



INIZIATIVE PER UNA DIDATTICA DIGITALE COINVOLGENTE ED INTERATTIVA

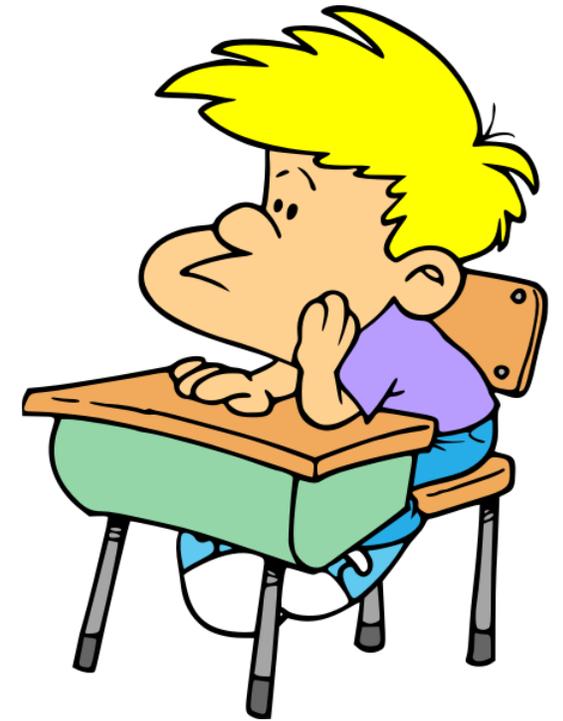
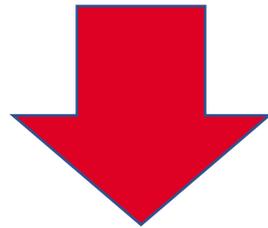
Matteo Candita

18/11/2021

ITCS G. Salvemini – Casalecchio

Le premesse

- Gli alunni in didattica a distanza si distraggono facilmente
- Senza il contatto visivo è difficile per il docente verificare il livello di attenzione e comprensione.



DOBBIAMO INVENTARCI QUALCOSA!

Obiettivi

Occorre **COINVOLGERE** gli alunni nella lezione, quindi:

1. Non farli sentire trascurati
2. Ottenere da loro un **feedback continuo.**
3. **Premiare** la loro attenzione

Usiamo strumenti **interattivi**

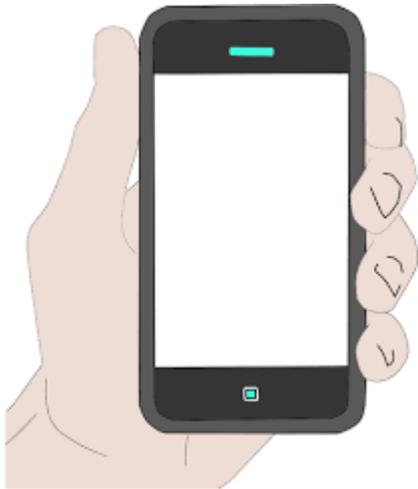


DAD ... e non solo!

Questi strumenti sono utili anche per

lezioni in presenza

Basta uno smartphone!



Elenco di risorse



Kahoot - quiz in tempo reale semplici e immediati



Sli.do - interazione con l'audience: possibilità per gli alunni di fare domande sulla piattaforma, quiz in tempo reale



Mentimeter – Presentazioni interattive con la possibilità di ottenere feedback in tempo reale



Genially – Presentazioni interattive con la possibilità di aggiungere animazioni, attività e giochi



Kahoot!

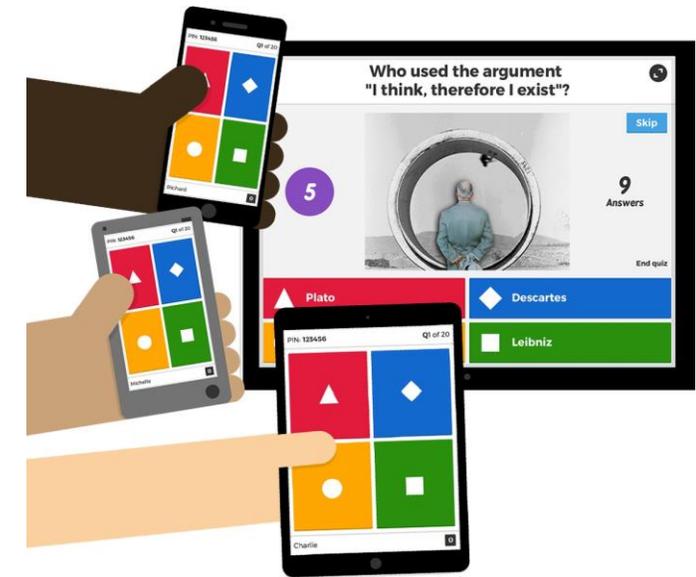
La più nota applicazione per realizzare **quiz in tempo reale**.

Pro:

- Intuitiva e facile da utilizzare
- Facile creazione dei quiz
- Vasta scelta di risorse già pronte

Contro:

- Non adatta a domande complesse
- L'aspetto è molto giocoso, potrebbe non essere adatto a tutte le lezioni
- Domanda e possibili risposte non compaiono sullo schermo dell'utente





Sli.do

Sli.do è una piattaforma per favorire **l'interazione del pubblico** durante gli eventi come conferenze o, appunto, lezioni in classe.

Una volta creato l'evento **gli utenti si collegano con il proprio dispositivo** (PC/tablet/smartphone) e sono pronti per interagire con il relatore o, nel nostro caso, il docente

slido

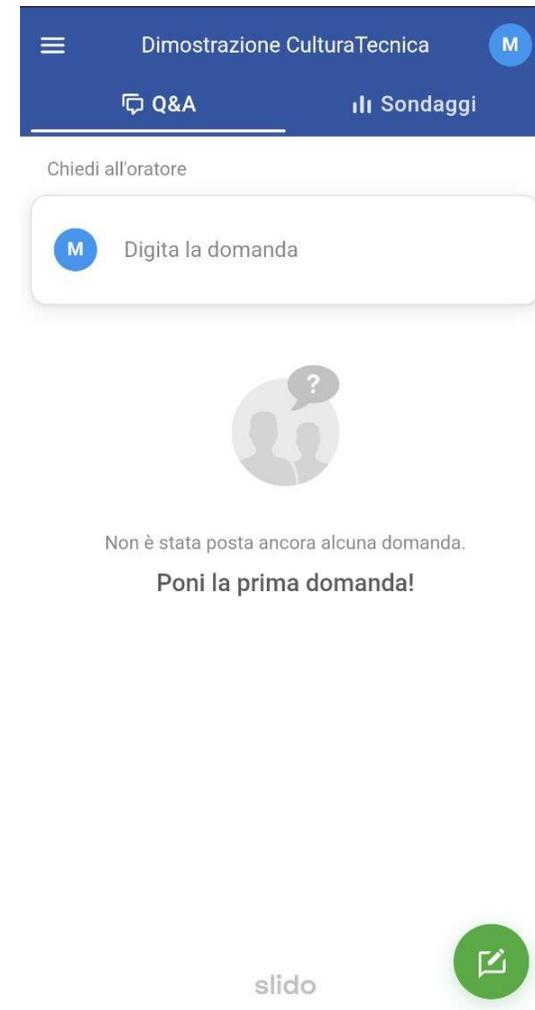
Accedi su
slido.com
#987 333



Sli.do – le interazioni

Fatto l'accesso gli studenti possono:

1. **Fare domande** che compaiono direttamente sulla schermata del docente
2. **Votare le domande** degli altri partecipanti in modo da renderle più evidenti



The screenshot shows the Sli.do interface for a session titled "Dimostrazione CulturaTecnica". At the top, there are navigation options for "Q&A" and "Sondaggi". Below this, a section titled "Chiedi all'oratore" contains a text input field with a placeholder "Digita la domanda" and a blue "M" icon. Underneath the input field is a circular icon representing a group of people with a question mark. Below the icon, the text reads "Non è stata posta ancora alcuna domanda. Poni la prima domanda!". At the bottom right of the interface, the "slido" logo and a green share icon are visible.



Sli.do – Le attività

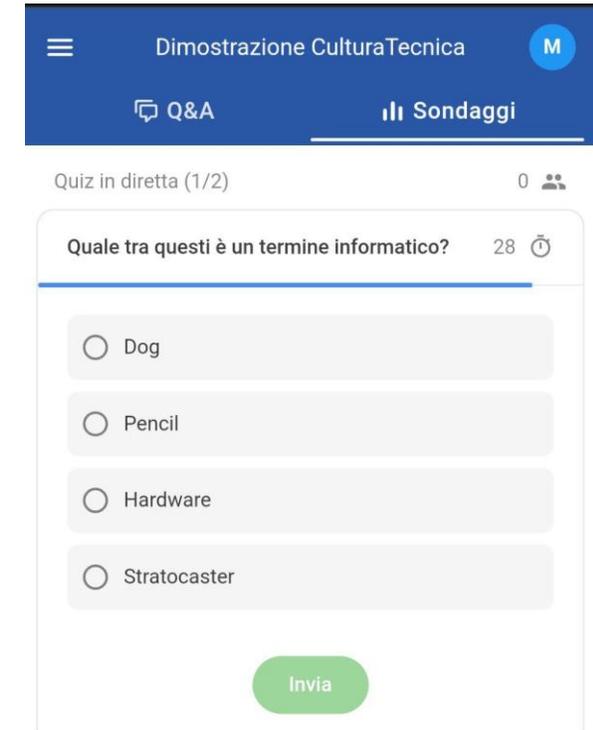
Il docente può prevedere diversi tipi di attività in tempo reale:

1. **Feedback con inserimento di testo**

2. **Feedback a nuvola di parole**

3. **Quiz con punteggio e classifica**

Ed altre...





Sli.do – Esempi di utilizzo

Esempio di lezione frontale:

1. Il docente **prepara un quiz** con delle domande sull'argomento oggetto di spiegazione
2. Gli alunni si uniscono all'evento.
3. Il docente procede con la spiegazione.

Ogni 5, massimo 10 minuti, si ferma e fa avanzare il quiz, lanciando una domanda che comparirà sullo schermo dei ragazzi.



Sli.do – Esempi di utilizzo-2

Vantaggi:

1. Gli alunni sono continuamente chiamati a interagire
2. Il docente può stabilire facilmente il grado di attenzione e comprensione degli alunni
3. Si può decidere di premiare il vincitore del quiz della giornata, ad esempio con un buon voto, stimolando la partecipazione e l'attenzione



Sli.do - Conclusioni

Pro:

- Più completo e professionale di Kahoot
- Domande e possibili risposte compaiono sullo schermo dell'utente
- Molto potente e personalizzabile

Contro:

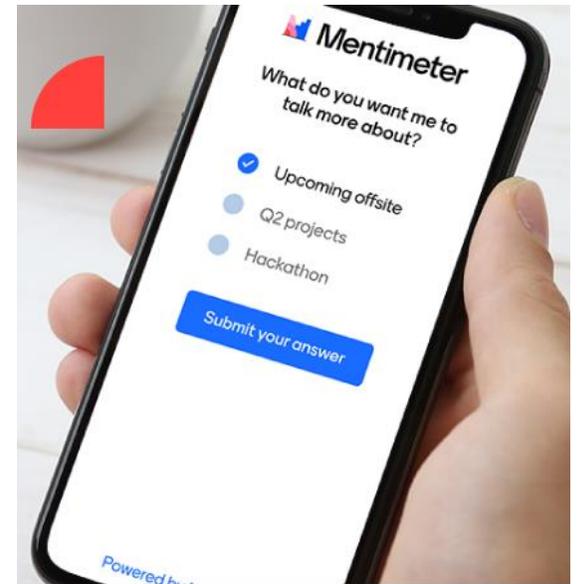
- Poco materiale già pronto
- La maggior parte della documentazione è in inglese



Mentimeter

Mentimeter è una piattaforma per creare presentazioni da mostrare **in tempo reale** alla classe.

1. Gli alunni si collegano **con i propri dispositivi** utilizzando il codice fornito.
2. **In tempo reale:** Il docente fa partire la presentazione e controlla il cambio di diapositive per tutti.





Mentimeter – La presentazione

All'interno della presentazione è possibile alternare classiche **slide di esposizione** a **slide con domande** o richieste di feedback

Esempio: Due slide sulla storia di Buckingham Palace, seguite da una slide con la domanda «Chi risiede a Buckingham Palace?»»

Gli alunni rispondono in diretta e le risposte sono subito visibili al docente



Mentimeter – La presentazione

Esempio: Due slide sulla storia di Buckingham Palace, seguite da una slide con la domanda «Chi risiede a Buckingham Palace?»»

Cliccando sul file sotto è possibile vedere una anteprima statica di come appare una presentazione su Mentimeter.



Esempio Mentimeter.pdf

N.B. È un'anteprima non interattiva. La versione interattiva con le domande va eseguita dal sito



Mentimeter – Osservazioni

Mentimeter è un'applicazione molto potente che permette di creare delle lezioni interattive in cui **l'esposizione è integrata al feedback** all'interno della stessa presentazione.

Ma attenzione: nella versione gratuita è possibile inserire un massimo di tre domande all'interno della stessa presentazione.



Mentimeter – Conclusioni

Mentimeter è forse tra gli strumenti migliori a disposizione per una lezione partecipata con i ragazzi, ma per sbloccare tutte le potenzialità bisognerebbe passare alla versione a pagamento



Genially

Genially è una piattaforma per realizzare presentazioni **interattive** che gli alunni possono esplorare in piena libertà

È una piattaforma potentissima, versatile e incredibilmente personalizzabile.

Le slide possono contenere di tutto: da contenuti come testo o immagini, video, animazioni, fino a quiz e interi giochi.





[Genially](#)

La versatilità e grande personalizzazione di Genially permettono la creazione di eccellenti lezioni interattive.

Vediamone alcuni esempi:

[La seconda guerra mondiale](#)

[Lezione di Storia per scuole elementari](#)



Genially - Conclusioni

Pro:

Uno strumento eccezionale per la creazione di lezioni interattive complete di supporti multimediali, giochi e test di autocorrezione.

Contro:

Rispetto alle altre piattaforme questa non è in tempo reale. Gli studenti visitano la presentazione autonomamente e la sua navigazione e le sue risposte non arrivano al docente.



Grazie per l'attenzione

La didattica digitale è una chiave per il successo.
Bisogna solo imparare ad utilizzarla

Per informazioni potete contattarmi all'indirizzo matteo.candita@salvemini.bo.it

