



SMART Lessons e SMART Evaluation Meter



Cofinanziato
dall'Unione europea

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili. Progetto nr 2022-1-IT02-KA220-SCH-000087091





Il documento è di proprietà dei membri del partenariato SMART LESSON.
Nessuna copia o distribuzione, in qualsiasi forma o mezzo, è consentita
senza il previo accordo scritto del titolare dei diritti di proprietà.

Attribuzione - Non Commerciale - Non Opere Derivate
CC BY-NC-ND

SMART Lessons e SMART Evaluation Meter

Contenuti

Progettazione di una lezione intelligente	1
Modello per la progettazione di una lezione SMART	1
DESCRIVERE I DATI PRINCIPALI DELLA LEZIONE	1
DEFINIRE I RISULTATI DI APPRENDIMENTO (COMPETENZE CHIAVE MIRATE)	2
Strumenti di indagine Competenze digitali per l'apprendimento permanente	2
<i>Competenze chiave</i>	2
APPLICAZIONE PRE-TEST	3
Questionari sulle competenze digitali	4
SELEZIONA Strumenti digitali/app	5
PROGETTAZIONE DELLA LEZIONE INTELLIGENTE IN 4 FASI	6
POST-TEST: RIVALUTATE LE COMPETENZE DEI VOSTRI STUDENTI	7
Misuratore di valutazione intelligente	7
L'obiettivo principale del misuratore di valutazione SMART	7
Contatore di valutazione intelligente: metodo di distribuzione	8
Integrare lezioni intelligenti e contatore di valutazione intelligente	8
Valutazione digitale nelle lezioni SMART	8
Modello per la descrizione degli strumenti digitali	9

Progettazione di una Smart Lesson

L'approccio (unire le competenze alle applicazioni) può essere utilizzato per qualsiasi materia, perché la stessa competenza può essere coltivata da diversi punti di vista.

- Quando si prepara una lezione intelligente, è importante riflettere sulle competenze che verranno potenziate dallo studente alla fine della lezione
- Lavorare sugli stessi set di competenze attraverso più angolazioni/discipline favorisce il concetto di unità della conoscenza.

Focus to specific
Skill/skills



Selection of
Apps (tools)



Evaluation: students'
competence - smart
lesson's efficiency -
tools' effectiveness

Modello per la progettazione di una Smart Lesson

DESCRIVERE I DATI PRINCIPALI DELLA LEZIONE

Descrivere i dati principali di una lezione intelligente: Titolo, Argomento, Argomento specifico, Obiettivo principale, Durata, Contesto, Scuola/Autore.

Main Data of Your SMART Lesson

Title:	
Subject:	
Specific topic:	
Main target:	
Duration:	
Context:	
School/Author:	

Figura 1. Tabella con i dati principali di una SMART Lesson su Moodle

DEFINIRE I RISULTATI DI APPRENDIMENTO (COMPETENZE CHIAVE MIRATE)

Specificare le competenze tecniche, digitali e di apprendimento permanente che saranno sviluppate dalla SMART Lesson.

Strumenti di indagine Competenze digitali per l'apprendimento permanente Competenze chiave

La Commissione europea collabora con gli Stati membri dell'UE per sostenere e rafforzare lo sviluppo delle competenze chiave e delle abilità di base per tutti, fin dalla più tenera età e per tutta la vita. Le competenze chiave comprendono le conoscenze, le abilità e le attitudini necessarie a tutti per la realizzazione e lo sviluppo personali, l'occupabilità, l'inclusione sociale e la cittadinanza attiva.

L'approccio consiste nel promuovere le competenze chiave attraverso:

- Fornire un'istruzione, una formazione e un apprendimento permanente di alta qualità per tutti.
- Sostenere il personale educativo nell'implementazione di approcci all'insegnamento e all'apprendimento basati sulle competenze.
- Incoraggiare una varietà di approcci e contesti per l'apprendimento continuo.
- Esplorare gli approcci per valutare e convalidare le competenze chiave

Cosa si sta facendo

Il Consiglio ha adottato una raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente basata su una proposta della Commissione. La raccomandazione individua otto competenze chiave necessarie per la realizzazione personale, uno stile di vita sano e sostenibile, l'occupabilità, la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale:

- Alfabetizzazione
- Multilinguismo
- Competenze numeriche, scientifiche e ingegneristiche
- Competenze digitali e tecnologiche
- Capacità interpersonali e capacità di adottare nuove competenze
- Cittadinanza attiva
- Imprenditorialità
- Consapevolezza ed espressione culturale

La raccomandazione del Consiglio fornisce un quadro di riferimento comune europeo sulle competenze chiave per i responsabili politici, gli erogatori di istruzione e formazione, le parti sociali e gli stessi discenti. Presenta inoltre modi efficaci per promuovere lo sviluppo delle competenze attraverso approcci didattici innovativi, metodi di valutazione e supporto al personale educativo.

Ricorsi

<https://education.ec.europa.eu/focus-topics/improving-quality/key-competences>

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?toc=OJ:C:2018:189:TOC&uri=uriserv:OJ.C..2018.189.01.0001.01.ENG>

APPLICARE IL PRE-TEST

Valutare le competenze esistenti degli studenti. In particolare, le competenze tecniche, digitali e di apprendimento permanente che saranno sviluppate. Consentite agli studenti di accedere a Moodle per completare gli strumenti di indagine/quiz disponibili come pre-test.

- Alfabetizzazione all'informazione e ai dati Sondaggio/Quiz
- Comunicazione e collaborazione Sondaggio/Quiz
- Sondaggio/quiz sulla sicurezza
- Sondaggio/quiz sulla creazione di contenuti digitali
- Risoluzione dei problemi Sondaggio/Quiz sulla parte superiore del modulo
- Sondaggio/quiz sull'apprendimento permanente

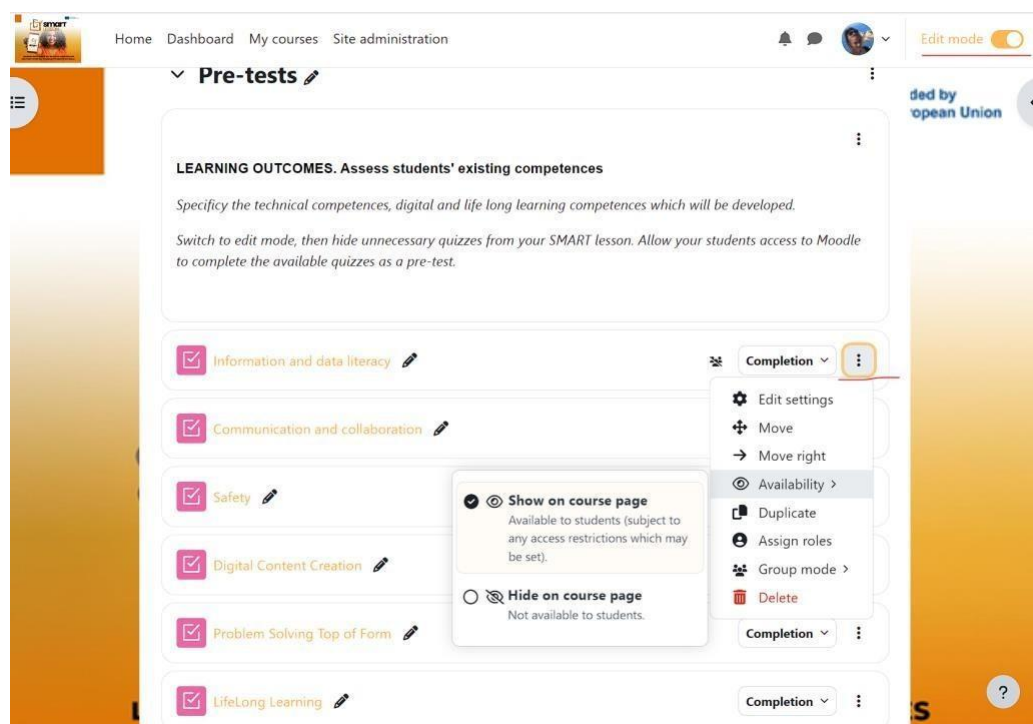


Figura 2. Passare alla modalità di modifica, quindi nascondere nella pagina del corso (da "Disponibilità") i quiz non necessari della SMART Lesson.

Questionari sull'apprendimento permanente

1. Su una scala da 1 a 5, come valuterrebbe l'efficacia della lezione intelligente nel migliorare le sue competenze di apprendimento permanente?
- 1 (Per nulla efficace) 2 (Poco efficace) 3 (Moderatamente efficace) 4 (Molto efficace) 5 (Estremamente efficace)
2. Quali aspetti specifici della lezione intelligente hanno contribuito maggiormente allo sviluppo delle

competenze di apprendimento permanente? (Selezionare fino a tre)

Chiarezza delle istruzioni Attività interattive Pertinenza dei contenuti Opportunità di riflessione Uso di supporti multimediali Altro (specificare)

3. La lezione intelligente vi ha incoraggiato a esplorare nuove opportunità di apprendimento al di fuori della classe?

Sì No Non so

4. Quanto pensi che la lezione intelligente ti abbia preparato ad applicare le competenze acquisite in situazioni di vita reale?

Molto bene Moderatamente bene Non molto bene Per nulla

5. Quali sono le competenze di apprendimento permanente che ritiene di aver sviluppato maggiormente grazie alla lezione intelligente? (Selezionare tutte quelle che si applicano)

Pensiero critico Risoluzione dei problemi Creatività Comunicazione Collaborazione
Adattabilità Altro (specificare)

6. La lezione intelligente ha aumentato la vostra motivazione a impegnarvi in attività di apprendimento autonomo?

Sì, in modo significativo Sì , un po' No , non proprio. No , per niente

7. Quanto è probabile che applichi le competenze e le conoscenze acquisite con la lezione intelligente ai vostri futuri sforzi di apprendimento?

Molto probabile. Alquanto probabile. Neutro. Non molto probabile. Non probabile affatto

8. La lezione intelligente ha stimolato in voi un senso di curiosità e di indagine verso l'apprendimento di nuove cose?

Sì, fortemente Sì , in qualche misura No, non proprio No , per niente

9. Secondo voi, quanto la lezione intelligente è riuscita a soddisfare i diversi stili di apprendimento e le diverse preferenze?

Molto bene Moderatamente bene Non molto bene Per niente

10. Quanto siete complessivamente soddisfatti del contributo della lezione intelligente al vostro percorso di apprendimento permanente?

Molto soddisfatti Poco soddisfatti Neutrali. Un po' insoddisfatti Molto insoddisfatti

11. Consigliereste ai vostri colleghi lezioni intelligenti simili, incentrate sulle competenze di apprendimento permanente?

Sì, sicuramente Sì , forse No , probabilmente no No , sicuramente no

Questionari sulle competenze digitali

5a Alfabetizzazione all'informazione e ai dati

1. Quanto vi sentite sicuri nel cercare informazioni online per i vostri compiti scolastici?

Molto fiducioso Fiducioso Non molto fiducioso

2. Quanto spesso controllate la credibilità delle fonti quando fate ricerche online?

Sempre Qualche volta Raramente

3. Vi sentite in grado di discernere tra informazioni affidabili e inaffidabili trovate online?

Sì, sicuramente Un po' No , per niente

4. Quanto spesso incontrate difficoltà nell'interpretare dati o statistiche presentati in articoli o relazioni?

Frequentemente Occasionalmente raramente

5. Siete a vostro agio nell'utilizzare strumenti o software digitali per organizzare e analizzare i dati per i vostri progetti scolastici?

Molto confortevole Comodo Non confortevole

5b Comunicazione e collaborazione

1. Con quale frequenza collaborate con compagni di classe o di lavoro su progetti o compiti digitali?

Frequentemente Occasionalmente raramente

2. Quali strumenti di comunicazione digitale utilizzate più spesso per collaborare con gli altri? (Selezionare tutti quelli che si applicano)

Email Applicazioni di messaggistica (ad es. WhatsApp, Messenger) Piattaforme di videoconferenza (ad es. Zoom, Google Meet)
Piattaforme di social media (ad es. Facebook, Instagram) Strumenti di collaborazione online (ad es. Google Drive, Microsoft Teams)
Altro (specificare)

3. Su una scala da 1 a 5, quanto si sente a suo agio nell'utilizzo di strumenti digitali per la comunicazione e la collaborazione? (1 non si sente affatto a suo agio, 5 è molto a suo agio).

1 2 3 4 5

4. Quali sono le sfide da affrontare quando si collabora con altri in modo digitale? (Selezionare tutte le opzioni)

Difficoltà nel coordinare gli orari Problemi tecnici con gli strumenti digitali
Scomunicazione o incomprensione di chiarezza nei ruoli o nelle responsabilità
Altro (specificare)

5. Sareste interessati a partecipare a workshop o sessioni di formazione incentrati sul miglioramento delle vostre capacità di comunicazione e collaborazione digitale?

Sì, sicuramente Forse No

5c Creazione di contenuti digitali

1. Con quale frequenza create contenuti digitali (ad esempio, presentazioni, video, grafica) per i compiti scolastici?

Frequentemente Occasionalmente raramente

2. Quali sono gli strumenti digitali o i software che utilizzate più spesso per creare contenuti?

Software di presentazione (ad esempio, PowerPoint, Google Slides) Software di editing video (ad esempio, iMovie, Adobe Premiere) Software di progettazione grafica (ad esempio, Canva, Adobe Photoshop)
Altro (specificare)

3. Quanto vi sentite sicuri nel citare e accreditare le fonti quando utilizzate contenuti digitali creati da altri?

Molto fiducioso Fiducioso Non molto fiducioso

4. Avete ricevuto istruzioni o indicazioni sulla creazione di contenuti digitali e sulle leggi sul copyright?

Sì No

5. Siete interessati a saperne di più sulla creazione di contenuti digitali e sulle leggi sul copyright?

Sì, sicuramente Forse No

5d Sicurezza

1. Con quale frequenza vi imbattete in potenziali rischi o minacce durante l'utilizzo di dispositivi digitali o di Internet?

Frequentemente Occasionalmente raramente

2. Quali misure di sicurezza online adottate attualmente? (Selezionare tutte quelle che si applicano)

Utilizzo di password forti Evitare di condividere informazioni personali online Utilizzo di software antivirus Aggiornamenti regolari di software e applicazioni Altro (specificare)

3. Quanto vi sentite a vostro agio nel gestire le impostazioni sulla privacy delle piattaforme di social media e di altri account online?

Molto confortevole Comodo Non molto confortevole

4. Avete mai subito cyberbullismo o molestie online?

Sì No

5. Siete interessati a saperne di più sulle pratiche e sulle strategie di sicurezza online?

Sì, sicuramente Forse No

5e Problem Solving Top of Form

1. Quanto spesso incontrate problemi o sfide digitali durante l'uso della tecnologia per scopi scolastici o personali?

Frequentemente Occasionalmente raramente

2. Quando vi trovate di fronte a un problema digitale, qual è il vostro approccio tipico per risolverlo?

Trovare diverse soluzioni finché non ne funziona una Chiedere aiuto ad amici o familiari Cercare tutorial o guide online Chiedere assistenza agli insegnanti o ad altri adulti Altro (specificare)

3. Quanto vi sentite sicuri della vostra capacità di risolvere i problemi digitali in modo indipendente?

Molto fiduciosi Poco fiduciosi Non molto fiduciosi

4. Quali sono gli strumenti o le risorse digitali che trovate più utili per risolvere i problemi?

Motori di ricerca (ad esempio, Google) Forum o comunità online Siti piattaforme educative Software o app progettati per la risoluzione di problemi Altro (specificare)

5. Sareste interessati a partecipare a workshop o sessioni di formazione incentrati sul miglioramento delle vostre capacità di risoluzione dei problemi digitali?

Sì, sicuramente

Forse

No

SELEZIONA Strumenti/app digitali

Descrivete le applicazioni applicate selezionate e le relative abilità/competenze nella vostra Lezione SPART oppure sfogliate la "Biblioteca degli strumenti digitali" su Moodle e trovate le applicazioni utili con le relative descrizioni e poi fate le vostre selezioni per le vostre Lezioni SMART e le relative competenze mirate. Potete anche dare il vostro contributo alla Biblioteca degli strumenti digitali descrivendo uno strumento digitale.

PROGETTAZIONE DELLA SMART LESSON IN 4 FASI

FASE_1: Introduzione al compito digitale

Step 1 – eTASK Introduction to the digital task	(Introduction to the topic, explanation of the different learning outcomes, general introduction to the activities to be carried out: this is a brief introduction to present the topic and the activities to the students) • Topic Introduction: A brief introduction to the subject matter, emphasizing the importance of digital skills. • Learning Outcomes Explanation: Explain how using these apps will contribute to achieving the specified learning outcomes. ○ Activity Overview: Outline the main activities, including research, organization, and assessment tasks.
--	---

FASE_2: Esecuzione digitale del compito

Step 2 – eEXECUTION Digital execution of the task	(Execution of the task, description of the tasks/subtasks that will be carried out with the help of the apps/digital technology) ○ Individual Research and Learning: Students use the educational resource app to learn about a specific topic and take notes. ○ Task Organization: Using the project management tool, students plan and organize their learning activities and timelines. ○ At-Home Execution: Encourage students to engage in these tasks at home, promoting a comfortable and self-paced learning environment.
--	---

FASE_3: Correzione digitale del compito

Step 3 – eCORRECTION Digital correction of the task	(Describe the different options: self-correction, digital correction with the teacher and with the classroom) • Self-Correction: Students use digital tools (like grammar checkers or fact-checking websites) to review their work. • Teacher Feedback: Teachers provide feedback digitally, focusing on content comprehension and digital skill application. ○ Classroom Interaction: Incorporate opportunities for students to share their work with peers digitally, encouraging collaborative learning and peer assessment)
--	---

FASE_4: Valutazione del compito digitale

Step 4 – eASSESSMENT

Evaluation of the digital task

(describe how to measure the achievement of the learning outcomes, evaluate the lesson with regard to the 3 different learning outcomes, optimize the lesson - *Please, propose some examples of questions for each of the 3 levels*)

- **Measuring Learning Outcomes:** assess if the 3 different types of competences (technical, digital, life-long learning have been achieved)
- **Evaluating Lesson Effectiveness:** assess how effectively the lesson facilitated and improved the learning experience of students.
- **Optimization for Future Lessons:** Gather student feedback to refine and enhance future digital lessons.
- *How confident the students feel in using mobile devices/apps in the classroom and in self-study?*

POST-TEST: RIVALUTATE LE COMPETENZE DEI VOSTRI STUDENTI.

Consentite agli studenti di completare i questionari/quiz disponibili come post-test. Ricordate che i test pre e post devono essere gli stessi.

- Alfabetizzazione all'informazione e ai dati Sondaggio/Quiz
- Comunicazione e collaborazione Sondaggio/Quiz
- Sondaggio/quiz sulla sicurezza
- Sondaggio/quiz sulla creazione di contenuti digitali
- Problem Solving Top of Form Sondaggio/Quiz
- Sondaggio/quiz sull'apprendimento permanente

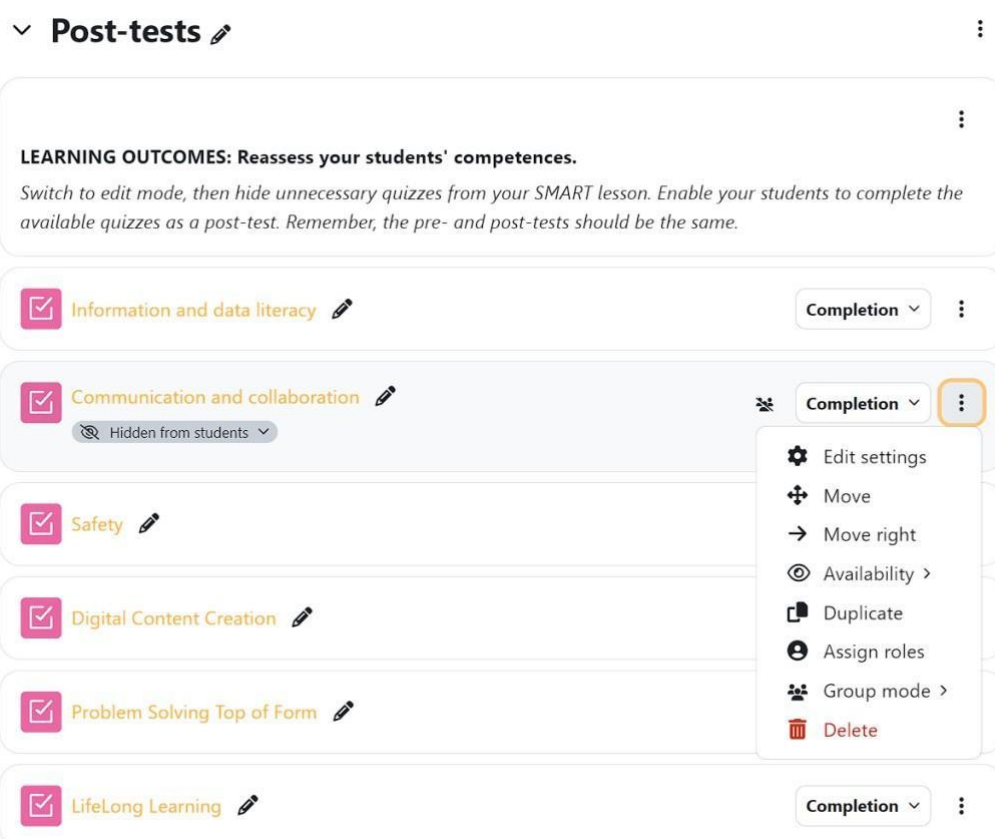


Figura 3 Passare alla modalità di modifica, quindi nascondere i quiz non necessari dalla lezione SMART.

Smart Evaluation Meter

L'obiettivo principale del misuratore di valutazione SMART

I risultati che produrremo dovranno sfruttare la potenza della tecnologia per misurare ciò che conta e utilizzare i dati di valutazione per migliorare l'apprendimento.

Contatore di valutazione intelligente: metodo di distribuzione

- App mobile o web app, sito web
- Punto di accesso centrale
- Raccogliere, analizzare e presentare i dati
- Feedback puntuale
- Aiutare a trovare lo strumento di valutazione appropriato in relazione ai risultati.

Integrare lezioni intelligenti e contatore di valutazione intelligente

- L'integrazione può essere fatta in modo efficace utilizzando un sistema di gestione dell'apprendimento.
- Avere una serie di strumenti selezionati in un unico posto
- Selezionare gli strumenti di valutazione
- Facile accesso da qualsiasi dispositivo (richiede solo un browser)
- Analisi dell'apprendimento

Valutazione digitale nelle SMART Lesson

L'e-assessment, o valutazione elettronica, si riferisce al processo di valutazione delle conoscenze, della comprensione e delle competenze degli studenti utilizzando strumenti e tecnologie digitali. A differenza delle tradizionali valutazioni cartacee e penna, l'e-assessment sfrutta i computer, Internet e software specializzati per somministrare, assegnare punteggi e analizzare le valutazioni. Questo approccio comprende vari tipi di valutazione, tra cui quiz, esami, compiti e valutazioni delle prestazioni, condotti interamente o parzialmente online.

La valutazione elettronica può essere fornita attraverso applicazioni specifiche o sistemi di gestione dell'apprendimento e sta diventando una necessità quotidiana nel processo educativo.

La tecnologia rende la valutazione agevole e onnipresente, in quanto diventa parte integrante di qualsiasi attività di apprendimento. Tuttavia, va ricordato che la tecnologia non è un valore in sé, ed è importante nel processo di apprendimento e valutazione solo se viene utilizzata per raggiungere obiettivi pedagogici.

Senza dubbio, l'educatore ha un ruolo importante nel creare le condizioni per l'e-assessment. L'educatore è colui che fornisce domande di qualità e supporto per il raggiungimento degli obiettivi, oltre a spiegare il processo di valutazione. Le condizioni importanti fornite dall'educatore sono il rilevamento del plagio e la garanzia di equità. Ricordando l'importanza del feedback, il formatore dovrebbe fornire un feedback utile.

Caratteristiche della valutazione digitale

L'e-assessment viene descritto come uno strumento innovativo e potente nel campo dell'istruzione. Ciò può essere spiegato dall'attenzione della società verso sviluppo tecnologico e trasformazione digitale.

Le caratteristiche principali della valutazione digitale:

- Efficienza, flessibilità e convenienza
- Maggiore accessibilità
- Automazione ed efficienza
- Integrazione di elementi multimediali
- Analisi dei dati migliorata

Strumenti per lo sviluppo e la valutazione di materiali digitali per l'apprendimento

Esiste una varietà di strumenti che spesso si sovrappongono per utilità e proprietà. Alcuni richiedono il pagamento di una tariffa. Non tutti possono essere integrati nel sistema di gestione dell'apprendimento. Le descrizioni e le informazioni esistenti sono varie e non compatibili con gli obiettivi delle lezioni intelligenti. È necessario definire uno schema di classificazione per risolvere i problemi di cui sopra.

Classificazione delle migliori pratiche software/modalità di valutazione

LMS (Learning Management System):

- Google Classroom: una piattaforma online per la gestione dei compiti, della comunicazione e della collaborazione. - Schoology: un altro LMS utilizzato per la gestione dei corsi. - Moodle: un popolare

LMS open-source. - Microsoft Teams: piattaforma di collaborazione e comunicazione integrata con Microsoft Office 365. - Livresq.com - Graasp.eu - Canvas - Edmodo

Autovalutazione:

- Socrative: strumento di valutazione interattivo per quiz, sondaggi e biglietti di uscita. - Quizizz: piattaforma di quiz autogestiti. - Wordwall: crea giochi di parole e quiz interattivi. - TopWorksheets - Edpuzzle - Kahoot - Pear Deck - Nearpod - Edulastic - PlayPosit - Flipgrid - ClassFlow - GoClass - Formative

Sistema di risposta del pubblico:

- Socrative: usato anche come sistema di risposta del pubblico. - Kahoot: Coinvolge gli studenti con quiz interattivi. - Quizizz - TopWorksheets - Wordwall

Strumenti di collaborazione:

- Google Documenti: creazione di documenti di testo in collaborazione. - Fogli di calcolo di Google: Analisi collaborativa dei dati. - Google Slides: software di presentazione. - Wiki: piattaforme collaborative per la creazione e la modifica di contenuti.

Applicazioni / Applicazioni personalizzate:

- Magnetometro (App mobile): probabilmente utilizzato per misurare i campi magnetici. - App Smarty: non è stato fornito uno scopo specifico. - Phyphox: applicazione mobile per esperimenti di fisica che utilizzano i sensori dello smartphone. - Smart Box: non sono stati forniti dettagli. - Suite di strumenti di fisica

Strumenti H5P

- Video interattivo - Presentazione del corso - Scenario ramificato - Drag and Drop - Schede di dialogo
- Tour virtuale (360) - Fisarmonica - Hotspot di immagini - Flashcards - Trascinamento delle parole - Timeline -
- Set di domande - Domande a scelta multipla - Gioco di memoria - Agamotto - Strumento di documentazione
- Riempire gli spazi vuoti - Vero/Falso - Sequenza di immagini - Colonna - Quiz aritmetico - Segna le parole - Grafico - Dettato - Saggio - Corsore di immagini - Riassunto - Collage - Presentazione impressionante - Indovina la risposta - Accoppiamento di immagini - Set a scelta singola - Laboratorio di parole crociate

Altri strumenti:

- Livresq.com: Strumento o servizio di valutazione. - TopWorksheets: Non sono stati forniti dettagli. - Smarty App: menzionato due volte; sono necessari chiarimenti. - Edpuzzle: Piattaforma per la creazione di lezioni video interattive. - Graasp.eu: scopo specifico non fornito. - Canvas: strumento di progettazione grafica. - Pear Deck, Nearpod: strumenti di presentazione interattiva.

- Edulastic, PlayPosit: piattaforme di valutazione e apprendimento interattivo. - Flipgrid, ClassFlow, GoClass, Formative: strumenti aggiuntivi per vari scopi.

Modello per la descrizione degli strumenti digitali

Sintesi:

- Caratteristiche importanti
- Come si accede?
- È per la classe, per l'autoapprendimento o per entrambi?
- Fornisce un feedback agli studenti/insegnanti?
- Ha diverse modalità di utilizzo?

Tag

Termini importanti, ad esempio tutti i dispositivi, l'autoapprendimento, l'aula, il feedback.

Che cos'è xxxx?

- Cosa possono fare gli studenti e l'insegnante con xxxx
- Quali altri strumenti sono simili a xxxx?
- Come gli studenti accedono a xxxx e come il docente prepara il materiale
- Può fornire un feedback istantaneo agli studenti e all'insegnante?
- Con quali sistemi LMS possiamo integrare lo strumento?
- È possibile esportare i dati e analizzarli con un foglio di calcolo?
- Dispone di un archivio di materiale

Facilità d'uso e di accesso

Per studenti/insegnanti, da dispositivi diversi, anonimato degli studenti

Il xxxx è gratuito?

Quanto personale consente la versione gratuita (es. 10 quiz, 20 studenti ...)

Come utilizzare xxxx

Istruzioni dettagliate con schermate (come si crea un account, quale materiale si può sviluppare, come si crea il materiale, come si distribuisce il contenuto agli studenti, come si ottiene il feedback, come si esporta il feedback, come si integra lo strumento in Moodle o in altri LMS)