

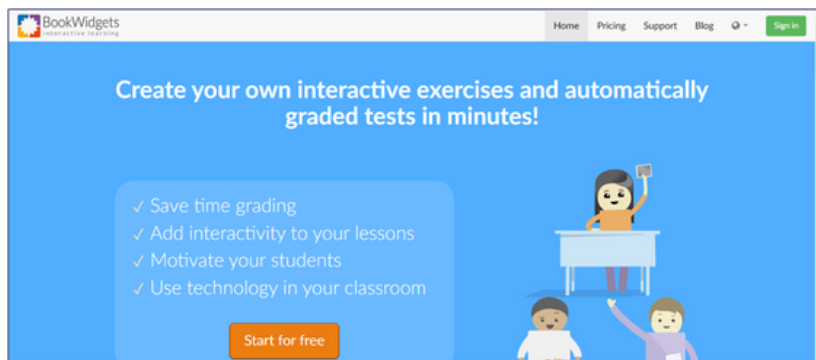



BookWidgets


interactive learning


BOOKWIDGETS

<https://www.bookwidgets.com/>




 **CATEGORIA:** Strumenti per sviluppare giochi che stimolano la discussione e il lavoro di gruppo.


 **LIVELLO E MATERIA:** BookWidgets è un software di gamificazione per educatori di diversi livelli, tra cui insegnanti di scuola elementare, media o superiore, professori universitari e formatori professionisti.

 **BREVE DESCRIZIONE:** BookWidgets è una piattaforma facile da usare per creare esercizi interattivi come schede, giochi, linee del tempo e attività basate su foto e video. Si può integrare con altri programmi come Google Classroom, Canvas e Moodle. Mette a disposizione un'ampia libreria di widget per supportare tutte le aree tematiche.

TEMPO DI LETTURA: 3 minuti


.....


 **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:** BookWidgets mira a coinvolgere gli studenti affinché imparino più velocemente e acquisiscano una comprensione più approfondita degli argomenti. L'obiettivo è aumentare i risultati scolastici degli studenti e rendere l'apprendimento più personalizzato. L'applicazione consente agli insegnanti di creare attività, valutare i risultati e interagire con altri studenti. Questo strumento può essere adattato a diversi obiettivi di apprendimento in base alle esigenze della classe.

 **QUANDO USARE QUESTO STRUMENTO:** Per imparare per la prima volta; approfondire ciò che si è imparato; pianificare e agire in base a ciò che si è imparato.

 **LIVELLO DI DIFFICOLTÀ (PUNTEGGIO) E LIVELLO DI ETÀ:** Facile; 3-5, 5-7, 7-11, 11-14, 14-18, 18+



 **PERCHÉ USARE QUESTO STRUMENTO:** Creare attività interattive in classe e materiali didattici coinvolgenti è molto semplice con BookWidgets. Questa applicazione consente agli insegnanti di creare rapidamente esercizi per tutti i dispositivi, adattati alle esigenze, agli interessi e al livello di preparazione degli studenti. Non è richiesta alcuna programmazione. Anche se l'organizzazione dei widget può creare confusione, in genere è semplice e facile da capire, facendo risparmiare agli insegnanti tempo prezioso. Inoltre, la varietà degli oltre 40 widget incoraggia gli insegnanti a provare a realizzare lezioni digitali aiutati da una guida iniziale con istruzioni passo-passo. Sono inoltre disponibili esempi di tutti i tipi di contenuto, che possono essere copiati per l'uso. Data l'ampia varietà di widget, gli insegnanti possono creare lezioni e attività semplici per tutte le esigenze di apprendimento, anche se le azioni, soprattutto i giochi, tendono a concentrarsi sulla memorizzazione e sul recupero. Gli insegnanti possono personalizzare le lezioni e le attività per soddisfare le esigenze degli studenti e coinvolgerli con un approccio digitale. Ci sono diverse utili opzioni di valutazione: schede di verifica, quiz e fogli di lavoro offrono un feedback immediato, soprattutto perché possono essere creati come autoverifiche. Gli insegnanti possono anche vedere il lavoro svolto dagli studenti per monitorarne costantemente i progressi.

 **DESCRIZIONE DELLO STRUMENTO:** BookWidgets permette agli insegnanti di creare una moltitudine di tipi diversi di contenuti interattivi. Mette a disposizione esempi di ogni tipo di contenuto che possono essere usati come modello per iniziare e un tutorial guida l'utente passo passo. È possibile creare 40 widget diversi che possono essere condivisi tramite link, codice QR, email e Google Classroom. Le valutazioni sono semplici, possono essere integrate e includono schede di valutazione, quiz e fogli di lavoro. Inoltre, gli studenti possono esercitarsi e ripassare con flashcard, puzzle, ecc. Quando si creano i quiz, è possibile scegliere tra oltre 30 tipi di domande per tutte le aree di contenuto. Gli insegnanti possono includere le risposte nella configurazione, in modo che i quiz possano essere autovalutati e gli studenti possano ricevere un feedback immediato.

 **PREPARAZIONE E USO DELLO STRUMENTO:** BookWidgets ha una dashboard in cui l'insegnante può creare e preparare un widget. Ci sono diversi tipi di attività e modelli tra cui scegliere. Per imparare a usare BookWidgets, è possibile vedere questo tutorial: <https://www.bookwidgets.com/tutorials/getting-started>.

 **RISORSE NECESSARIE:** Computer/Notebook – Cellulare – Tablet

 **RIFERIMENTI AGGIUNTIVI:**

- <https://www.bookwidgets.com/tutorials/getting-started>
- <https://www.bookwidgets.com/blog/2018/06/30-creative-things-you-can-do-with-bookwidgets>
- BookWidgets, BookWidgets Explainer Video <https://www.youtube.com/watch?v=lemQqxm0p5M>

 **PRO E CONTRO DI USARE QUESTO STRUMENTO:****PRO**

- **Gli studenti hanno familiarità con i dispositivi digitali.** Tuttavia, alcuni studenti hanno difficoltà a familiarizzare con un dispositivo nuovo o con uno diverso da quello che usano a casa. In questo caso, gli studenti possono usare i loro dispositivi, il che può essere confortante, e concentrarsi meglio sulla lezione.
- **Imparare al di fuori dell'orario scolastico.** Gli studenti hanno tutto il materiale delle lezioni e degli esercizi facilmente accessibili sui loro dispositivi. Con tutte le funzioni e le app, l'apprendimento è più coinvolgente e divertente. Gli studenti sono così più propensi a continuare a studiare a casa, al di fuori dell'orario scolastico.
- **Studenti più organizzati.** Gli studenti saranno più organizzati, con tutto il materiale didattico e i compiti a casa nello stesso posto.

CONTRO

- **Studenti senza dispositivi.** Questo strumento può essere una buona idea, ma non tutti gli studenti hanno un dispositivo da portare a scuola ed è importante tenerlo presente. Inoltre, alcuni genitori non approvano o non dispongono del budget necessario.
- **Sovraccarico.** L'infrastruttura della scuola è in grado di gestire un numero così elevato di dispositivi (diversi)? Tutti questi dispositivi mobili possono sovraccaricare la rete wireless.
- **Distrazione.** Poiché i dispositivi sono degli studenti, è molto più facile per loro distrarsi. Ci sono giochi, applicazioni, social media, ecc. È necessario stabilire delle regole per gestire tutto questo.

 **VALUTAZIONE DEGLI INSEGNANTI (PUNTEGGIO): 4.7/5**