

BRICKS | TEMA

# Quiz e gamification inclusivi e made in Italy: PanQuiz!

*a cura di:*  
Andrea Cartotto



DDI, Didattica Inclusiva, Gamification, Quiz Online

## Una solida alternativa italiana al noto Kahoot: PanQuiz!

Definire PanQuiz! una alternativa italiana alla nota risorsa per la gamification Kahoot appare, oltre che improprio, riduttivo. PanQuiz! (sì, proprio con il punto esclamativo), infatti, nasce da un'idea di Paolo Mugnaini, sviluppatore italiano già autore in tempi non sospetti di Quest Base, applicativo web per la creazione di quiz online divenuto allora riferimento nel suo settore. L'esperienza maturata negli anni ed il successivo abbandono del precedente progetto hanno portato Mugnaini, complice l'annus horribilis del lockdown, a dare vita a questa nuova risorsa che ha tutte le carte in regola per affermarsi negli Istituti Scolastici di ogni Ordine e Grado, ritagliandosi un ruolo di primo piano per la sua semplicità, la curata interfaccia in lingua italiana e - soprattutto - per l'approccio volutamente calibrato sulle esigenze didattiche dei docenti italiani, con un occhio di riguardo per le funzionalità dedicate agli alunni con BES e DSA.

Per il Docente, che attualmente ha a disposizione una ricca versione totalmente free, è necessario effettuare al primo accesso la registrazione gratuita, molto rapida, dal sito ufficiale [www.panquiz.com](http://www.panquiz.com) selezionando l'account di posta elettronica più congeniale: dal secondo accesso in avanti, sarà possibile utilizzare le due comode funzioni rapide presenti in alto a destra: il comando SVOLGI, dedicato agli alunni o agli utenti che desiderassero svolgere un quiz mediante browser, il comando ACCEDI dedicato agli utenti registrati.

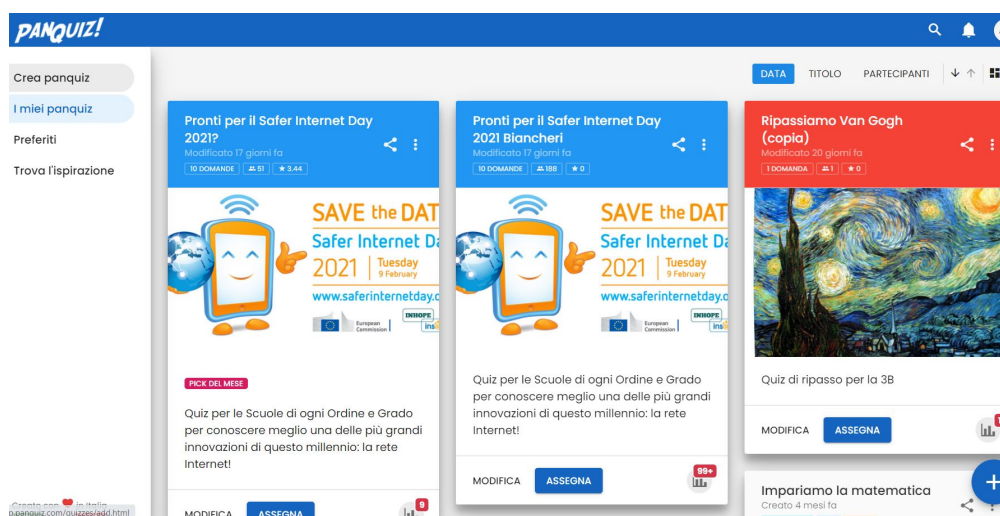


Figura 1 - L'interfaccia web di PanQuiz!, con blocchi lineari e spaziosi oltre a comandi user friendly

## Pensato per essere multiplatforma e pronto per gli scenari della DDI

Oltre all'applicazione web based, in grado di essere utilizzata mediante qualsiasi browser e sistema operativo, sui più noti store (Play Store per sistemi operativi mobili Android ed App Store, per iOS) sono presenti per il download gratuito le app ufficiali di PanQuiz!, in grado di offrire ai discenti di ogni età una esperienza d'uso accattivante ed in perfetto stile *gamification* con una grafica colorata durante le diverse fasi di una sessione di gioco/apprendimento ed i classici *pulsanti dal grande grande formato e dai diversi*

*colori* disponibili per la scelta della risposta corretta, pronti per essere premuti sui touch screen durante uno svolgimento sincrono *live*, ideale in presenza (si pensi in particolare, nell'attuale periodo, alla Scuola Primaria e alla Scuola Secondaria di I Grado) e perfetto nei contesti dove in classe si faccia ricorso al [byod](#) mediante l'utilizzo di dispositivi mobili da parte degli alunni.

### ***Svolgimenti in asincrono, integrazione con Classroom e sintesi vocale per domande e risposte***

Ad accogliere il docente (ma anche gli alunni muniti di idoneo account scolastico possono divenire creatori di quiz), una grafica con blocchi ben spaziati e comandi lineari in bella vista, tali da rendere *amichevole* l'esperienza di composizione di un quiz anche da parte dei docenti con competenze digitali meno mature (è possibile effettuare una *autovalutazione* delle stesse, online, con riferimento al framework offerto dal [DigCompEdu](#), cliccando sul seguente [link](#)). Da subito, è possibile inserire le domande per il quiz che si desidera creare e le relative risposte, potendo fruire di un efficace motore di ricerca interno per immagini da abbinare a corredo della domanda stessa (in arrivo anche la funzionalità che prevederà di abbinare immagini anche alle risposte) ed agendo su numerose opzioni per la personalizzazione dello svolgimento che consentono, ad esempio, di valutare solo la correttezza della risposta fornita senza attribuire valore anche alla velocità con cui tale risposta sia stata fornita dal compilatore: si pensi, in tal senso, a come sia possibile utilizzare PanQuiz! in ottica inclusiva. E' anche possibile consultare ed utilizzare un ricco archivio di PanQuiz! già pronti per le diverse discipline ed i diversi ordini e gradi di istruzione, messi a disposizione dagli utenti stessi al fine di condividere le migliori buone pratiche.

Tra i punti di forza, certamente l'adozione della sintesi vocale con la scelta tra una voce maschile ed una femminile convincenti e meno *artificiali* di altre risorse analoghe, in grado di effettuare la lettura in audio dei quesiti e delle risposte. Nell'ultima release di PanQuiz!, è disponibile anche l'integrazione diretta con l'ambiente di restituzione Classroom di Google: è, infatti, possibile somministrare il quiz per lo svolgimento in asincrono tramite un comodo link o un moderno qr code, potendo utilizzare lo specifico comando *assegna* e prevedendo un tempo massimo per la compilazione dell'intero quiz.

Il docente, cliccando sull'apposita icona a forma di grafico presente sul blocco corrispondente al quiz creato, dalla sua dashboard, potrà consultare l'andamento della classe mediante la funzione denominata non a caso *a colpo d'occhio* ed esportare, al termine dell'attività, in un unico file o files separati gli esiti ai fini dell'archiviazione e della valutazione mediante apposita rubrica di valutazione da lui definita.

## **La gamification e PanQuiz! alleati della DDI**

Nel panorama certamente vasto (e, a tratti, confuso) delle risorse operative per l'attuazione di una efficace Didattica Digitale Integrata, spesso nate e create per un contesto di riferimento anglosassone, PanQuiz! si candida ad essere una delle migliori applicazioni interamente *made in Italy* in grado di affiancare i docenti di Ogni Ordine e Grado nella didattica curricolare per attività di ripasso, rinforzo delle

competenze, verifica. La gamification diviene un pretesto ed un medium per dialogare con i discenti tramite il linguaggio contemporaneo di web ed app in grado di stimolare e mantenere quanto più possibile elevata la curva di apprendimento. PanQuiz! concorre al raggiungimento di tali obiettivi facendo della semplicità di utilizzo il suo punto di forza e mettendo a disposizione di chiunque voglia iniziare ad utilizzarla o perfezionarne l'utilizzo un ciclo ufficiale di videocorsi gratuiti consultabili al seguente link: <https://bit.ly/officialvideopanquiz>.



## **Andrea Cartotto**

cartotto@istitutoformazionefranchi.it

Coordinatore Didattico e Docente specializzato in Nuove Tecnologie per la Didattica

Ha avuto la fortuna di unire la sua passione per la tecnologia all'amore per l'insegnamento e, in occasione della Giornata Internazionale dell'Educazione Unesco 2021, è stato nominato Learning Hero per l'Italia.

Membro del Registro Internazionale dei Formatori per la Didattica Innovativa I.E.T., è anche tra i pochi Educational (EDU) Designer certificati dall'Usr Lombardia. E' l'ideatore ed il papà del Progetto Nazionale di Educazione Civica Digitale "Il Galateo di Mister Internet" (<https://bit.ly/galateointernet>), una netiquette personalizzata per fascia di età utilizzata in tantissimi Istituti scolastici d'Italia.

Attivo con ruoli istituzionali nell'ambito della divulgazione in materia di software open source, soprattutto per la didattica, è tra i pochi membri italiani di The Document Foundation - casa internazionale del software libero - e Consigliere Nazionale di Libreltalia.

E' orgoglioso di avere insegnato (ed insegna tuttora) ad una moltitudine di colleghi ed alunni come utilizzare consapevolmente gli strumenti digitali, senza averne timore.