

1. Un'azione didattica con questi focus: a) diritti d'autore e licenze, b) creazione di presentazioni animate, video didattici, storie digitali, c) mappe concettuali, ecc., aiuta a sviluppare una precisa area della competenza digitale. Quale?

- A Memorizzazione dell'informazione.
- B Creazione di contenuti digitali.
- C Sicurezza informatica.
- D Programmazione informatica.

2. Quali tra le app elencate sono state ideate appositamente per la realizzazione di mappe mentali o concettuali?

- A Mentimeter e Kahoot!.
- B Mindomo e Cmap.
- C Word ed Excel.
- D Padlet e Canva.

3. La tassonomia di Bloom è un sistema organizzato:

- A in sei livelli successivi, dal più semplice al più complesso, che descrivono l'output di un'azione didattica.
- B in tre livelli, equiparabili in termini di complessità, che definiscono il comportamento degli alunni durante un'azione didattica.
- C in un unico livello, articolato in ventisette diverse aree che descrivono la personalità dell'alunno.
- D in novantadue livelli estremamente dettagliati, che descrivono il ruolo dell'insegnante nella conduzione delle attività didattiche.

4. Quando un'app chiede di fare "tap", cosa sta invitando a fare?

- A Pizzicare.

- B Toccare con singolo tocco.
- C Ingrandire.
- D Scuotere.

5. Un *Learning Management System* (LMS) è:

- A una figura che affianca Dirigente e DSGA nell'organizzazione didattica della scuola, guidando i docenti nella scelta dei testi e nella definizione della progettazione annuale.
- B uno strumento di progettazione, come il lesson plan, che guida il docente nell'organizzazione della lezione.
- C una app che consente l'archiviazione e l'organizzazione dei materiali didattici in cartelle e sotto-cartelle.
- D un software o un applicativo web based che incorpora le funzioni necessarie all'implementazione di un sistema organizzato di erogazione di corsi per la formazione.

6. Un'azione didattica con questi focus: a) diritti d'autore e licenze, b) creazione di presentazioni animate, video didattici, storie digitali, c) mappe concettuali, ecc., aiuta a sviluppare una precisa area della competenza digitale. Quale?

- A Sicurezza informatica.
- B Memorizzazione dell'informazione.
- C Creazione di contenuti digitali.
- D Programmazione informatica.

7. Quale tra le seguenti attività NON facilita lo sviluppo della competenza collaborativa tramite le tecnologie?

- A Monitoraggio e supporto degli studenti durante la co-creazione di conoscenza in ambienti digitali.
- B Creazione di blog o voci wiki in piccolo gruppo.
- C Valutazione tra pari attraverso l'uso degli strumenti di commento e revisione.
- D Revisione autonoma delle attività realizzate prima della consegna al docente.

8. L'insegnante può creare un Digital Storytelling attraverso molti applicativi diversi. Quale tra i seguenti NON sarebbe utile allo scopo?

- A MooneyGo.
- B Animoto.
- C Powtoon.
- D Canva.

9. Quali tra questi sono *Learning Management System*?

- A Canva e Stencil.
- B Kahoot! e Mentimeter.
- C Moodle e Blackboard.
- D Google Drive e Dropbox.

10. Il termine Podcast identifica uno strumento che può essere utilizzato in ambito scolastico. Ma che cos'è?

- A Il Podcast raccoglie programmi audio, a volte accompagnati da video, pubblicati sul web che vengono solitamente aggiornati a intervalli regolari.
- B Un Podcast è un tipo particolare di auricolari che trasformano l'ascolto della musica in un'esperienza tridimensionale, grazie a tecnologie avanzate di realtà virtuale.
- C Le Podcast sono delle cuffie senza filo, che si collegano ai dispositivi mobili tramite Bluetooth.
- D Il Podcast è una app che monitora elementi come il numero di passi giornaliero o il battito cardiaco, fornendo importanti informazioni sul nostro allenamento.

(SOLUZIONI: $1b - 2c - 3a - 4b - 5d - 6c - 7d - 8a - 9c - 10a$)