



REPUBBLICA
ITALIANA



PROVINCIA AUTONOMA
DI TRENTO

Informativa sull'utilizzo di applicativi digitali a scopo didattico

Gentili Genitori,

nell'intento di sviluppare le conoscenze e le competenze in tutte le discipline scolastiche, e potenziare quelle informatiche, durante lo svolgimento delle attività scolastiche a partire dall'anno 2023/2024, potranno essere utilizzate dagli alunni alcune **applicazioni digitali a scopo didattico**, disponibili gratuitamente su internet.

Di seguito la lista e le finalità principali.

Si invita a leggere le privacy policy dei siti ai link di seguito indicati.

Alcuni siti **potrebbero trattare i dati anche al di fuori dell'Unione europea. Barrando e utilizzando il servizio, l'utente accetta le rispettive informative privacy esprimendo il consenso al trattamento dei dati per lo svolgimento degli esercizi didattici e al (possibile) trasferimento dei dati extra UE.**

- **ETWINNING** - piattaforma che permette gemellaggi con realtà scolastiche di altri paesi
<https://twinspace.etwinning.net/122425/members/invite-students>
- **QUIZLET / QUIZLET LIVE** - percorsi per l'apprendimento di contenuti in lingua inglese attraverso flashcards e quiz interattivi, <https://quizlet.com/it> , gestione privacy: <https://quizlet.com/privacy>. **Nota: per l'attivazione di Quizlet si richiede e-mail del genitore.**
- **EDPUZZLE** - fruizione e creazione di video interattivi inclusivi di contenuto e lingua, <https://edpuzzle.com>, gestione privacy: <https://edpuzzle.com/privacycenter> .
- **MINECRAFT** - creazione di giochi con blocchi : <https://minecraft.net>
- **CANVA FOR EDUCATION** - programmi per lezioni, infografiche, poster, video: <https://canva.com>
- **PIXTON EDU** - creazione di fumetti: <https://edu-es.pixton.com>
- **TOONY TOOL** - creazione di fumetti animati : <https://toonytool.com>
- **PREZI** - presentazione interattive: <https://prezi.com>
- **EMAZE** - creazione presentazione personalizzate : <https://emaze.com>
- **POWTOON** - creazione di video animati e presentazioni: <https://www.powtoon.com>
- **BOOK CREATOR** - creazione di libri digitali: <https://bookcreator.com>
- **THINGLINK** - arricchire immagini, video e tour virtuali con l'inserimento di informazioni e collegamenti aggiuntivi: <https://www.thinglink.com>
- **MENTIMETER** - permette di creare presentazioni interattive e di ottenere feedback con elementi interattivi come domande, sondaggi, word cloud: <https://www.mentimeter.com>
- **COOGLE** - creazione di mappature mentali: <https://www.coggle.it>
- **MINDMEISTER** - creazione di mappature mentali: <https://www.mindmeister.com/it>
- **XMIND** - gestione di mappe mentali o concettuali : <https://xmind.app>
- **MIRO** - creazione di mappature mentali: <https://miro.com/it/>
- **WORDWALL** - creazione di quiz, giochi di parole e abbinamenti: <https://wordwall.net>
- **LEARNING APPS** - creazione di moduli interattivi: <https://learningapps.org>
- **QUIZIZZ** - revisione pre-test, compiti di gruppo, valutazioni formative, quiz pop: <https://quizizz.com>
- **AUDACITY** - registrare e modificare l'audio: <https://www.audacityteam.org>
- **APOWERSOFT** - registrazione audio e video, conversione di formati digitali: <https://apowersoft.it>
- **SCREENCAST O MATIC** - permette di realizzare video catturando audio e ciò che viene mostrato a desktop: <https://screencast-o-matic.com>
- **CAM SCANNER** - scansionare documenti e condividere foto come JPEG o PDF: <https://camsScanner.com>
- **SCRATCH** - metodologia a blocchi per insegnare la programmazione agli studenti: <https://scratch.mit.edu>

- **PIATTAFORMA CSFIRST PER CODING** - piattaforma per realizzare progetti di coding per intere classi: <https://csfirst.withgoogle.com/>
- **PADLET** - bacheca virtuale dove si possono caricare, posizionare e condividere qualsiasi tipo di file e materiali: <https://padlet.com>
- **THINKERCAD** - modellazione 3D e simulazione di circuiti elettronici di proprietà di Autodesk: <https://thinkercad.com>
- **SKETCHUP FOR SCHOOL** - applicazione di computer grafica per la modellazione 3D: <https://scatchup.com>
- **GEOGEBRA** - fornisce strumenti per lo studio di geometria, algebra e analisi: <https://geogebra.com>
- **DIAGRAM.NET** - creazione di diagrammi di flusso, wireframe, diagrammi UML, organigrammi e diagrammi di rete: <https://www.diagrams.net>
- **DOTSTORMING** - creazione e condivisione di presentazioni, lavagna multimediale per brainstorming, strumento per sondaggi: <https://dotstorming.com/>
- **ZAPLYCODE** - strumento per il coding: <https://zaplycode.it>
- **CODE** - piattaforma per il coding: <https://code.org/>
- **MAKECODE** - programmazione di scheda elettronica microbit: <https://makecode.microbit.org/>
- **ARDUINO** - programmazione elettronica: <https://www.arduino.cc/education>
- **COSPACES** - creazione di ambienti VR e AR (realtà virtuale e realtà aumentata), gaming, story telling: <https://cospaces.io/edu/>
- **PHOTOPEA** - strumento di modifica di immagini e foto, applicare effetti: <https://www.photopea.com>
- **DESIGN.CRICUT** - disegnare e programmare la macchina da stampa e da taglio CriCut: <https://design.cricut.com/#/>
- **FLAT FOR DOCS** - creare piani di lezione incentrati sulla composizione e compiti di teoria musicale: <https://flat.io>
- **KAHOOT** - fruizione e creazione di quiz interattivi, <https://kahoot.com/>, gestione privacy: <https://kahoot.com/privacy-policy/>
- **ARTSTEPS** - creazione di percorsi espositivi 3d per visite di arte virtuali, <https://www.artsteps.com/>
- **GENIALY** - piattaforma per creare contenuti interattivi: <https://genial.ly/it/>
- **PANQUIZ** - creazione di moduli interattivi: <https://panquiz.com/>
- **MUSESCORE** - software di notazione musicale - <https://musescore.org/it>

L'accesso agli applicativi avverrà esclusivamente attraverso l'account scolastico istituzionale dell'alunna/o, ossia Google Login: cognome.nome@roveretoest.it.

Si richiede, pertanto, autorizzazione dei genitori/tutori per l'accesso, il trattamento dati e l'utilizzo di tali applicazioni da parte dell'alunna/o.

Cognome e nome dell'alunna/o

.....

Firma dei genitori/tutori

.....

Data

.....