



All'interno di queste 3 macro aree, troverete poi le applicazioni ulteriormente declinate in 25 categorie, tra cui gamification, lavagne condivise, creazione di quiz, video editor, animazioni, strumenti di presentazione, podcast, timelines, mappe, infografiche, storytelling, solo per citarne alcune.

I vari contenitori sono rappresentati da cerchi di dimensioni diverse, in relazione al numero delle risorse contenute. Dovete cliccare all'interno degli spazi per visualizzare le singole applicazioni ingrandite.

L'obiettivo di AppInventory non è quello di promuovere le capacità tecniche nell'uso pratico delle singole applicazioni, ma piuttosto quello di ispirare i docenti durante la micro-progettazione delle attività didattiche.

*“AppInventory vuole essere una sorta di “cassetta degli attrezzi” ben fornita per suggerire attività originali, aumentarne la varietà e offrire agli studenti gli strumenti per creare e reinterpretare contenuti culturali.”*

Al progetto hanno contribuito numerosi studenti dell'Università di Udine che, con compiti diversi, hanno reso possibile la creazione di questo catalogo: è stata una concreta ed impegnativa esperienza di didattica attiva che ha coinvolto 138 studenti nell'arco di due anni e che non si sarebbe potuta coordinare e portare a termine senza il supporto di piattaforme Cloud per la condivisione e la collaborazione.

[Vai su AppInventory](#)

{jcomments on}

{loadposition user6}