

# NUOVE TECNOLOGIE

NEWS N°1 – ANNO SCOLASTICO 2018/2019 – novembre 2018



## Che cos'è

*Kahoot!* È una piattaforma gratuita basata sulla Gamification per creare in modo semplice e divertente questionari, test, quiz e verifiche

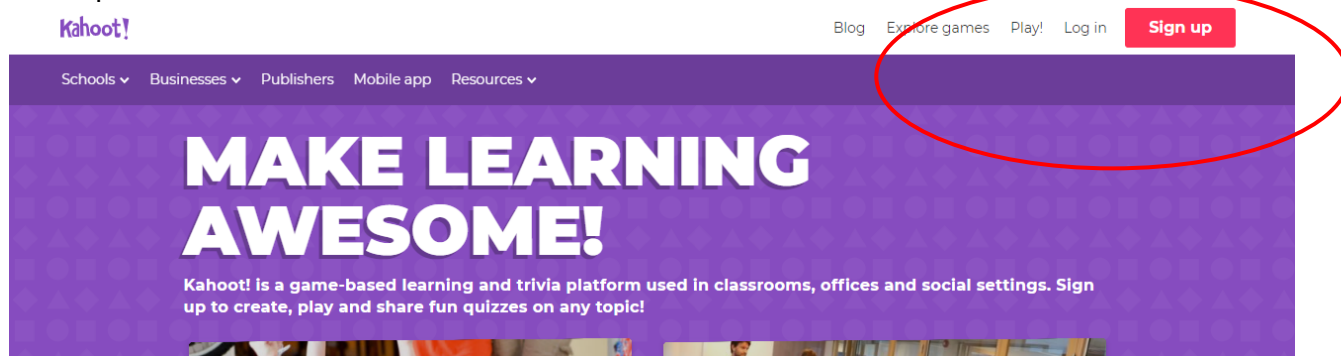
E' un valido supporto nei casi in cui non si abbia un laboratorio di informatica a disposizione e si possa far uso dei dispositivi mobili degli alunni con la tecnica comunemente definita BYOD

I quiz con *Kahoot!* Possono essere creati da chiunque, per qualsiasi argomento e per gli studenti di tutte le età e possono essere riprodotti utilizzando qualsiasi dispositivo, desktop o portatile con un browser web.

## Come si usa

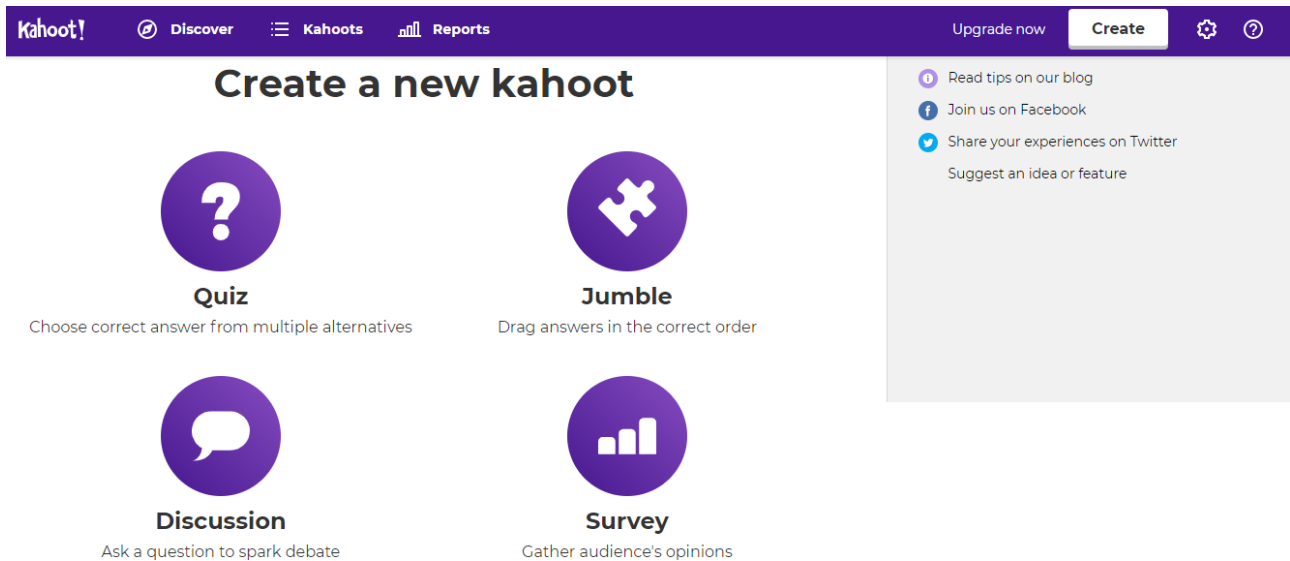
### STEP 1

→ per prima cosa bisogna andare sul sito <https://kahoot.com/> e crearsi un account inserendo e-mail e password



## STEP 2

→ Creare un Kahoot!



The screenshot shows the Kahoot! 'Create a new kahoot' page. The top navigation bar includes 'Kahoot!', 'Discover', 'Kahoots', 'Reports', 'Upgrade now', and a 'Create' button. The main heading is 'Create a new kahoot'. There are four options: 'Quiz' (Choose correct answer from multiple alternatives), 'Jumble' (Drag answers in the correct order), 'Discussion' (Ask a question to spark debate), and 'Survey' (Gather audience's opinions). On the right, there are social media links: 'Read tips on our blog', 'Join us on Facebook', 'Share your experiences on Twitter', and 'Suggest an idea or feature'.

**QUIZ:** domande a risposta multipla

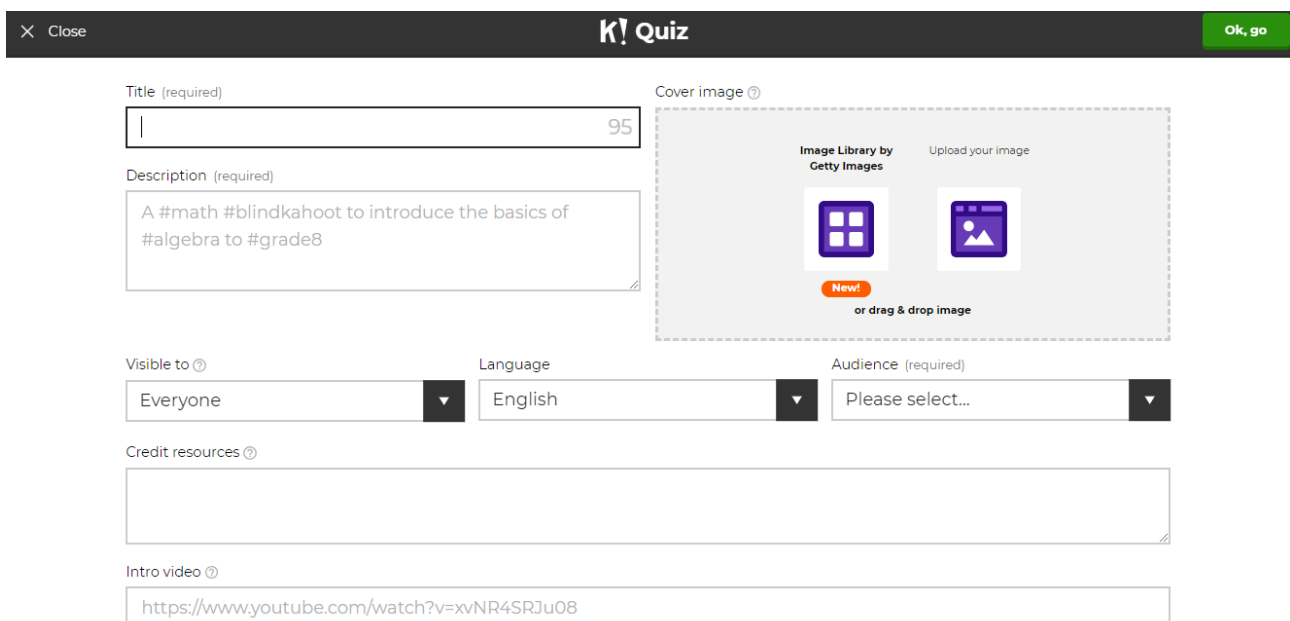
**JUMBLE:** ordinare quattro elementi in modo corretto

**DISCUSSION:** simile a un quiz ma senza punteggio

**SURVEY:** sondaggio

## STEP 3

→ per ogni Kahoot! si inserisce il titolo, l'immagine di copertina, la descrizione, la lingua ed infine il pubblico. Può essere inserito anche un video che accompagna l'avvio del Kahoot!



The screenshot shows the 'K! Quiz' creation form. The form has a 'Close' button and an 'Ok, go' button. The fields are: 'Title (required)' with a character count of 95; 'Description (required)' with the text 'A #math #blindkahoot to introduce the basics of #algebra to #grade8'; 'Cover image' with an 'Image Library by Getty Images' and 'Upload your image' options, and a 'New! or drag & drop image' button; 'Visible to' set to 'Everyone'; 'Language' set to 'English'; 'Audience (required)' set to 'Please select...'; 'Credit resources'; and 'Intro video' with the URL 'https://www.youtube.com/watch?v=xvNR4SRJu08'.

#### STEP 4

→ Ok, go. A questo punto, nel caso del QUIZ si inserisce la domanda, il limite di tempo, le 4 risposte possibili e, se lo si vuole, un'immagine o un video


**K!** Question 1
Next

Question (required)

Time limit  Award points


Media ⊕

Image Library by Getty Images




New!

Upload your image



Add YouTube link



or drag & drop image

Answer 1 (required)  ✓

Answer 2 (required)  ✓

Answer 3  ✓

Answer 4  ✓

Credit resources

#### STEP 5

→ quando un *Kahoot!* viene lanciato dal docente dal sito <https://kahoot.com/>, questo avrà un proprio numero PIN che comunicato agli alunni giocatori permetterà loro di accedere al QUIZ visitando il sito web con il loro dispositivo: <https://kahoot.it/>



Con Kahoot gli insegnanti si comportano come se fossero i conduttori del QUIZ e pongono le domande ai loro allievi. La chiave di tutto sono la competitività e il divertimento che accompagnano l'apprendimento. E' considerato un valido strumento per la flipped classroom...

Valore aggiunto sono una ampia disponibilità di Kahoot condivisi che possono esser duplicati e adattati secondo le proprie esigenze e la disponibilità dei report per ogni singolo Kahoot! proposto.