

EDUCAZIONE 4.0: strumenti e buone pratiche

Gli alunni delle classi 4^D e 4^E nei giorni 13 e 14 novembre hanno svolto la verifica di storia sui "Sumeri" in un modo nuovo, interattivo, e divertente...attraverso KAHOOT!

Kahoot! è una piattaforma di apprendimento basata sul gioco, utilizzata a scopo didattico nelle scuole e in altre istituzioni educative. I suoi giochi di apprendimento, "Kahoots", sono quiz a scelta multipla che possono essere scritti dagli utenti e sono accessibili tramite un Browser Web o attraverso l'App Kahoot.

Nella scuola 4.0 i nuovi curricula devono essere progettati in coerenza con il nuovo quadro di riferimento europeo delle competenze digitali, il DigComp 2.2, che valorizza l'interdisciplinarietà, la trasversalità e il coinvolgimento. Il compito di noi docenti è favorire un ambiente di **apprendimento inclusivo**, in cui tutti gli studenti possono valorizzare le intelligenze multiple, manipolare le componenti della conoscenza, rappresentare la propria identità.

Gli alunni sono stati entusiasti dell'attività, di usare dispositivi digitali per svolgere una verifica. Questa è la gratificazione per noi docenti...vedere il coinvolgimento attivo da parte di tutti gli alunni, nessuno escluso!

Le insegnanti