



Via Roma, 57 - 21050 Bisuschio (VA) - Tel. 0332856760 - Fax 0332474918 - [vaia00400r@istruzione.it](mailto:vaia00400r@istruzione.it)

Protocollo: vedere segnatura

Bisuschio, 05/02/2024

**Circolare n.333**

A tutti i coordinatori  
Atti/Sito

**OGGETTO: Safer Internet day**

In occasione della **giornata mondiale per la sicurezza in Rete e per l'uso consapevole del web - Safer Internet Day (SID)** -il **Team Docenti Web per la didattica e l'educazione civica digitale**, in collaborazione con **Ufficio Scolastico Regionale della Lombardia - AT Varese**, si propone la partecipazione a dei giochi in rete per promuovere la diffusione tra i ragazzi – e non solo – di informazioni utili a far crescere la consapevolezza dei pericoli online tra i più giovani.

Il gruppo di lavoro Team Docenti Web propone una breve attività ludica con **Kahoot** da condurre in classe per innescare una discussione attiva tra i ragazzi coinvolti **fruibile sia il giorno 6 febbraio che durante tutto il mese della sicurezza:**

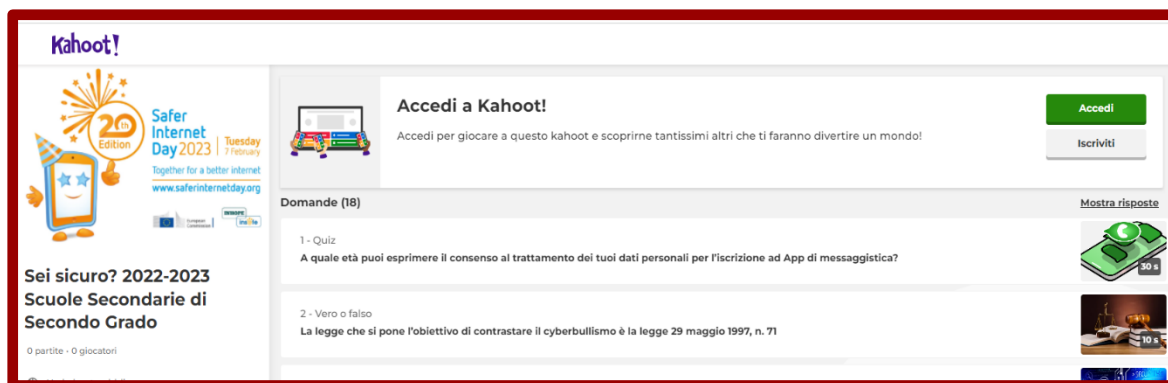
Link all'attività:

<https://create.kahoot.it/share/sei-sicuro-2023-2024-scuole-secondarie-di-secondo-grado/3eeb2cae-760f-4c13-ad64-c37b26e37c60>

**Vademecum per far partire l'attività**

Lancio l'attività dal **link** e mi si apre la seguente pagina.

Clicco su "accedi" (pulsante verde).



Da questo anno il Kahoot richiede che l'utente sia registrato al sito.

**Se sei già iscritto entra con il tuo account**

Si aprirà questa finestra e potrai iniziare l'attività  
clicca su "inizia" (pulsante blu)

### Se NON sei già iscritto comparirà questa scritta

Occorre iscriversi al sito, vi verrà chiesto se siete docenti e in che ordine di scuola insegnante; quindi si aprirà la stessa schermata di chi è già loggato

Dopo il primo accesso si aprirà sempre questa schermata.


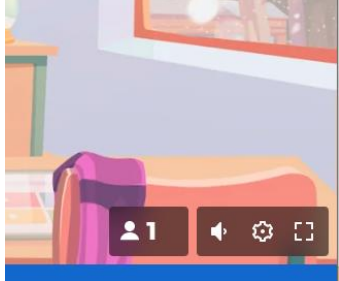
### per entrambi i casi PROSEGUITE come segue

Si aprirà la schermata che permetterà di lanciare il Kahoot in modalità classica o in modalità a squadre; consigliamo la prima per poter avere l'attenzione di tutti gli alunni



Lanciato il gioco in modalità classica uscirà la schermata che permetterà agli alunni di collegarsi o tramite il sito <https://kahoot.it/> inserendo il PIN o tramite il QR code

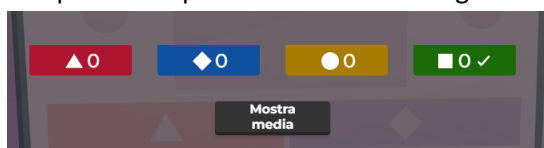
Nel dettaglio:

Cosa fa il docente	Cosa fanno gli alunni
<ul style="list-style-type: none"> <li>● per attivare il gioco bisogna innanzitutto selezionare il tasto blu <b>inizia</b>.</li> <li>● scegliere di giocare nella modalità classica (tasto a sinistra), senza toccare altre impostazioni.</li> <li>● il gioco verrà effettivamente lanciato e, dopo qualche istante, comparirà un <b>codice</b> identificativo (<i>Game PIN</i> - che sarà diverso ogni volta che lo lanciate). Gli alunni possono inquadrare direttamente il QR Code.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>● prima di lanciare il gioco potete vedere quanti sono i giocatori e regolare il volume dai tasti in basso a destra</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>● quando tutti i giocatori compariranno nella schermata del docente (controllate che tutti i nickname siano presenti e che il numero dei giocatori sia uguale al numero di alunni), si può iniziare la sfida utilizzando il tasto <b>Inizia</b>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● i giocatori devono aprire un <i>browser</i> e andare alla pagina <a href="http://kahoot.it">kahoot.it</a></li> <li>● viene richiesto un codice d'accesso (<i>Game PIN</i>) che corrisponde a quello fornito dal docente</li> <li>● viene richiesto di inserire un <b>nickname</b> e di cliccare su una conferma di avvio</li> <li>● controllare sulla schermata del docente che sia presente il proprio <i>nickname</i></li> </ul>

**A Kahoot lanciato**

Cosa fa il docente	Cosa fanno gli alunni
--------------------	-----------------------

- sullo schermo del docente comparirà la prima domanda, corredata da eventuali immagini o video, e successivamente le risposte con il tempo a disposizione (diverso a seconda se la domanda contiene un filmato o no)
- se non si sentono bene i video è possibile cliccare sull'apposito tasto, in basso a destra della schermata, per regolare l'audio
- dopo che gli alunni avranno risposto, sullo schermo del docente comparirà un istogramma di sintesi con in evidenza la risposta corretta
- a ogni docente la possibilità di fermarsi a discutere o continuare il gioco
- se i ragazzi rispondono velocemente e non riuscite a vedere il video nella sua interezza schiacciate il pulsante "Mostra media", si potrà rivedere con tutta calma il video. Alcuni sono stati tagliati, puoi vederli per intero prendendo l'URL dal foglio di Word condiviso



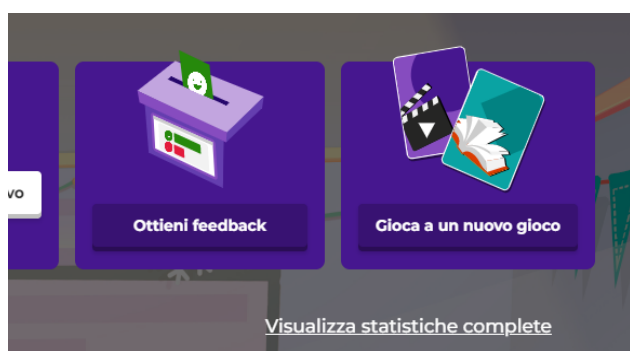
- si procede cliccando **Continua**
- compariranno nomi e punteggi di chi guida la classifica. I punti sono assegnati sia in base alla correttezza delle scelte sia al tempo impiegato
- si procede cliccando **Continua**
- il gioco prosegue con la stessa modalità.

- sullo schermo degli studenti non compariranno le domande ma solo dei riquadri colorati e contenenti un simbolo geometrico, identici a quelli in proiezione.
- si gioca cliccando su uno dei possibili riquadri
- la risposta non è correggibile

### Vincitori e salvataggio dei dati

Alla fine del Kahoot, ovvero dopo la domanda 18, comparirà il podio dei primi "tre vincitori" della classe!

Se volete salvare i risultati cliccate sul pulsante **Continua**, comparirà la seguente schermata dove potrete salvare le statistiche complete, che saranno a disposizione nel vostro account di Kahoot.



**La Dirigente Scolastica**

*Maria Carmela Sferlazza*

Firma autografa sostituita a mezzo stampa ai sensi dell'art. 3, comma 2 del D.Lg. 39/93