



<i>Creator</i>	Giulia Tognon
<i>Autore Identik-tok</i>	Iole Galbusera
<i>Titolo</i>	Must have – Applicativi digitali creare quiz online
<i>Link al video</i>	https://vm.tiktok.com/ZMe6rud1o/
<i>Quanti secondi dura?</i>	17 secondi

<i>Tecniche/linguaggi</i>	Stop motion
<i>Musiche/colonna sonora</i>	Global Hits
<i>Canzone utilizzata</i>	Dynamite – BTS
<i>N° di utilizzi del suono</i>	2,9M
<i>Hashtag</i>	#musthave #app #digital #imparaontiktok #perte #foryou #rececremit

<i>Target</i>	6-9 anni ; 9-12 anni ; 12+ anni ; Adulti
<i>Area tematica</i>	ReceCremi
<i>Utilizzo questo video per</i>	Suggerimento applicativi valutazione/gamification
<i>Proposta di attività in cui utilizzare il video</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Cosa accomuna gli applicativi illustrati? • In cosa si differenzia ciascuno di essi? • Quale conosci già e quali invece vorresti provare? • In quale momento dell'apprendimento potrebbero essere utili all'insegnante e facilitare lo studente? • Come e perché unire gamification e valutazione didattica? Qui un piccolo post per iniziare a ragionarci https://www.cremi.it/frame-gamification-e-didattica-e-possibile/
<i>Indicatori di competenza osservabili che l'attività proposta sviluppa o potrebbe sviluppare</i>	<p>Lo studente:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. riconosce e interagisce correttamente con questi applicativi o simili 2. fa esperienza di cosa siano gamification e valutazione diffusa 3. è ingaggiato nell'apprendimento, dimostrando coinvolgimento e perseveranza 4. utilizza uno o più di questi applicativi per rispondere ai test e giochi creati dall'insegnante e ne crea di propri 5. realizza un quiz, test, flashcard per insegnare ai compagni un piccolo argomento a lui assegnato (micro-learning)

