Gemini Canvas

Giochi Didattici Interattivi per gli Studenti

Esempi di gamification con Canvas



Indice dei Contenuti

01 **Cos'è Gemini Canvas**
Introduzione alla piattaforma AI di Google

02 **Accesso e interfaccia**
Come accedere e navigare in Canvas

03 **Il prompt perfetto**
Come descrivere il gioco all'AI

04 **Ruota della Fortuna**
Creazione passo-passo

05 **Quiz Interattivo**
Domande a scelta multipla con punteggi

06 **Memory / Abbinamenti**
Gioco con coppie di carte

07 **Impiccato & Cruciverba**
Giochi linguistici e lessicali

08 **Personalizzazione avanzata**
Colori, temi, materie

09 **Condividere con gli studenti**
Export, link e integrazione LMS

10 **Gestione errori & FAQ**
Problemi comuni e soluzioni

11 **Checklist del docente**
Prima di usarlo in classe

12 **Best practices & Tips**
Consigli degli esperti

01 | Cos'è Gemini Canvas

Gemini Canvas è un'area di lavoro interattiva integrata in Google Gemini che consente di generare applicazioni web, giochi e contenuti multimediali direttamente tramite prompt in linguaggio naturale, senza scrivere codice.

AI Generativa

Basata sui modelli Gemini 1.5/2.0 di Google. Comprende il linguaggio naturale e genera codice HTML/JS/CSS funzionante in tempo reale.

Canvas Visivo

Interfaccia drag-and-drop affiancata alla chat. L'output viene visualizzato istantaneamente e può essere modificato iterativamente.

Uso Didattico

Progettato anche per scopi educativi: crea giochi, quiz e attività interattive personalizzabili per ogni disciplina e fascia d'età.

02 | Accesso e Interfaccia Canvas

1

Vai su gemini.google.com

Accedi con il tuo account Google. Se hai Google Workspace for Education, usa le credenziali istituzionali.

2

Apri una nuova chat

Clicca su "Nuova Chat" nel menu laterale sinistro. Assicurati di selezionare il modello Gemini Advanced o Gemini 1.5 Pro.

3

Attiva Canvas

Digita un prompt che richieda la creazione di un'app/gioco interattivo. Canvas si aprirà automaticamente nel pannello destro.

4

Interfaccia split-screen

La schermata si divide: a sinistra la chat, a destra il Canvas con il gioco visualizzato. Puoi aggiornare iterativamente.

03 | Il Prompt Perfetto per i Giochi

FORMULA: [Tipo di gioco] + [Materia/Argomento] + [Età/Livello] + [Numero domande/elementi] + [Stile visivo]

✅ PROMPT EFFICACE

Crea una Ruota della Fortuna con 8 categorie sulle frazioni per studenti di 4a elementare, con feedback positivo animato

Fai un quiz a scelta multipla (10 domande, 4 risposte) sulla Seconda Guerra Mondiale per il liceo, con punteggio finale

Genera un Memory con 12 coppie di vocaboli inglesi/italiano livello A2, con timer e animazione al match

❌ PROMPT INEFFICACE

Fai un gioco
Troppo vago! Mancano: tipo specifico, argomento, livello, numero di elementi.

Crea qualcosa di carino per i bambini
Troppo vago! Mancano: tipo specifico, argomento, livello, numero di elementi.

Fai un quiz
Troppo vago! Mancano: tipo specifico, argomento, livello, numero di elementi.

04 | Ruota della Fortuna — Guida Completa



PROMPT DI BASE:

"Crea una Ruota della Fortuna con 8 categorie (Capitali, Sinonimi, Matematica, Storia, Scienze, Lettere, Arte, Sport). Per ogni categoria 3 domande con risposta. Aggiungi animazione di rotazione, punteggio e feedback."

Personalizza categorie
Sostituisci le categorie standard con quelle della tua materia

Scegli i colori
Aggiungi al prompt: «usa i colori della scuola: blu e giallo»

Imposta il timer
«Aggiungi un timer di 30 secondi per risposta con conto alla rovescia»

Abilita la classifica
«Mostra una classifica con i nomi degli studenti e i punteggi»

Aggiunge audio
«Aggiungi effetti sonori al giro della ruota e alle risposte corrette»

05 | Quiz Interattivo a Scelta Multipla

🧠 **QUIZ — Domanda 3/10**

Quale elemento ha simbolo 'Au'?

A. Argento

B. Oro ✓

C. Argon

D. Alluminio

Punteggio: 70 pt · Tempo: 00:18

Inserisci le domande nel prompt
Elenca ogni domanda con le 4 risposte e indica quella corretta con asterisco (*)

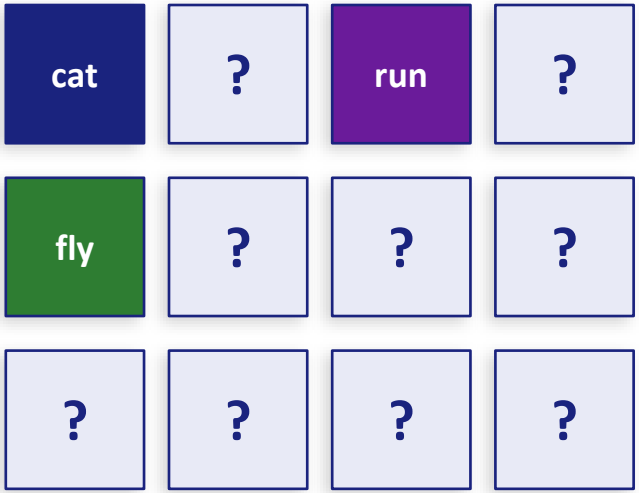
Timer per domanda
«Aggiungi 20 secondi per risposta con barra di progresso visiva»

Punteggio differenziato
«10 punti se risponde subito, 5 punti dopo hint, 0 se sbaglia»

Ordine casuale
«Mescola le domande e le risposte in ordine casuale ad ogni partita»

Report finale
«Mostra grafico con le risposte corrette/errate per ogni studente»

06 | Memory & Gioco degli Abbinamenti



TIPOLOGIE DI MEMORY DIDATTICO

Parola / Traduzione
Inglese↔Italiano, Termini↔Definizioni

Formula / Risultato
Equazione↔Soluzione, Grandezza↔Unità

Immagine / Etichetta
Bandiera↔Nazione, Organo↔Nome

Citazione / Autore
Frase celebre↔Nome scrittore/poeta

Simbolo / Elemento
Au↔Oro, H2O↔Acqua, CO2↔Anidride carbonica

Prompt: "Crea un Memory con 12 coppie: vocabolo inglese + emoji corrispondente, livello A1. Timer 3 minuti, conta le mosse."

07 | Impiccato & Cruciverba Digitale

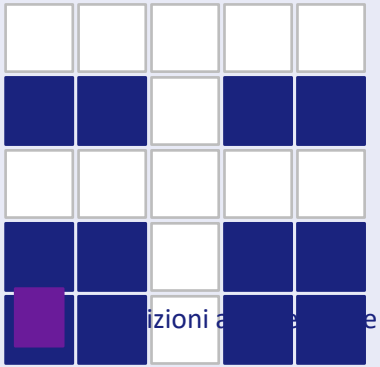
IMPICCATO (Hangman)

```
_ _ _ _ _ _ _ _

a  b  c  d  e  f  g
h  i  j  k  l  m  n
o  p  q  r  s  t  u
   v  w  x  y  z
```

- Inserisci lista di parole tematiche
- Categoria e suggerimento visivo
- Vite disponibili con emoji
- Difficoltà crescente automatica

CRUCIVERBA



izioni a e dall'AI

- Numero variabile di parole (5–20)
- Tema: storia, scienze, lingue…
- Soluzione mostrata su richiesta

08 | Personalizzazione Avanzata

Tema Visivo

- «Usa uno stile medievale con pergamena»
- «Tema spaziale con stelle e pianeti»
- «Stile cartone animato per bambini»
- «Design minimal e professionale»

Materie & Livelli

- Specifica la classe (1a elem. / 3a media / liceo)
- Indica il programma ministeriale
- Definisci BES/DSA: «font leggibile, testo grande»
- Lingue: italiano, inglese, tedesco, ecc.

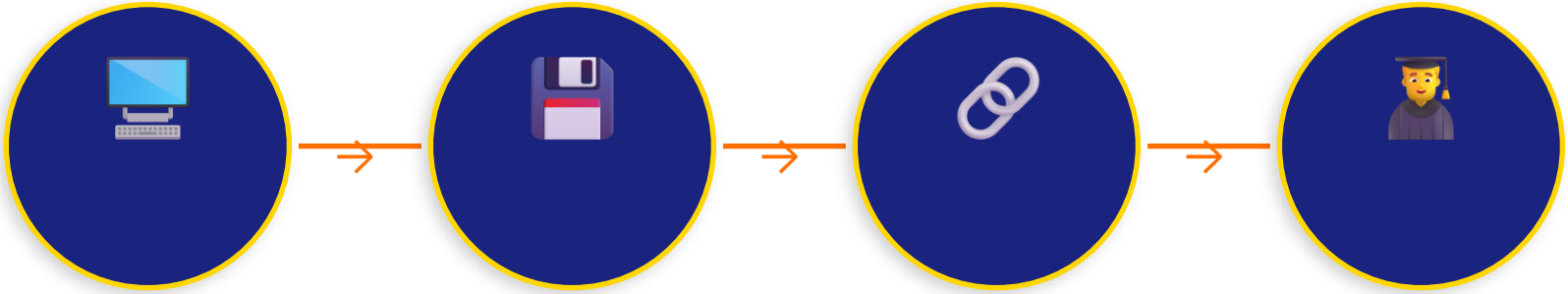
Meccaniche di Gioco

- Vite / tentativi massimi
- Bonus tempo / punteggio extra
- Difficoltà adattiva automatica
- Modalità multiplayer turno per turno

Modifiche Iterative

- «Rendi le lettere più grandi»
- «Cambia il colore dei bottoni in verde»
- «Aggiungi una pagina di istruzioni iniziale»
- «Aggiungi il nome della scuola in alto»

09 | Condividere il Gioco con gli Studenti



Copia Link Canvas

Dal menu ⋮ in Gemini > «Copia link della risposta». Gli studenti vedono il Canvas condiviso.

Esporta HTML

Dal Canvas clicca «Esporta» > salva il file .html > caricalo su Google Drive o Classroom.

Google Classroom

Allega il file HTML come Attività. Gli studenti aprono in Chrome e giocano direttamente.

Link Diretto

Puoi usare servizi come Netlify Drop (gratuito) per hostare il file HTML con URL breve.

10 | Gestione Errori & FAQ

❓ Le domande sono troppo difficili/facili

💡 Specifica: «Rendi le domande adatte a studenti di 10 anni» o carica tu stesso le domande in un file .txt e allegalo.

❓ Il gioco generato non funziona correttamente

💡 Descrivi il bug nel chat: «Il bottone A non risponde al click, correggilo». Gemini rigenera solo il codice difettoso.

❓ Il limite di messaggi è esaurito

💡 Gemini Free ha limiti giornalieri. Salva sempre l'HTML prima della sessione. Con Gemini Advanced (Google One) i limiti sono molto più alti.

❓ Gli studenti non riescono ad aprire il file HTML

💡 Verifica che abbiano Chrome o Edge aggiornato. Se usi Google Drive, imposta la condivisione su «Chiunque abbia il link».

11 | Checklist del Docente — Prima di Usarlo in Classe

- [ ] **Obiettivo didattico**
  Ho definito quale competenza voglio verificare/esercitare
- [ ] **Elenco contenuti**
  Ho preparato le domande/parole/coppie da inserire nel prompt
- [ ] **Livello adeguato**
  Ho specificato età, classe e livello nel prompt
- [ ] **Test preventivo**
  Ho giocato io stesso al gioco prima di condividerlo
- [ ] **Verifica dispositivi**
  Ho testato su PC scuola / tablet degli studenti
- [ ] **Stima tempo**
  So quanto tempo richiede il gioco in classe (min. _____)
- [ ] **File salvato**
  Ho esportato e salvato il file HTML in luogo sicuro
- [ ] **Link funzionante**
  Ho verificato che il link/file si apra correttamente
- [ ] **Accessibilità**
  Ho richiesto font grande, alto contrasto se necessario (BES/DSA)
- [ ] **Privacy**
  Non ho inserito dati personali degli studenti nel prompt
- [ ] **Istruzioni studenti**
  Ho spiegato le regole prima di avviare il gioco
- [ ] **Backup**
  Ho una copia di riserva in caso di problemi tecnici

12 | Best Practices & Consigli degli Esperti

1

Inizia con un gioco semplice

Comincia dalla Ruota della Fortuna o un quiz base. Aggiungi complessità progressivamente con prompt di modifica.

2

Riusa i template

Una volta creato un gioco funzionante, chiedi: «Mantieni la struttura ma cambia solo argomento e domande». Risparmierai tempo.

3

Coinvolgi gli studenti

Fai scegliere agli studenti le categorie o l'argomento del gioco. Aumenta motivazione e ownership dell'apprendimento.

4

Sessioni da 10-15 minuti

I giochi didattici sono più efficaci in slot brevi. Usali come warm-up, ripasso finale o attività di recupero.

5

Registra i punteggi

Chiedi sempre un riquadro punteggio visibile. Trascrivi su registro o usa Google Forms per la raccolta dati.

6

Biblioteca di giochi

Crea una cartella Google Drive con i file HTML dei giochi per riutilizzarli negli anni successivi con gli stessi argomenti.