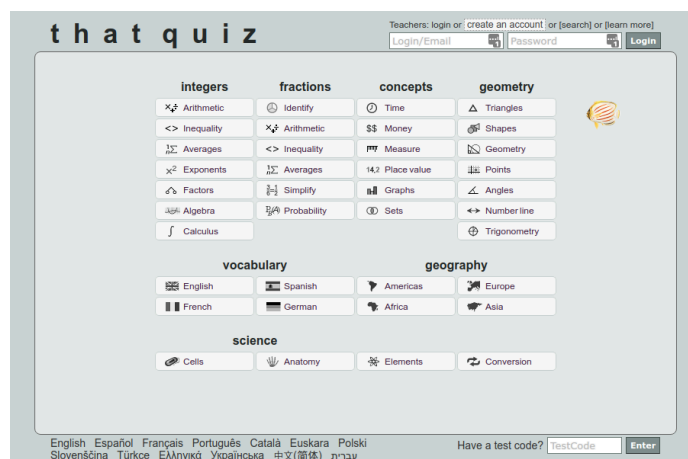




THATQUIZ

THATQUIZ	1
Presentazione	2
Tutorial	4
Registrazione e creazione di classi	4
Creazione e assegnazione degli esercizi	5
App per smartphone	6
Esempi di uso	6
Scuola elementare	6
Scuola superiore	6
Liceo Artistico	6
Liceo Classico	6

Presentazione

ThatQuiz¹ è un eccezionale generatore automatico (sulla base dei parametri scelti) di quiz di matematica (ma anche scienze, geografia e lingue straniere).

Un sito (<http://www.thatquiz.org>) senza colori, senza ammiccanti pupazzi, senza strabilianti effetti grafici; direi quasi brutto, se paragonato ai siti in material design o ai classici siti basati sulla gamification (Quizizz, Socrative etc.) e tuttavia estremamente solido, preciso e di altissimo interesse.

Potrebbe facilmente sfuggire alla nostra attenzione, ma basta una breve visita per rendersi conto di come sia ricco di contenuti e funzionalità.

Senza alcuna falsa modestia si presenta come:

"La più completa risorsa di prove di matematica sul web, con oltre 2 milioni di esami forniti fino ad oggi e più di 100.000 gli studenti iscritti."

Ci si può registrare gratuitamente come insegnanti per controllare i risultati e i progressi dei propri alunni nei quiz proposti nel sito; in alternativa è possibile usare la piattaforma solo come esercitazione (ma perdereste un sacco di funzionalità).

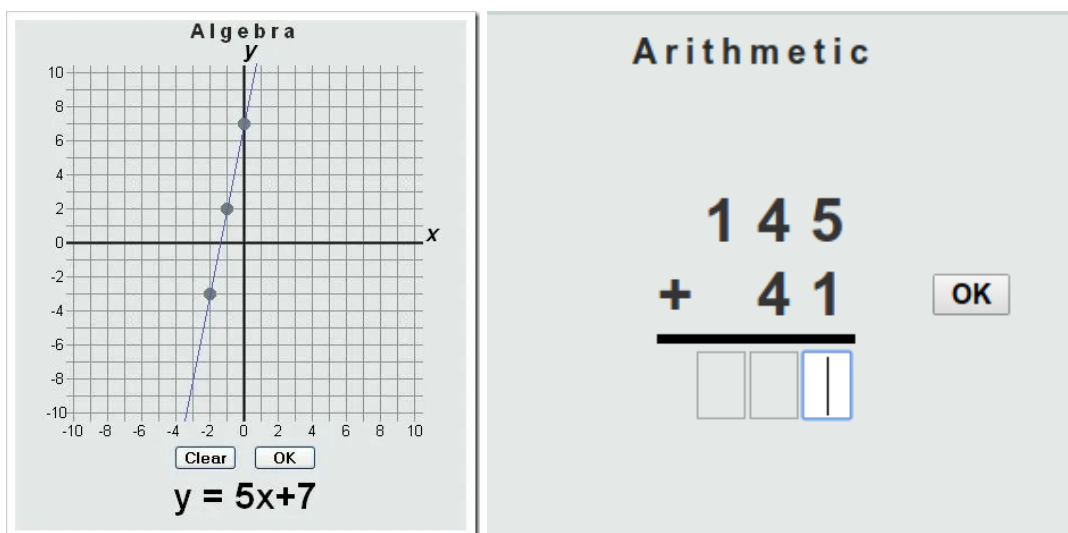
L'interfaccia di impostazione dei test e le schermate di gioco sono disponibili, oltre che in lingua inglese, anche in spagnolo, francese, portoghese, catalano, polacco, svedese e turco.

Per la matematica sono presenti generatori di esercizi relativi ai **numeri interi** ("Arithmetic", "Inequality", "Averages", "Exponents", "Factors", "Algebra", "Calculus", cioè Aritmetica, Uguaglianze/disuguaglianze, Medie, Esponenti, Fattori, Algebra e Calcolo), **alle frazioni** ("Identity", "Arithmetic", "Inequality", "Averages", "Simplify", "Probability", cioè Identità, Aritmetica, Uguaglianze/disuguaglianze, Medie, Semplificazioni, Probabilità), ai concetti ("Time", "Money", "Measure", "Place value", "Graphs", "Sets", cioè Tempo, Denaro, Misure, Valore posizionale, Grafici, Insiemi) e alla geometria ("Triangles", "Shapes", "Geometry", "Points", "Angles", "Number line", "Trigonometry", cioè Triangoli, Forme geometriche, Geometria, Punti, Angoli, Linea dei numeri, Trigonometria).

Si spazia da esercitazioni e test per la scuola primaria fino a quiz per la secondaria di primo e secondo grado.

¹ Si ringrazia la presentazione del prezioso Giorgio Musilli

http://www.softwaredidattico.org/files/giorgio_musilli_i_software_autore_per_la_didattica.pdf



Esistono anche altre sezioni, magari meno utili per chi lavora solo per la lingua italiana (ma una manna per i docenti CLIL) sulla geografia (i quiz riguardano le Americhe, l'Asia, l'Europa e l'Africa), generatori di test sul vocabolario sono relativi al francese, all'inglese, allo spagnolo e al tedesco; per le scienze infine si propongono generatori di quiz su cellule, anatomia, elementi chimici e conversioni tra varie unità di misura.

Una sezione a parte è dedicata all'uso del denaro, utilissima per alunni in difficoltà; permette di costruire una serie di esercizi con varie monete, tra cui l'euro. Credo che una risorsa del genere sia utilissima anche per ragazzi in situazione di handicap che hanno la necessità di sviluppare abilità matematiche di tipo funzionale.

Un insegnante, dopo essersi registrato, può gestire la propria classe e proporre ai propri studenti uno dei numerosissimi test già pronti oppure crearsi facilmente il proprio.

Gli studenti sceglieranno l'esercizio e le loro risposte verranno automaticamente archiviate pronte per essere stampate o scaricate come fogli Excel.

Gli esercizi creati dai docenti possono essere condivisi ed andranno così ad arricchire la vasta biblioteca esistente².

Tutorial

Registrazione e creazione di classi

Anche se è possibile usare la piattaforma solo in modalità "esercitazione", è consigliabile gestire delle classi virtuali di facilissima costruzione.

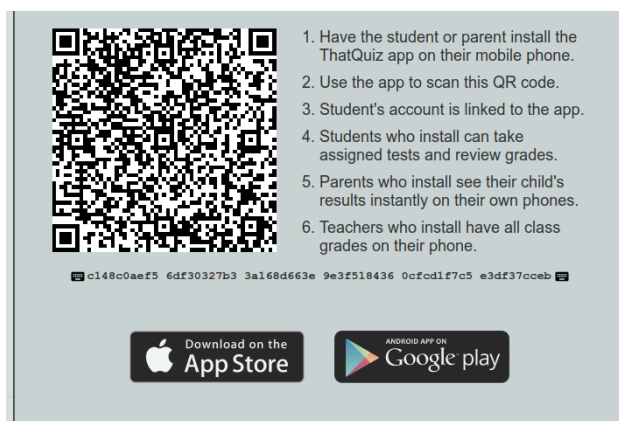
² <https://www.sinapsi.org/wordpress/2011/10/31/test-di-matematica-archiviabili-e-gratuiti/>

Dopo aver effettuato la registrazione del proprio account, compare la possibilità di registrare la prima classe; si dà un nome alla classe e si aggiungono a mano o attraverso una procedura di import i nomi degli studenti.

Oltre alla procedura di import è possibile ripristinare una classe che era stata precedentemente cancellata, importare una classe da un altro account di thatquiz oppure importare una classe del tutto nuova. In questo ultimo caso basta semplicemente copiare e incollare l'elenco degli studenti uno per linea decidendo la disposizione delle colonne (posizione del nome, del cognome, uso o meno della password, presenza o meno dell'indirizzo).

Alla classe verrà assegnato un link preciso; sarebbe opportuno utilizzare anche una password di accesso per proteggere i propri studenti.

Gli alunni possono accedere alla piattaforma anche attraverso un'app dedicata che funziona perfettamente su dispositivi mobili. La piattaforma provvede ad elaborare un QR Code, diverso per ogni alunno, che potete spedire ad ogni alunno in modo tale che i genitori provvedano installare l'App sul cellulare del proprio figlio. Esiste anche la possibilità di installare la versione per genitori che possono monitorare le attività dei propri figli.



La piattaforma crea anche un'unica pagina con l'elenco degli studenti che è possibile stampare e conservare o trasmettere agli interessati. In alternativa al QRCode è possibile sfruttare un codice alfanumerico (molto lungo e scomodo, a dire il vero).

Creazione e assegnazione degli esercizi

Una volta terminate le operazioni di creazione della classe, in automatico, compare la pagina delle istruzioni da cui è possibile imparare ad assegnare un test, amministrare gli stessi, accedere ai report e alle valutazioni o addirittura stampare o cancellare i test.

Si può cominciare quindi ad assegnare i vari esercizi agli alunni.

Si sceglie, sulla colonna a sinistra, l'argomento oggetto del test, ad esempio da "fractions" potrà essere assegnato il semplice esercizio di identificazione delle frazioni; comparirà l'esercizio con tutte le possibili variabili, la possibilità di scegliere il numero di domande, il livello di difficoltà, se dare o meno un tempo, l'ordine in cui è possibile condurre le domande, la presenza di feedback. Ovviamente possiamo anche scegliere la tipologia di esercizio o fare una miscellanea di tali tipologie.

Una volta determinato la tipologia e le variabili dell'esercizio si dà un nome a questo esercizio e si assegna il test alla classe.

Comparirà una schermata con il nome della classe e l'elenco degli esercizi che sono stati assegnati; ad ogni esercizio viene associato un codice è quello il codice che dovranno inserire i ragazzi. Abbiamo questo punto tre opportunità per far sapere ai ragazzi che abbiamo preparato per loro degli esercizi:

1. utilizzare la piattaforma utilizzando gli indirizzi mail che abbiamo precedentemente inserito
2. semplicemente farci dare dalla piattaforma il link ed inviarlo a tutti i nostri alunni (ad esempio sfruttando Google Classroom o qualunque altro LMS)
3. lasciare che i nostri alunni vedano sui loro dispositivi l'elenco dei test che voi avete preparato per loro; avranno la possibilità di controllare l'elenco dei test

Dopo aver costruito l'esercizio è possibile modificarlo in ogni aspetto

1. avere dei link diretti all'esercizio
2. assegnare alla classe,
3. decidere tempi e scadenze
4. Dare le istruzioni
5. Salvare o meno,
6. decidere come lo studente può navigare
7. scegliere le valutazioni per ogni esercizio

etc .

³ Dal menu “Grades” potete anche configurare i parametri della valutazione, guardare, attraverso pratiche tabelle, l’andamento della vostra classe, SCARICARE i risultati su un foglio di calcolo formato CSV

L'app funziona benissimo su svariati dispositivi, non pesa troppo, e, soprattutto, non richiede un gran flusso di dati (pertanto è adatta a tutti quei casi di alunni con navigazione a consumo).

Esempi di uso

Scuola elementare

Scuola superiore

Liceo Artistico

Liceo Classico