



# TECNOLOGIE PER LA DIDATTICA

# quali applicazioni?



**Applicazioni desktop**

**Applicazioni web-based**



# Applicazioni desktop

Un'applicazione desktop è un'applicazione che viene eseguita fisicamente sul vostro computer: è stata precedentemente **installata** e viene distribuita sotto forma di applicazione che può essere installata dall'utente.





# Applicazioni web-based

Un'applicazione web-based risiede su una **nuvola** (da qui 'cloud'): viene resa fruibile attraverso la connessione ad un altro sistema (tramite Internet ad esempio). Non richiede un'installazione (l'utente di solito accede all'applicazione da un browser) ma richiede una connessione ad Internet per essere utilizzata.





# Applicazioni desktop/web-based

	Applicazioni desktop	Applicazioni cloud
<b>Installazione del software</b>	L'applicazione deve essere installata prima di essere utilizzata.	Nessuna installazione è richiesta (a parte il browser se l'applicazione verrà fruita tramite browser).
<b>Utilizzo delle risorse</b>	L'applicazione utilizza le risorse della macchina su cui è installata. Per applicazioni che hanno un carico computazionale cospicuo sono presenti requisiti hardware ben definiti.	Il carico computazionale è quasi interamente gestito dal service provider che offre il servizio, riducendo i requisiti hardware della macchina che utilizza il servizio.



# Applicazioni desktop/web-based

	Applicazioni desktop	Applicazioni cloud
<b>Aggiornamenti</b>	L'applicazione deve essere aggiornata manualmente dall'utente o da un amministratore di sistema	L'utente accede sempre all'ultima versione del software disponibile senza dover installare nulla: l'applicativo caricato dal browser è sempre aggiornato dal service provider, nulla è a carico dell'utente.
<b>Indipendenza dalla piattaforma</b>	Alcune applicazioni sono disponibili solo per determinate piattaforme (es. MacOSX, Windows), lasciando scoperte altre piattaforme comunque utilizzate da alcuni utenti (Linux, FreeBSD).	Dato che molte applicazioni sono fruibili tramite un browser, molte delle applicazioni cloud sono indipendenti dalla piattaforma dell'utente



# Applicazioni desktop/web-based

	Applicazioni desktop	Applicazioni cloud
<b>Indipendenza/Utilizzo della rete</b>	Un applicativo desktop è indipendente dalla presenza della rete (se la funzione principale non è quella di utilizzare la rete).	Senza connessione di rete, un'applicazione cloud non può funzionare
<b>Autenticazione e autorizzazione</b>	L'autenticazione e l'autorizzazione sono demandate al sistema operativo. Dato che questa pratica è tipicamente consolidata e ben documentata, un'applicazione desktop è <i>solitamente</i> più sicura della controparte cloud	L'autenticazione e l'autorizzazione sono realizzate su una rete non sicura quale Internet, che può essere manomessa e/o monitorata.



# Applicazioni desktop/web-based

	Applicazioni desktop	Applicazioni cloud
<b>Backup</b>	I dati sono solitamente memorizzati sul pc dell'utente, che deve provvedere ad effettuare un backup cadenzato dei dati (se non previsto dall'amministratore di sistema).	I dati sono quasi interamente gestiti dal service provider, che deve provvedere al corretto backup dei dati e al ripristino in caso di failure.





# Applicazioni desktop nella didattica

- Microsoft Power Point/OpenOffice Impress per gli ipermedia – presentazioni multimediali
- ActivInspire/Notebook/Easiteach per gli asset digitali
- Didapages per gli e-book
- Hot potatoes/Quiz Faber per gli esercizi interattivi
- iMindMap per le mappe mentali
- Reader2D per i minisiti
- Windows Movie Maker per i video
- Audacity per gli audio





# Applicazioni web-based nella didattica

- Blogger/Wordpress per i blog
- Google Drive/Dropbox per gli archivi online
- Calameo/Youblisher per i libri sfogliabili
- Prezi per le presentazioni multimediali
- Glogster per i poster interattivi
- Storybird per le storie illustrate
- Wetransfer per il trasferimento file
- Symbaloo/Delicious per la gestione dei preferiti
- Animoto per i video
- Mindomo per le mappe mentali/concettuali
- Dipity per le linee del tempo
- Blendspace per le lezioni online
- Edmodo/Moodle per le classi virtuali



# Come imparare uso di un'applicazione

**demo prodotto**

**tutorial**

**progetto e realizzo mio prodotto**

**manuale per approfondimento**

# quali modalità?



## Creazione di contenuti

- Necessità di un modello in 7 fasi
  - ✓ Dream (brainstorming)
  - ✓ Explore (collezionare risorse e informazioni)
  - ✓ Map (strutturare idee e pensieri)
  - ✓ Make (sviluppare o creare un prodotto)
  - ✓ Ask (confronto e riflessione su prodotto e processo)
  - ✓ Re-make (eventuali aggiustamenti o rifacimenti sulla base del feedback)
  - ✓ Show (presentazione del prodotto)