



Ancora una risorsa per la gamification in classe. Si tratta di [Quizalize](#) strumento progettato per creare quiz basato sul gioco

Ciò che contraddistingue Quizalize rispetto a servizi analoghi, sono i report dettagliati che vengono generati e la possibilità di differenziare e personalizzare le proposte verificando in tempo reale come ogni studente o l'intera classe sta apprendendo specifici contenuti didattici.

{loadposition user7}

Quizalize integra un sistema di controllo, [Zzish](#), che permette agli insegnanti di monitorare i progressi degli studenti in tempo reale, grazie alla produzione di un report dettagliato, con risposte corrette ed errate.

Quizalize permette agli insegnanti di creare delle squadre all'interno della classe e gli studenti possono rispondere alle domande in forma anonima per non condizionarli emotivamente per eventuali risposte sbagliate.

Il funzionamento è molto simile a Kahoot! Si preparano le domande che prevedono 4 alternative e una volta ultimato l'inserimento è possibile assegnare il quiz come compito alla classe intera (inserendo ora e giorno in cui attivarlo), oppure utilizzarlo subito in classe, indicando agli studenti di entrare con i loro dispositivi mobili o fissi nel sito web

quiz.al

e di inserire il PIN che apparirà a schermo. A quel punto dovranno digitare il proprio nome ed iniziare a rispondere alle domande.

Quizalize: quando i quiz in classe diventano un gioco

Scritto da Administrator
Giovedì 17 Marzo 2016 21:22

Ecco un video che spiega cosa è possibile fare con Quizalize

[Qui una guida per docenti](#) (chi si propone per tradurla?)

{jcomments on}

{loadposition user6}