



Webinar strumenti per la didattica a distanza

16 marzo 2020

Luca Gangemi - I.C. Alighieri Kennedy

KAHOOT! NASCE PER UNA DIDATTICA SOCIALE



KAHOOT!

- Didattica basata sulla Gamification
- Accessibile da qualunque dispositivo (pc, tablet, smartphone)
- Gratuito per gli insegnanti di K-12 e di istruzione superiore
- Produzione di quiz, questionari, verifiche
- E' necessaria la registrazione per "creare"
- Chiunque può giocare senza registrazione
- Programmare una sfida e condividere direttamente il Pin su Classroom
- Chi crea accede mediante area riservata www.kahoot.com
- Chi gioca accede mediante PIN su www.kahoot.it

1) Modalità di gioco “Host live” in videoconferenza

Docente

← → ↺ 🏠 kahoot.com/schools-u/

Join at **www.kahoot.it** or with the **Kahoot! app**
with Game PIN:
6409367

1 Player

Kahoot!

Chiara

Start

L'armistizio è...

20

Kahoot!

0 Answers

Skip

- ▲ Una fabbrica dove vengono costruite armi
- ◆ La sospensione delle azioni di guerra in vista di una pace
- L'aumento dei prezzi delle armi
- Il diritto di un popolo ad armarsi

Alunno

← → ↺ 🏠 kahoot.it

Kahoot!

Game PIN

Enter

Modalità di gioco

Scegli un modo per giocare a questo kahoot



Host Live

Le domande vengono visualizzate su uno schermo condiviso e i giocatori rispondono sui loro dispositivi.



Crea una sfida

Una sfida è un gioco a ritmo personale con domande e risposte visualizzate sul dispositivo del giocatore.

2) Modalità di gioco “Crea una sfida”



Sfida

Gli studenti completano un gioco secondo i propri ritmi, visualizzando domande e risposte sui propri dispositivi. Perfetto per la revisione di materiale e stazioni di apprendimento in classe!

Per saperne di più

Crea una sfida

I giocatori dovrebbero completarlo prima di:

Data

Mer 18 mar

Tempo

12:00

Opzioni

Timer delle domande ?

OFF

Randomizza l'ordine di risposta ?

ON

Limite giocatore: 100

[Esegui l'upgrade per aumentare il limite](#)

Annulla

Creare

- Definire data e ora di consegna
- Limite di 100 giocatori
- Disattiva timer: privilegia le riflessioni e non la velocità
- Risposte randomizzate

2) Programmare una sfida

Invite players by sharing the link or PIN

Deadline: 0d - 2h - 54m

Challenge link


Copy


Or


Challenge PIN

Copy

Share directly on:


Google Classroom


Remind


Microsoft Teams



Condivisione con Classroom



TECNOLOGIA 3F 1...



Scegli un'azione

Crea compito

Fai una domanda

Fai un annuncio

Crea materiale

3) Il discente diventa creatore



- Abilitare gli studenti a prendere il comando in classe
- Facilitare la creatività
- Condividere i nuovi apprendimenti
- Passare da fruitore a creatore/ricercatore di conoscenza

Template disponibili

Create a new kahoot

Nuovo Kahoot



Creare

Modello



**Insegna con le
diapositive**

Modello



**Kahoot! per valutazione
formativa**

Modello



**Pratica l'ortografia e gli
aggettivi con Puzzle**

Modello



Selfie student kahoot

Modello



**Conosci il tuo
insegnante!**

Conclusioni

- Didattica capovolta
- Favorisce la partecipazione attiva e mantiene elevata l'attenzione
- Stimola la competizione positiva tra gli studenti
- Iniziare un nuovo argomento: Innesco
- Consolidare le conoscenze: Rinforzo
- Incoraggiare il lavoro in team: modalità di gioco "TEAM MODE" e device condiviso
- Interfaccia semplice "Drag and Drop"