

Chiara Colucci

QUIZZIAMO!

SFIDE ALL'ULTIMO CLICK



Erickson

QŪiZZiĀMō!



Con il progetto Pluralità visibili, Erickson si impegna a promuovere una narrazione e rappresentazione equa delle differenze. Ciò significa assicurare che i libri rappresentino in maniera realistica e significativa le diverse identità sociali e politiche delle persone, e siano privi di stereotipi e pregiudizi. Comporta anche l'utilizzo di un linguaggio inclusivo. Il manifesto Pluralità visibili illustra le ragioni, le sfide e gli impegni che Erickson assume per rappresentare le pluralità che caratterizzano la società contemporanea.

Per approfondire
erickson.it/pluralita-visibili

Progettazione/Editing
Martina Pancheri

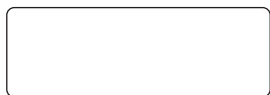
Impaginazione
Antonella Gozzi

Progetto grafico
Antonella Gozzi

© 2026 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.
Via del Pioppeto 24 – 38121 TRENTO
Tel. 0461 951500
www.erickson.it – info@erickson.it

ISBN: 978-88-590-4517-5

Tutti i diritti riservati.
Vietata la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata, se non previa autorizzazione dell'Editore.



Finito di stampare nel mese novembre 2025
da Digital Team S.r.l - Fano (PU)

QUIZZIAMO!

Sfide all'ultimo click

Chiara Colucci

 Erickson

Chiara Colucci

La sua passione per la lingua spagnola le fa conoscere casualmente il mondo dei giochi didattici dal quale non si è mai più distaccata. Ha creato i suoi primi progetti in giovanissima età, per imparare lei stessa la lingua, poi successivamente per insegnarla ai suoi studenti e infine, per divulgarla, ha pubblicato diversi titoli con alcune importanti case editrici.

Oggi il suo ufficio è una veranda in mezzo al verde dove, circondata da scatole di giochi, dadi, pedine, cartoncini colorati e pennarelli, studia e crea i suoi prototipi.

Il suo motto è «giocando s’impara!», che è anche il nome del gruppo Facebook che ha creato per promuovere i giochi e l’apprendimento ludico.

La sua parola preferita è «apprenDIVERIMENTO», col divertimento in maiuscolo, perché per lei questo è un elemento imprescindibile quando si impara.

I suoi progetti futuri: non smettere mai di creare, giocare e imparare!

INDICE

Introduzione	7
I contenuti della web app	9
Da soli e insieme	10
Altre attività in classe	12
Guida alla navigazione	16
Scelta dei parametri	16
Il percorso	18
Aiuti	21
Caselle «Tutto può succedere!»	21
Modalità multigiocatore	22

INTRODUZIONE

La web app *Quizziamo!* è stata pensata con l'obiettivo di creare e diffondere quello che io amo definire l'«apprenDIVERIMENTO», ovvero la perfetta fusione dell'apprendimento e del divertimento. Dall'unione di queste due attività, entrambe fondamentali nella crescita e nello sviluppo dei bambini e delle bambine, si sprigionano una serie di effetti a catena in grado di abbattere o quantomeno di ridurre in maniera importante la «fatica di imparare». Nella «modalità gioco» tutti abbassiamo istintivamente e senza nemmeno rendercene conto le naturali difese che si innalzano quando ci stiamo sforzando per imparare qualcosa di nuovo. È incredibile come, giocando, sia facile dimenticarsi che l'obiettivo principale è quello di imparare e la nostra attenzione viene velocemente deviata sul gioco. Vogliamo vincere o far vincere la nostra squadra e questo è ciò per cui ci impegniamo! Per questi motivi, durante l'attività ludica, imparare non è soltanto più divertente, ma anche più facile.

I CONTENUTI DELLA WEB APP

Nella web app, le domande sono state suddivise tra le classi terza, quarta e quinta nelle sei discipline principali, tutte appartenenti al ciclo della scuola primaria: italiano, matematica, storia, geografia, scienze e inglese. Il numero di domande, più di 40 per ogni anno/disciplina, consente di giocare più volte senza trovarsi a rifare lo stesso percorso, rendendo l'attività molto varia ed escludendo in questo modo anche il dannoso il fattore «noia». La variabilità è data anche dall'ordine casuale delle domande e delle risposte.

Ogni domanda prevede quattro risposte, di cui una sola corretta. L'assenza di domande aperte e la presenza delle risposte garantisce al giocatore o alla giocatrice la certezza di non restare mai «senza parole». Anche chi è meno preparato su quell'argomento, chi non sa qual è la risposta corretta o ha qualche difficoltà in più, può tentare la sorte e «buttarsi» scegliendo a caso una delle risposte fra quelle proposte. Se la fortuna lo assiste, potrebbe addirittura vincere la sfida! Questo fattore, insieme agli imprevisti sia positivi che negativi e che comprendono anche alcune domande di educazione civica, rendono l'attività molto più stimolante, trasformandola in un momento divertente e coinvolgente con tutte le caratteristiche di un vero e proprio gioco, sia per un giocatore da solo, che per tutta la classe.

Ma per essere un vero quiz c'è un altro elemento che non poteva mancare e che sarà amatissimo da tutti quelli che

inizieranno una partita: gli aiuti! Ce ne sono a disposizione 3 e potranno essere utilizzati una sola volta all'interno della stessa partita. Ogni aiuto offre un diverso vantaggio e volendo possono anche essere utilizzati tutti sulla stessa domanda. Hai bisogno di più tempo per rispondere? Vuoi dimezzare le possibili risposte per avere meno dubbi su quale scegliere? Preferisci cambiare domanda? In tutti questi casi questa è l'occasione giusta per te!

Quizziamo! è un materiale pensato per favorire e stimolare l'inclusione e tutte le domande sono basate sui principali libri di testo della scuola primaria. Gli argomenti trattati sono perciò noti ai giovani giocatori e alle giovani giocatrici, che decideranno di sfidarsi «all'ultimo click». Tenendo sempre in primo piano l'obiettivo ludico, quando possibile, fra le risposte ne è stata inserita qualcuna buffa o divertente.

Dopo aver risposto, sia la domanda che le 4 opzioni di risposta rimangono a video finché non si sceglie manualmente di procedere, in modo da dare la possibilità all'insegnante, se lo ritiene necessario, di fare un commento aggiuntivo o un approfondimento rispetto ai contenuti.

Da soli e insieme

Con questa web app si può giocare in famiglia o fra amici, ma può anche essere utilizzata a scuola, da soli o a squadre.

La possibilità del gioco individuale è una sorta di palestra in cui chi gioca può mettersi alla prova liberamente, senza «occhi indiscreti» a cui rendere conto dei propri progressi o delle proprie difficoltà.

Seguendo il motto «sbagliando s'impara», anche gli errori saranno utili per ampliare le proprie conoscenze e serviranno come un vero e proprio allenamento per prossime sfide e perché no, per ripetere gli argomenti già visti in classe!

L'attività di gruppo è ideale per stimolare e accrescere lo sviluppo dello spirito collaborativo. In questo caso è importante il ruolo dell'adulto che dovrà cercare di

creare delle squadre il più possibile bilanciate, non solo numericamente, in modo da poter dare a tutti le stesse possibilità di vincere.

È importante tenere presente che attraverso questo strumento si possono non solo consolidare le competenze già acquisite o ripassare i concetti appresi in precedenza, ma è possibile anche fare nuove interessanti scoperte.

Quizziamo! può essere «plasmato» in base alla tipologia di studenti dai quali viene utilizzato. Si possono scegliere non solo la classe di riferimento tra terza, quarta e quinta, ma anche la materia o le materie con cui si vuole mettersi alla prova.

Questa possibilità di ritagliare il quiz su misura, si manifesta anche nella lunghezza del gioco che può essere impostato scegliendo il numero di domande con le quali sfidarsi fra 5, 10 o 15. In questo modo anche la durata di ogni partita verrà adeguata al tempo a disposizione.

Un divertente percorso a tappe, che cambia ogni volta, aiuterà anche i più piccoli a visualizzare i loro progressi sulla mappa, rendendoli ancora più concreti; in questo modo l'attività svolta sarà estremamente stimolante.

Il ruolo dell'adulto durante le fasi di gioco dovrebbe essere poco invasivo, un po' come quello del conduttore o della conduttrice di un quiz televisivo. Se necessario, in alcuni casi chi conduce l'attività può essere di aiuto nell'indirizzare il giocatore o la giocatrice verso la risposta corretta. Importante sarebbe sempre cercare di stimolare il ragionamento a voce alta, soprattutto quando si è scelta la modalità di gioco a squadre. Chi ascolta in questo caso non subirà passivamente i ragionamenti, ma sarà naturalmente portato a farsi domande e a valutare quale potrebbe essere fra tutte la risposta corretta.

Quizziamo! per quantità di domande, per argomenti trattati, per la struttura e per la tipologia di gioco si presta a innumerevoli usi e può davvero essere utilizzato come protagonista di una lezione, come ripasso generale, come riempitivo alla fine dell'ora o della giornata oppure anche come attività ludica tra due attività più impegnative per alunni e alunne.

Dal quiz digitale al quiz cartaceo

Le singole domande possono essere utilizzate al di fuori del gioco come base di partenza per un'analisi di gruppo o individuale.

Se si gioca in classe, l'insegnante potrebbe scegliere di assegnare a ciascun bambino o bambina una domanda e chiedere a ognuno/a di loro di fare una ricerca per poi spiegare ai compagni e alle compagne la scelta della sua risposta e il motivo dell'esclusione delle altre. Questo approfondimento consoliderà definitivamente la tematica trattata che sarà memorizzata dai giocatori e dalle giocatrici.

Dopo aver giocato con la web app, si può anche organizzare una divertente attività di gruppo in cui ogni bambino o bambina dovrà preparare alcune domande su una materia a scelta per creare un quiz cartaceo. Le domande, scritte su alcuni foglietti della stessa misura, saranno pescate a caso per giocare una nuova manche del quiz. La soddisfazione di essere gli autori renderà il nuovo quiz irresistibile!

In questo caso per i bambini potrebbe essere difficile creare la risposta multipla quindi si può decidere di aiutarli o di lasciare le domande a risposta libera.

Qui sotto è presente un possibile schema della scheda da compilare per creare il proprio quiz. Esso può essere fotocopiato e distribuito, ma se c'è tempo a disposizione, si può crearne uno tutti insieme, da personalizzare secondo i gusti della classe.

Per quanto riguarda le domande e le materie, la creazione del quiz potrebbe includere anche le materie che non sono presenti nella web app, come musica o arte e immagine. Questa attività potrebbe essere svolta durante l'anno, ad esempio ogni volta che si finisce un'unità o un capitolo del libro. I bambini e le bambine, per trovare il dettaglio giusto da inserire nelle domande, si troveranno a sfogliare con attenzione le pagine dei loro libri, i quaderni e gli appunti e senza rendersene conto rileggeranno e ripeteranno i vari argomenti ripassandoli. Inoltre, la preparazione delle risposte sbagliate stimolerà un'analisi approfondita sull'argomento. Questa attività può essere

svolta individualmente o in piccoli gruppi a casa o in classe.

Le schede compilate di volta in volta potranno essere conservate e utilizzate periodicamente o a fine anno per giocare al «Super Quiz».

Per arricchire il gioco, le domande dei bambini e delle bambine possono essere integrate con alcune di quelle proposte nella web app.

È possibile scaricare l'elenco completo di tutte le domande con relative risposte suddivise per anno/materia sulla piattaforma dov'è stata attivata la web app.

Se si preferisce, a completamento del gioco, si possono preparare anche un grande tabellone che potrà essere attaccato in classe e utilizzato durante le fasi del gioco.

Esempio di scheda, scaricabile anche dalla piattaforma.

MATERIA

(A) _____

(B) _____

(C) _____

(D) _____

Per quanto riguarda gli imprevisti, come detto in precedenza, sono elementi caratteristici del gioco che movimentano la partita. Per questo sarebbe importante inserirli e utilizzarli anche nella versione cartacea. Si può scegliere di personalizzarli creandone alcuni a scelta,

oppure mantenere i sei che sono presenti sulla web app e abbinarli a un numero da 1 a 6. Il lancio di un dado stabilirà quale imprevisto applicare! Ecco un esempio di suddivisione:

1. Domanda senza limiti di tempo;
2. Domanda di educazione civica;
3. Tempo per rispondere dimezzato;
4. Doppio punteggio in caso di risposta esatta;
5. Due tentativi di risposta;
6. Domanda scelta a caso fra le varie materie.

Se si vogliono evitare i numeri, si possono attaccare alle facce di un dado sei cerchietti di carta di colore diverso e abbinare un colore a ciascuna tipologia di imprevisto (es. rosso, giallo, verde, blu, arancione, rosa).

Anche gli aiuti possono essere inseriti nel quiz cartaceo; essi andranno scelti a inizio partita e qualcuno dovrà segnare, di volta in volta, gli aiuti usati da ogni squadra. Oltre a quelli presenti nella web app, ecco alcune idee per altri possibili aiuti, alcuni dei quali ideali per coinvolgere tutta la classe:

- Hai 3 minuti di tempo per guardare nei tuoi appunti/ nel libro di testo e cercare la risposta corretta;
- Puoi chiedere a un compagno o a una compagna a tua scelta che cosa risponderebbe e valutare se accettare il suo consiglio.
- Puoi fare un sondaggio coinvolgendo tutta la classe e scegliere se seguire il risultato del sondaggio.
- Puoi cedere la tua domanda a un altro giocatore o a un'altra giocatrice e il punteggio in più o in meno sarà applicato a entrambi i giocatori.

Nel caso di gioco cartaceo il ruolo del conduttore può essere assegnato a un adulto o anche a uno dei giocatori o delle giocatrici che a turno possono alternarsi.

Un altro possibile ruolo è quello del segretario che si occuperà di tenere i conti dei punti, esercitandosi anche in matematica!

GUIDA ALLA NAVIGAZIONE

Le pagine seguenti sono una breve guida alla web app *Quizziamo!*, alla sua struttura e ai contenuti in essa presentati.

Scelta dei parametri

Una volta attivata la web app e cliccato sul pulsante «Entra» sarà possibile scegliere le varie impostazioni di gioco.

Per prima cosa viene richiesta la classe di riferimento; le domande infatti non sono trasversali, ma suddivise in base agli argomenti che si svolgono in terza, quarta e quinta per le varie materie. In ogni classe, sono state inserite anche alcune domande riferite all'anno precedente, che possono essere utilizzate come ripasso.

Successivamente, vengono proposte le 6 discipline (figura 1). È possibile sceglierne una sola oppure più di una.



Fig. 1 Argomenti delle domande

Dopo aver scelto gli argomenti delle domande, viene richiesto se si vuole giocare in modalità giocatore singolo o multigiocatore; è possibile scegliere da 1 a 4 squadre o giocatori (figura 2).



Fig. 2 Scelta del numero di giocatori

Per ogni giocatore o squadra è poi richiesto di scegliere un nickname e un avatar (figura 3); lo stesso avatar può essere scelto da più squadre.



Fig. 3 Scelta di nome e avatar

L'ultimo parametro da scegliere, prima di iniziare il gioco, è il numero di domande da cui sarà composto il quiz tra 5, 10 e 15. Essendo la web app pensata per usi diversi, sia per esempio come attività da fare durante la lezione oppure a casa, sia come ripasso alla fine dell'ora, questo parametro è stato pensato per declinare il percorso in base al tempo a disposizione.

Il percorso

Una volta impostati tutti i parametri, il sistema genererà un percorso composto dal numero di caselle corrispondente al numero di domande scelto in precedenza, ogni volta disposto in maniera differente (figura 4). Per iniziare il quiz, bisogna cliccare la prima casella del percorso.

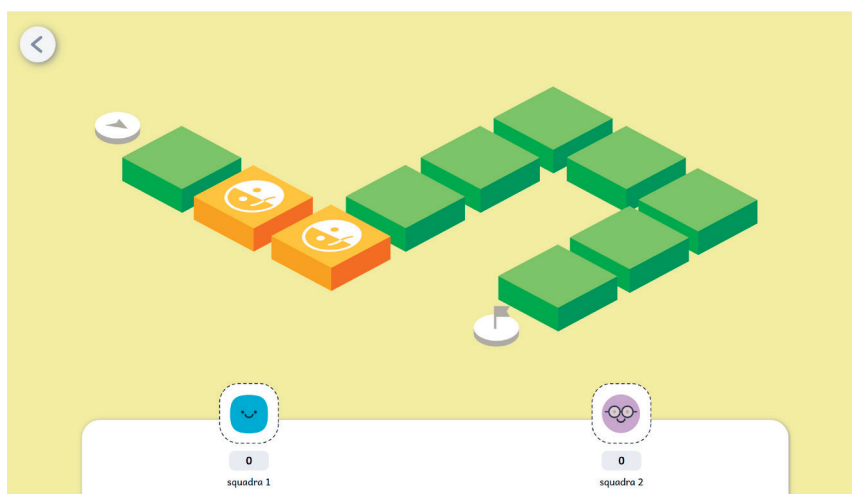


Fig. 4 Esempio di percorso

Prima di far comparire la domanda vera e propria, il sistema mostra una videata di passaggio che indica di chi sarà il turno di gioco (figura 5). È possibile infatti che, soprattutto in classe, possa esserci qualche interruzione imprevista e questo permette da una parte di non perdere il filo del gioco, dall'altra di metterlo in pausa finché non si è pronti a rispondere alla domanda successiva.



Fig. 5 Videata con indicato il turno di gioco

Il colore di sfondo della domanda varia in base alla disciplina scelta; questo aiuta a capire a colpo d'occhio l'argomento della domanda che sta per arrivare, soprattutto nel caso ne siano stati scelti più di uno in fase iniziale. I colori sono i seguenti:

- Matematica: azzurro;
- Italiano: rosa;
- Inglese: blu;
- Storia: rosso;
- Geografia: viola;
- Scienze: verde.

Come detto in precedenza, ogni domanda ha 4 possibili risposte tra cui scegliere, di cui solo una corretta. Nel caso di giocatore singolo, se si sceglie la risposta giusta, il punteggio aumenterà di 1 e si potrà andare alla domanda successiva, mentre se si sbaglia, il punteggio non aumenterà e il sistema mostrerà anche la soluzione corretta (per la versione multigiocatore, si faccia riferimento al relativo paragrafo). La domanda, sia in un caso che nell'altro, rimarrà a video fino al clic su «Continua». Questa scelta è stata fatta per permettere, sia in caso di risposta giusta che sbagliata, di rimanere sulla domanda per un possibile commento o spiegazione da parte dell'insegnante.

Le domande sono a tempo, si hanno 90 secondi per rispondere; allo scadere del tempo la domanda viene considerata come se fosse stata sbagliata; quindi, non verrà assegnato alcun punteggio e si passerà alla domanda successiva. Sotto alle opzioni di risposta, una barra blu mostra lo scorrere dei secondi, così da avere sempre un'idea visuale di quanto tempo si ha ancora per rispondere.

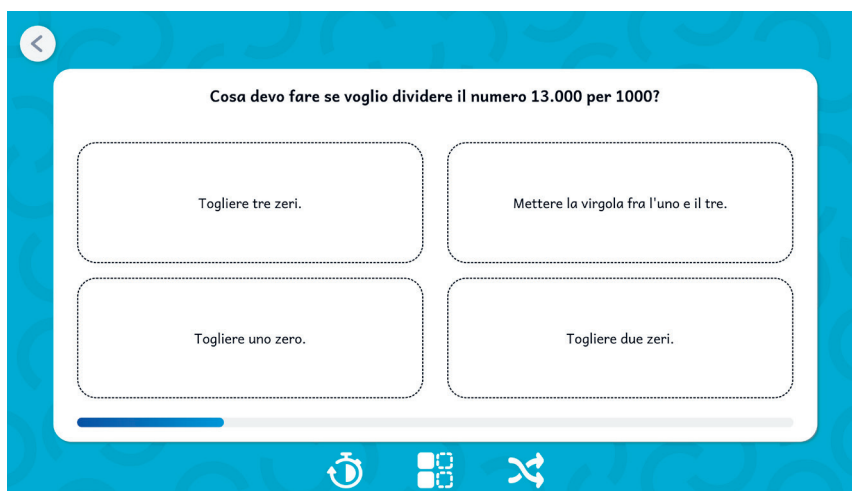


Fig. 6 Esempio di schermata di domanda

Aiuti

Per ogni partita, ogni giocatore o squadra ha a disposizione 3 aiuti, liberamente utilizzabili: si può scegliere se usarli o meno e se ne possono usare più di uno per la stessa domanda. Per usarli, basta cliccare le icone in basso nella schermata della domanda. Essi sono, in ordine:

- Più tempo per rispondere: aggiunge 60 secondi per poter dare la risposta;
- Togli 2 opzioni di risposta: le possibili opzioni di risposta passano da 4 a 2;
- Cambia domanda: cambia la domanda a cui si deve rispondere, facendo ripartire il tempo.
- Una volta utilizzato un aiuto, esso non sarà più disponibile fino alla partita successiva.

Caselle «Tutto può succedere!»

Come si vede dalla figura 5, all'interno del percorso sono presenti delle caselle arancioni, che corrispondono a delle caselle «imprevisto». Il numero varia in base a quante caselle ha il percorso:

- 1 per il percorso da 5 domande;
- 2 per il percorso da 10 domande;
- 3 per il percorso da 15 domande.

Gli imprevisti possono essere sia positivi che negativi, e sono i seguenti:

- Tempo illimitato: per rispondere a questa domanda non ci saranno limiti di tempo;
- Domanda di educazione civica: questa domanda avrà come argomento l'educazione civica al posto di quello scelto in fase di impostazione dei parametri;
- Tempo dimezzato: per rispondere a questa domanda il tempo sarà dimezzato;
- Doppio punteggio: per questa domanda, se si risponde correttamente, verranno assegnati 2 punti anziché 1;
- 2 tentativi di risposta: ci saranno due tentativi per dare la risposta corretta;
- Argomento casuale: questa domanda sarà su un argomento casuale, non necessariamente quello o quelli scelti in fase di setting dei parametri.

Modalità multigiocatore

Nel caso si scelga la modalità di gioco con più squadre, ad ogni turno dovrà rispondere una squadra diversa; come detto in precedenza, il sistema indicherà sempre a che squadra tocca prima di procedere con la domanda.

Se una squadra sbaglia la risposta, la squadra successiva avrà la possibilità di rispondere alla stessa domanda, assegnandosi il punto in caso di risposta giusta. Se anche la seconda squadra sbaglia, si procederà con la terza e così via, finché qualcuno risponderà correttamente. I turni successivi seguiranno comunque l'ordine generale di gioco, in modo da dare a tutti pari opportunità di rispondere.

Esempio di turno con modalità multigiocatore e 3 squadre

1. compare la prima domanda a cui deve rispondere la squadra 1;
2. la squadra 1 sbaglia, il turno passa alla squadra 2 con la stessa domanda;
3. la squadra 2 sbaglia, il turno passa alla squadra 3 con la stessa domanda;

4. la squadra 3 risponde correttamente e le viene assegnato il punto;
5. a questo punto si passa alla domanda successiva; il turno sarà della squadra 2 (visto che la domanda precedente era assegnata in partenza alla squadra 1).

Alla fine della partita, comparirà una schermata riepilogativa con la classifica (figura 7). Da qui, cliccando «Rigioca» sarà possibile generare un'altra partita con gli stessi parametri della precedente, oppure cliccando «Torna al menu» si potrà tornare all'inizio per poterli cambiare. Le statistiche non verranno mai salvate all'interno del sistema.



Fig. 7 Esempio di schermata finale del gioco



www.erickson.it

La guida si apre con un'introduzione su quello che l'autrice definisce l'«apprenDIVERIMENTO», ovvero la perfetta fusione dell'apprendimento e del divertimento e su come, con *Quizziamo!*, apprendere cose nuove o ripassare argomenti già visti in classe diventi più divertente e meno faticoso.

Successivamente sarà presente una pratica guida all'uso della web app, con consigli per l'utilizzo sia in classe che a casa.



9 788859 045175

Guida +
Web app