

Flippity

<https://flippity.net/>

Flippity, nel panorama dei tool per creare giochi didattici, è molto diverso. Innanzi tutto offre dei template che vanno salvati nel proprio drive e da lì modificati. In alcuni casi si può lavorare direttamente sul sito e salvare il link nei preferiti, ma lo sconsiglio perché non modificabile in seguito.

Non esiste una condivisione generale dei giochi creati per permetta ai docenti di utilizzare o trarre ispirazione dai materiali condivisi da altri. Ci sono ovviamente degli esempi, ma ciascuno deve mettere “farina del suo sacco” totalmente.

Altra importante differenza riguarda i report dei risultati. Solo una minima parte dei giochi offre la possibilità all’insegnante di vedere i risultati riportati dagli alunni, perciò il tool è utilissimo per supportare l’apprendimento ma non per verificarlo o monitorare gli accessi.

Il sito è gratuito e si sostenta tramite banner pubblicitari, poco invasivi ma presenti. Non richiede registrazione, basta salvare nel proprio GoogleDrive il template del foglio di calcolo prescelto e modificarlo. Alcuni giochi sono interamente digitali, per altri si possono creare stampabili.

Il sito viene periodicamente aggiornato, con nuovi template e materiali utili per la realizzazione dei giochi.

Attualmente si possono creare:

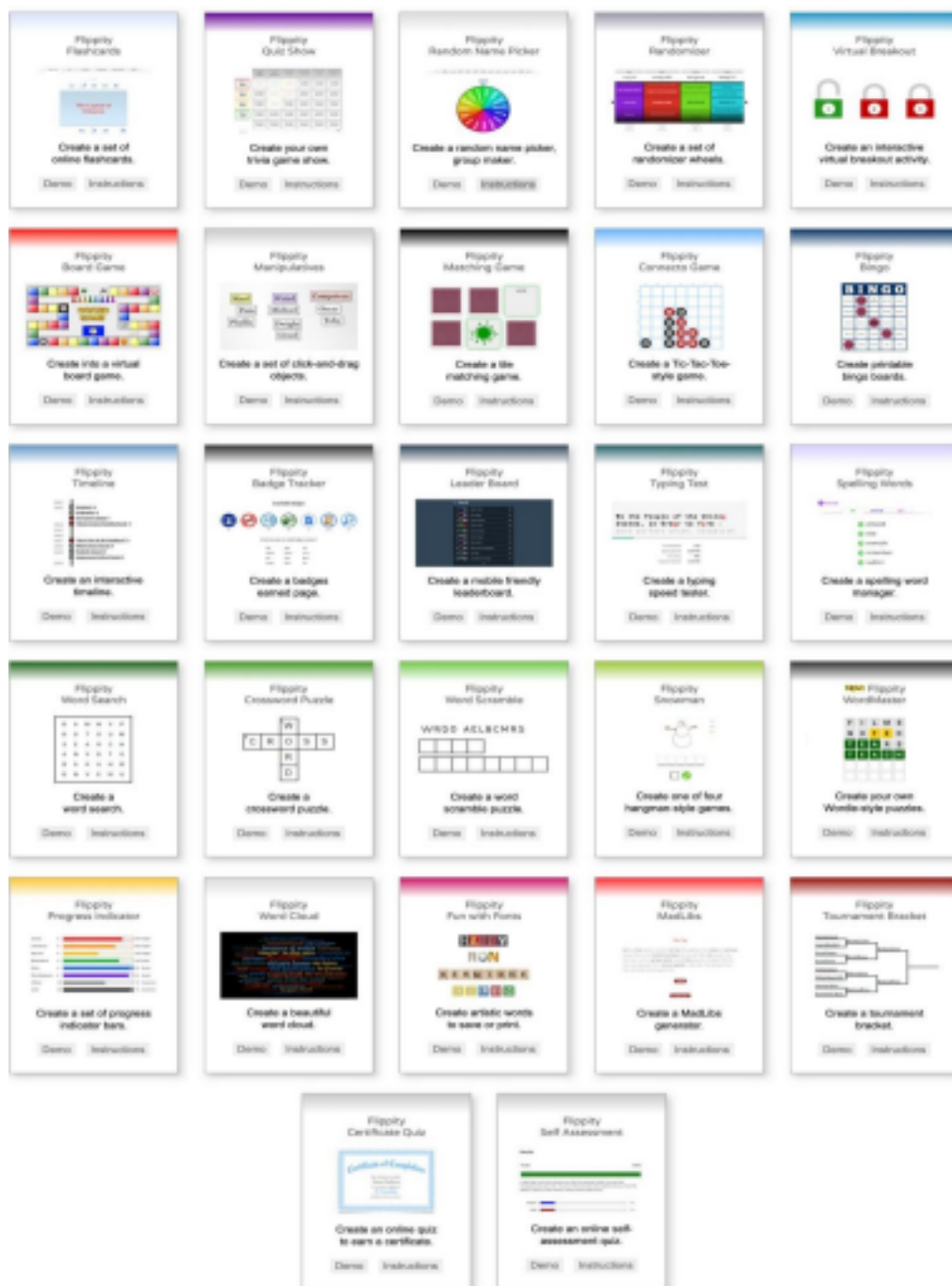
- flashcard
- quiz show (tipo rischiatutto)
- ruota casuale dei nomi
- ruote multiple casuali
- lucchetti virtuali (per escaperoom)
- gioco dell’oca
- parole o oggetti drag&drop
- memory
- Tic-tac-toe
- bingo
- timeline (verticale)
- raccolta di badge (distintivi)
- classifica dei punteggi
- velocità di digitazione
- supporto per l’ortografia (inglese)
- crucipuzzle di parole
- cruciverba
- anagrammi

Questo tutorial è pubblicato con licenza **CC BY-NC-SA** ([vedi i](#)



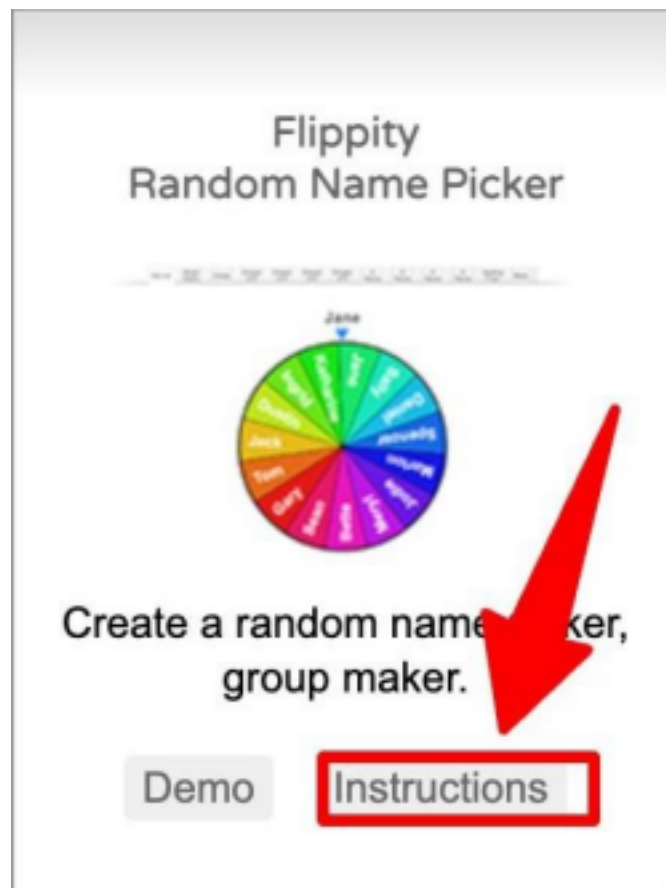
- gioco dell’impiccato
- wordle puzzle

- indicatori di avanzamento
- nuvola di parole
- scritte artistiche
- creatore di storie pazze
- gestore di tornei
- creatore di certificati
- test di autovalutazione



Scelta del template di interesse

Per scegliere il modello con ocultezza, visto che il sito è in inglese, si può sperimentare senza aggiungerlo al proprio account Drive, basta cliccare il pulsante **DEMO** a sinistra in basso in ogni template (riquadro in blu).



La versione Demo fa vedere come funziona il modello e ci permette di capire se risponda alle nostre esigenze, in più ci fornisce utili spunti per perfezionare il nostro lavoro.

Consultare le istruzioni lì presenti per avere alcuni suggerimenti utili per il singolo modello,

A questo punto cliccare sul pulsante **Instructions** (nel riquadro in rosso) e si apre una nuova scheda.

Qui sotto l'immagine della ruota dei nomi

Per prima cosa inserire gli elementi desiderati, ad esempio i nomi, uno per riga, scrivendoli direttamente o copiandoli ed incollandoli. Dare un titolo, facoltativamente e poi cliccare sul pulsante grigio **Create**

Nomi

Katharine
Daniel
Meryl
Jack
Ingrid
Bette
Spencer
Marlon
Denzel
Cate
Robert
Jane
Dustin
Jessica
Gary

Titolo

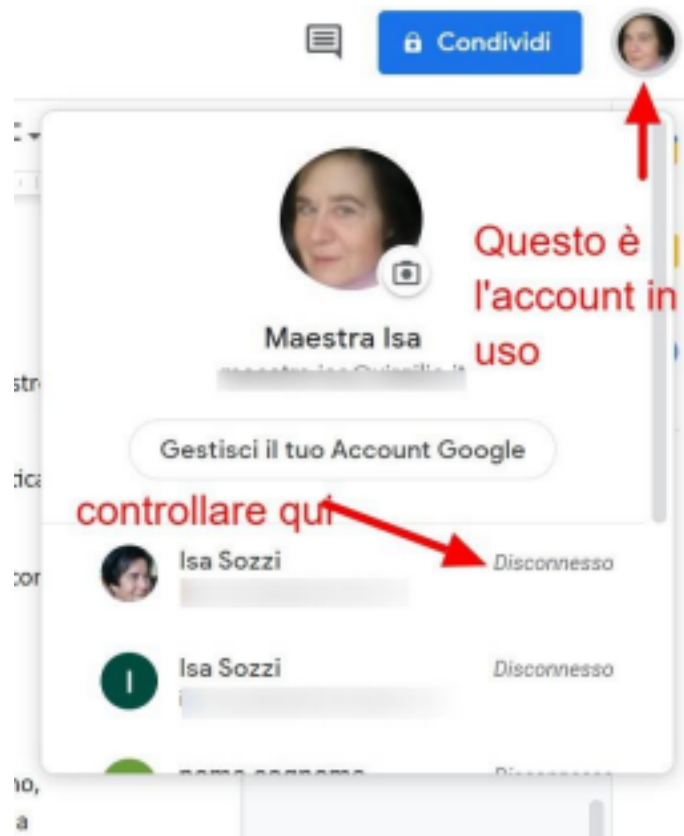
Random Name Picker

creare ➔

In una nuova scheda del browser appare il gioco e conviene salvare l'indirizzo tra i preferiti per non dover rifare tutte le volte la stessa procedura

Creazione del file di lavoro

Per aprire il foglio di calcolo, loggarsi nel proprio account Google di interesse. Se disponessimo di più account, ricordarsi di uscire da tutti quelli che non vogliamo usare e di restare loggati solo con uno, altrimenti potrebbe accadere che il foglio venga salvato in un altro account e potremmo faticare a ritrovarlo, proprio quando ci manca il tempo di cercarlo!



Scendere verso il basso nella pagina di istruzioni e trovare la dicitura che rimanda al foglio di lavoro da salvare, evidenziato dal riquadro rosso nell'immagine seguente

scorrere verso il basso

Random Name Picker

Generate

Option 2: Google Sheets

Step 1: Modify the Google Spreadsheet Template

- Make a copy of **this template**. (You'll need to sign-in with your Google account.)
- Edit the column headings in row 2.
 - You may use up to 12 columns.
- Create lists of names under the column headings.
- **Do not edit any cell with a blue background.**

Step 2: Get Your Flippity.net Links

- Click on the **Click here** link at the top of each column to view your Flippity Random Name Pickers.
- **Please note:** You do not need to publish this spreadsheet in order to use it. Data is passed through the links generated in row 1.

Step 3: Bookmark and Share

- Bookmark the pages to find them again quickly.

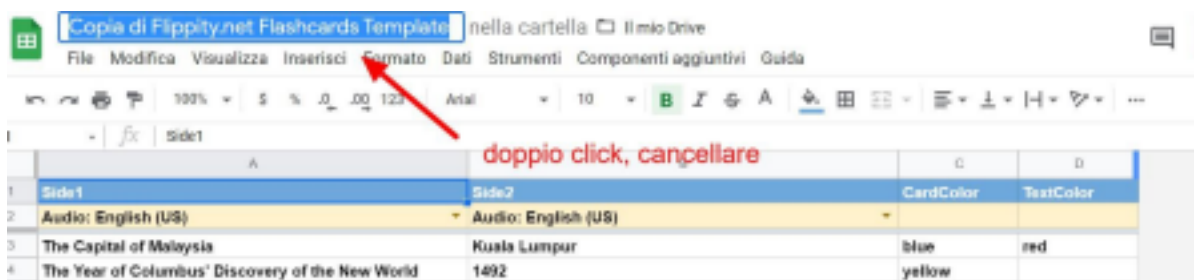
Per procedere cliccare sul pulsante blu **“Crea una copia”**



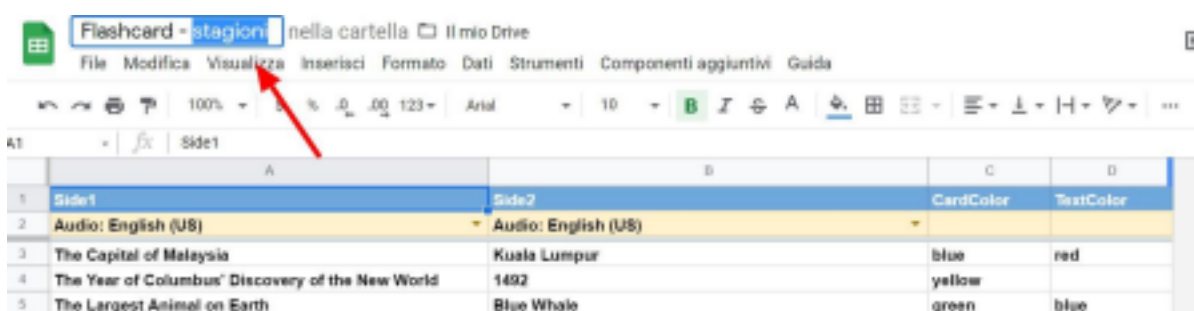
Si apre il foglio di calcolo nel nostro Drive. da questo momento si può anche chiudere la scheda di Flippity ed è possibile lavorare off-line, sempre che non servano elementi, come immagini o video, che devono essere online.

Poiché il modello viene salvato nel drive, nella cartella principale, si può subito spostarlo in un cartella di nostro gradimento: cliccare sul pulsante con la cartellina in alto, accanto al titolo e selezionare la cartella di destinazione, quindi cliccare su “Sposta qui” che diventerà attivo.

Consiglio subito di cambiare il nome del file, per facilitare poi il suo recupero. Cliccare il titolo e scrivere ciò che riteniamo più consono al contenuto



Poi premere invio per confermare



Adesso siamo pronti per inserire i nostri contenuti

Inserire i contenuti

ATTENZIONE: non bisogna mai modificare le righe in blu e cancellare o rinominare i fogli che compongono il modello.

Quindi modificare solo le righe bianche.

In base al template scelto scrivere parole o inserire il link di immagini o video (in questo caso seguire le istruzioni del capitolo apposito). Ogni template richiede materiali diversi. Nel caso delle flashcard si devono inserire i dati per la parte frontale e per quella retrostante, ogni carta in una riga. Si possono poi impostare (facoltativamente) i colori dei testi e dei “foglietti” virtuali.

Un’opzione molto interessante è la sintesi vocale che permette di leggere da voce sintetica, ma ottima, le parole. In questo caso bisogna selezionare la lingua da usare, cliccando sulla freccina nella seconda riga in alto. Se non si volesse la lettura basta selezionare None. È possibile anche far pronunciare solo le parole di una colonna. Segnalo che non è possibile mostrare una figura e contemporaneamente usare la sintesi vocale.

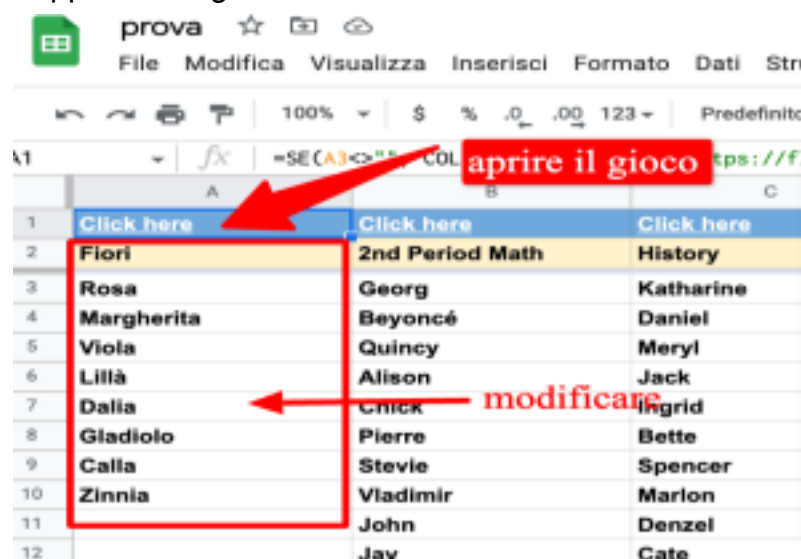
Non ci sono limiti al numero degli elementi da inserire, consiglio però di valutare in base all’età dei bambini e alla visibilità del gioco. Ad esempio la ruota dei nomi funziona bene fino a 20/25 nomi, oltre gli elementi sono troppo pigiati e si vedono male. L’aggiunta poi di immagini riduce il numero di elementi ben visibili.

Il salvataggio avviene in modo automatico.

Mostrare il gioco

Quando si è finito o anche prima, per controllare man mano che tutto funzioni bene, si procede in questo modo.

Nell’immagine precedente, nella riga azzurra, è presente la scritta “**Click here**”, facendolo si apre il gioco in una nuova scheda. È possibile salvare il link per visualizzarlo anche senza aver aperto il foglio nel proprio account Google, ogni modifica del foglio verrà automaticamente apportata al gioco.



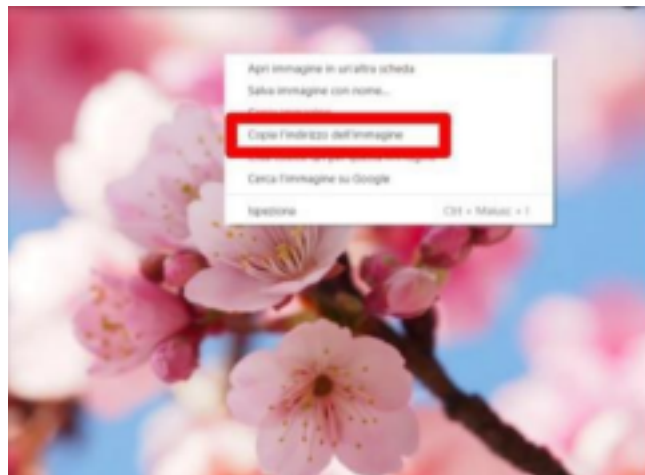
	A	B	C
1	Click here	Click here	Click here
2	Fiori	2nd Period Math	History
3	Rosa	Georg	Katharine
4	Margherita	Beyoncé	Daniel
5	Viola	Quincy	Meryl
6	Lilla	Alison	Jack
7	Dalia	Chick	Ingrid
8	Gladiolo	Pierre	Bette
9	Calla	Stevie	Spencer
10	Zinnia	Vladimir	Marlon
11		John	Denzel
12		Jav	Cate

Usare immagini e video

In alcuni template è possibile inserire immagini o video. Tutto il materiale deve essere online. Non è possibile usare le proprie immagini salvate su Drive, usare Foto.

Per inserire un'immagine o video serve il loro URL (Uniform Resource Locator), cioè l'indirizzo web. Sono ammesse immagini del tipo jpg, gif, png.

Trovata l'immagine che ci serve basta cliccarla con il tasto destro e selezionare “**Copia l'indirizzo dell'immagine**” e poi incollare questo link nella cella del nostro foglio.



Flashcard

Le flashcard sono nate cartacee, sono la rappresentazione di una serie di informazioni, suddivise in due forme, una per il verso ed una per il retro del biglietto. Servono per aiutare la memorizzazione di concetti, parole e risposte ad una serie di quesiti. Il template presente due colonne: nella prima inserire il contenuto del fronte e nella seconda il retro della carta. Il contenuto può essere anche un'immagine o un video. Nella riga giallina selezionare, se si vuole, la lingua per la sintesi vocale, che può essere diversa per fronte e retro. Le altre due colonne permettono di impostare il colore delle carte e il colore del testo. I nomi dei colori sono da usare in inglese e sono opzionali.

A1		Side1
	A	B
1	Side1	Side2
2	Audio: Italian	Audio: Italian
3	https://publicdomainvectors.org/photos/1552390914.png	MELA
4	https://publicdomainvectors.org/photos/TheStructorr_che	CILIEGIA
5	https://publicdomainvectors.org/photos/baroquon_strawb	FRAGOLA
6	http://www.mainifrutta.com/images/frutta/pere.jpg	PERA
7		
8		
9		

Quizshow

Quizshow è un tipico gioco tipo Rischiatutto e si può giocare a squadre. Viene presentato

un tabellone per scegliere l'argomento (intestazione di colonna) e i punti da guadagnare. Di default possono giocare 4 squadre, ma usando i piccoli pulsanti in basso si possono aggiungere o togliere le squadre. Ogni squadra, a turno, seleziona sul tabellone l'argomento e il livello di difficoltà per cercare di vincere più punti. Cliccando la casella prescelta, viene visualizzata la domanda e, cliccando la scheda, la risposta. Manualmente il docente segna l'esattezza o meno della risposta sul display della singola squadra. Si possono inserire al massimo 30 domande, ma se si vuole, è possibile diminuire gli argomenti, inserendo nell'intestazione grigia una X.

Random name picker

La ruota della fortuna, qui chiamata dei nomi, permette di estrarre a sorte un nome, che poi può essere eliminato per il giro successivo. Ma non solo



Con i nomi degli alunni si può sorteggiare un candidato, oppure usando i tab in alto, formare gruppi da 2, 3 ecc alunni o suddividere la classe in 2,3 ecc gruppi. Infine si può

ottenere la disposizione dei banchi in classe ed assegnare un tempo, cronometrato per ottenere la disposizione visualizzata.

Nell'immagine successiva è visualizzata la formazione di gruppi da due elementi. Con le frecce sopra alle caselle si possono mescolare i nomi.



Nell'immagine successiva, invece, la disposizione casuale dei posti. Nel caso serva un

numero diverso di file o righe, basta cliccare sui + o – nei triangoli a lato e sotto.



Con lo stesso foglio si possono creare fino a 12 ruote diverse, Salvare il file nel proprio account e modificare gli elementi nelle celle in bianco, volendo cancellare quelli delle colonne che non interessano, ma non toccare assolutamente le celle in azzurro. Per dare un titolo alla ruota, cambiare le celle in giallino. Completata la fase di cambiamento, cliccare sul link nella cella azzurra di interesse.

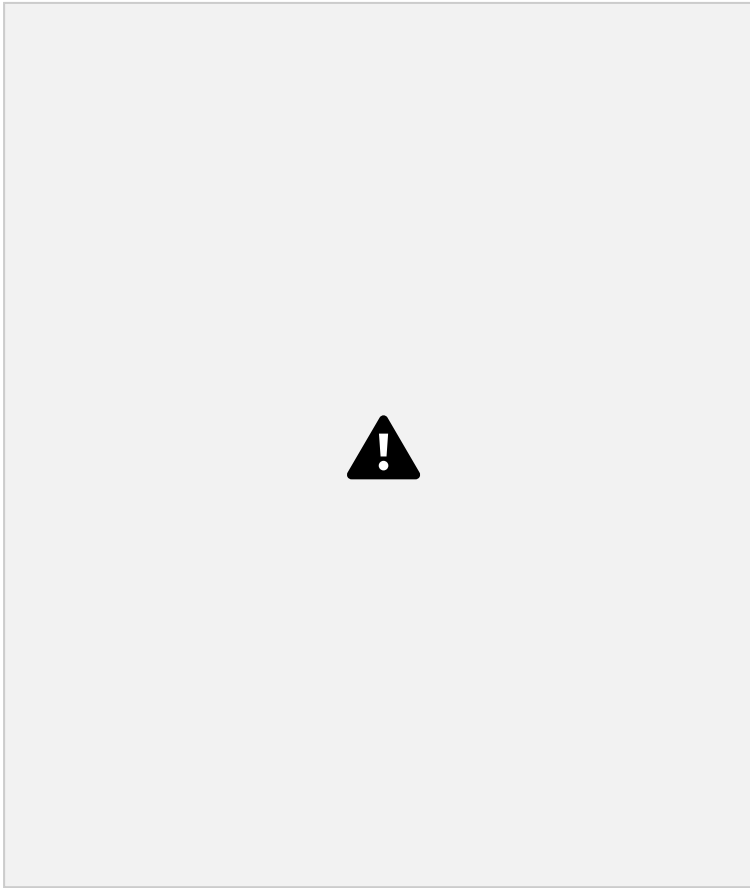


Qui sopra si vedono le proposte per quattro ruote: fiori, giochi, colori ed animali. **Non è necessario pubblicare questo foglio di lavoro per utilizzarlo. I dati vengono passati attraverso i collegamenti generati nella riga azzurra.**

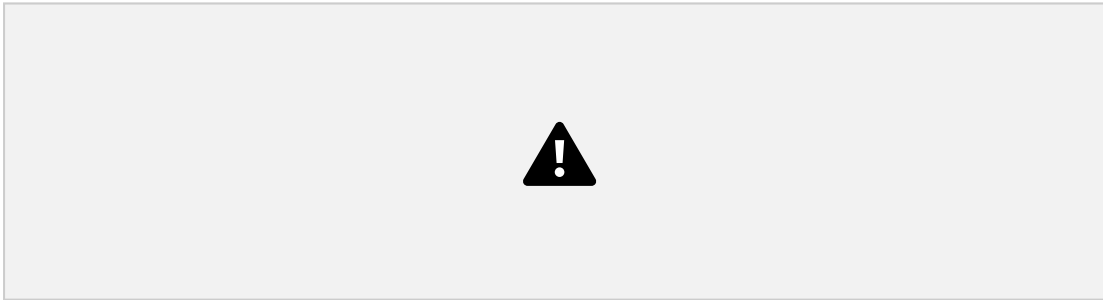
Questo template assomiglia molto al successivo

[Randomizer](#)

Questo template è costituito da una o più ruote con asse orizzontale che possono essere girate contemporaneamente (con la freccia a destra) o singolarmente (con le freccine sotto ciascuna)

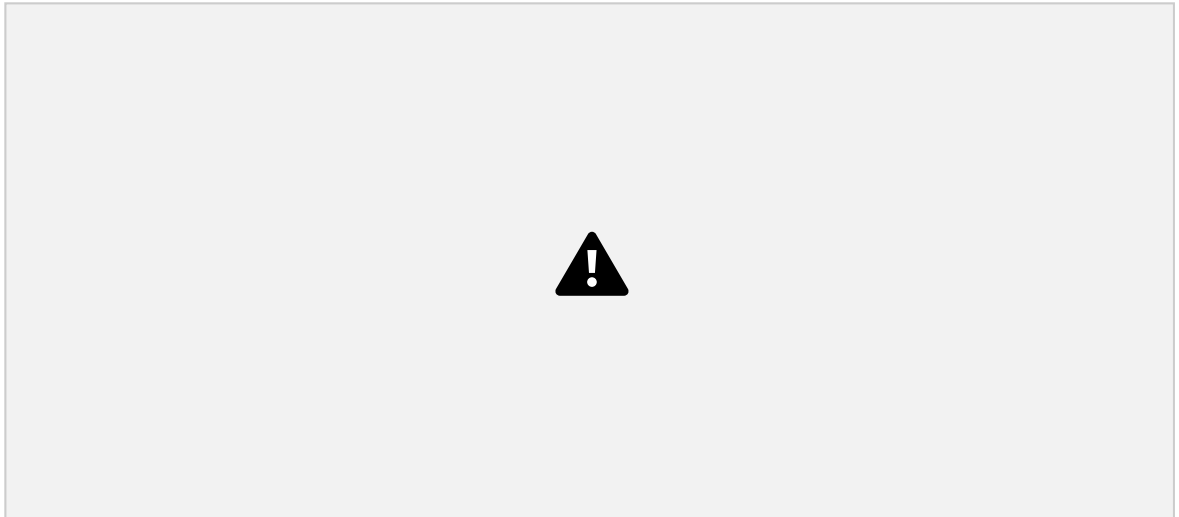


Nell'immagine sopra ho creato un randomizer di frasi "pazze". Per ottenerlo ho completato tre colonne del foglio, rinominando i titoli delle colonne nella riga 2 ed inserendo i contenuti sottostanti. Il foglio poi deve essere pubblicato.

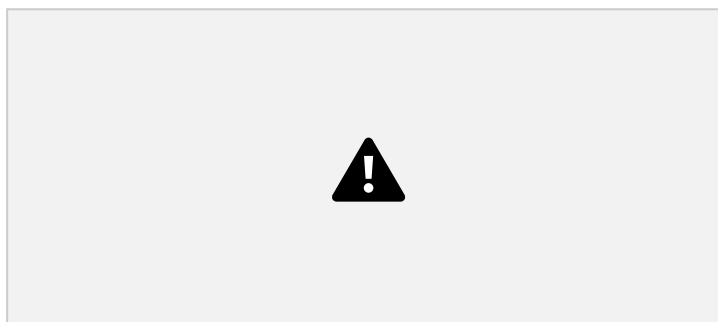


Virtual Breakout

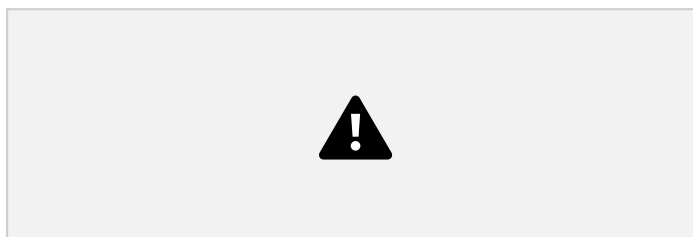
Per preparare delle escape-room o per porre dei quesiti intriganti, può essere utile creare dei lucchetti virtuali che contengono un codice segreto da decifrare, rispondendo a domande complesse.



In questo caso ci sono sette lucchetti non ancora aperti. L'alunno ne apre uno alla volta, cliccandoci sopra e visualizza la domanda relativa. Ha a disposizione anche un eventuale suggerimento, ottenibile cliccando la lampadina. Scriverà la risposta nel rettangolo e poi cliccherà la chiave.



Se la risposta è corretta, il lucchetto diventerà verde e si aprirà



Una volta aperti tutti i lucchetti, potrà inviare al docente le risposte, semplicemente cliccando l'apposita funzione.



Per ottenere questo risultato, salvare nel proprio account il foglio e modificare le righe mettendo la domanda a sinistra, il suggerimento al centro e la risposta a destra. I suggerimenti sono facoltativi.

Mettere un asterisco (*) nella colonna delle risposte per accettare qualsiasi risposta come corretta.



In basso andare nella seconda scheda “Options” e cambiare eventuali impostazioni non adeguate ai propri fini.

Board Game

Il template consente di creare un gioco dell’oca digitale, che può essere giocato in presenza alla LIM o a distanza tramite condivisione dello schermo. Non è possibile giocare direttamente online a più giocatori.



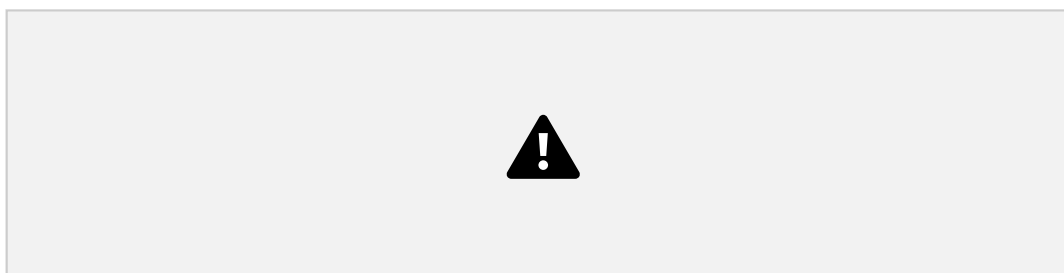
Per giocare ogni partecipante, fino ad un massimo di 8, clicca sul dado in basso a destra,

seleziona il suo segnaposto e lo fa avanzare, come nel vero gioco dell'oca. In alcune caselle vi sono delle informazioni aggiuntive, contrassegnate dalla i, da aprire, leggere ed eseguire. A volte si pesca una carta blu con ulteriori possibilità.

Una volta salvato il template modificare la prima scheda, cambiando i colori delle caselle (nella seconda colonna) utilizzando immagini con l'URL, nomi di colori HTML o codici colore HTML (gli spazi aggiungono automaticamente una sfumatura bianca nell'angolo in alto a sinistra). Nella terza colonna inserire facilitazioni ed ostacoli, anche facendo riferimento alle carte blu.

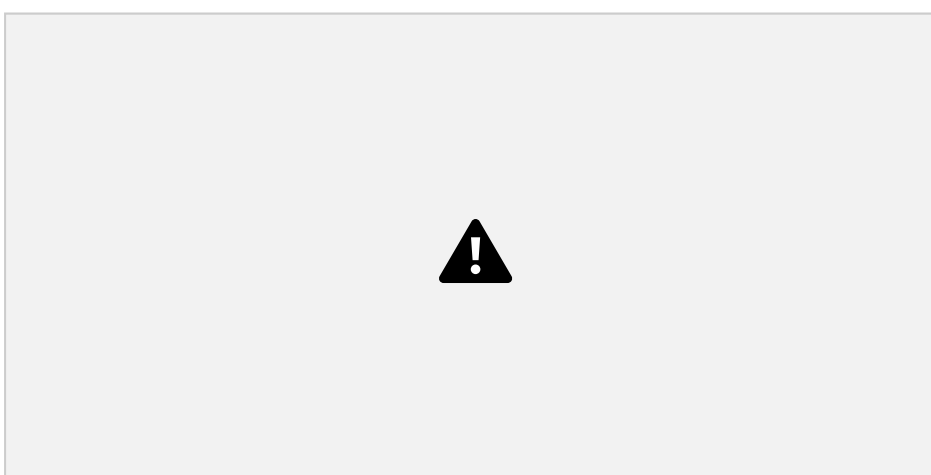
Manipulatives

Il template permette di creare delle parole da riordinare secondo criteri dati. La correzione deve essere effettuata dal docente in sincrono.



Gli elementi da riordinare (anche immagini, video, ecc) devono essere trascinati e rilasciati anche in base allo sfondo scelto. Per modificare lo sfondo, tra quelli presenti, basta andare sull'ingranaggio in basso a destra e selezionare quello di interesse. In caso di necessità è possibile cambiare o aggiungere altri sfondi, andando nella scheda dedicata "background" e mettere nella prima cella il nome e accanto il link all'immagine che deve essere mostrata per default.

Nel foglio di calcolo, la prima scheda è dedicata agli elementi da inserire, uno per riga, con accanto, se si vuole, il nome del colore del riquadro che lo contiene.



Matching Game

È il gioco del memory, con in più la sintesi vocale che aiuta nel caso siano usate

parole.



Il foglio di calcolo permette di impostare, se necessario, la sintesi vocale, scegliendo tra le molteplici lingue disponibili. Si possono impostare due lingue, una per ciascun elemento



Nell'esempio al nome del colore in italiano è associata un'immagine con quel colore, ma si possono mettere coppie di immagini, coppie di parole o un misto. Ovviamente non si può mettere sulla stessa carta parola e immagine.

Come per altri template c'è la scheda per le impostazioni: cambiare colore o immagine per il mazzo di carte, il messaggio finale, il font.

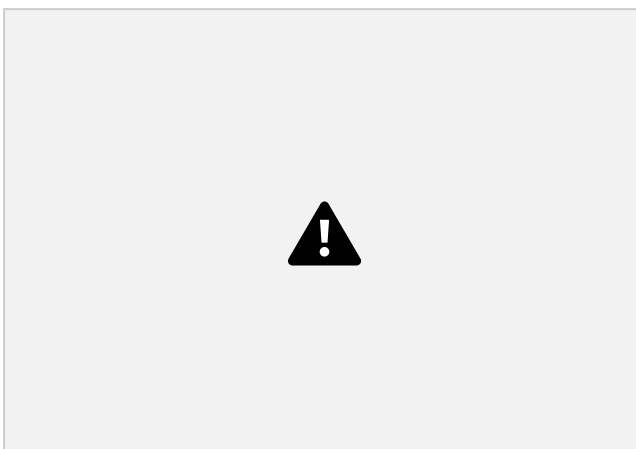
Opzione interessante: la tipologia di gioco. Con memory le carte sono capovolte, ogni volta che si sbaglia le carte vengono rigirate e se accoppiate correttamente spariscono. Con Matching le carte sono visibili e basta accoppiarle.

Connecto

Il gioco del tris è stato ricreato in modo digitale, ma viene "aumentato" con la possibilità di

aggiungere delle domande per fare in modo che il giocatore debba rispondere in modo corretto per guadagnarsi la casella.

È il docente a stabilire le dimensioni della griglia di gioco, ma può anche lasciarle a libera scelta.



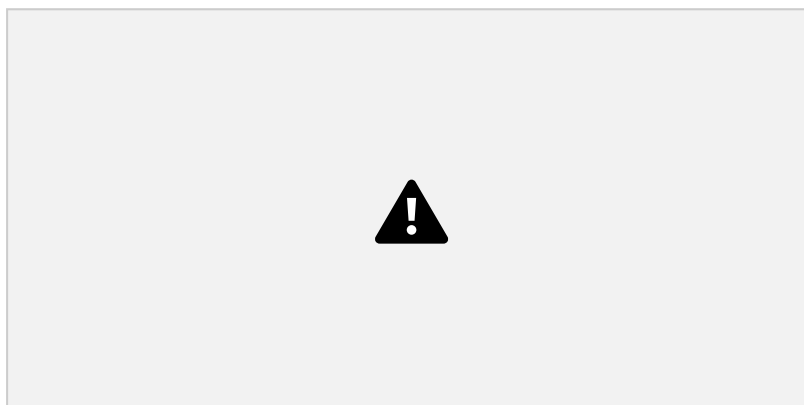
Anche nel foglio relativo, vanno inserite nella prima colonna le domande e nella seconda le risposte corrette. Poi nella scheda Options, vanno impostate le dimensioni di default della griglia, le immagini dei contrassegni per i due giocatori e l'eventuale effetto di gravità.

Timeline

La linea del tempo di flippity è verticale e molto semplice, rispetto ad altri tool. Va quindi bene per aggiungere pochi elementi.

Infatti la forma compatta riporta solo i titoli degli eventi, molto ravvicinati. Si può aumentare lo spazio tra essi agendo sulla doppia freccia in alto a sinistra, come indicato nell'immagine seguente.

Con la freccia a destra, invece, vengono visualizzati, oltre ai titoli degli eventi, anche le descrizioni e gli eventuali elementi multimediali. La linea diventa allora molto lunga.





Il foglio consta di diverse colonne. Le prime tre permettono di inserire le date, espresse in anni, mese e giorno (questi ultimi facoltativi), per poi passare all'evento e alla sua descrizione, con la possibilità di evidenziarlo in colore. Infine è possibile inserire degli elementi multimediali, con relative attribuzioni e link.



Non è necessario procedere in ordine cronologico, sarà il tool stesso a riordinare gli avvenimenti. Solo quelli contrassegnati dalla stessa data verranno visualizzati nell'ordine usato in fase di inserimento.

Tra gli elementi multimediali possono essere inseriti i link ad immagini, video di youtube, documenti di Drive (ovviamente pubblicati).

Ogni badge occupa una colonna e se ne possono creare fino a 50. C'è anche un template

Word Search

Flippity presenta anche il template per il puzzle di parole, che è progettato per essere stampato e non usato online.

Il gioco è semplice da impostare, ricordando che più parole si mettono ci saranno maggiori probabilità di ottenere un prospetto difficile da stampare.

Nel foglio usato si devono inserire i termini nella prima colonna e gli eventuali aiuti nella seconda, usando anche immagini. Nella scheda opzioni si possono selezionare le direzioni da assegnare al testo da cercare





Crossword

Non poteva mancare il cruciverba! Infatti eccolo! Anche in questo caso il gioco deve essere stampato.



Nel foglio inserire nella prima colonna i termini da cercare e nella seconda gli indizi, anche tramite immagini.

Questo è l'esempio con i falsi alterati



Word Scramble

Con gli anagrammi si possono creare giochi a tema, l'esempio è sui vulcani. Anche questo gioco è da stampare e non da giocare online.



Oltre alle parole si può inserire in calce una frase da decodificare, utilizzando le lettere corrispondenti ai numeretti, da identificare nella parole precedenti. Il template è formato da una sola colonna, dove digitare le parole di interesse e, facoltativamente, la frase, preceduta da #.

Viene assicurato che non vengano visualizzate combinazioni di lettere con significato offensivo o volgare.

Snowman Game

È il classico gioco dell'impiccato, dove bisogna indovinare una parola tentando una lettera alla volta.



L'impostazione è meno "traumatica" e, oltre all'uomo di neve che si scioglie, si possono impostare le versioni grafiche con il fiore che perde i petali, la bomba che scoppia e l'albero con le mele che scompaiono.



Nel foglio inserire nella prima colonna i termini da indovinare, potendo dare degli indizi (facoltativi). Nella cella gialla della riga 2, selezionare l'opzione grafica preferita