

TECNOLOGIE DIDATTICHE
ATTIVITA' DI COMPrensIONE SUI CONCETTI DEL CORSO
TRAMITE GAME-BASED LEARNING E IL SOFTWARE KAHOOT

Qui di seguito sono presentate le ISTRUZIONI per svolgere una attività didattica basata sulla gamification tramite l'utilizzo del software *Kahoot*.

Kahoot è uno strumento coinvolgente e semplice per creare quiz, discussioni e sondaggi online, da utilizzare al termine di una lezione per verificare la comprensione o in qualsiasi altra occasione all'interno dell'attività didattica.

Obiettivi dell'esercitazione:

- approfondimento (in piccolo gruppo) tramite elaborazione di quiz (domande e risposte) di alcuni concetti relativi al corso (potenziamento cognitivo tramite il gioco e il computer);
- conoscenza dello strumento tecnologico Kahoot a supporto di attività didattiche;
- attività di apprendimento (in gruppo o in classe riunita) basato l'approccio ludico all'apprendimento (*gamification*);

ESECITAZIONE "KAHOOT"- Procedere come segue:



1. Aprire il seguente link <https://getkahoot.com/>, registrarsi (come docente/animatore) e iniziare a creare un questionario sulla piattaforma Kahoot!. Creando un quiz si può scegliere il numero di risposte (scelta multipla) e corredare la domanda con immagini o brevi video caricandoli con un semplice drag and drop. Il docente/animatore può anche decidere i tempi per le risposte a seconda della difficoltà delle domande. Il tempo è scandito da musiche diverse che cambiano in base ai secondi messi a disposizione (dai 5 ai 120). L'insegnante prepara in anticipo i suoi quiz (il numero di domande è illimitato) e può modificarli in ogni momento. Questi rimangono nel suo archivio privato, ma si possono anche rendere pubblici e condividere con altri utenti. Per la sua estrema usabilità Kahoot! è indicato per ogni ordine di scuola. Gli alunni non hanno bisogno di un account per accedere ma lo fanno semplicemente tramite il PIN fornito volta per volta. Kahoot! è gratuito e può essere utilizzato con qualsiasi browser.

2. In gruppo predisporre un quiz con domande e risposte (ed eventuali valutazioni) relativo ad alcuni concetti del corso; provare il quiz in piccolo gruppo (secondo le istruzioni di cui al punto 3 successivo).

3. (opzionale) Proporre la gara alla classe riunita, invitare i partecipanti a collegarsi al sito kahoot.it e digitare sul loro device il PIN che compare sullo schermo generale, quindi inserire un nickname che sarà quello con cui verrà identificato il giocatore sullo schermo (o il gruppo) e al quale saranno assegnati i punteggi. Una volta che tutti sono entrati nel gioco si lancia il quiz.

4. Per approfondire le conoscere le potenzialità del programma *Kahoot* si può guardare i tutorial del programma, provare ad inserire nuovi materiali (anche video, audio) e costruire altri sondaggi e quiz.

Risorse web

software per creazione quiz

[Kahoot - https://getkahoot.com/](https://getkahoot.com/)

[Triventy-www.triventy.com/](https://www.triventy.com/)

[Socrative - https://www.socrative.com](https://www.socrative.com)

per approfondimento

Piccozzi I. (2015). *Il gioco computerizzato come strumento per il potenziamento cognitivo*, in Robasto D., Trincherò R., *Strategie per pensare*. F. Angeli, Milano, pp. 88-97.