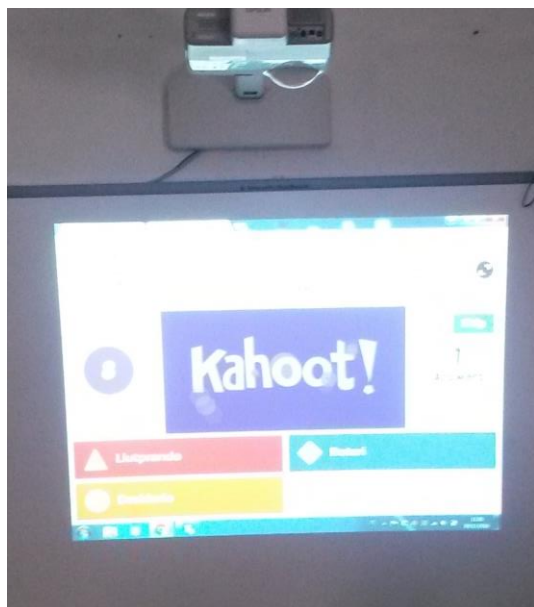


IMPARARE GIOCANDO SI PUO'!

Una verifica "interattiva"

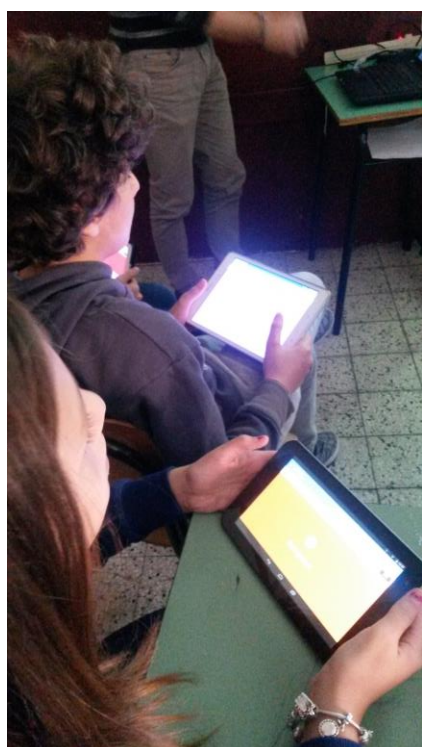


Imparare giocando si può, con **Kahoot!**. Lo abbiamo sperimentato noi alunni della 1^a G, qualche giorno fa, svolgendo una verifica di storia in classe.

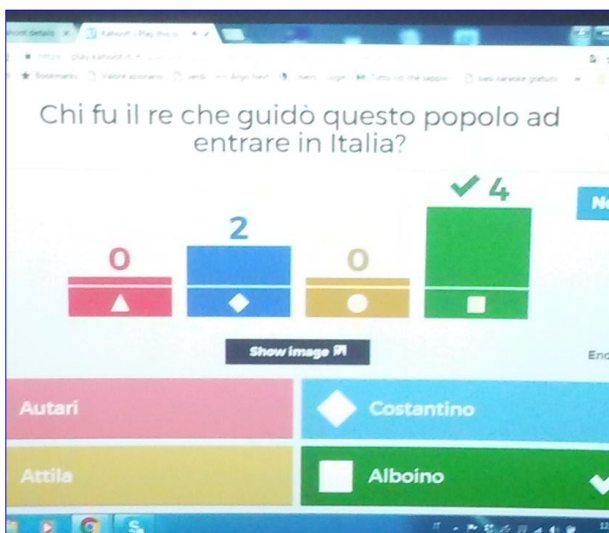
Divisi in piccoli gruppi e muniti di tablet, pc e smartphone abbiamo risposto ad alcune domande sui Longobardi dopo aver studiato molto attentamente il capitolo sul nostro libro di testo.

Il questionario era composto da 15 domande a scelta multipla a cui bisognava rispondere entro un tempo prestabilito.

Sulla LIM leggevamo le domande formulate dai nostri docenti e ognuno doveva rispondere usando gli strumenti informatici come risponditori che inviavano le risposte direttamente sulla piattaforma di Kahoot .

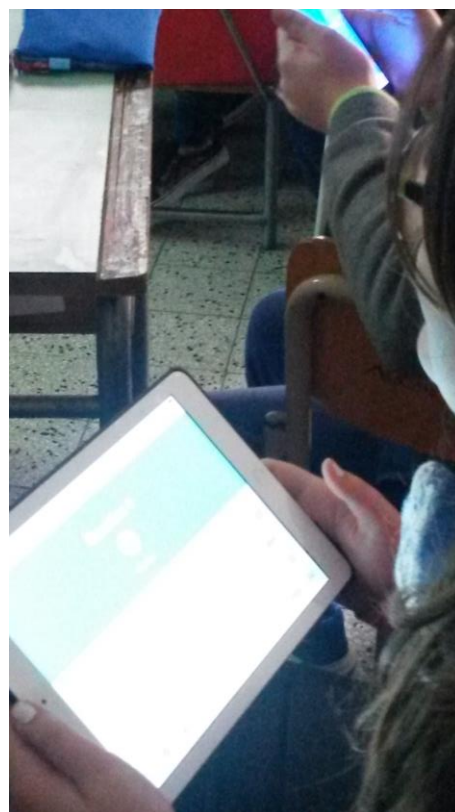


La gara è stata subito coinvolgente e il tempo era scandito da musicchette che variavano in base ai secondi a disposizione e questa colonna sonora serviva a darci la caricasembrava di partecipare ad un vero e proprio quiz televisivo! Al termine di ogni domanda era possibile visualizzare, attraverso un istogramma, il numero di risposte date dagli alunni-concorrenti.



Dopo aver visto la risposta corretta sulla LIM, compariva una classifica parziale con i punteggi ottenuti da ciascun giocatore. Alla fine della “partita” abbiamo letto i risultati finali su un foglio Excel.

E’ stata un’esperienza davvero entusiasmante nella quale abbiamo potuto apprezzare l’utilità della tecnologia a scuola, usando strumenti a noi molto familiari come tablet e cellulari.



Alla fine, abbiamo chiesto ai nostri docenti di ripeterla quanto prima, magari con un questionario preparato da qualche alunno.

Come dire: a scuola senza noia!

classe 1°G “Savio”