






Strumenti per il coinvolgimento

L'apprendimento basato sul gioco

 Titolo	 Descrizione	 Come usarlo?	 Prezzo	 Link
Minecraft: Education Edition	<p>Una versione del famoso gioco Minecraft creato appositamente per l'uso didattico. Offre una vasta gamma di piani e contenuti didattici per argomenti come matematica, scienza, storia e arte.</p>	<p>Create o importate il programma di una lezione, gestite le attività degli studenti usando la Modalità Classe, e assegnate compiti sottoforma di gioco. Questo strumento permette agli studenti di mettere in pratica la creatività, la collaborazione, e il pensiero critico.</p>	<p>Minecraft Education ha un prezzo \$5.04 all'anno per ogni utente per le istituzioni scolastiche. Per gli altri ha un prezzo di \$12 all'anno per ciascun utente.</p>	<p>Minecraft: Education Edition</p>
Kahoot!	<p>Una piattaforma di apprendimento basata sul gioco dove gli insegnanti possono creare quiz e lezioni interattive. Gli studenti partecipano utilizzando il proprio dispositivo, rendendo l'apprendimento una sfida divertente.</p>	<p>Registratevi su sito web di Kahoot per ottenere un account gratuito. Poi, create i vostri quiz selezionando l'opzione "Crea" aggiungendo domande, risposte e contenuti multimediali. Infine, avviate Kahoot! e condividete il PIN con gli studenti per accedere al quiz e selezionare la modalità singola o multipla.</p>	<p>Versione gratuita e versione pro a 3,99\$.</p>	<p>Kahoot!</p>
Google expeditions	<p>Google Expeditions offre un'esperienza di VR (realtà virtuale) e AR (realtà aumentata) immersiva, permettendo agli studenti di esplorare attraverso viaggi virtuali e lezioni interattive.</p>	<p>Gli insegnanti possono scegliere tra 100 viaggi virtuali verso location come Marte, la Barriera corallina, e la Grande Muraglia cinese. Scaricando l'app sui dispositivi compatibili, gli insegnanti possono guidare le loro classi in viaggi virtuali in giro per il mondo.</p>	<p>Gratuito</p>	<p>Google expeditions</p>

Strumenti per il coinvolgimento

Apprendimento basato sul gioco

 Titolo	 Descrizione	 Come usarlo?	 Prezzo	 Link
Zspace	<p>ZSpace combina AR (realtà aumentata) e VR (realtà virtuale) per la creazione di esperienze simili alle quelle di vita reale per materie come quelle scientifico-tecnologiche (STEM), e offre modelli 3D interattivi.</p>	<p>Gli studenti, indossando speciali occhiali, sono immersi in un ambiente 3D, vivendo un'esperienza di apprendimento personalizzata e interattiva con materiali virtuali non accessibili nell'utilizzo dei metodi della didattica tradizionale.</p>	Pay	Zspace
Nearpod	<p>Uno strumento interattivo per la creazione di presentazioni che consente agli insegnanti di creare lezioni coinvolgenti con quiz, sondaggi, video ed esperienze di realtà virtuale.</p>	<p>È possibile ottenere informazioni in tempo reale sull'apprendimento degli studenti con giochi didattici, gamification e attività coinvolgenti. È possibile avviare attività e giochi interattivi e veloci in classe, per sondare la comprensione degli studenti in tempo reale.</p>	Inizio gratuito	
Tynker	<p>Una piattaforma di coding per bambini che offre un linguaggio di programmazione visuale a blocchi simile a Scratch. Include anche corsi e progetti interattivi.</p>	<p>È necessario creare un account sul sito web di Tynker. Poi, potrete scegliere tra una serie di corsi di coding adatti a diverse fasce d'età e livelli di abilità. Partecipate a lezioni e progetti di coding interattivi, utilizzando l'interfaccia visiva a blocchi per creare giochi, animazioni e storie.</p>	text	Tynker






Strumenti per il coinvolgimento

Apprendimento basato sul gioco

 Titolo	 Descrizione	 Come usarlo?	 Prezzo	 Link
Genially	<p>Genially è uno strumento per la creazione di presentazioni interattive e di escape room implementando materiali multimediali e branching scenarios.</p>	<p>Dalle mappe interattive con finestre pop-up ai giochi drag-and-drop con codici segreti, Genially consente a studenti ed educatori di creare risorse didattiche dinamiche ed accessibili.</p>	<p>Versione gratuita e versione pro a 7,50\$</p>	<p>Genially</p>
ThingLink	<p>ThingLink è uno strumento versatile che consente agli educatori di creare immagini interattive, video e tour virtuali, che possono essere efficacemente utilizzati per progettare escape room a fini didattici.</p>	<p>È possibile monitorare l'apprendimento degli studenti con giochi didattici, gamification e attività coinvolgenti. È possibile avviare attività e giochi interattivi e veloci in classe, per sondare la capacità di comprensione degli studenti in tempo reale.</p>	<p>1 mese gratuito, poi 600\$ all'anno.</p>	<p>ThingLink</p>
Eu@school	<p>Questo strumento offre giochi da tavolo, escape room e flash cards per imparare e mettere in pratica le conoscenze sull'Unione europea.</p>	<p>Potrete tenere lezioni programmate per spiegare i concetti e poi potrete accedere ai giochi didattici gratuiti attraverso il download. Il materiale può essere utilizzato online o può essere stampato.</p>	<p>Gratuito</p>	<p>Eu@school</p>

Strumenti per il coinvolgimento

Apprendimento basato sul gioco

 Titolo	 Descrizione	 Come usarlo?	 Prezzo	 Link
<p>DragonBox</p>	<p>Offre una serie di giochi educativi progettati per insegnare la matematica. Giochi come DragonBox Algebra e DragonBox Numbers rendono piacevole l'apprendimento dei concetti matematici.</p>	<p>Gli insegnanti/tutor possono incoraggiare gli studenti a giocare liberamente e a seguire discussioni e lezioni riguardanti il gameplay. Giocando con i digital manipulatives dei giochi di DragonBox, gli studenti potranno comprendere a fondo i concetti matematici attraverso un impegno attivo, mantenendo il proprio ritmo.</p>	<p>Gratuito</p>	<p>DragonBox</p>