Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

WOMEN HACK THE GAME

Numero progetto: 2020-1-ES01-KA201-082618

10 strumenti di gamification per le tue lezioni

Nella guida, abbiamo detto che la gamification nell'insegnamento STEM non implica necessariamente l'uso di nuovi strumenti o applicazioni. Tuttavia, è vero che, grazie alle TIC oggi abbiamo accesso a molte opzioni. Ecco 10 esempi che potete usare per inserire la gamification nelle vostre classi STEM.

1. PEAR DECK

Pear Deck è uno strumento che permette di creare presentazioni interattive e condividerle accedendo al proprio account Google con un codice per gli studenti, permettendo loro di interagire da qualsiasi dispositivo.

2. EDMODO

Edmodo è un'applicazione che crea un punto di incontro online per insegnanti e studenti. È uno strumento di micro-blogging specifico per l'uso in classe. È un sistema chiuso che permette a insegnanti e studenti di comunicare, condividere link e documenti in un ambiente sicuro. È un luogo sicuro per gestire e valutare i compiti.

3. KAHOOT!

Permette di creare diversi tipi di domande e risposte in modo molto intuitivo ed è adatto a tutte le età. Si può creare il proprio Kahoot da zero, modificare un modello o personalizzare dei Kahoot esistenti creati da altri. È necessario creare un profilo utente e, a seconda del tipo di profilo (insegnante, università, studente o famiglia), accedere alle funzioni più in linea con le proprie esigenze.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

WOMEN HACK THE GAME

Numero progetto: 2020-1-ES01-KA201-082618

4. SOCRATIVE

Ha un accesso diverso per studenti e insegnanti. Permette la creazione di quiz o sondaggi a cui gli studenti rispondono in tempo reale da qualsiasi dispositivo (smartphone, tablet, laptop ecc.). Classifica anche i risultati. In questo modo può essere utilizzato come strumento di valutazione. Inoltre, ci sono diverse opzioni per motivare gli studenti: da domande vero-falso a domande veloci in cui possono vedere quale gruppo sta avanzando più velocemente.

5. GENIALLY

Genially è uno strumento online che dà vita ai contenuti. Questo strumento può aiutarvi a completare rapidamente risultati spettacolari, dandogli vita con interattività e animazione. Applicato all'educazione, mira a rendere l'apprendimento un processo più esplorativo e stimolante.

6. PROJECT EXPLORE

Questo sito web ospita contenuti coinvolgenti che includono scienze e studi sociali. I video e le immagini danno vita ai contenuti e li rendono reali per gli studenti.

7. ENGINEERS IN THE CLASSROOM

Questo sito mostra una grande varietà di progetti STEM per l'uso educativo in classe.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

WOMEN HACK THE GAME

Numero progetto: 2020-1-ES01-KA201-082618

8. SUCCESSFUL STEM EDUCATION

Questo sito fornisce informazioni e risorse relative alle innovazioni finanziate da NSF che evidenziano pratiche e strumenti promettenti a sostegno di un'efficace educazione STEM nelle scuole e nei programmi.

9. NATIONAL GIRLS COLLABOTATIVE PROJECT

Questa organizzazione nordamericana è impegnata a informare e incoraggiare le ragazze a perseguire carriere nelle STEM. In essa troverete molte risorse preziose.

10. CARNEGIE STEM GIRLS

Questo sito web offre attività e risorse per studenti, genitori e insegnanti che sono pianificate per far appassionare gli adolescenti alle STEM.