

L'IRC COME DISCIPLINA SCOLASTICA

Corso di formazione interdiocesano per insegnanti di religione cattolica



KAHOOT!

“Imparare giocando”

Kahoot!

Imparare giocando si può con **Kahoot!**. Stiamo parlando di uno strumento molto coinvolgente e semplice da usare 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. Occorrono una superficie su cui proiettare le domande – **LIM** o semplice **videoproiettore** – e device di ogni tipo che si possano collegare a Internet – **smartphone, computer, tablet** – usati come **risponditori** attraverso i quali gli alunni inviano le risposte al sito. Il docente, dopo essersi registrato su <https://kahoot.com> ha la possibilità di 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 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). La presenza di una “colonna sonora” dal ritmo incalzante serve a dare la carica ai concorrenti perché quella che si realizza è una vera e propria gara nella quale il **coinvolgimento degli alunni** è assicurato. Si passa alla domanda successiva quando l'ultimo giocatore ha risposto, ma non prima di aver visualizzato la risposta corretta, un istogramma con il numero di risposte ricevute per ogni opzione e una classifica parziale con i punteggi assegnati a ciascun giocatore. I **risultati finali** possono essere scaricati **in Excel**.

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. Le opzioni di somministrazione prevedono la possibilità di escludere la musica (ma così si perde gran parte del divertimento!), riordinare in modo casuale le risposte in ogni domanda, far scorrere in automatico le domande di un quiz (in questo caso i risultati finali non sono esportabili in Excel). Per partecipare alla gara i ragazzi non devono fare altro che collegarsi al sito <https://kahoot.it> e digitare sul loro device il **Game PIN** che compare sullo schermo della LIM, quindi inserire un **nickname** che sarà quello con cui verrà identificato il giocatore sullo schermo e al quale saranno assegnati i punteggi. Una volta che tutti sono entrati nel gioco si lancia il quiz. A questo punto aspettatevi delle sorprese e, soprattutto la prima volta, non stupitevi se i ragazzi non riusciranno a frenare il loro entusiasmo.

Questo tool è in inglese, ma l'**interfaccia è semplice** e i **comandi intuitivi**. Per la sua **estrema usabilità** Kahoot! è indicato per ogni ordine e grado 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.