

COSTRUIRE UN GIOCO INTERATTIVO SU UN ARGOMENTO DI STUDIO

Dopo aver studiato il verbo ai ragazzi è stato proposto un compito di realtà molto sfidante ovvero realizzare un gioco interattivo e personalizzato sull'argomento. Questo è stato poi usato in una gara con i compagni dei gruppi concorrenti per ottenere il punteggio più alto e conquistare il titolo di campioni della grammatica.

FASE 1

Seguire il seguente schema per la costruzione delle domande.

Modalità di lavoro: coppie o terzetti.

Pianificazione: creare una domanda ciascuno (aprire un documento google) questa sarà poi valutata dal compagno del gruppo ed eventualmente corretta se presenta degli errori.

Tipologia delle domande	Risposta sulla quale costruire la domanda
Risposta multipla	radice desinenza
Risposta numerica	6 (riferito alle persone del verbo)
Vero/falso	modi indefiniti
Vero/falso	Modi finiti
Risposta numerica	7 (riferito ai modi)
Risposta aperta	il modo della realtà
Risposta multipla	esistere stare trovarsi (riferito al senso autonomo di essere)
Risposta multipla	ausiliare e participio passato del verbo (riferito ai tempi composti)
Vero/falso	presente storico

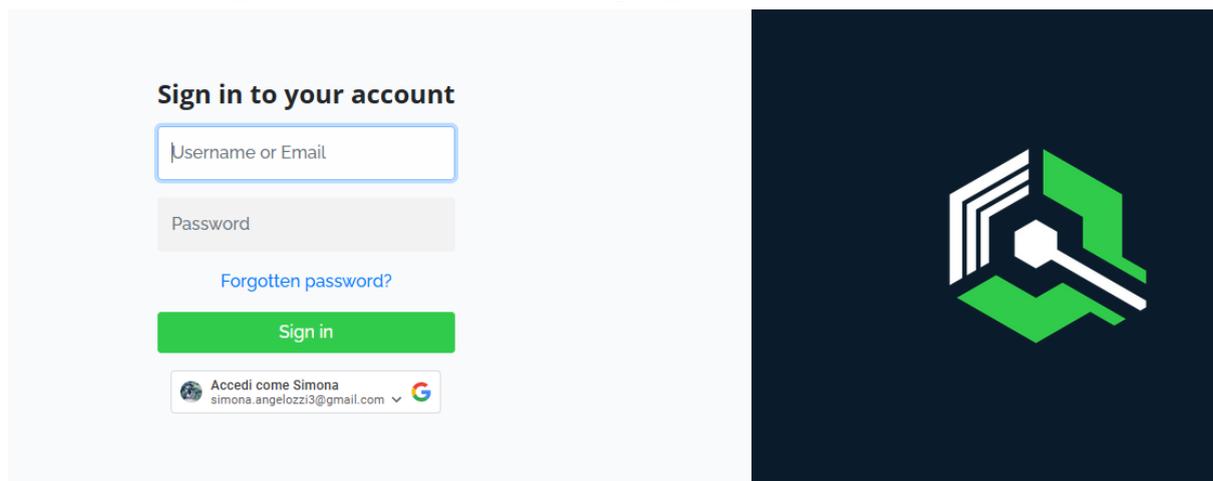
Vero/falso	presente di consuetudine
Risposta multipla (analisi grammaticale di voci verbali)	Risposta: voce verbale corretta
Risposta multipla (voce verbale))	Risposta corretta: analisi grammaticale di voci verbali
Domanda aperta	numero del verbo

FASE 2

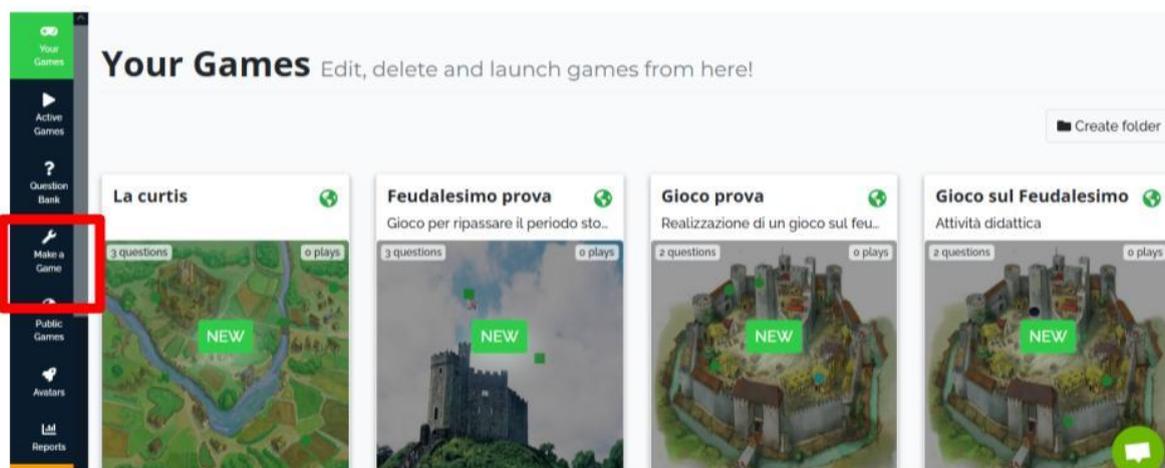
Completata la fase di creazione delle domande, distribuire un computer per ogni coppia o terzetto.

Sul motore di ricerca di google digitare ["Quizwhizzer"](#)

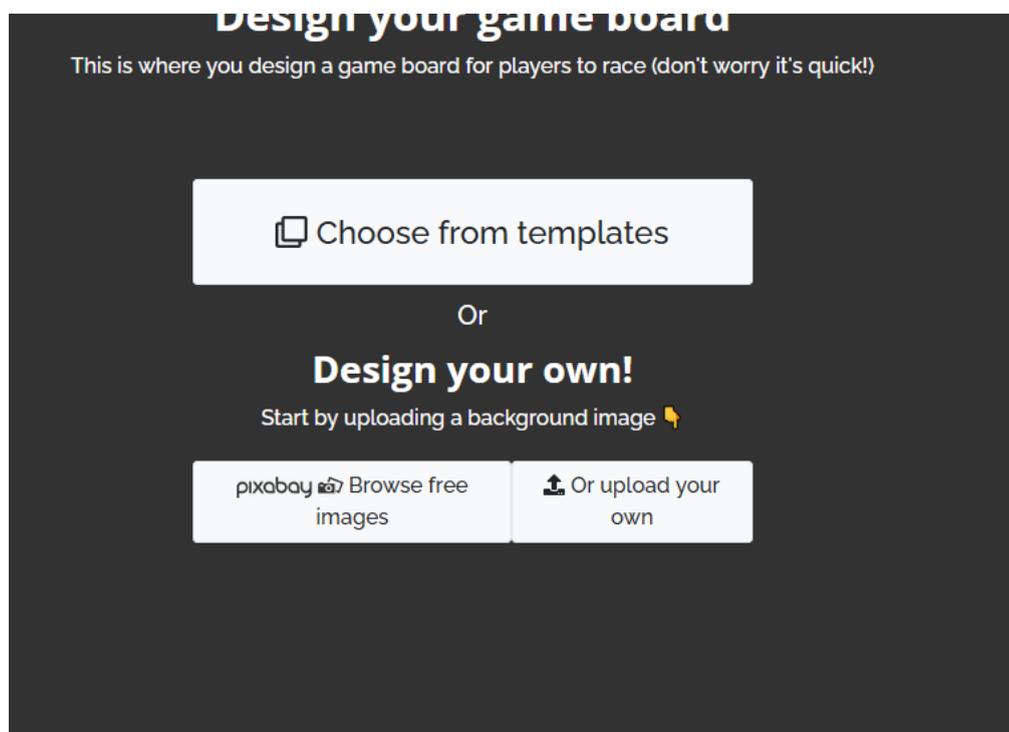
Effettuare il login con il proprio account google della scuola



Sul menu a sinistra dello schermo cliccare su "Make a game"



In questa sezione occorre scegliere un tabellone di gioco: le opzioni sono tre, caricarne uno dalla repository dell'applicativo, selezionarlo da pixabay, che è un archivio di immagini gratuite oppure andare su "Or upload your own" per sceglierne uno personalizzato come quello allegato al seguente [link](#)



Great choice 👍

Now click anywhere on the board to add the spaces to create a path. You can also drag the spaces to adjust their position. Click on a space to customize the player movement, change it's color or delete it.

Spaces ⓘ

- Square
- Circle
- Image

Player movement ⓘ

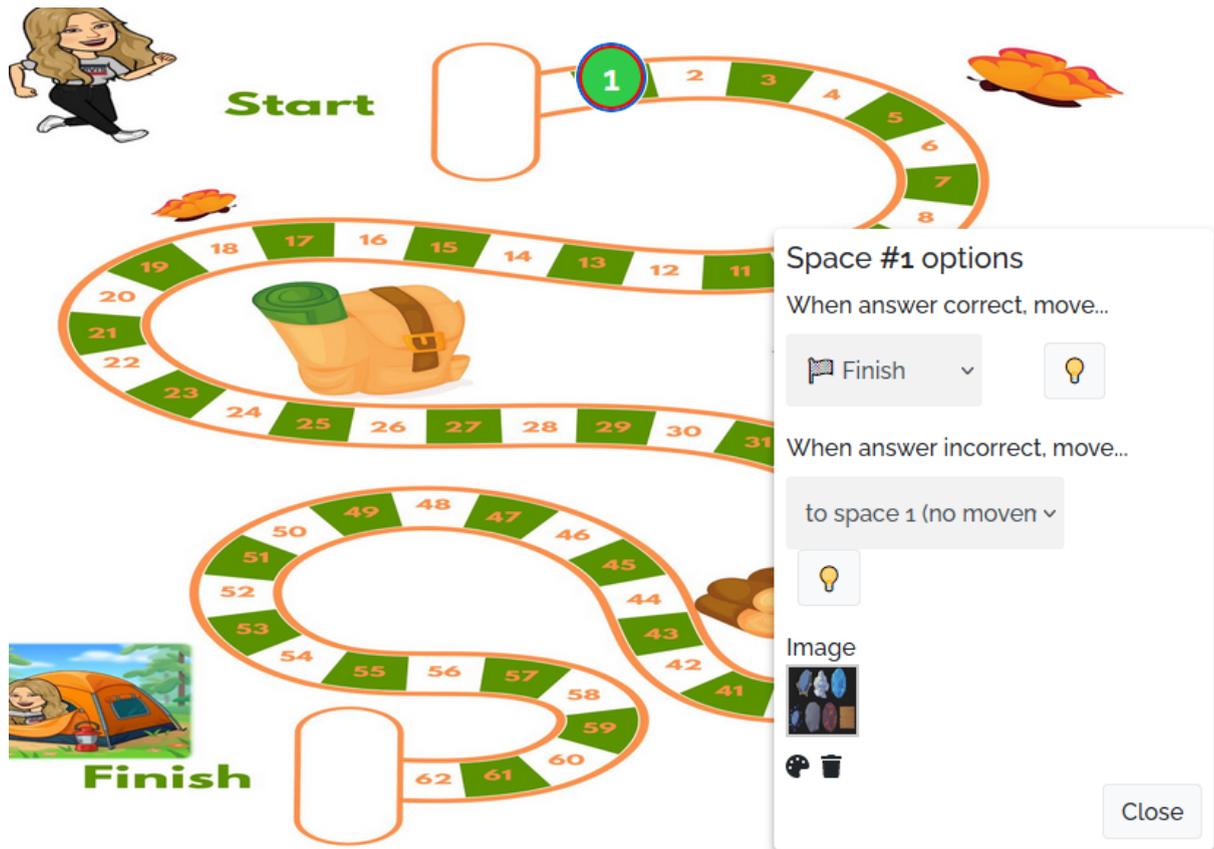
Answer Correct - move forward 1 space(s)

Answer Incorrect - move back 0 space(s)

Music ⓘ

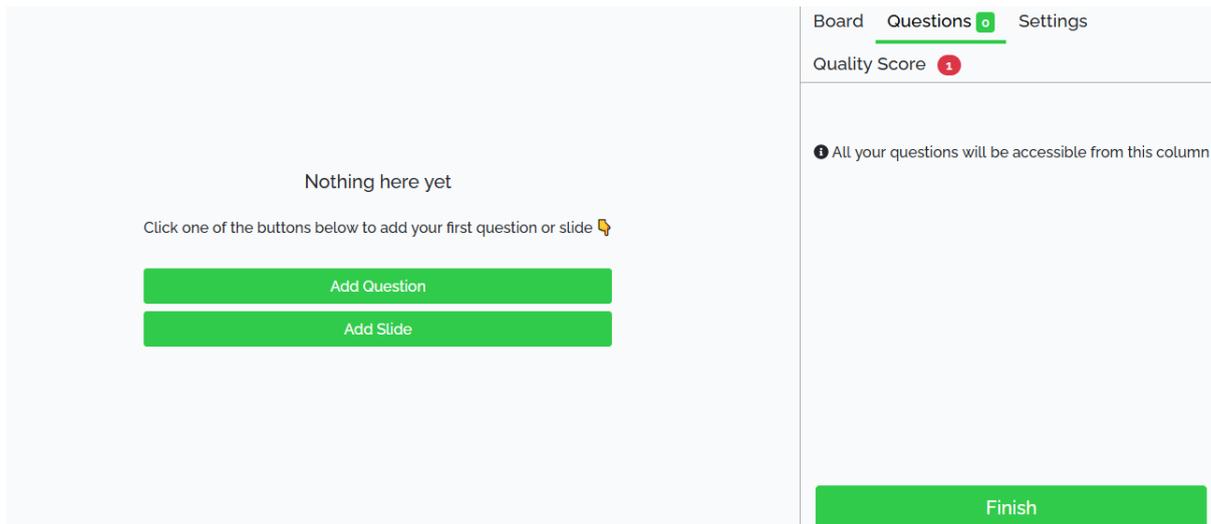
Finish

Una volta caricato il tabellone, sul menu di destra scegliere "Spaces" ovvero la forma del bollino di avanzamento e con la barra l'eventuale grandezza; posizionare i vari bollini sulle caselle semplicemente cliccando con il tasto sinistro del mouse sul tabellone, mentre con il destro è possibile modificarne il colore oppure cancellarli come nell'esempio qui sotto!



Nella sezione della musica, sempre nello stesso menu, scegliere quella che si ritiene più adatta

A questo punto cliccare su Questions, nella maschera a destra e iniziare a costruire il gioco, inserendo le domande precedentemente preparate.



Cliccando su domande si possono aggiungere i quesiti: "add question": scegliere la tipologia, assegnare un punteggio ed eventualmente un limite di tempo per dare la risposta.

scelta tipologia domanda

Type **Multiple Choice** Total Points **10** Time limit **No limit**

B I U S *fx*

Enter the question here
domanda

Answer	Image	Correct?	Delete
opzione di risposta		<input checked="" type="checkbox"/>	
Answer B		<input checked="" type="checkbox"/>	
Answer C		<input checked="" type="checkbox"/>	

indicare qual è quella giusta cliccando sulla spunta! Diventerà verde

Ogni volta che si completa una domanda inserire un punteggio e un tempo di risoluzione! Terminato l'inserimento delle domande nel gioco, cliccare su finish a destra dello schermo.

Type **Multiple Choice** Total Points **10** Time limit **No limit**

B I U S *fx*

La prima coniugazione italiana

Answer	Image	Correct?	Delete
Mangiare		<input checked="" type="checkbox"/>	
Dormire		<input checked="" type="checkbox"/>	
Leqaerel		<input checked="" type="checkbox"/>	

Board **Questions** Settings

Quality Score **1**

1 La prima coniugazione italiana

Add Question

Add Slide

Finish

Attribuire un titolo creativo per rendere il gioco coinvolgente e interessante: cliccare su setting e aggiungere la categoria (disciplina).



✓ Saved Hel

Board Questions **1** Settings

Quality Score **2**

Game Title

Please enter a title for your game so you can identify it

Give it a description to help others find your game!

Italian

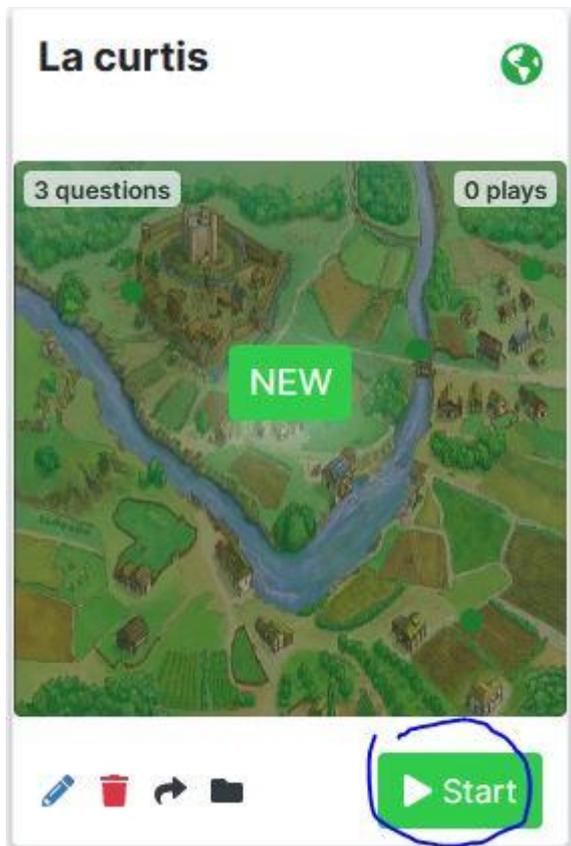
Choose a category

Please choose a category

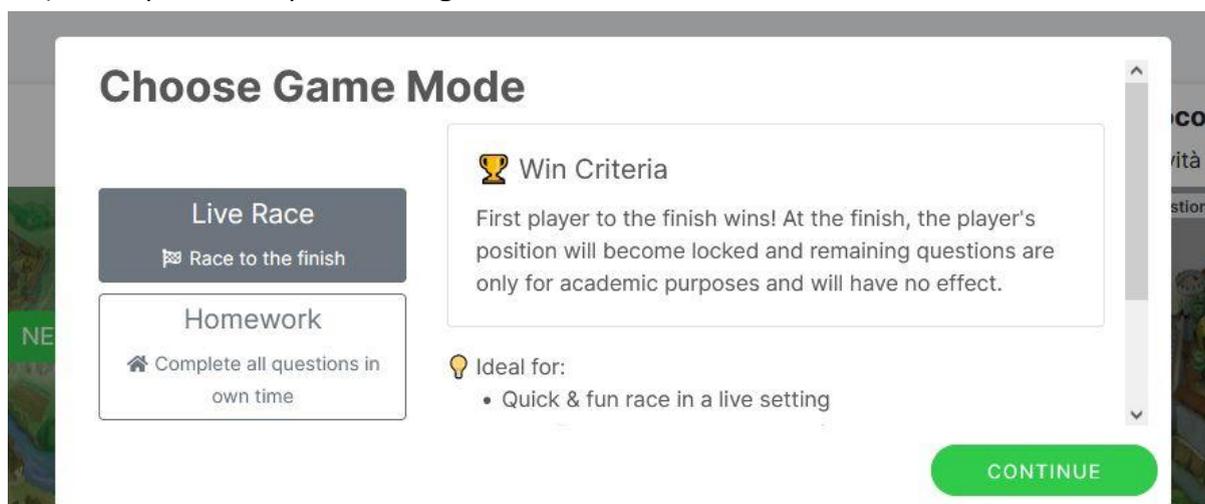
More options

Finish

Cliccando su Finish il gioco sarà definitivamente concluso e rintracciabile tra le proprie attività, quindi sempre modificabile. Per utilizzarlo (giocare) tornare su "Your games" nel menu a sinistra e cliccare su start in basso come si vede nell'immagine che segue:



A questo punto si aprirà la seguente schermata: cliccare su continua...



si aprirà una maschera con un codice o un link per far giocare gli utenti, che dovranno semplicemente andare sul sito e cliccare su "Join a game", posto in alto a destra nella pagina iniziale, senza effettuare alcuna registrazione.

About us

Browse games

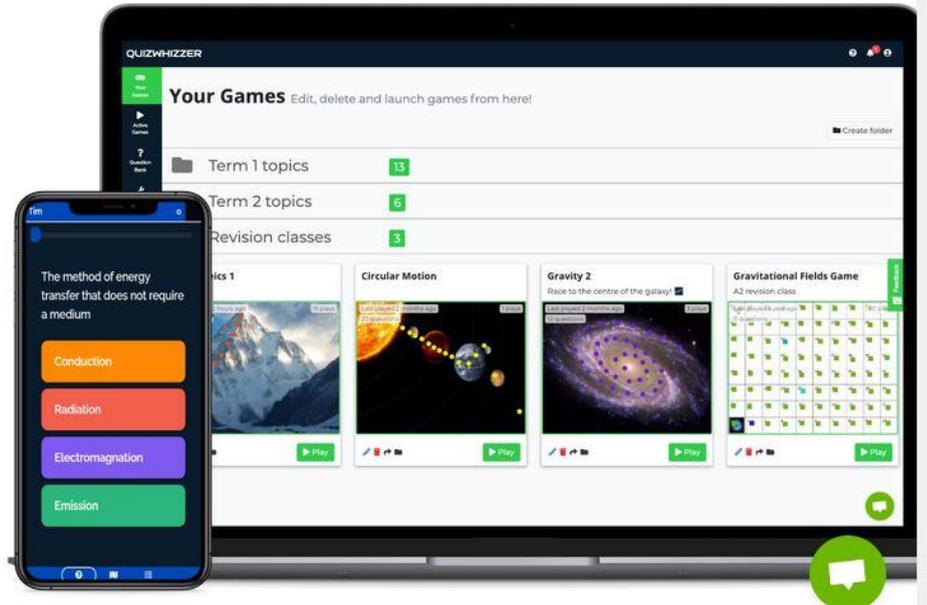
Login

Join a game

Try it for free

With real-time quiz

Learn about
and track



CHECK LIST PER GLI STUDENTI

CRITERI	SI'	NO
Il gioco presenta tutti i contenuti indicati nella consegna		
Il gioco presenta tutte le tipologie di domande indicate nella consegna		
Le domande sono scritte in modo chiaro e inequivocabile		
Le domande sono corrette dal punto di vista ortografico, grammaticale e sintattico		
Il lessico utilizzato è preciso		
Le risposte del test sono congruenti alla domanda posta e chiare, i distrattori efficaci		
C'è il titolo, ci sono i punteggi, il tempo per la risposta e la musica.		

UTILIZZI DIDATTICI

Dopo aver approfondito un argomento si può proporre agli studenti di creare un gioco per valutare le conoscenze acquisite e nel contempo testare abilità di scrittura, problem solving e capacità sociale.

Allettante sarà per loro gareggiare con gli altri gruppi in una vera e propria sfida all'ultima domanda...il cui scopo sarà non solo quello di ripassare l'argomento, ma anche di farli riflettere sulle modalità di presentazione dello stesso, sulla validità delle domande costruite, in un processo di autovalutazione regolato dal docente!

