

## Insegnare con la Gamification

# Scheda di approfondimento – Crea un account e gioca su Kahoot!

### Creare un account su Kahoot!

Su Kahoot! la registrazione e il successivo utilizzo della piattaforma, in tutte le sue funzioni, sono offerte gratuitamente e, soprattutto, sono davvero semplici: si parte da <https://kahoot.com/>, e si seleziona la voce *Sign up* (registrati).

Nella schermata seguente, dopo aver specificato di essere un insegnante (teacher), si inseriscono i dati richiesti (istituto di appartenenza, nome utente, e-mail e password da utilizzare su Kahoot!). Alternativamente si può accedere con le credenziali Google.

Fig. 1

La schermata successiva ci porta direttamente nella home page di Kahoot!, il punto di partenza da cui avviare tutte le possibili attività, prima fra tutte la creazione di un nuovo Kahoot! (un nuovo gioco). Sulla parte destra c'è la lista di tutti i Kahoot! realizzati, con le statistiche di base, e anche i link per accedere alle comunità di Kahoot!.

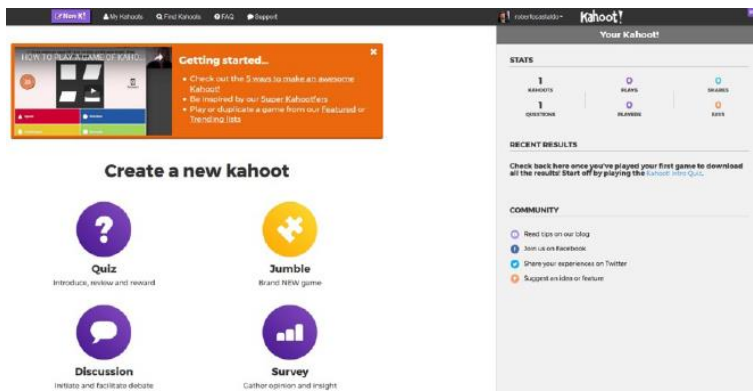


Fig. 2

Kahoot! ci permette di creare quattro diversi tipi di giochi, ciascuno dei quali dedicato a costruire esperienze di gioco diversificate:

- **Quiz:** questo Kahoot! è basato su domande a risposte multiple, per le quali definire quelle giuste e quelle errate, e scegliere se assegnare il punteggio o meno. Quando si gioca a un quiz Kahoot!, tra una domanda e la successiva verrà visualizzata la classifica con i primi cinque giocatori. I quiz sono particolarmente utili per giocare testando la conoscenza su specifici argomenti, ma anche per presentare all'attenzione degli allievi argomenti nuovi, in modalità **flipped classroom**<sup>1</sup>;
- **Indagine:** lo strumento **Survey** permette di realizzare sondaggi e indagini tra gli studenti, non assegna punteggi e non prevede la definizione di risposte esatte. Tra una risposta e un'altra verrà visualizzato un grafico a barre che mostra quanti studenti hanno scelto ciascuna risposta. Questo strumento risulta molto utile per sondare la conoscenza su taluni argomenti (magari appena illustrati dal docente) senza instaurare alcun meccanismo di competizione;
- **Discussione:** è analogo allo strumento indagine (Survey), ma si limita a una sola domanda. Utilizzarlo nel mezzo di una presentazione/lezione permette di testare la comprensione e registrare le risposte, magari per discuterne successivamente o per avviare un dibattito partendo dal risultato;
- **Jumble:** un Kahoot! Jumble è, come il quiz, basato sulla competizione tra i partecipanti, ma non richiede di selezionare le risposte esatte, quanto di ordinare le risposte in maniera corretta.



La scelta della tipologia di gioco dipende da tante condizioni, ma la tipologia e la varietà offerta da Kahoot! garantisce un ampio ventaglio tra cui scegliere il gioco più adatto alla classe/disciplina/argomento.

È anche vero che lo stesso gioco, il **Quiz** per esempio, può essere pensato, realizzato e proposto con scopi diversi, magari divergenti: basti pensare alla possibilità di utilizzare un Quiz come strumento di verifica, ma anche come utilissimo supporto per presentare agli allievi un argomento mai affrontato fino a quel momento; in quest'ultimo caso, la dinamica ludica torna utile non tanto per ingaggiare sfide competitive, quanto per stuzzicare la curiosità e il coinvolgimento degli alunni, invogliandoli ad addentrarsi autonomamente in nuovi mondi e ambiti disciplinari, anche con domande che non

---

<sup>1</sup> **Flipped classroom:** modalità didattica che consiste nel "capovolgimento" della lezione. Prevede lo studio autonomo da parte degli studenti di alcuni contenuti e poi l'esperienza esercitativa e di confronto a scuola.

prevedono l'assegnazione dei punti per i più veloci a trovare la risposta esatta.

### Creare un gioco con Kahoot!

Immaginiamo di voler creare un Quiz con Kahoot! riguardante gli scavi di Pompei, avente l'obiettivo di verificare i livelli di apprendimento conseguiti dagli allievi al termine di una visita guidata agli scavi. La visita viene effettuata da una classe prima superiore, e il docente accompagnatore racconta la giornata tipica di un abitante di Pompei, i suoi usi e costumi.

*N.B. La creazione di altre tipologie di Kahoot! è del tutto analoga al Quiz, come approccio grafico e disposizione degli elementi sulle schermate, ma anche come successione di step.*

Partendo dalla schermata home facciamo clic su Quiz; si apre una nuova pagina nella quale iniziare a raccontare il gioco, compilando in maniera opportuna i seguenti campi:

- **title** (obbligatorio): il titolo del quiz;
- **description** (obbligatoria): una sintetica descrizione della storia all'interno della quale è ambientato il quiz. È possibile inserire degli hashtag (etichette testuali, precedute dal simbolo #) per facilitare la catalogazione del quiz e agevolarne la reperibilità;
- **cover image**: immagine di copertina; ha il compito di arricchire e completare l'ambientazione del quiz
- **visible to**: è la visibilità del quiz in lavorazione, che può essere impostata su Everyone (tutti) o Only me (solo io);
- **language**: la lingua nella quale è scritto il quiz;
- **audience** (obbligatorio): specifica i destinatari del quiz, e ammette i valori School (scuola), University (università), Business (affari), Training (formazione e addestramento), Event (evento), Social (Sociale);
- **credit resources**: qui vanno inserite le fonti, la bibliografia, la sitografia ed eventuali materiali di studio o di riferimento;
- **intro video**: in questo campo si può incollare l'URL (indirizzo web) di un video pubblicato su Youtube, che contribuirà in maniera ancora più incisiva a descrivere e contestualizzare il quiz.

Al termine si fa clic in alto a destra su *Ok, go*.

The screenshot shows the Kahoot! quiz creation form. At the top, there is a header with 'K! Quiz' and a green 'Ok, go' button. The form consists of several sections:
 

- Title required:** A text box containing 'Un giorno a Pompei'.
- Description required:** A text box containing 'Come vivevano gli abitanti di #Pompei, storie di vita quotidiana nella Pompei prima dell'eruzione del #Vesuvio. Vita privata, politica, religiosa, svaghi.'
- Cover image:** A video player showing a scene of the ruins of Pompeii. There are 'Remove' and 'Replace' buttons below the video.
- Visible to:** A dropdown menu set to 'Everyone'.
- Language:** A dropdown menu set to 'Italiano'.
- Audience (required):** A dropdown menu set to 'School'.
- Credit resources:** A text box containing 'Lezione dal vivo del prof. xxxxx xxxxxxxx tenuta a Pompei in data xx/xx/xxxx durante la visita guidata della classe ABC'.
- Intro video:** A text box containing the URL 'https://www.youtube.com/watch?v=xvNR4SR3u08'.

Fig. 3

Si è giunti al momento di inserire le domande e le relative risposte:



Fig. 4

Per aggiungere una domanda, si fa clic su **Add question** (aggiungi una domanda) e si entra nella schermata in cui definire tutti i dettagli di ciascun quesito:

- **question** (obbligatoria): è il testo della domanda;
- **time limit**: è il tempo che l'allievo ha a disposizione per rispondere alla domanda (da 5 a 120 secondi);
- **award points**: è un interruttore col quale si sceglie se quella domanda assegnerà punti o meno;
- **media**: quest'area della domanda è dedicata all'inserimento di un'immagine o di un video Youtube a corredo della domanda. Si tenga conto che i partecipanti avranno modo di rispondere solo al termine del video, è da quel momento che inizierà il conto alla rovescia basato sul tempo di risposta (time limit);
- **answer 1 – 4**: qui si inseriscono le risposte (due sono obbligatorie) avendo cura di evidenziare quella/e esatta/e facendo clic sul segno di spunta posto a destra di ogni domanda, che diventa verde se selezionato;
- **credit resources**: eventuali fonti biblio/sitografiche della domanda o del media in essa presente, max. 1000 caratteri.

Fig. 5

Impostati tutti i dettagli, si fa clic su **Next** e si reitera questo procedimento per tutte le domande previste dal Kahoot!.

Per meglio simulare un vero gioco abbiamo inserito anche un'altra domanda:

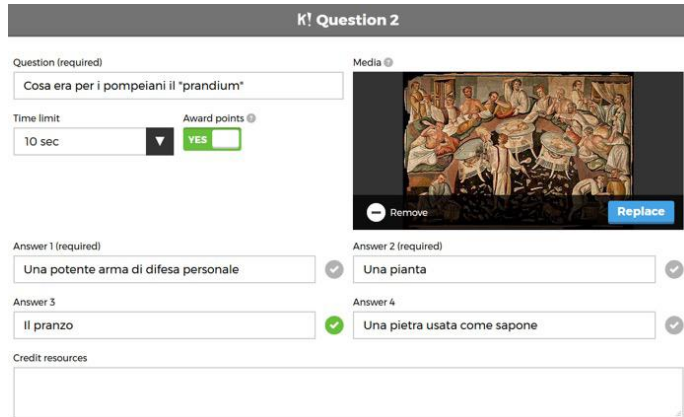


Fig. 6

In figura appare la schermata riassuntiva, dalla quale è possibile modificare la descrizione del gioco nel suo complesso, editare le singole domande (ma anche duplicarle o cestinarle), aggiungere nuove domande e salvare tutto il lavoro fatto facendo clic sul pulsante **Save** in alto a destra.



Fig. 7

N.B. Kahoot! è una piattaforma web che non salva nulla sul PC o sul dispositivo mobile dell'utente. Questo garantisce l'utilizzo dei Kahoot! creati indipendentemente dal dispositivo che si sta utilizzando in quel momento (BYOD), favorendo la sicurezza dei dati e dei giochi creati ma anche la loro portabilità.

Una volta salvato un Kahoot!, questo viene contestualmente pubblicato, e immediatamente è possibile tornare in modalità di modifica, visualizzarlo in anteprima, giocare delle partite vere e proprie, ma anche

condividerlo con altri utenti.

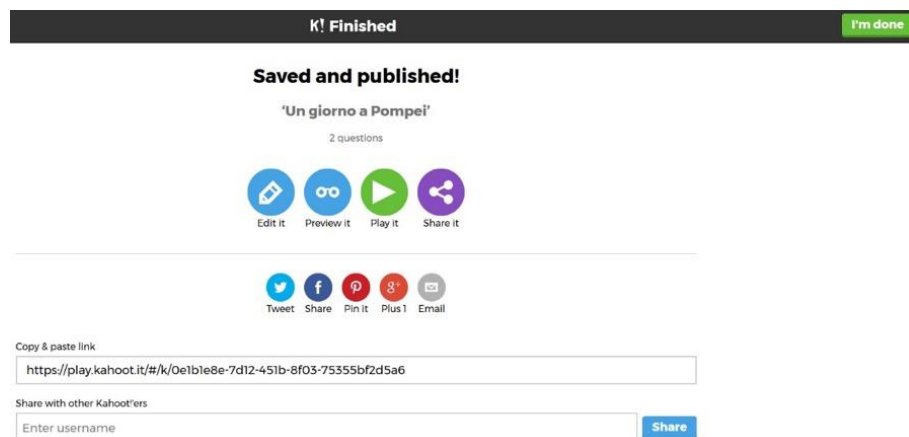


Fig. 8

### Giocare con Kahoot!

Kahoot! è stato pensato per giocare utilizzando un monitor condiviso, magari un proiettore o una LIM, per visualizzare in classe le domande e le relative risposte (ciascuna di esse accoppiata a un colore e a una figura geometrica); gli allievi utilizzeranno (individualmente o in squadre) i propri dispositivi mobili per comunicare al sistema la loro risposta, quanto più in fretta è possibile.

Per iniziare una partita con Kahoot! il **docente**, dalla postazione collegata al proiettore o al monitor condiviso e partendo dalla schermata di riepilogo, deve fare clic su **Play** in corrispondenza del Kahoot! da avviare. Successivamente dovrà scegliere se il gioco sarà individuale o a squadre, e impostare una serie di opzioni relative alla modalità con cui si svolgerà la partita.

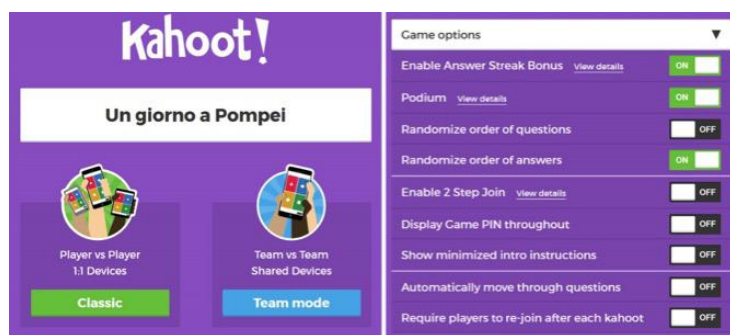


Fig. 9

Tra le opzioni più interessanti evidenziamo:

- **enable answer streak bonus** (abilita modalità risposta sequenziale): il giocatore riceve un punteggio maggiore man mano che risponde esattamente a più domande consecutive;
- **podium**: viene visualizzato il podio, cioè la classifica dei primi tre, a tutto vantaggio della motivazione e della partecipazione attiva da parte degli alunni;
- **randomize questions, answers** (mescola domande, risposte): si imposta l'ordine casuale per

domande e risposte (da usare con attenzione per evitare che domande consequenziali e propedeutiche l'una alle altre non risultino nella giusta sequenza).

Immaginiamo che il docente decida di far giocare i propri allievi raggruppati in squadre; per avviare la partita farà clic su **Team mode**; viene mostrata una schermata di invito all'azione e automaticamente, dieci secondi dopo, appare il **PIN** della partita che tutti vedranno sul monitor condiviso.

I giocatori, muniti in questo caso di un dispositivo mobile o di un pc per ciascuna squadra, digitano l'URL **kahoot.it**, e inseriscono il PIN. A ciascuna squadra verrà richiesto il nome del team e anche quello dei suoi membri. Quando tutte le squadre avranno terminato questa fase preliminare, il docente si ritroverà sullo schermo tutti i partecipanti (squadre e membri).



Fig. 10

Facendo clic su *Start* il gioco avrà inizio.

Le domande, per scelta progettuale, appariranno solo sul monitor condiviso (o proiettore) per evitare che ciascun giocatore, o squadra, si alieni dal resto del gruppo classe. Sul dispositivo dei giocatori appariranno solo i colori e le forme corrispondenti alle risposte. Compito dei partecipanti è quello di selezionare la risposta esatta prima che scada il tempo.

Al termine di ciascuna domanda viene visualizzato il grafico di riepilogo delle risposte date da tutte le squadre e anche la classifica parziale.

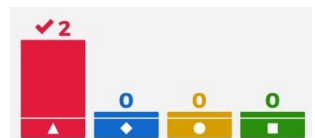


Fig. 11

Molto interessante, al termine di una partita, oltre alla classifica finale con tanto di medaglie, la possibilità per ciascuna squadra di inviare un **feedback** al docente: i giocatori potranno comunicare la loro opinione su: valutazione complessiva (max 5 stelle), apprendimento percepito (Did you learn something?), propensione al passaparola positivo (Do you recommend it?), sentimento complessivo (To continue, tell us how you feel, obbligatorio).



Fig. 12

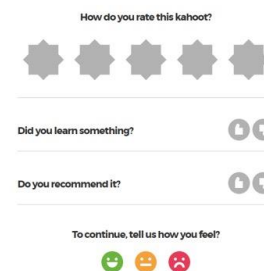


Fig. 13