registrano gli audio (attenzione che anche se si è scelto di non **mostrare i testi**, si devono comunque scrivere nella finestra apposita)...

Una volta registrato il testo NON dimenticarsi mai di cliccare su «**UPLOAD FILE**» e poi su «**SEND**»



Dettato di un breve racconto: la farfalla

100

PUNTI

10:53

TEMPO

▶

Seguente

Le farfalle hanno bellissime ali variopinte.
esisteva una bellissima

1

2

L'alunno ascolta la registrazione e poi scrive il testo che ha sentito; il testo si può riascoltare; il testo in questo caso è suddiviso in 7 parti.
Quando ha finito di trascrivere un testo clicca su «seguente» per proseguire.



COMPLIMENTI HAI SUPERATO L'ATTIVITÀ

Dettato di un breve racconto: la farfalla

☒ Originale

☒ La tua risposta

☒ Vedere Correzione

Paroles errates 4/61

ORIGINALE

Le farfalle hanno bellissime ali variopinte.
Esisteva una bellissima farfalla che si chiamava Vanessa.
Vanessa voleva volare su tutti i fiori del prato.
Così un giorno decise di uscire in volo.
Volò per ore e ore e visitò tutti i fiori del prato.
Alla fine era felice e contenta.
Le sue ali erano ancora più belle, forse grazie alla sua felicità.

LA TUA RISPOSTA

Le farfalle hanno bellissime ali variopinte.
Esisteva una bellissima farfalla che si chiamava Vanessa.
Vanessa voleva volare su tutti i fiori delprato.
Così un giorno decise di uscire in volo.
Volò per ore e ore e visitò tutti i fiori del prato.
alla fine era felice e contenta.
Le sue ali erano ancora più belle, forse grazie alla sua felicità.

VEDERE CORREZIONE

Le farfalle hanno bellissime ali variopinte. Esisteva una bellissima farfalla che si chiamava Vanessa. Vanessa voleva volare su tutti i fiori delprato. Così un giorno decise di uscire in volo. Volò per ore e ore e visitò tutti i fiori del prato. alla fine era felice e contenta. Le sue ali erano ancora più belle, forse grazie alla sua felicitàò.

Giocare di nuovo

daniele de stefano

Alla fine viene fornito un report con il **testo originale**, il **testo digitato dall'alunno** e il **testo con gli errori evidenziati**; inoltre viene **fornito un punteggio**.





Descrizione: Dettato

Nell'attività di dettatura, l'utente deve digitare un testo, esattamente come gli è stato dettato.

Affinché il punteggio possa essere preciso, **è importante che si detti anche la punteggiatura ("virgola", "punto interrogativo", etc.)**, quando si registra il testo.

Il **punteggio** viene assegnato secondo le impostazioni (ad esempio **un punto per errore, oppure in percentuale rispetto al totale** di parole da scrivere).

È possibile regolare la durata della pausa tra una traccia audio e l'altra.

È necessario scrivere il testo per la dettatura esattamente come si desidera che l'utente lo digiti.

Infine, [caricare o registrare l'audio, suddiviso frase per frase, in modo che ogni frase possa essere riascoltata, se necessario.](#)





Settaggio: Dettato

Sensitive to (si tiene conto di): maiuscole/minuscole- accenti- a capo

Tempo limite: sì/no

Tipo di correzione: in percentuale/con penalizzazione (1 punto per errore)

Text of dictation

Si scrive il testo, esattamente come deve essere scritto dall'alunno (compresi gli «a capo»).

Dictation sequences

Suddividere il testo in più sequenze in modo che sia possibile ascoltare brevi spezzoni e non tutto il testo assieme.

Dettare anche la punteggiatura.

ATTENZIONE: dopo aver registrato degli spezzoni audio, **NON apportare modifiche al «settaggio» (General data) altrimenti si perdono gli audio già inseriti** e si deve ricominciare da capo (mia esperienza personale)





audio



La testa

0/5

NUMERO TENTATIVI

100

PUNTI

00:16

TEMPO



Con questa parte del corpo puoi mangiare e parlare.



Forma la parola con queste lettere

O

B

A

C

L

A

C

Riordino di lettere; come si può notare **gli indizi** possono esser contemporaneamente dati da un **testo, un'immagine e un audio.**



Descrizione: Jumbled word (riordino di lettere/parole)

In questa attività all'utente viene fornito un indizio per scoprire la parola misteriosa e le lettere per trovare la risposta, ma tutte messe alla rinfusa e mescolate.

L'**indizio** può essere un testo, un'immagine, un file audio, o una combinazione dei tre.

Si può scegliere il **modo** in cui l'utente **deve riordinare le lettere**:

- ☐ Digitando la parola.
- ☐ Cliccando le lettere nel loro ordine corretto.
- ☐ Cliccando e trascinando ogni lettera al suo posto.

La formulazione della domanda e l'indizio che aiuta ad ottenere il risultato finale sono presenti sulla parte superiore della attività.





Settaggio: Jumbled word (riordino di lettere/parole)

Question: un testo che deve aiutare a riordinare le lettere; solitamente è una definizione o una domanda.

Answer: la parola/e, le cui lettere verranno mescolate.

Numero di tentativi ammessi per la risoluzione.

Tempo limite: sì/no.

Way to fill (modo di rispondere): scrivere il testo (write), cliccare sulle lettere nell'ordine giusto (click), trascinare le lettere nell'ordine giusto (drag)





Settaggio: Jumbled word (riordino di lettere/parole)

Alla definizione/indizio **si può aggiungere una immagine e anche un audio.**

Se si sbaglia di caricare l'audio, lo si deve gettare nel cestino e caricarne uno nuovo.

Activity audio

Audio



Notice: To change the audio, delete it and upload a new one

Image of the activity



View Image





Il periodo ipotetico 2

0 / 5

NUMERO TENTATIVI

100

PUNTI

02:51

TEMPO RESTANTE

Come sarebbe il mondo senza emigrazione?

Forma la frase con queste parole

l'emigrazione

avessimo

avuto

non

stato

ci

non

progresso

il

Se

sarebbe

Riordino di frasi/parole; **gli indizi** possono esser dati da un **testo e/o da un'audio** (non da un'immagine, come era nel Jumbled word).





Descrizione: Jumbled sentence (riordino di frasi/parole)

In questa attività all'utente viene fornito un indizio per scoprire una frase misteriosa e le singole parole per trovare la risposta, ma tutte mescolate e messe alla rinfusa.

È possibile caricare o registrare un file audio come ulteriore indizio aggiuntivo.

È possibile scegliere il **modo** in cui l'utente deve **riordinare le parole**:

- ☐ Digitando le parole;
- ☐ Cliccando le parole nell'ordine corretto;
- ☐ Cliccando e trascinando ogni parola al suo posto.

La formulazione della domanda e l'indizio che aiuta ad ottenere il risultato finale sono presenti nella parte superiore della pagina.





Settaggio: Jumbled sentence (riordino di frasi/parole)

Question: un testo che deve aiutare a riordinare le parole; solitamente è una definizione o una domanda.

Answer: la frase, le cui parole verranno mescolate.

Numero di tentativi ammessi per la risoluzione.

Tempo limite: sì/no.

Way to fill (modo di rispondere): scrivere il testo (write), cliccare sulle parole nell'ordine giusto (click), trascinare le parole nell'ordine giusto (drag)





Ascolta e riordina

0/5
NUMERO TENTATIVI

100
PUNTI

04:45
TEMPO RESTANTE

Ascolta e completa

▶

Forma la frase con queste parole

comandamenti

cura

pratica

di

vi

Abbiate

oggi

tutti

in

do

i

che

mettere

Si possono **inserire anche degli audio** nell'indizio: in questo specifico esempio l'esercizio si configura come **un esercizio di «memoria uditiva»**





Corpo e vestiti

Matching Game | 5 Times made | 0 I like received | Like

Share   

Corpo e vestiti



1 / 2
NUMERO TENTATIVI

50
PUNTI

00:39
TEMPO

i piedi	i pantaloni	le scarpe	le mani
i guanti	la sciarpa	la maglietta	la pancia
il berretto	il collo	la testa	le gambe

Collegare elementi secondo un criterio, che deve essere dedotto dall'alunno, a meno che non sia specificato nel titolo;



Descrizione: Matching game (collegamenti- raggruppamento secondo criteri)

Nell'attività “Gioco di corrispondenza”, all'utente viene fornito un **elenco di parole** che devono essere raggruppate in categorie.

Le categorie possono essere coppie di parole, come sinonimi, oppure Paesi e capitali, o termini del vocabolario e definizioni. Altra soluzione potrebbero essere quella di fornire gruppi più grandi, come tipi di animali, luoghi geografici o le “parti del discorso” in Grammatica.

Ci sono **due varianti del gioco** di abbinamento da scegliere:

- ☐ Trovare gli elementi **di ogni gruppo creato**.
- ☐ Trovare gli elementi **di uno solo dei gruppi creati**, selezionato in modo casuale (gli elementi degli altri gruppi diventano quindi dei distrattori, inoltre non si conosce neppure quali sono gli altri gruppi).

È possibile regolare ulteriormente la difficoltà delle attività fissando un limite di tempo per esso e modificando il numero di errori che l'utente è autorizzato a fare.



Add Group

Indicates a name /text that describes the group. It is a way to identify the group of the elements you have to link. For example fruit, animals.It can also indicate a generic name,for example: Group 1, Group 2...

Name of the group

animali in natura

Optional

Group elements

You can indicate now one or several elements of the group. You will be able to add and delete them later

1.-

serpente

2.-

leone

3.-

4.-

5.-

6.-

Send

Groups

Add

Group	Elements
animali domestici	cane gatto tartaruga pappagallo criceto cocorita topolino
animali in natura	serpente leone

Add

Add

inserisce
elementi al
gruppo

inserisce un
nuovo gruppo



Corpo e vestiti

Matching Game | 5 Times made | 0 I like received | Like

Share   

COMPLIMENTI HAI SUPERATO L'ATTIVITÀ

Corpo e vestiti

Vestiti	Corpo
la sciarpa	la testa
i guanti	le mani
il berretto	i piedi
la maglietta	le gambe
le scarpe	la pancia
i pantaloni	il collo

[Giocare di nuovo](#)



daniele de stefano

50
PUNTI

01:05
TEMPO

2/2
NUMERO TENTATIVI

Alla fine del gioco

viene **restituito il punteggio**, con tutti gli elementi attribuiti per categoria

Solo in questo frangente vengono **svelati i nomi delle diverse categorie**





appartengono alla pianta

Wordsearch Puzzle | 2 Times made | 0 I like received | Like

Share   

appartengono alla pianta

24
PUNTI

01:33
TEMPO

B	S	U	V	Q	J	N	G	J	Q	D	V	O	T	P
X	E	O	P	T	S	E	M	I	J	S	J	H	C	P
Y	G	L	F	N	J	T	A	L	B	E	R	O	R	I
F	Y	E	U	C	W	I	O	O	T	Y	G	W	U	A
L	J	T	S	D	E	F	I	O	R	I	T	L	I	N
T	Q	S	T	H	R	I	R	Y	B	B	G	U	G	T
F	T	S	O	P	T	M	E	Y	E	P	I	M	X	A
G	T	F	U	D	R	A	T	L	G	O	C	I	O	E
D	Q	O	I	C	O	R	B	S	B	T	I	I	J	R
T	V	G	N	I	N	A	W	O	U	S	D	E	O	B
F	V	L	B	I	C	A	X	C	D	U	A	M	G	A
S	Y	I	E	U	O	X	W	L	C	B	R	L	L	C
B	C	E	O	L	C	X	U	H	C	R	D	N	H	E
R	F	R	U	T	T	I	L	I	G	A	R	K	N	A
J	Y	L	A	S	W	X	S	R	R	H	O	V	V	S

1. FIORI

2. STELO

3. FUSTO

4. RAMI

5. SEMI

6. FOGLIE

7. ALBERO

8. ARBUSTO

9. FRUTTI

10. TRONCO

11. RADICI

12. Pianta erbacea

Mostrare parola



Edit General Data x

Clues ☐ Hide Clues ☐ Show Asterisks ☒ Show Words

Directions to put the words in

Time limit ☒ No ☐ Yes

Send

Si può scegliere l'**orientamento delle parole**

Si può scegliere se...

- ☐ mostrare le parole a fianco dell'esercizio
- ☐ nascondere le parole
- ☐ mostrare solo da quante lettere sono composte le parole (show asterisks → non mostra asterischi ma lineette, in numero pari al numero delle lettere)

ATTENZIONE (fornire indicazioni all'alunno): non è previsto spazio per fornire istruzioni o indicazioni all'alunno, per cui diventa molto importante utilizzare la scheda iniziale.

Il titolo dell'esercizio e/o la descrizione dell'esercizio possono essere utilizzate per fornire indicazioni;

meglio **utilizzare il titolo perché resterà sempre visibile.**



Words

Add

Included Words	
<u>PIZZA</u>	<u>GELATO</u>
<u>PANINO</u>	<u>COCACOLA</u>
<u>CARAMELLE</u>	

Scheda di inserimento/cancellazione delle parole

Sul lato destro in basso si può vedere un'anteprima della griglia e cambiare in modo casuale la disposizione delle parole con «show another»

Labels

valore denaro

prezzo

denaro

Add Labels

It is necessary to establish a minimum of 3 tags. One of them will indicate the activity's topic.

Add

Example:

1 ESO

Geografia e Historia

Imperio romano

Created wordgrid

H	D	N	C	Y	A	I	R	M	P	I
A	H	I	A	M	A	N	F	M	B	C
L	A	Z	R	D	Z	T	C	O	H	X
O	J	F	A	U	Z	P	Q	B	P	T
C	D	Z	M	U	I	L	R	G	A	B
A	Z	O	E	K	P	M	C	Q	N	Y
C	G	E	L	A	T	O	D	S	I	Y
O	D	W	L	S	G	K	Z	D	N	T
C	F	Y	E	J	V	Z	C	Z	O	Z
X	L	Q	D	N	Q	R	Y	D	T	O
B	X	H	A	A	E	S	H	P	S	L

Show another





Alla fine del gioco
viene **restituito il punteggio**, con
l'elenco di tutte le
parole

COMPLIMENTI HAI SUPERATO L'ATTIVITÀ

appartengono alla pianta

1	FIORI
2	STELO
3	FUSTO
4	RAMI
5	SEMI
6	FOGLIE
7	ALBERO
8	ARBUSTO
9	FRUTTI
10	TRONCO
11	RADICI

daniele de stefano

100

PUNTI

07:21

TEMPO

condividere i risultati:

◀

▶



Paesi scandinavi

100

PUNTI

00:28

TEMPO

2. Rispondi alle domande (Paesi scandinavi)
La corrente del Golfo influenza il clima della Norvegia

☒ Vero

☐ Falso

Precedente

2/6

Seguente

Quiz a scelta multipla, Vero/Falso, a risposta multipla, a risposta aperta breve, a risposta aperta lunga





Edit General Data X

Question

Number of test questions

Questions Order ☒ Random ☐ Static

Threshold percentage to pass the activity percentuale

Sensitive to: ☐ Capital Letters ☐ Stresses Maiuscole/minuscole
Accenti

Time limit ☒ No ☐ Yes

General data da impostare

Question: si inserisce il titolo del questionario

Number of test question: si inserisce il numero di domande che faranno parte del test; attenzione **si può inserire un numero inferiore di domande rispetto a quelle effettivamente realizzate**; in questo modo verranno selezionate a caso delle domande tra tutte quelle realizzate; esempio: imposto su 7 il numero di domande, ma realizzo 10 domande (3 resteranno fuori dal quiz, ogni volta in modo casuale)

Question order: Random (presentazione casuale delle domande)/ Static (ordine fisso)

Threshold percentage to pass activity: percentuale di risposte corrette per superare il questionario



Test questions

Add

Per inserire una domanda Cliccare su **Test question** → **Add**

Add Question

Question

Image Nessun file selezionato
Accepted formats: png,jpg,bmp,gif.

Multimedia elements of the statement

- ☒ None
- ☐ With video
- ☐ With audio

Compulsory answer ☒ No ☐ Yes

If you click YES, the pupil will not be able to go to the next question or finish the test without answering this question

Way to answer

- ☒ The pupil will have to choose among several options
- ☐ The pupil will have to choose one/some among several options
- ☐ The pupil will have to write the answer on a line
- ☐ The pupil will have to write the answer on one/several lines

Feedback 

Send

Question: inserire la domanda (può esserci anche una immagine, un video o un audio).

Compulsory: domanda obbligatoria (se impostata su SI' non si può procedere finchè non si risponde).

Way to answer:
Choose among several options (scelta multipla); si utilizza anche per V/F inserendo questa opzione e poi mettendo due sole risposte (Vero/Falso);
Choose one/some among several (più risposte possibili);
Write the answer (scrivere la risposta- risposta aperta).





La Finlandia è bagnata dal mar...

Compulsory answer: Yes

Way to answer: Choose one/some among several options

Add

Add answers

Answer

Image Nessun file selezionato

Accepted formats: png,jpg,bmp,gif.

Correct ☒ No ☐ Yes

Answer

Image Nessun file selezionato

Accepted formats: png,jpg,bmp,gif. Maximum size 300Kb

Correct ☒ No ☐ Yes

Answer

Image Nessun file selezionato

Accepted formats: png,jpg,bmp,gif. Maximum size 300Kb

Correct ☒ No ☐ Yes

Answer

Image Nessun file selezionato

Accepted formats: png,jpg,bmp,gif. Maximum size 300Kb

Correct ☒ No ☐ Yes

Per ogni domanda si inseriscono le possibili risposte.

Non è obbligatorio ovviamente utilizzare sempre le 4 risposte messe a disposizione; si possono utilizzare solo 3 opzioni o solo 2 per le domande vero/falso.

Si segnala qual è la risposta corretta.

Add answers

Risposte aperte

Answer

Answer

Answer

Answer

Send

Per le risposte aperte
si possono inserire
più risposte tutte
valide (in caso di
sinonimi).



Valves of the Heart

0/2
NUM. TRIES

11
SCORE

00:35
TIME

Click on: **Mitral valve**

The valves of the heart viewed from above. The atria are removed to show the mitral and tricuspid valves.

Cliccare (o scrivere) sulla immagine per individuare i diversi elementi





Descrizione: Interactive map (mappa interattiva)

L'attività “Mappa interattiva” permette agli utenti di **identificare parti di un'immagine caricata** (mappa, foto, collage, etc.). Per esempio, si potrebbe richiedere all'alunno di identificare i nomi dei fiumi su una mappa o localizzare le ossa del corpo umano su uno scheletro.

Si determina **il metodo con cui l'utente identifica la parte del quadro**:

- ☐ L'opzione più semplice è fare clic; in questo modo **l'utente clicca sulla parte dell'immagine** indicata dall'istruzione che compare sempre nella parte superiore della attività;
- ☐ L'altra possibilità di identificazione è **tramite scrittura**; l'utente seleziona un elemento e poi **digita la risposta** nello spazio apposito.

La **versione HTML5** ha una caratteristica aggiuntiva che consente di **impostare l'attività in modalità “dimostrazione”**.

In modalità dimostrazione all'utente viene visualizzata l'immagine e la corrispettiva etichetta con la risposta, una alla volta.

È inoltre possibile scegliere entrambe le modalità (“dimostrazione” ed “esercizio”), che permettono all'utente di vedere la dimostrazione e poi giocare la partita.



Edit General Data X

Number of attempts

2

Time limit

☒ No ☐ Yes

Way to fill in

☐ Write ☒ Click

Way to perform

☒ Play ☐ Demonstration  ☐ Both 

Send

Editare i General Data

Way to fill: Write (scrivere dentro a una etichetta)- click (individuare l'elemento con un click del mouse)

Way to perform: play (esercizio in forma normale); demonstration (non è un esercizio ma una animazione che ti mostra la risoluzione corretta); both (entrambe le modalità: prima dimostrazione e poi esercizio da svolgere)

Map Image Edit

Image

View Image

Delete

Activity Answers Add answers

Answer

There are no answers created for this activity

Inserire una immagine (add image)

Può essere una mappa oppure una foto su cui si devono individuare delle parti specifiche.

Add answer

Dopo aver inserito l'immagine, si inseriranno le diverse domande/risposte.





The screenshot shows the 'Add answers' section of an interactive map application. It includes a text input field for the answer, an audio upload section with 'Upload audio' and 'Record audio' buttons, a feedback text area, and a map of Europe. A red box highlights a small black and white camera icon on the map, with a red arrow pointing to the 'Registra o carica audio' text box. Another red box highlights the 'Send' button at the bottom of the map, with a red arrow pointing to the 'Pulsante «SEND»' text box.

Add answers

Answer:

Audio track

Upload audio

Record audio

Script file

Nessun file selezionato

If you have the audio in mp3 upload it here. Maximum size 1MB.

Feedback:

Max length: 240 characters

Pos: X: Y:

Set the answer position

100 km

60 km

Send

**Registra o
carica audio**

Add Answer

Scrivere il nome del luogo e/o dell'elemento da individuare sulla cartina o sull'immagine; se ne dovranno inserire ovviamente più di uno (**si potrebbe anche inserire un audio**, anziché un testo).

Marcatore

Spostare il marcatore sulla cartina, nel posto dove dovrà comparire, quando si è in modalità esercizio.

Spostato il marcatore, **clickare in basso su «Send»**. Questa operazione va ripetuta tante volte, quante sono i marcatori che si vogliono inserire.

Pulsante «SEND»





2 / 11

Non è un esercizio; è uno strumento per creare semplici presentazioni e quindi per veicolare alcuni contenuti di studio.



Descrizione: Slide show (Presentazioni)

Educaplay “slide-show presentazioni” può essere utilizzato per raccogliere e visualizzare il contenuto educativo in modo che sia visivamente attraente.

Gli utenti possono visualizzare le slide in sequenza oppure possono utilizzare il menu in basso per passare direttamente da una particolare diapositiva ad un'altra.

Le diapositive possono essere facilmente create utilizzando testi, immagini, audio e video di YouTube, in diverse combinazioni tra questi elementi:

- ☐ Solo Testo
- ☐ Solo Immagine
- ☐ Solo Video
- ☐ Immagine e testo a destra
- ☐ Immagine e testo a sinistra
- ☐ Audio e testo a destra
- ☐ Audio e testo a sinistra
- ☐ Video e testo a destra
- ☐ Video e testo a sinistra

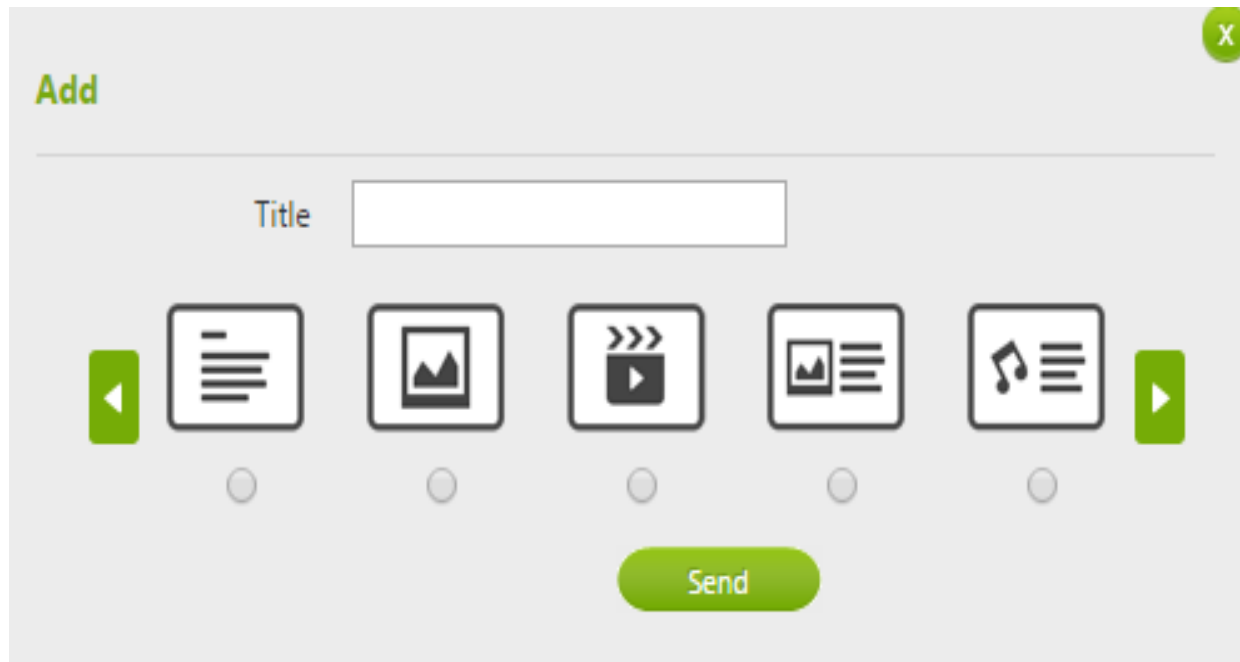




Settaggio: Slide show (presentazioni)

General data: stabilire se la **barra di navigazione** (navigation tools per andare «avanti» e «indietro») deve essere **posizionata** in alto (top) in basso (bottom) oppure sia sopra che sotto (both).

Pulsante Add **per inserire** una alla volta **le diverse slide**, secondo la tipologia prescelta.



- ☐ Solo Testo
- ☐ Solo Immagine
- ☐ Solo Video
- ☐ Immagine e testo a destra
- ☐ Immagine e testo a sinistra
- ☐ Audio e testo a destra
- ☐ Audio e testo a sinistra
- ☐ Video e testo a destra
- ☐ Video e testo a sinistra





The variety of life
Intraspecific: reproduction





Reproduction

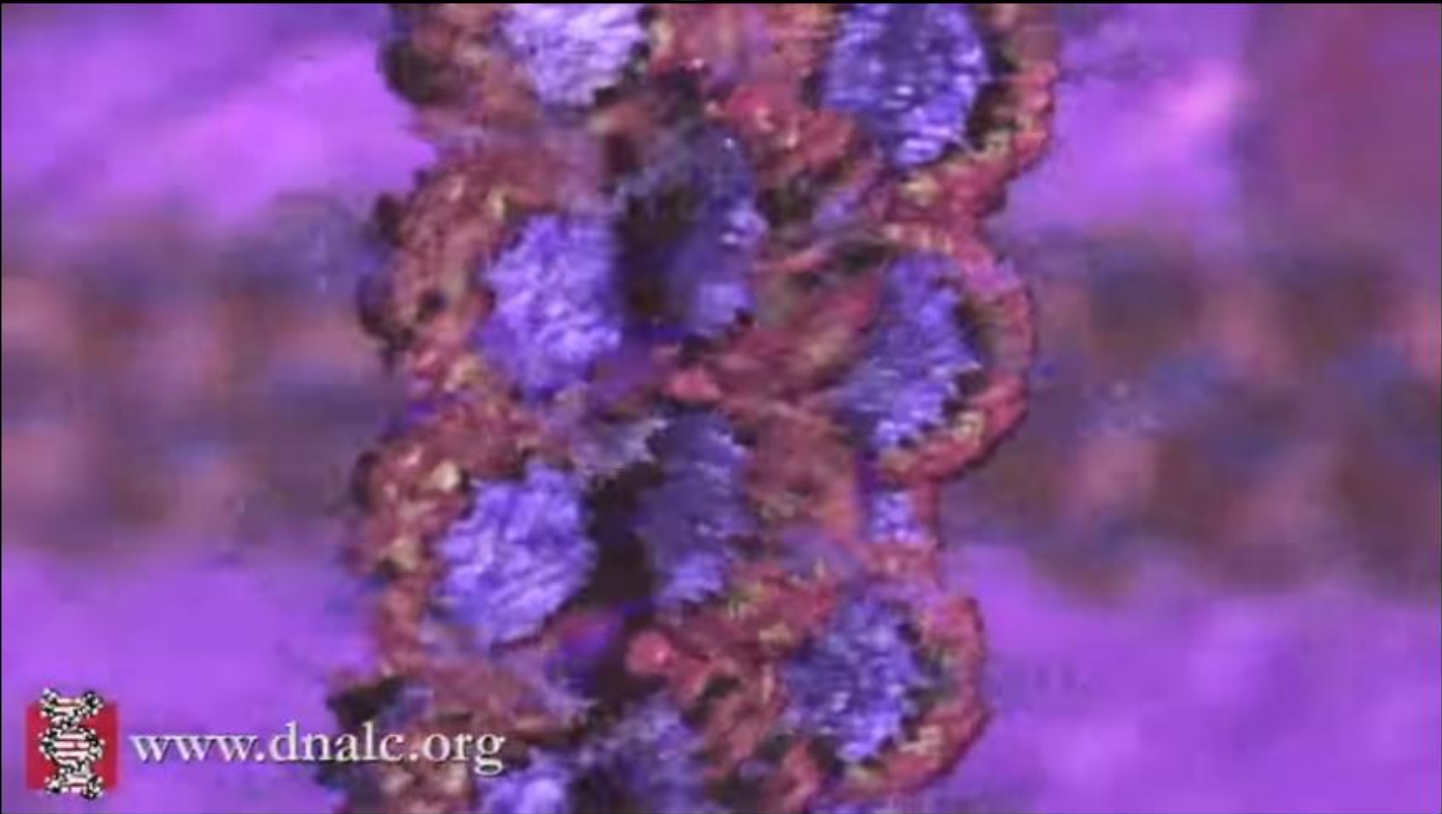
Living of the same species interact and breed to produce more members of their species.



Cell division to tissues

6
SCORE

01:53
TIME



www.dnalc.org

▶

1
00:09

2
00:33

3
01:00

5
01:17

6
01:47

7
02:40

8
03:30

9
05:19

10
06:30

11
07:48

12
08:49

13
12:44

Si può realizzare un esercizio utilizzando un video, preso da Youtube, nel quale inserire domande



Descrizione: Videoquiz

L'attività Video Quiz ti dà la possibilità di intervallare domande interattive in un video di YouTube. Inoltre **permette di combinare più video** in un nuovo video.

L'attività è una sequenza di segmenti di video, ciascuno seguito da una domanda che richiede all'alunno di fornire una risposta.

Ci sono **tre passaggi per creare un segmento per il video**:

- ☐ Scegli un video: selezionare un video da un motore di ricerca o digitando l'URL di un video specifico.
- ☐ Creazione di un segmento video: scegliere l'inizio e la fine del segmento del video, sul quale si porrà la domanda.
- ☐ Aggiungere una domanda: scrivere la domanda e scegliere il tipo di risposta.

Ci sono **quattro tipi di risposte**:

- scelta multipla con una sola risposta corretta.
- scelta multipla con più risposte corrette.
- risposta scritta, lunga o breve.

È possibile utilizzare la **sezione "Feedback"** per fornire ulteriori informazioni sull'argomento, dopo che è stata data la risposta da parte dell'alunno.



1. Select video

2. Select segment

3. Add question

x

Establish

Motore di ricerca

Incolla Url

ATTENZIONE:
Far partire il video prima di selezionare un segmento di video, altrimenti il video si «impalla» (mia esperienza personale).

Dopo aver selezionato un segmento di video, cliccare su «Add question»...
procedere in questo modo inserendo tutte le domande che si desidera.

1. Select video

2. Select segment

3. Add question



Segment Start

Segment End

Segment Duration 00:15

Add question

Cancel



1. Select video

2. Select segment

3. Add question

Statement

Type of response

☐ Single ☒ Multiple ☐ Written ☐ Wide written

Add answers

☐

Add answer

Feedback (optional)

Save and continue video

Save

Cancel

Se si desidera **inserire più di una domanda**, utilizzare il pulsante **«SAVE AND CONTINUE VIDEO»**.

Una volta **ultimato l'inserimento** di tutte le domande, si può utilizzare il pulsante **«SAVE»**.

A questo punto si può anche inserire un nuovo video per cui **si possono concatenare più video** uno dopo l'altro (senza esagerare): può essere una buona idea se si trovano in internet tanti spezzoni molto brevi di video.





Couples of concepts

1 / 2

NUM. TRIES

50

SCORE

01:07

TIME

 TEACHER		 PLANE
 POSTMAN	—	 MAIL
 FIREMAN		 DISEASE
 PILOT	—	 FIRE

educaplay

Si possono inserire testi, immagini o audio; collegare gli item di una colonna con i corrispettivi logici dell'altra colonna.



Descrizione: Matching columns game (Collegare elementi appartenenti a due colonne)

L'obiettivo di questa attività è quello di **abbinare un elemento di una colonna con la sua coppia in una seconda colonna**.

Ogni elemento può essere rappresentato da **un testo, un'immagine o un audio**. L'utente identifica la coppia corrispondente cliccando sui due elementi che la compongono.

È possibile regolare la difficoltà delle attività fissando un **limite di tempo** per lo svolgimento e modificando il **numero di errori che l'utente è autorizzato a fare**.

Alcuni **usi comuni** per questa attività sono **definizioni di “termini linguistici”, “sinonimi e contrari” o corrispondenza di un dipinto con l'artista** (solo per fare qualche esempio, ma la casistica è molto ampia).



Edit General Data

Time limit

☒ No ☐ Yes

Number of attempts

2

Send

Matches

1

Carabina

→

arma

Edit

Add

Matches

A

TEXT

Next

Cancel

B

Inserire gli elementi della colonna A e della colonna B





Analisi Logica 5

0/2

NUMERO TENTATIVI

100

PUNTI

01:32

TEMPO RESTANTE

?

IN CONTINUAZIONE

DEI VICINI

IL CANE

AI PASSANTI

ABBAIA

SOGGETTO

COMPLEMENTO DI TERMINE

COMPLEMENTO DI SPECIFICAZIONE

PREDICATO VERBALE

COMPLEMENTO DI MODO



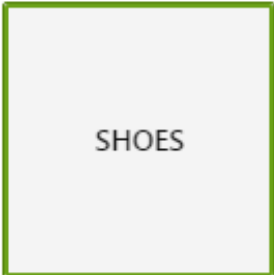


Clothes

14/30
NUM. TRIES

68
SCORE

00:42
LEFT TIME

Si possono inserire testi, immagini o audio; collegare le coppie di item tra di loro;

vi sono due versioni: a carte scoperte (assomiglia a «matching columns game») o a carte nascoste (classico Memory)



Descrizione: Matching mosaic game (Memory)

L'obiettivo di questa attività è quello di **abbinare coppie di elementi**, utilizzando la memoria visiva (il classico **gioco del Memory**).

Ogni elemento può essere un **testo, un'immagine o un audio**. L'utente identifica la coppia corrispondente cliccando sui due elementi che lo compongono.

Ci sono **diversi modi** per regolare il **livello di difficoltà** delle attività:

- ☐ impostare un **limite di tempo**;
- ☐ modificare il **numero di errori** che l'alunno può fare;
- ☐ rendere le **carte scoperte o coperte**.

Se le carte sono scoperte allora il gioco non è più un Memory, ma assomiglia molto al gioco precedente ("Matching columns game") solamente con una distribuzione diversa degli item, non più in colonna ma in una matrice.

Si possono **regolare le dimensioni delle carte** per inserire un numero maggiore di elementi.



Edit General Data X

Time limit ☒ No ☐ Yes

Number of attempts

Hide cards ☒ No ☐ Yes

Card Size ☐ Small ☒ Medium ☐ Big

Send

Nascondere o mostrare le carte

A

TEXT

B

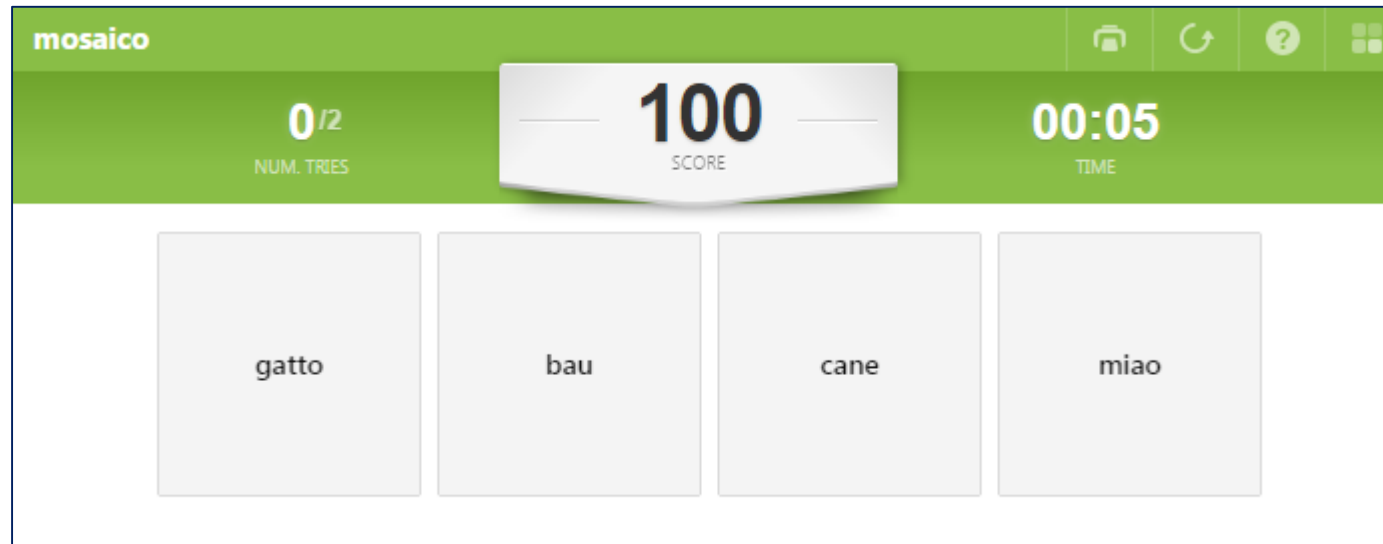
1

Next **Cancel**

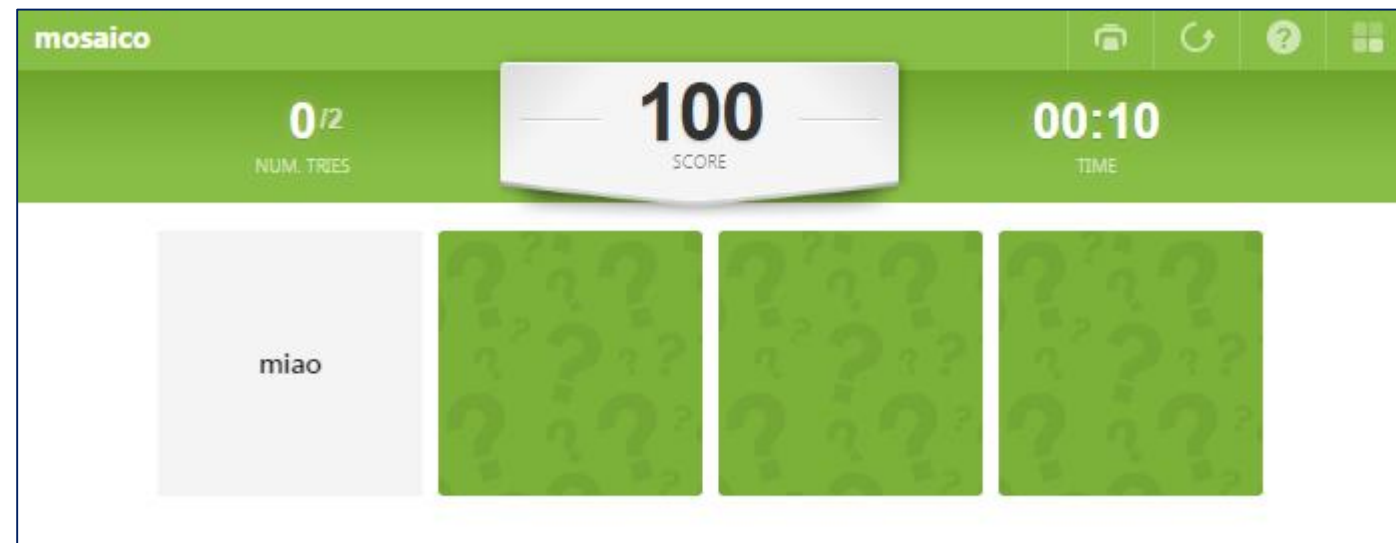
Inserimento prima dell'elemento A e poi dell'elemento B della coppia.

Come si può vedere possono essere **testi**, **immagini** (solo dal proprio computer) o **audio** (dal proprio computer oppure da registrare sul momento)





In alto versione a **carte scoperte**



In basso versione **a carte coperte**



In giro per la Francia

0 / 10
NUMERO TENTATIVI

100
PUNTI

00:11
TEMPO

A

Y Z A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X

INIZIA CON A

Zona collinare del nord della Francia

Salta

Verificare

Si devono **trovare le parole-risposta** per ognuna delle lettere dell'alfabeto, **dato un indizio**. La parola deve iniziare con quella lettera oppure contenere la lettera nella parola.



Descrizione: Alphabet game (gioco dell'alfabeto)

Tale attività consiste nell'**indovinare una parola per ciascuna delle lettere dell'alfabeto**, a partire da un indizio.

La parola da scoprire **inizierà con la lettera** corrispondente o, se indicato, **conterrà la lettera** al suo interno.

È possibile saltare una lettera e passare a quella successiva cliccando sul tasto "Skip/salta", ma è comunque necessario completare in un secondo momento tutte le lettere per finire il gioco. Il gioco non finirà fino a quando tutte le lettere non avranno trovato risposta.

Gli indizi offerti possono essere **testo, immagine o audio**.

È possibile configurare il numero massimo di errori da poter commettere e il tempo limite per concludere il gioco.





Edit word

Letter:

A

Option

Begin

Answers

Add

Definition type

T

Text

Send

Option
Begin: la parola-risposta inizia con la lettera indicata.
Contains: la parola-risposta contiene al suo interno la lettera indicata.

Answers
Si tratta della **parola-risposta** che l'alunno dovrà scrivere per risolvere il quesito.

Definition type
Si tratta dell'indizio (**testo- immagine- audio**) a partire dal quale l'alunno deve trovare la risposta (**in pratica è una domanda**)



Dive into the sea!

0 / 10

NUM. TRIES

100

SCORE

04:53

LEFT TIME

B

W

V

U

T

S

R

Q

P

O

N

M

L

K

J

I

H

G

F

E

D

C

B

A

Z

Y

X

BEGINS B



Skip

Check

Non è obbligatorio usare tutte le lettere.

La domanda-indizio può essere anche una immagine oppure un audio.





Per assegnare una App come compito a una classe o a un gruppo di alunni, la procedura è la seguente:

- ☐ Entrare nell'area «Myeducaplay»;
- ☐ Dal menù a sinistra scegliere «Mycollection»;
- ☐ Creare una «New collection»;
- ☐ Aggiungere delle App alla «New collection»
- ☐ Accedere al menù «Groups»;
- ☐ Dentro al menù «Groups», cliccare su «Collections»;
- ☐ Aggiungere una «Collection» al gruppo.

In sintesi si tratta di creare una collezione di App e quindi assegnare questa collezione di App al gruppo classe (la collezione può anche contenere una sola App).







danielle de stefano
6 Activities

Membro desde: 30th of December 2011

- My activities
- My favourites
- My collections**
- My groups
- Results
- My tickets
- Inbox



+ Create new collection

From this page you can manage your own collections of activities. If you want to start a collection from scratch, click the button **Create new collection**.

Once generated the collection you must configure the activities that will form the collection. Click the **Add activities** button to add activities to the collection. Clicking on the name of the collection and linked activities will appear. You can remove collection activities by the **X** button or change the order of these activities by dragging them with your mouse.

 **Attività per Matteo**

Edit

Add activities









daniele de stefano
6 Activities

Miembro desde: **30th of December 2016**

- My activities
- My favourites
- My collections**
- My groups
- Results
- My tickets
- Inbox
- Notifications

New Collection

Name

Language

Navigation

Description

Visible ☒ Warning!. Once you mark this collection as visible you will not be able to hide it again

Run mode

[Cancel](#)

Completare la scheda della «New collection»







danielle de stefano
6 Activities

Membro desde: 30th of December 2016

- My activities
- My favourites
- My collections**
- My groups
- Results
- My tickets
- Inbox
- Notifications
- Account settings

[+ Create new collection](#)



From this page you can manage your own collections of activities. If you want to start a collection from scratch, click the button **Create new collection**.

Once generated the collection you must configure the activities that will form the collection. Click the **Add activities** button to add activities to the collection. Clicking on the name of the collection and linked activities will appear. You can remove collection activities by the **X** button or change the order of these activities by dragging them with your mouse.

- **attività di prova** Edit Add activities ✕

You have not added any activity.

+ **Attività per Matteo** Edit Add activities ✕

Aggiungere alla «New collection» tutte le attività (App) che si desidera





- My activities
- My favourites
- My collections**
- My groups
- Results
- My tickets
- Inbox
- Notifications
- Account settings



Paesi scandinavi
esercizio di ripasso
daniele

Quiz



In giro per la Francia
Questionario dedicato alla Francia
(ATTENZIONE: ogni lettera è l'iniziale della risposta corretta oppure è semplicemente all'interno della parola-risposta)
daniele

Alphabet Game



Dettato-1 (f-v)
Dettato per sviluppare la metafonologia
con uso preferenziale delle lettere F e V
daniele

Dictation



Capitali europee
Capitali europee
daniele

Riddle

Aggiungere alla «New collection» tutte le attività (App) che si desidera e cliccare su OK





My activities

My favourites

My collections

My groups

Results

My tickets

Inbox

Notifications

Account settings

D

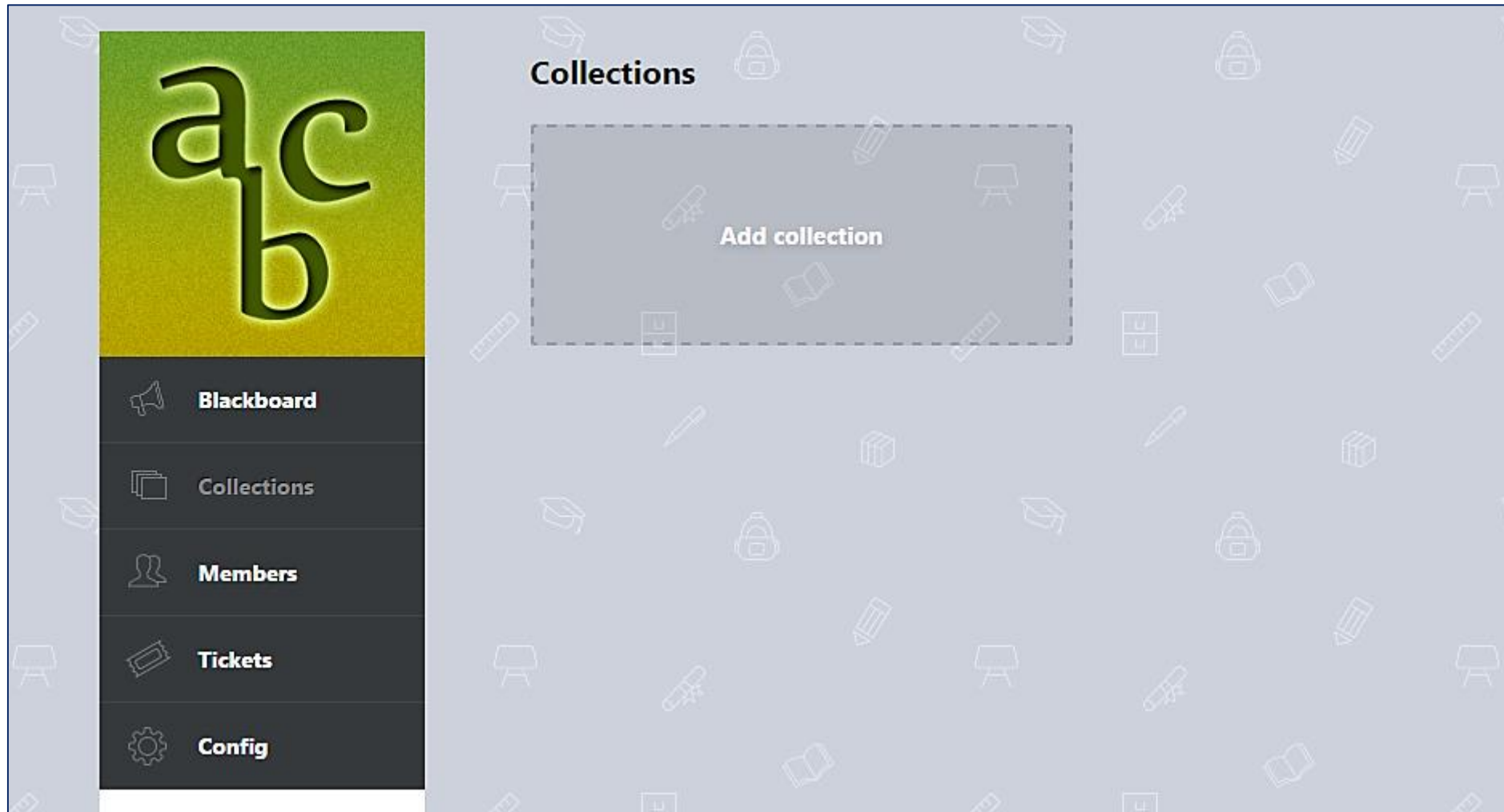
classe 2C

Teachers: **danielle de stefano** - Updated **1 month**

scuola G. Marconi

Aprire il Gruppo, cui si vuole assegnare una Collection, facendo doppio click





Aggiungere una «collection» al gruppo classe (Add collections)





Search by title:

☐



Collection

Attività per Matteo
Compiti ed esercizi per Matteo

☐



Collection

attività di prova
Attività (questa sezione deve essere obbligatoriamente compilata)

☐ Post on the blackboard

Ok

Scegliere la «collection»





Collections

Add collection

New

attività di prova 0 / 2

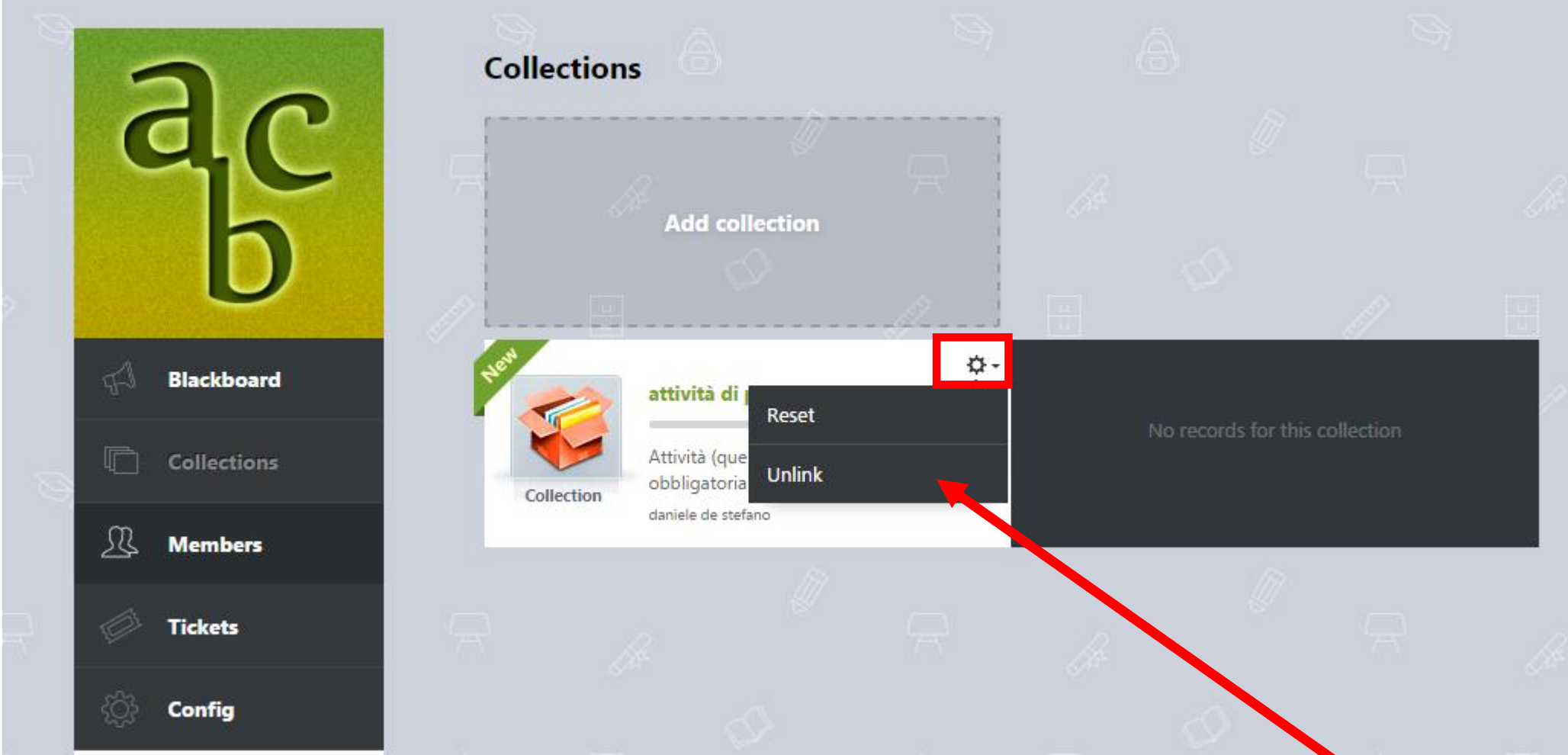
Attività (questa sezione deve essere obbligatoriamente compilata)

daniele de stefano

No records for this collection

Il gioco è fatto: la «collection» è assegnata e quando gli alunni entreranno nel proprio profilo, si troveranno la collection di App da svolgere.





Per togliere una «collection» già assegnata, fare click sulla rotellina e quindi scegliere UNLINK




danielle de stefano
3 Activities

Miembro desde: **30th of December 2016**

-  My activities
-  My favourites
-  My collections
-  My groups
-  **Results**
-  My tickets
-  Inbox
-  Notifications
-  Account settings

 **Report by group**
Results of all users in the group in each of their collections.

Group

[View report](#)

 **Report by user**
Results of a user in the collections of a group.

Group

User

[View report](#)

 **Report by activity**
Report on the implementation of the users in a single activity.

Activity

[View report](#)

 **Report by activities**
Report on the implementation of the users in a set of activities.

[View report](#)

Da «Myeducaplay», sulla sinistra si può accedere alle statistiche, cioè ai risultati ottenuti dai ragazzi/alunni nelle diverse attività → clickare su **RESULTS**





Report by group

Results of all users in the group in each of their collections.

Group

[View report](#)



Report by user

Results of a user in the collections of a group.

Group

User

[View report](#)



Report by activity

Report on the implementation of the users in a single activity.

Activity

[View report](#)



Report by activities

Report on the implementation of the users in a set of activities.

[View report](#)

La statistica fornisce risultati in diversi modi:

- ☐ Report del gruppo
- ☐ Report di un singolo alunno (by user)
- ☐ Report di una singola attività (by activity)
- ☐ Report di più attività (by activities)





daniele de stefano

6 Activities

Miembro desde:

30th of December 2016



My activities



My favourites



My collections



My groups



Results



My tickets



Inbox



Notifications



Account settings



Report by group

Results of all users in the group in each of their collections.

Group

classe 2C

View report



Report by activity

Report on the implementation of the users in a single activity.

Activity

Capitali europee

Capitali europee

Meno di €10

Dettato-1 (f-v)

In giro per la Francia

Paesi scandinavi

Francia in una mappa

Statistica per
singola attività:
scegliere l'attività
di cui si vuole
visionare la
statistica





Dettato-1 (f-v)



	Date	Scoring	Time
1	06-02-2017 14:48	37	17:23
2	06-02-2017 15:00	48	10:35

Statistica per **singola attività**: viene riportata la data in cui è stato svolto l'esercizio e il punteggio (max di punti 100).



[Export to Excel](#)

Notebook > Report by activities

Type Score Date

Labels

[Show all](#)

6 activities found

Type	Activity	Access ▼	Realizations	Average rating	Average time
Alphabet Game	In giro per la Francia	3	0		
Map	Francia in una mappa	6	4	98	01:03
Quiz	Paesi scandinavi	12	11	78	01:05
Wordsearch Puzzle	Meno di €10	15	1	100	02:49
Riddle	Capitali europee	24	2	42	00:26
Dictation	Dettato-1 (f-v)	58	10	33	06:25

Statistica di **tutte le attività**: vengono riportati diversi dati.

- ☐ Nome attività;
- ☐ Numero di accessi (quante volte l'attività è stata utilizzata);
- ☐ Media dei punti realizzati;
- ☐ Media del tempo impiegato.





Collection Attività per Matteo ▼ View report

Scoring criteria Best score ▼

- Best score
- First attempt
- Average

Statistica del **singolo alunno**:
vengono riportati diversi dati.

- ☐ Media dei punti nelle diverse sessioni (se l'attività è stata svolta più volte);
- ☐ Punteggio del primo tentativo;
- ☐ Punteggio migliore totalizzato



 **Export to Excel**Group Collection

Notebook > Matteo > Attività per Matteo

Scoring criteria

Ogni statistica può essere esportata in formato excel





Se si è creata **una pagina Html**, si può incorporare all'interno di essa una App realizzata con Educaplay.

Una modo abbastanza semplice è quello di inserire l'attività in una pagina di un libro digitale; io consiglio di utilizzare (a livello gratuito) «**scribaepub**».

[Link a scribaepub](#)

Si deve aprire il codice sorgente della pagina (c'è un pulsante apposito) e **incollare il codice «iframe»** per l'EMBED (incorporamento).





Esempio di inserimento del codice in una pagina realizzata con «scribaepub»

Contenuto

File ▾ Modifica ▾ Inserisci ▾ Visualizza ▾ Formato ▾ Tabella ▾ Strumenti ▾

Paragrafo ▾ Dimensioni ... ▾ Formattazioni ▾ A ▾ A ▾ <> Codice Sorgente







Codice sorgente con una immagine ma **senza aver incorporato alcuna App**

Codice Sorgente



```
<p></p>
```





Codice sorgente con una immagine e **incorporata una App**

Codice Sorgente



```
<p></p>  
<p><iframe  
src="https://en.educaplay.com/en/learningresources/2838608/html5/meno_di_10.htm"  
width="795" height="690" frameborder="0"></iframe><a  
href="https://en.educaplay.com/en/learningresources/2838608/meno_di_10.htm">Meno di  
&euro;10</a></p>
```



In questo modo la pagina del libro digitale sarà arricchita anche da una App, realizzata con Educaplay (ovviamente il computer o il tablet devono essere collegati ad internet)

Quando la App è realizzata, si scorre verso il basso con il mouse e si trovano i codici per...

- ☐ eventuale link diretto;
- ☐ codice per l'embed.





Directory of learning resources

Activity Language English ▾ Types All ▾ Order by Newest ▾

66891 Results

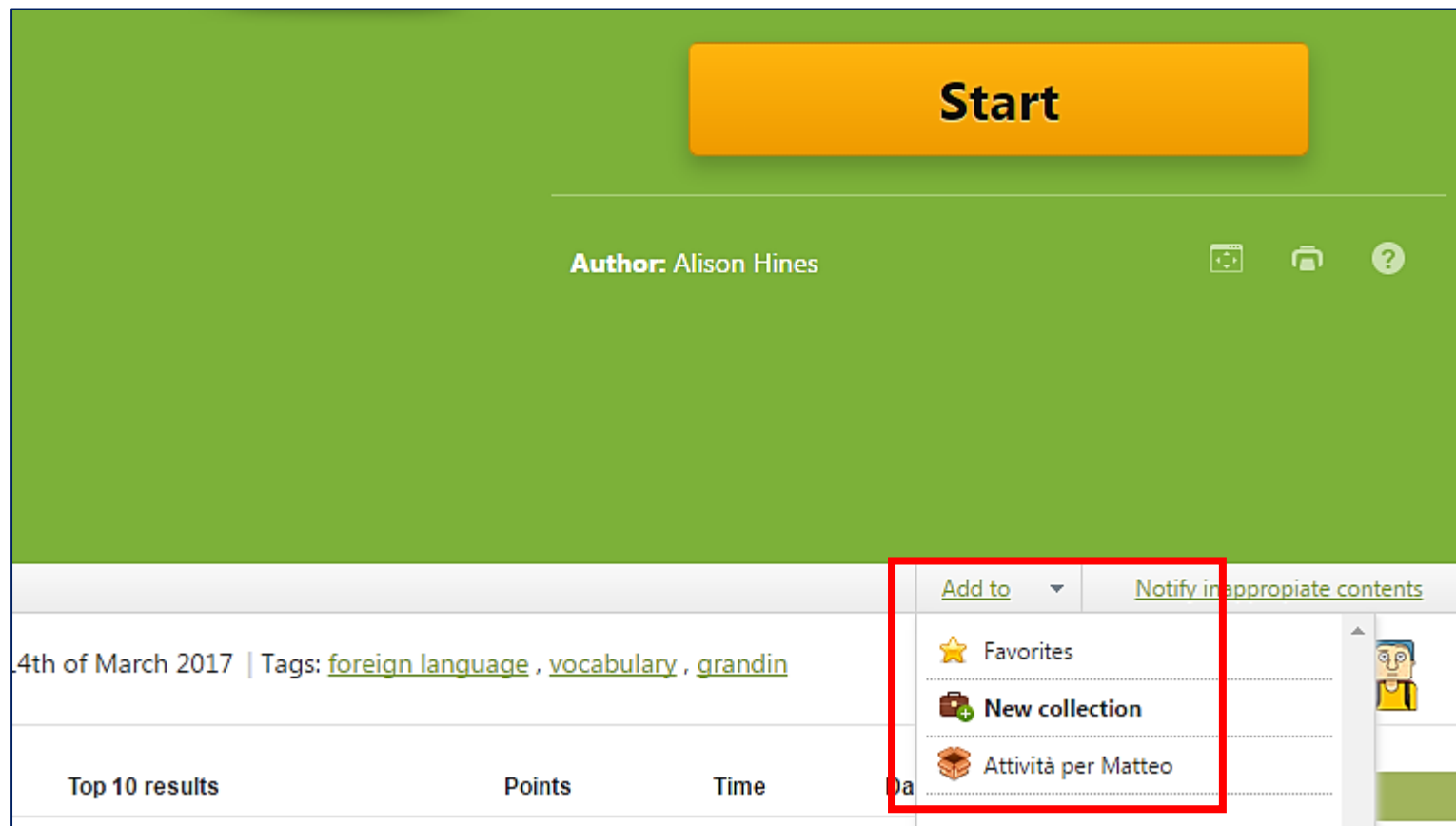
 Quiz	#17.Income - Wealth Inequality 0 Like #17. Income and Wealth Inequality: Crash Course Economics ---> http://bit.ly/2mmDzoL Lola Nguyen	 Matching Mosaic Game	Vocab Thinking in Pictures HARD 0 Like Temple Grandin Thinking in Pictures Alison Hines
 Matching Mosaic Game	Vocab Thinking in Pictures 0 Like Temple Grandin Thinking in Pictures Alison Hines	 Crossword	Clothes 2 0 Like Look at the pictures and write the right word. Marta Alibés Vall-Ilosada

Cliccare su **LEARNING RESOURCES** e selezionare la App che si desidera utilizzare e **aprirla** (doppio click).

Vi sono dei filtri per cercare le App:

- ☐ Lingua utilizzata;
- ☐ Tipo di esercizio.





Scendere con il mouse in basso e clicare su **ADD TO**; si apre una tendina da cui si può scegliere se inserire la App in una «**nuova Collection**» o in una «**Collection già esistente**».

