

## APP...RENDERE GRAZIE ALLE TECNOLOGIE

Solitamente gli insegnanti pensano ad utilizzare le App come strumenti per preparare le loro lezioni o per la predisposizione di test e prove di verifica, in sostituzione delle vecchie schede fotocopiable delle guide per insegnanti: sono loro a preparare presentazioni, quiz o i sondaggi e li “somministrano” ai ragazzi per verificare le loro conoscenze.

Una delle App più usate a questo scopo, perché divertente e coinvolgente è Kahoot: essa consente di preparare sondaggi e quiz a cui si può rispondere con il telefonino, in modalità singola o a squadre. Da Kahoot.it si risponde al quiz, mentre da createkahoot.it si accede alla piattaforma che consente di creare un Kahoot nuovo o di giocare con uno degli innumerevoli Kahoot già pronti, preparati dagli utenti.

In realtà, il valore delle App come Kahoot, invece, risiede proprio nel fatto che devono essere una struttura, un contenitore vuoto, che va implementato dagli alunni. Il *Create Kahoot* della piattaforma è un imperativo per loro, non per gli insegnanti.

Nelle prossime slides vedremo, passo passo, come far utilizzare questo potentissimo strumento ai ragazzi, con molta soddisfazione e migliorando le loro conoscenze disciplinari e le loro competenze digitali, come «effetto collaterale».

C'è da dire che questa App, come moltissime altre, è molto intuitiva e si utilizza con facilità, anche da parte di chi non conosce bene l'Inglese.

## FASI DEL LAVORO

Le fasi da seguire per la preparazione di un Kahoot sono illustrate nelle slides seguenti e sono:

- **INTRODUZIONE:** presentazione di un Kahoot per individuarne le vcaratteristiche che lo rendono uno strumento efficace.
- **BRAINSTORMING:** in cui gli alunni propongono, attraverso Posto It o qualche altro strumento digitale, gli argomenti da sviluppare nel Kahoot.
- **PREPARAZIONE :** lavoro dei ragazzi che, con un account unico, preparano il lavoro, secondo i principi del Cooperative Learning.
- **PRESENTAZIONE :** i vari Kahoot vengono proposti agli altri gruppi e giocati dagli alunni che non li abbiano preparati.
- **RIFLESSIONE:** Peer review sui lavori presentati, perché siano migliorati, grazie alla collaborazione di tutta la classe, e non solo dei compagni di gruppo.
- **DISSEMINAZIONE:** il lavoro viene presentato alle altre classi e proposto come buona pratica da sperimentare con altri discipline.

## INTRODUZIONE

L'insegnante prepara un breve Kahoot "sbagliato", che presenti:

- risposte troppo lunghe,
- immagini che suggeriscano la risposta,
- domande lunghe e complesse,
- risposte di lunghezze o categorie diverse ( verbi, aggettivi, avverbi per la stessa domanda)
- più risposte plausibili o corrette ecc...

Il Kahoot «sbagliato» dovrebbe essere preparato su un argomento di discipline diverse da quelle insegnate o su argomenti non trattati, per non essere intesa come un'interrogazione mascherata. Oppure può essere scelto uno dei tanti modelli disponibili, tra quelli non eccellenti.

Le considerazioni su ciò che sia giusto o sbagliato dovrebbero venire dagli alunni e il docente dovrebbe limitarsi a sollecitare la discussione, senza proporre soluzioni.

## BRAINSTORMING

Con l'ausilio di post it o con strumenti digitali come Mentimeter, Padlet, Canva ecc., i ragazzi sono invitati a suggerire argomenti per un Kahoot di gruppo, su un tematiche non ancora spiegate.

Saranno loro stessi, con le loro produzioni, a presentare i contenuti ai compagni.

Appare chiaro come questo tipo di strumenti sia utilissimo nella Flipped Classroom.

IRASE NAZIONALE

## PREPARAZIONE

Una volta decisi quattro argomenti da sviluppare, la classe viene divisa in quattro gruppi che lavoreranno, secondo i principi del Cooperative Learning,

I ragazzi utilizzeranno le stesse uniche credenziali per ogni membro del gruppo: così ognuno sarà responsabile della propria domanda, ma lo sarà anche di quelle degli altri, perché prima di presentarlo alla classe dovrà essere sperimentato per vedere cosa non va, per modificarlo.

Il fatto di lavorare con lo stesso account consente loro di farlo da casa, dopo aver pianificato in classe la bozza del quiz da realizzare.

I libri di testo cartacei possono essere la base per la ricerca di informazioni, ma si possono anche usare motori di ricerca, oltre ad enciclopedie o altre risorse digitali o analogiche.

Per la scelta delle immagini si prediligeranno quelle libere da diritti d'autori e riutilizzabili con modifica, visto che il Kahoot, nella versione gratuita, verrà pubblicato di default.

## PRESENTAZIONE

Preparato il quiz, i ragazzi devono presentarlo, due gruppi per lezione, ai compagni, sapendo che **non verrà considerato un'interrogazione**, in quanto gli argomenti non sono ancora stati trattati.

Ma, siccome comunque ai ragazzi non piace perdere, i “concorrenti” del quiz andranno sicuramente a leggersi le informazioni sull'argomento che verrà presentata il giorno successivo.

Dunque, Kahoot utilizzato come strumento non per l'accertamento delle conoscenze (che è il primo scopo a cui pensano i docenti), ma per:

- la costruzione delle conoscenze,
- la presentazione di nuovi argomenti
- lo sviluppo di soft skills.

## RIFLESSIONE E CONFRONTO

Dopo ogni presentazione, i ragazzi ripercorrono il Kahoot appena giocato, e riflettono, domanda per domanda, sul prodotto dei compagni, indicando su un foglio, su dei post-it – o su un Padlet, – punti di forza e punti di debolezza di ciascuna, tenendo conto di ogni aspetto:

- le immagini (che a volte non ci sono o sono scelte a casaccio),
- la correttezza lessicale e morfo-sintattica),
- la lunghezza delle domande e delle risposte,
- la comprensibilità,
- la chiarezza,
- la coerenza e così via.

I compagni possono decidere di migliorare il proprio quiz con i suggerimenti ricevuti, ma quello che succede di solito è che chi non ha ancora presentato il proprio lavoro, lo modificherà grazie ai suggerimenti ricevuti sui prodotti degli altri. E la valutazione, perché alla fine ci sarà, verterà sull'impegno, la partecipazione, lo sforzo di migliorare e di collaborare profusi per la riuscita del lavoro comune.

## RIFLESSIONE E CONFRONTO

- Questa la parte più interessante di tutto il lavoro svolto, e di solito la meno praticata nelle classi, : la riflessione concreta e costruttiva sul proprio e sull'altrui lavoro, che modifica i propri atteggiamenti, le proprie certezze, i propri pregiudizi.
- Non è anche questo imparare ad imparare?
- E non è questa la Peer Review, non è il Peer Tutoring che anche gli insegnanti dovrebbero imparare a praticare?
- Uno strumento digitale, dunque, può far conseguire risultati molto importanti, non solo dal punto di vista degli apprendimenti disciplinari, ma anche in termini di miglioramento delle capacità comunicative, relazionali, progettuali, di apprendimento ecc.
- Vediamo nelle prossime slides in che modo sia possibile utilizzare il Kahoot.

## DISSEMINAZIONE

- Le buone pratiche vanno condivise, disseminate, perché generino altre buone pratiche.
- Anche gli insegnanti, come gli alunni, devono imparare a condividere, a lavorare in gruppo per uno scopo comune, a presentare i loro «prodotti» .
- I lavori possono essere condivisi:
  - - con il consiglio di classe;
  - - con insegnanti di discipline diverse;
  - Con docenti/alunni di scuole diverse.
  - Con alunni di un Progetto europeo a cui eventualmente si partecipasse
- Vediamo, in sintesi, il processo appena illustrato:

## USARE KAHOOT IN MODO CREATIVO

IRASE NAZIONALE

## LIBRO: RISORSA DA ARRICCHIRE

Libro

- Gli studenti copiano le domande dal libro
- I compagni possono **facilmente** rispondere

Libro

- Gli studenti inferiscono informazioni
- I compagni rispondono con **difficoltà**

Web

- Gli studenti cercano informazioni su internet
- Ampliano le conoscenze di tutta la classe