GUIDA RAPIDA

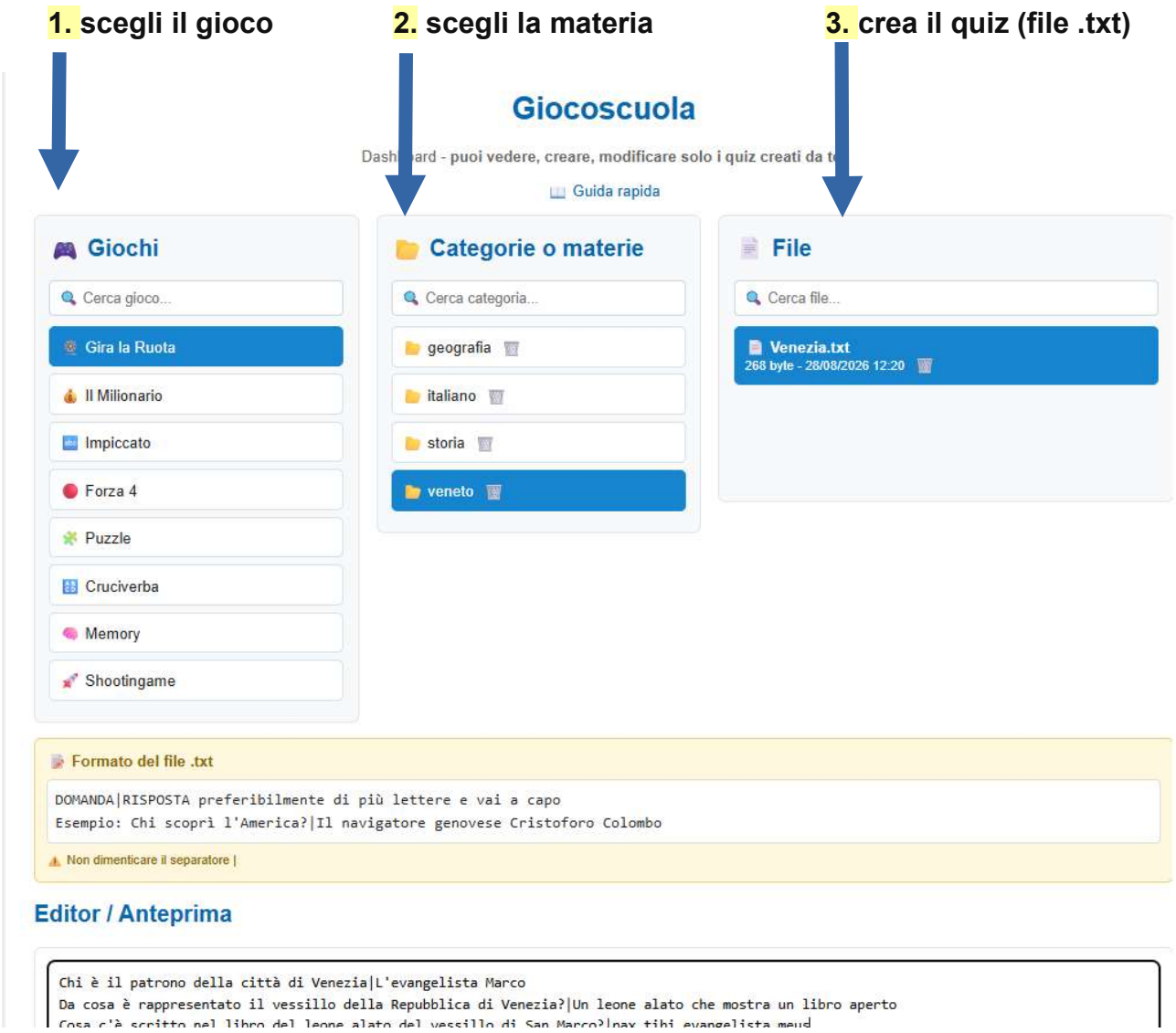
alla creazione dei quiz

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!



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

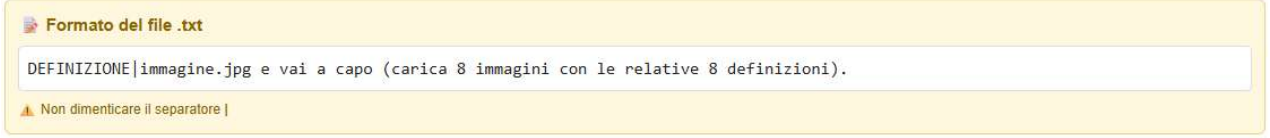
1 2 3 4 5 6 7

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



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 ripettando 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, …

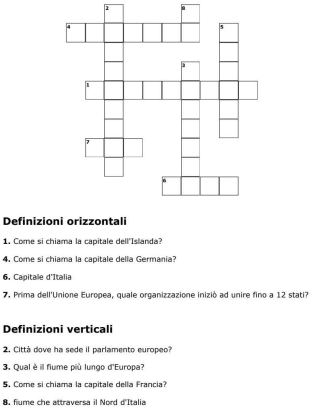
Un passo ulteriore è quello di coinvolgere direttamente gli alunni nella crezione dei quiz. Un file .txt può essere creato in modo semplice e veloce con il blocco note di windows o di qualsiasi editor di testo e caricato dalla Dashboard del docente con carica File. Questo potrebbe avvenire alla fine 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.

GiraLaRuota

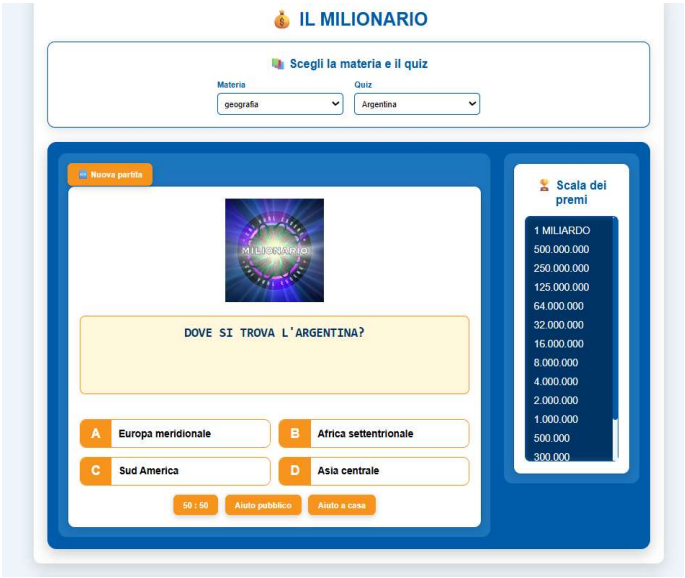
In classe Il gioco può essere usato dividendo la classe in gruppi. Ogni gruppo avrà un relatore che risponderà, mentre gli altri potranno suggerire. Al termine si potrà mostrare la classifica finale.
Il gioco può essere usato anche online in modalità sincrona. Il docente, o chi per lui, invita i giocatori 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.



Il Milionario

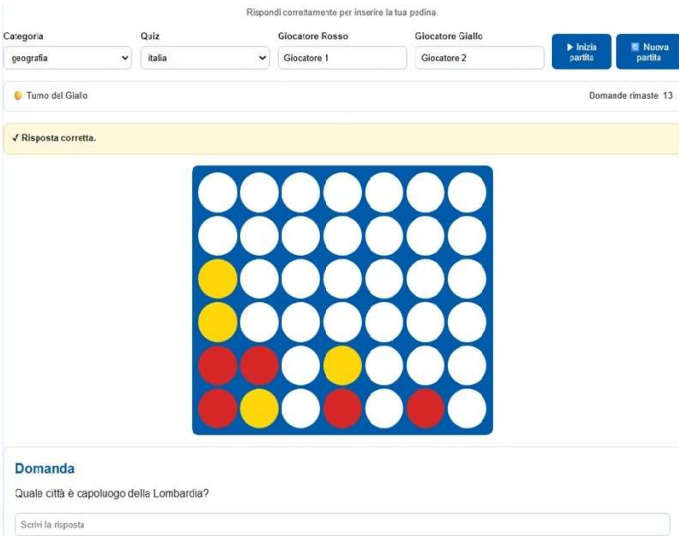


Servono 13 domande con le relative 4 risposte di cui una solo è giusta. Può essere usato dopo una presentazione per consolidare i concetti principali o per verificare l'attezione.

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

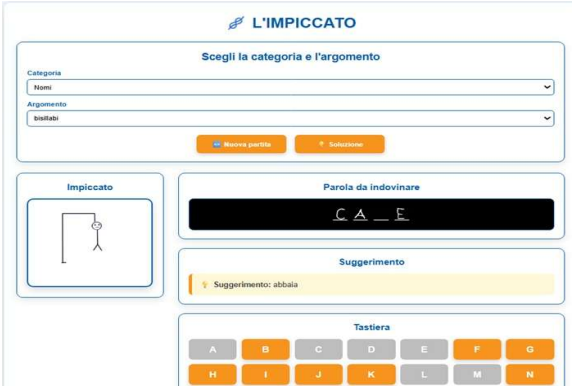
Si gioca in due giocatori, ma nulla toglie che le domande possano essere fatte da un gruppo di alunni che sfida un altro gruppo di compagni.
Chiederà la risposta ad una domanda prima di confermare la pedina. Nei quiz che ho inserito ci sono 35 domande con la relativa risposta. Visto il numero di domande potrebbe essere usato per consolidare un ciclo di lezioni o un'unità didattica intera.



Puzzle

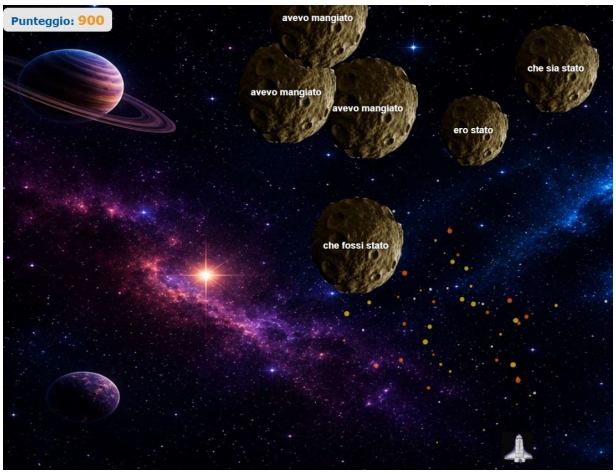
Basta caricare un'immagine, penserà il programma ad adattarla alla finestra. Si comporta come il gioco del 5, si occupa sempre la casella vuota.
Potrebbe essere usato per memorizzare carte storiche o geografiche o di altro tipo.

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.

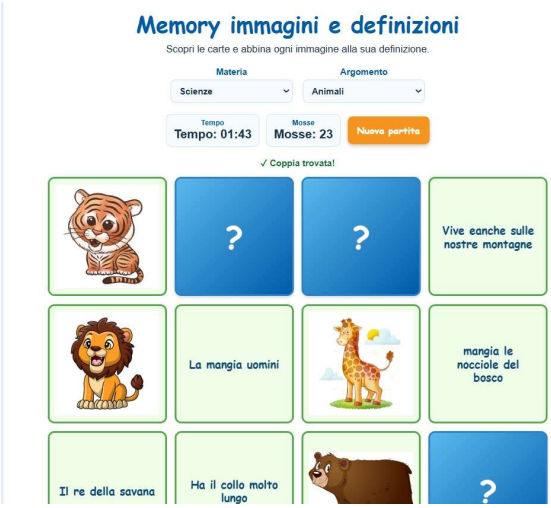
Meteor



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**