

GUIDA RAPIDA

alla creazione dei quiz

ISCRIZIONE: compila il modulo, riceverai un'email con un link per confermare la registrazione. Prima che il tuo account diventi attivo dovrà essere convalidato dall'amministratore.

ACCEDI: con username e password inseriti nel modulo d'iscrizione, entrerai nella nostra area di lavoro

L'area di lavoro (la Dashboard)

potrai vedere, modificare e cancellare solo i quiz creati da te!

1. scegli il gioco



 **Giochi**

 Gira la Ruota

 Il Milionario

 Impiccato

 Forza 4

 Puzzle

 Cruciverba

 Memory

 Shootinggame

2. scegli la materia



Giocoscuola

Dashboard - puoi vedere, creare, modificare solo i quiz creati da te

 Guida rapida

 **Categorie o materie**

 geografia

 italiano

 storia

 veneto

3. crea il quiz (file .txt)



 **File**

 Venezia.txt

268 byte - 28/08/2026 12:20

Formato del file .txt

DOMANDA|RISPOSTA preferibilmente di più lettere e vai a capo
Esempio: Chi scoprì l'America?|Il navigatore genovese Cristoforo Colombo

⚠ Non dimenticare il separatore |

Editor / Anteprima

```
Chi è il patrono della città di Venezia|L'evangelista Marco
Da cosa è rappresentato il vessillo della Repubblica di Venezia?|Un leone alato che mostra un libro aperto
Cosa c'è scritto nel libro del leone alato del vessillo di San Marco?|Ivi tihi evangelista maud
```

4. Scrivi direttamente nell'editor le domande e le risposte rispettando il formato suggerito e separandole da un separatore | oppure carica un file .txt già compilato dal tuo pc (soluzione da adottare con gli studenti)

5. SALVA IL FILE al termine cliccando sul pulsante salva

... ora il tuo quiz potrà essere selezionato dalla tendina del gioco che hai scelto!

I PULSANTI SOTTO L'EDITOR DELLA DASHBOARD

Formato del file .txt

DOMANDA|RISPOSTA preferibilmente di più lettere e vai a capo
Esempio: Chi scoprì l'America?|Il navigatore genovese Cristoforo Colombo

⚠ Non dimenticare il separatore |

Editor / Anteprima

```
Con il venir meno dell'impero cosa diventa il centro delle attività produttive? |La villa romana
Per i romani chi sono i barbari? | Popoli che vivono oltre i confini
Qual'era l'alimento base dei barbari? | La birra d'orzo
Che popolazione saccheggiò Roma nel 410d.C.?|I Visigoti di Alarico
Come si chiamava l'ultimo imperatore romano?| Romolo Augustolo
Cosa fonda in Italia re Teodorico?| Il regno ostrogoto
```

 Nuova categoria

 Carica file

 Nuovo file

 Visualizza

 Salva

 Il mio profilo

 Logout

1

2

3

4

5

6

7

POTRAI

1. **Creare una nuova categoria o materia** se non è già presente (una nuova directory che apparirà nella tendina del gioco),
2. **Caricare** un nuovo file.txt compilato a parte e anche immagini per il gioco del Memory
3. **Creare un nuovo file** con il nostro editor,
4. **Visualizzare e modificare** un file che hai creato (puoi vedere e modificare solo i tuoi)
5. **Salvare** il file al termine della digitazione,
6. vedere nel tuo **profilo** tutti i file creati da te,
7. **uscire**.



Per **cancellare** categorie o materie e file puoi usare il cestino che li accompagna. Puoi cancellare solo i file .txt creati da te e solo le directory vuote.



Per il memory

Formato del file .txt

DEFINIZIONE|immagine.jpg e vai a capo (carica 8 immagini con le relative 8 definizioni).

⚠ Non dimenticare il separatore |

Scegli o crea la materia e poi crea l'argomento. Il sistema creerà automaticamente il file **memory.txt** da modificare. Carica 8 immagini e accompagnale nel file memory.txt da una definizione ripetendo il formato.

Proposte per l'utilizzo didattico dei giochi

Si suggerisce la creazione di quiz che espongono contenuti relativi alla lezione.

Il momento per iniziare il gioco può collocarsi verso la fine della lezione. In questo modo non avrà solo la funzione di coinvolgere gli alunni ma, se diventa un momento ricorrente, anche quello di incentivare l'attenzione durante la spiegazione. L'alunno che sa che alla fine ci sarà il quiz potrebbe essere più motivato a stare attento e a prendere appunti.

Tuttavia ogni docente potrà utilizzarlo come ritiene più coerente con la propria unità didattica. Può essere usato in qualsiasi momento per coinvolgere gli alunni, per motivare l'attenzione, per ripassare i concetti più importanti, per rendere la lezione più piacevole, ...

Un passo ulteriore è quello di coinvolgere direttamente gli alunni nella creazione dei quiz. Un file .txt può essere creato in modo semplice e veloce con il blocco note di windows o di qualsiasi editor di testo e caricato dalla Dashboard del docente con carica File. Questo potrebbe avvenire alla fine di una presentazione per motivare e coinvolgere i compagni ad ascoltare e/o a prendere appunti. Negli anni scorsi così ho utilizzato il gioco del Milionario, come si può vedere da alcuni lavori dei miei alunni caricati sulle pagine dei materiali delle lezioni.

Gira la ruota

scegli la materia e il quiz

Materia Quiz

Giocatori (almeno due)(versione LIM)

gruppo 1 gruppo 2 gruppo 3

gruppo 4 gruppo 5

 **INIZIA PARTITA**

GiraLaRuota

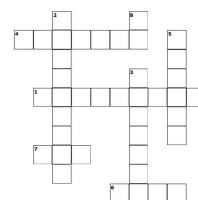
In classe Il gioco può essere usato dividendo la classe in gruppi. Ogni gruppo avrà un relatore che risponderà, mentre gli altri potranno suggerire. Al termine si potrà mostrare la classifica finale.

Il gioco può essere usato anche online in modalità sincrona. Il docente, o chi per lui, invita i giocatori con in codice e avvia la partita. Ciascuno dei giocatori avvierà la ruota quando sarà il proprio turno e potrà vedere il tabellone sincronizzato con le lettere scelte dall'avversario.

Cruciverba

Con il pulsante **genera** si possono generare diversi cruciverba con lo stesso Quiz. Con il pulsante **condividi**, attraverso la creazione di un link, si potrà salvare lo stesso cruciverba generato mantenendo la stessa grafica. Con il pulsante **stampa** si potrà stampare lo stesso cruciverba senza la grafica del sito di giocoscuola.

Si può dividere la classe in gruppi. Ad ogni gruppo verrà dato un solo foglio con stampato il cruciverba. Il primo gruppo che termina il cruciverba andrà alla LIM a compilarlo, se commette un errore e le parole diventano rosse, passerà il turno al secondo gruppo che ha terminato, e così via.



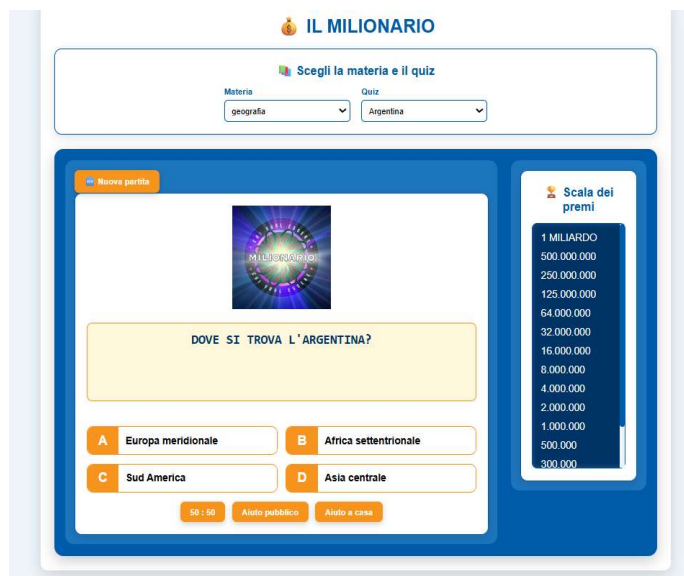
Definizioni orizzontali

1. Come si chiama la capitale dell'Islanda?
4. Come si chiama la capitale della Germania?
6. Capitale d'Italia
7. Prima dell'Unione Europea, quale organizzazione iniziò ad unire fino a 12 stati?

Definizioni verticali

2. Città dove ha sede il parlamento europeo?
3. Qual è il fiume più lungo d'Europa?
5. Come si chiama la capitale della Francia?
8. fiume che attraversa il Nord d'Italia

Il Milionario



Servono 13 domande con le relative 4 risposte di cui una solo è giusta. Può essere usato dopo una presentazione per consolidare i concetti principali o per verificare l'attezione.

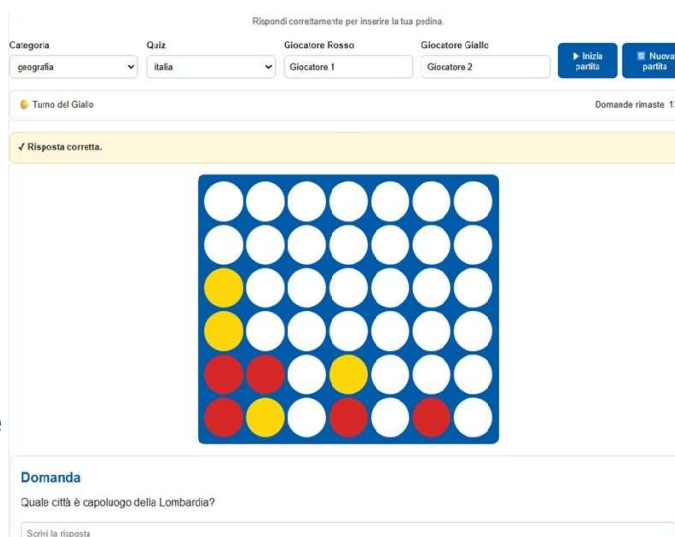
Negli anni scorsi ho usato il milionario facendo compilare dai miei alunni le domande e le risposte. Veniva eseguito dopo che gli alunni avevano approfondito un argomento e relazionato alla classe con una presentazione. Vedi

<https://www.giocoscuola.it/recuperogeografia22.html>

Forza 4

Si gioca in due giocatori, ma nulla toglie che le domande possano essere fatte da un gruppo di alunni che sfida un altro gruppo di compagni.

Chiederà la risposta ad una domanda prima di confermare la pedina. Nei quiz che ho inserito ci sono 35 domande con la relativa risposta. Visto il numero di domande potrebbe essere usato per consolidare un ciclo di lezioni o un'unità didattica intera.



Puzzle



Basta caricare un'immagine, penserà il programma ad adattarla alla finestra. Si comporta come il gioco del 5, si occupa sempre la casella vuota.

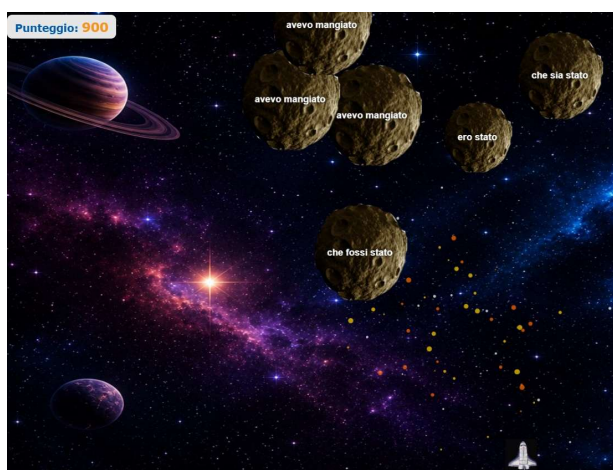
Potrebbe essere usato per memorizzare carte storiche o geografiche o di altro tipo.

L'impiccato



Si comporta come il classico gioco dell'impiccato. Ci sono solo 5 tentativi per indovinare la parola suggerita. Può essere eseguito da un alunno alla LIM davanti a tutta la classe.

Meteor



Al momento bisogna colpire le meteore con i congiuntivi. Al termine rilascia una classifica finale.

Prossimamente verrà arricchito con nuovi mondi che appariranno al raggiungimento di un livello prestabilito. Potrebbe essere usato con verbi, parole sbagliate ed altro. E' un gioco che si presta per un singolo giocatore

Memory

E' il classico memory con le tessere che si girano. All'immagine non viene associata un'altra immagine uguale, ma la sua definizione. Al termine rilascia una classifica. Per crearlo bisogna caricare 8 immagini e associare ad ogni immagine una parola o una definizione.



Hai domande da fare? Scrivi a marcochizzali@gmail.com