



Bridge

E+ project

TOOLKIT

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



Co-funded by
the European Union

CONTENT

GESTIONE DELL'APPRENDIMENTO

- Orientamento con un gps portatile
- Progetto Ecosistema
- Sviluppare concentrazione, organizzazione e consapevolezza delle lacune di apprendimento
- Scrittura creativa
- La storia in scena
- Caos organizzato

GESTIONE DELL'APPRENDIMENTO_1_Orientamento con un gps portatile

Asturia vzw

n. 48

Methodologie: Asturia – Orientarsi nel mondo con un gps portatile

Una competenza di particolare attenzione nelle scuole è l'utilizzo di un gps mobile e delle sue immagini (sia foto che video) che gli studenti possono ottenere anche con i modelli più economici. Dopo questa attività gli studenti sono in grado di lavorare con le coordinate spaziali (geotag e geodati), sanno come arricchire le immagini con le posizioni geografiche e hanno avuto la possibilità di discutere su concetti come la privacy e la condivisione dei propri dati personali.

Metodologia:	Lavoro di gruppo	Sviluppo di strategie per permettano di orientarsi nel mondo utilizzando un gps portatile
Materia	Geografia	
Life skill	Competenze per la gestione dell'apprendimento	
Title	Orientarsi nel mondo con un gps portatile	
Età/classe	12 - 14	
Tempi	90 minuti	
Suggerimenti per gli operatori	Questa attività prevede l'utilizzo di telefoni cellulari con una funzione di geotagging.	
Descrizione delle attività	Fase 1: Chiedere agli studenti di scattare delle foto, preferibilmente al di fuori delle mura scolastiche, ad esempio nel loro quartiere, in una località visitata con la scuola, o durante un'escursione. Spiegare loro che ogni foto dovrà essere successivamente salvata con i relativi "geotag" (le coordinate geografiche della specifica località in cui è stata scattata). Fase 2: memorizzare in un file le foto con i geotag, utilizzando programmi software come Flickr, Picasa, iPhoto e Google Earth. Far utilizzare agli studenti immagini satellitari o immagini di Street View/Google Maps per scoprire in che luogo sono state scattate le foto. Fase 3: Far riflettere gli studenti sul fatto che il geotagging permetta di identificare la posizione esatta di una persona da una foto e che spesso le persone non si rendano conto che le foto postate, per esempio sui social, possano contenere questi dati "nascosti". Avviare una discussione su concetti come la privacy e la accessibilità ai propri dati personali. Fase 4: Avviare una riflessione comune e conclusiva su quanto appreso durante l'attività. L'utilizzo di Flickr, Picasa e Google Earth richiede il download gratuito di software. Di seguito le pagine per i relativi download: • Flickr: http://www.flickr.com • Picasaweb: http://picasaweb.google.com • Google Maps e Street View: http://maps.google.be/intl/nl/help/maps/streetview/ • Google Earth: http://www.google.com/intl/nl/earth/index.html Ulteriori informazioni e risorse http://nl.wikipedia.org/wiki/Geotagging	

COMPETENZE DI GESTIONE DELL'APPRENDIMENTO_2_Progetto Ecosistema

YAEDA

Toolkit n. 49

Metodologie: Apprendimento basato su progetti. Apprendimento basato sull'indagine, pratica riflessiva, apprendimento collaborativo, autovalutazione Obiettivo: Sviluppare le competenze degli studenti nella pianificazione, organizzazione, monitoraggio e revisione del proprio apprendimento attraverso un progetto di ecosistema.

Metodologia	Apprendimento basato su progetti.	
Materia	Biologia	
Life skill	Competenze per la gestione dell'apprendimento	
Titolo	Progetto Ecosistema	
Età/Classe	14 - 16	
Tempi	120 minuti	
Suggerimenti per gli operatori	Insegnante di scienze, figure educative Attività in piccolo gruppo	
Descrizione dell'attività	Introduzione alla gestione dell'apprendimento: Iniziare con una breve discussione sull'importanza di gestire il proprio apprendimento. Spiegare le componenti chiave: pianificazione, organizzazione, monitoraggio e revisione. Pianificazione del progetto: Assegnare a ogni studente o piccolo gruppo un ecosistema da studiare (ad esempio, foresta pluviale, deserto, barriera corallina). Gli studenti dovranno pianificare un piano di studio dell'ecosistema evidenziando gli scopi della ricerca, le risorse di cui avranno bisogno, e la pianificazione delle scadenze. Fornire un modello utile alla pianificazione del progetto per aiutare gli studenti a organizzare i loro pensieri e le loro attività. Ricerca e raccolta dati: Gli studenti iniziano la loro ricerca utilizzando le risorse fornite e seguendo il piano precedentemente strutturato. Essi dovranno essere incoraggiati a prendere appunti e organizzare le informazioni ottenute in modo strutturato. Muoversi in classe tra i gruppi così da offrire loro una guida, assicurarsi che gli studenti rimangano concentrati sul compito e che rispettino i piani prestabiliti. Monitoraggio dei progressi: Chiedere agli studenti di mettere in pausa la loro ricerca per poter riflettere sugli obiettivi raggiunti rispetto ai piani iniziali di progetto. Incoraggiarli a riflettere su ciò che sta andando bene e, eventualmente, a identificare le eventuali sfide o gli aggiustamenti necessari. Ogni gruppo dovrà successivamente presentare il proprio progetto alla classe. Fornire agli studenti una checklist utile al monitoraggio delle attività svolte, degli obiettivi raggiunti e ad apportare le necessarie modifiche. Revisione e riflessione: Gli studenti completano un diario per riflettere su ciò che hanno imparato, su come hanno gestito il loro apprendimento e sulle eventuali modifiche apportate al progetto in corso. Organizzare una breve discussione in cui gli studenti possano condividere le loro esperienze e intuizioni sulla gestione della propria checklist dell'apprendimento per aiutarli a monitorare i loro progressi e ad apportare le modifiche necessarie.	

GESTIONE DELL'APPRENDIMENTO_3_Sviluppare concentrazione, organizzazione e consapevolezza delle lacune di apprendimento

ASSOCIATIA EDULIFELONG

Scheda attività

n. 50

Metodologie: Sviluppare le Competenze di Gestione dell'Apprendimento in Matematica

Questo piano dettagliato di attività combina tecniche di mindfulness con strategie per individuare e colmare le lacune di apprendimento in matematica, permettendo agli studenti di assumersi la responsabilità del proprio apprendimento e di eccellere nella materia.

Metodologia	Tecniche di mindfulness	Strategie per identificare e colmare le lacune di apprendimento in matematica
Materia	Materia a scelta (preferibilmente matematica)	
Life skill correlate	Competenze nella gestione dell'apprendimento	
Titolo	Sviluppare concentrazione, organizzazione e consapevolezza delle lacune di apprendimento	
Età/classe	Scuola secondaria di primo grado 12-14 anni	
Durata	60 minuti	
Materiale/Suggerimento per chi facilità	Docente di matematica / Consulente scolastico / Insegnante di sostegno	

Descrizione dell'attività

Panoramica dell'attività:

Introduzione (5 minuti)

Inizia la sessione sottolineando l'importanza di saper gestire le proprie competenze di apprendimento, in particolare:

- Concentrazione,
- Organizzazione,
- Consapevolezza delle lacune in ambito matematico.

Mostra come queste abilità contribuiscono al successo scolastico e al benessere generale.

Riscaldamento con mindfulness (10 minuti)

Guida gli studenti in un breve esercizio di mindfulness per aiutarli a centrare la propria attenzione e raggiungere uno stato mentale di tranquillità.

Incoraggiarli a fare respiri profondi e a concentrarsi sul momento presente.

Discussione interattiva (10 minuti)

Conduci un confronto sul concetto di "lacune di apprendimento" e sul loro impatto nello studio della matematica.

Chiedi agli studenti di ricordare momenti in cui hanno avuto difficoltà nel comprendere concetti o abilità matematiche specifiche.

Attività di individuazione delle lacune (15 minuti)

Distribuisci un foglio di autovalutazione o un quiz su argomenti matematici recenti.

Chiedi agli studenti di compilare attentamente il foglio, identificando le aree in cui si sentono meno sicuri o in cui percepiscono di avere delle lacune.

Discussione di gruppo e collaborazione tra pari (10 minuti)

Organizza piccoli gruppi di lavoro. Gli studenti condividono i risultati delle loro autovalutazioni.

Incoraggia una discussione su strategie per affrontare le lacune e promuovere il supporto reciproco.

Esercitazione guidata per colmare le lacune (15 minuti)

Fornisci materiali di supporto (libri di testo, tutorial online, schede di approfondimento) relativi agli argomenti da migliorare.

Guida una sessione pratica in cui gli studenti lavorano individualmente o in coppia per rivedere e rafforzare i concetti più difficili.

Riflessione e definizione di obiettivi (5 minuti)

Riunisci gli studenti e chiedi loro di riflettere sull'esperienza vissuta nel riconoscere e affrontare le proprie lacune.

Utilizza questa bacheca Canva per raccogliere le aree deboli:

 [Canva Board per lacune](#)

Guida gli studenti a definire obiettivi specifici e raggiungibili per migliorare la comprensione dei concetti identificati:

 [Canva Obiettivi di apprendimento](#)

Conclusione (5 minuti).

Riassumi i punti chiave della sessione, sottolineando l'importanza della gestione delle competenze di apprendimento e delle azioni proattive per colmare le lacune.

Incoraggia gli studenti a continuare ad applicare tecniche di mindfulness, organizzazione e autovalutazione per rafforzare le competenze matematiche

GESTIONE DELL'APPRENDIMENTO_4_scrittura creativa

IRECOOP AAS

Template

n. 51

Migliorare le competenze linguistiche degli studenti attraverso attività di scrittura.

Sviluppare la competenza di "Gestione dell'apprendimento" attraverso la pianificazione e la gestione di progetti scolastici.

Favorire la collaborazione e l'autonomia degli studenti nella gestione del proprio apprendimento.

Metodologia	gestire l'apprendimento. idee e materiali per rendere la classe un ambiente accogliente / lavorare in gruppo / collaborare	
Materia	Italiano	
Life skill correlate	Gestione dell'apprendimento	
Titolo	Scrittura creativa	
Età/classe	11 - 14 anni Suggerito per gli studenti interessati al campo dell'alfabetizzazione.	
Durata	240 minuti	
Materiale/Suggerimento per chi facilità	Necessary Materials: - Carta e penne - Computer o tablet con accesso a Internet - Risorse didattiche online - Fogli di carta, post-it, penne colorate - Strumenti per creare presentazioni multimediali (ad esempio, PowerPoint) - Attività in piccoli gruppi. Le attività si sviluppano in 4 incontri	
Descrizione dell'attività	Lezione 1: introduzione alla scrittura creativa Attività di apertura (15 min): • Discussione sul processo di scrittura creativa e sull'importanza della creatività. • Esempio: Mostrare un breve video motivazionale sull'arte della scrittura creativa o utilizzare un'infografica interattiva che illustri i diversi generi letterari e le tecniche di scrittura creativa. • Usate Mentimeter per creare sondaggi interattivi sui generi letterari e Strikingly o Canva per creare infografiche e presentare visivamente le tecniche di scrittura creativa. Esercizio di scrittura libera (20 min): • Gli studenti scrivono liberamente su un argomento a loro scelta, incoraggiati a esprimere liberamente le loro idee. • Esempio: Scrivere una breve storia basata su un'immagine evocativa.	

- Fornite agli studenti dei post-it colorati su cui scrivere le loro idee, consentendo loro di organizzarle facilmente e di visualizzarle sulla lavagna o su un pannello murale.
- Utilizzate Padlet per consentire agli studenti di condividere la loro scrittura libera in formato digitale e di visualizzare le idee sulla lavagna virtuale, e Storybird per stimolare la scrittura creativa attraverso immagini ispiratrici.

Discussione e feedback (15 min):

- Gli studenti condividono i loro scritti e si scambiano feedback costruttivi, promuovendo un ambiente di sostegno e collaborazione.
- Esempio: Complimentarsi per gli aspetti positivi delle storie e offrire suggerimenti per migliorarle.
- Usate una lavagna virtuale o un software di mappatura mentale per raccogliere le idee condivise durante la discussione, creando un diagramma visivo delle idee chiave.
- Utilizzate Miro o Jamboard per creare mappe concettuali interattive e organizzare le idee emerse dalla discussione, e Google Forms per creare un sondaggio.

Lezione 2: Progettazione del progetto

Attività di brainstorming (20 min):

- Gli studenti identificano i temi comuni della scrittura libera e generano idee per progetti di scrittura.
- Esempio: Brainstorming di temi come l'avventura, il mistero o il fantasy. Utilizzare una presentazione interattiva con immagini stimolanti e domande guida per incoraggiare la creatività e la generazione di idee.
- Utilizzate Jamboard o Mural per la collaborazione online e la generazione di idee creative attraverso una lavagna virtuale, e Piktochart o Canva per creare infografiche accattivanti.

Formazione dei gruppi (15 min):

- Dividete gli studenti in gruppi in base ai loro interessi e ogni gruppo sceglie un tema per il progetto di scrittura.
- Esempio: Creare gruppi tematici come "Viaggi nel tempo" o "Esploratori del mistero".
- Utilizzate un'applicazione online per creare sondaggi o quiz per aiutare gli studenti a identificare gli interessi comuni e a formare gruppi in base alle loro preferenze.
- Utilizzate Kahoot o Quizizz per creare quiz interattivi che aiutino gli studenti a identificare gli interessi comuni e a formare gruppi in base ai risultati, e Trello o Asana per facilitare la gestione del gruppo e la pianificazione del progetto di scrittura.

Ricerca preliminare (25 min):

- I gruppi conducono una ricerca online per raccogliere informazioni rilevanti sul tema scelto, utilizzando fonti affidabili.
- Esempio: Ricercare fatti storici o leggende legati al tema del gruppo.
- Utilizzare strumenti di narrazione dei dati per presentare visivamente le informazioni raccolte durante la ricerca preliminare, rendendole più accessibili e interessanti per gli studenti.
- Utilizzare strumenti per la creazione di infografiche, grafici interattivi, mappe narrative, dashboard dinamici e immagini interattive contenenti link a risorse online e informazioni aggiuntive sull'argomento scelto. (Tableau Public, Infogram, Google Data Studio, Piktochart, StoryMap JS, Canva, Thinglink, ecc.)

Lezione 3: Stesura e redazione

Fase di scrittura (25 min):

- I gruppi lavorano insieme per redigere il testo, applicando competenze linguistiche e organizzative.
- Esempio: Scrivere una sceneggiatura dettagliata per una storia basata sul tema scelto.
- Utilizzare un software di scrittura collaborativa che consenta agli studenti di lavorare contemporaneamente sullo stesso documento, facilitando la collaborazione e la condivisione delle idee.
- Google Docs o Microsoft Word Online sono utili per consentire agli studenti di collaborare alla stesura del testo in tempo reale e fornire un feedback reciproco.
- Hemingway Editor è interessante per migliorare la chiarezza e la coerenza del testo durante la fase di scrittura.

Revisione e modifica (20 min):

- Gli studenti si scambiano testi da revisionare e offrono feedback costruttivi per migliorare la qualità della scrittura.
- Esempio: Individuare i punti deboli della trama e suggerire modifiche per renderla più coinvolgente.
- Usate una lavagna interattiva o una lavagna virtuale per condividere i suggerimenti di editing in tempo reale, incoraggiando la partecipazione attiva di tutti gli studenti al processo di revisione.
- Usate Padlet per creare un muro virtuale dove gli studenti possono condividere i loro suggerimenti di editing e collaborare alla revisione dei testi tra pari.

Lezione 4: Presentazione del progetto

Preparazione della presentazione (25 min):

- I gruppi preparano una presentazione multimediale del loro progetto, utilizzando strumenti come PowerPoint per arricchire la presentazione.

- Esempio: Creare una presentazione con immagini, grafici e video che supportino il tema della storia.
- Utilizzate strumenti di presentazione multimediale come Prezi o Canva per creare presentazioni dinamiche e coinvolgenti che includano immagini, video e grafici rilevanti per il progetto.

Presentazione e discussione(20 min):

- Ogni gruppo presenta il proprio progetto alla classe, condividendo i contenuti principali e rispondendo alle domande dei compagni.
- Esempio: Rispondere alle domande sulla ricerca condotta e sul processo creativo.
- Utilizzare un'applicazione di sondaggio in tempo reale per raccogliere domande e feedback dagli altri studenti durante le presentazioni, incoraggiando l'interazione e la partecipazione attiva dell'intera classe.

Valutazione:

La valutazione si baserà sulla partecipazione attiva, sulla qualità della scrittura e delle presentazioni, sulla collaborazione di gruppo e sulla capacità di gestire il processo di apprendimento.

Note finali:

Questo corso incoraggia gli studenti a sviluppare capacità di scrittura creativa e manageriale attraverso l'esplorazione di temi di loro interesse. L'uso di strumenti multimediali e di attività collaborative rende l'apprendimento coinvolgente e stimolante, facilitando la gestione autonoma dei progetti scolastici. Questa attività potrebbe anche essere implementata in un percorso più lungo in questa materia.

GESTIONE DELL'APPRENDIMENTO_5_La storia in scena

IRECOOP AAS

Template

n. 52

Approfondire la comprensione della storia mediante l'**analisi di eventi significativi**.

Sviluppare la competenza di **"Gestione dell'apprendimento"** (Managing Learning), promuovendo resilienza e perseveranza nello studio della storia.

Arricchire la comprensione storica attraverso **ricerca, presentazione e peer review**.

Metodologia	Managing Learning / peer review / teamwork / collaboration	
Materia	Storia	
Life skill correlate	Gestione dell'apprendimento	
Titolo	La storia in scena	
Età/classe	scuola secondaria di primo grado (11 -14 anni)	
Durata	240 minuti - 4 incontri	
Materiale/Suggerimento per chi facilità	Materiali necessari: • Testi storici o risorse online di storia • Carta e penne • Fogli grandi o carta da lavagna • Schede di valutazione tra pari (peer evaluation sheets) • Lavoro in piccoli gruppi • Attività distribuite su 2-4 incontri - Le attività si sviluppano in 4 incontri	
Descrizione dell'attività	Lezione 1: Ricerca storica Attività di apertura (15 min): • Introduci il concetto di "Managing Learning" e la peer evaluation. Spiega l'importanza di prendere in mano il proprio apprendimento e di fornire feedback costruttivi sul lavoro altrui. • Usa un approccio interattivo. Ad esempio, avvia una discussione guidata sul significato di "Managing Learning", incoraggiando gli studenti a condividere idee su come possono gestire il proprio apprendimento. Poi presenta il concetto di peer evaluation, spiegando che consiste nel fornire suggerimenti e critiche costruttive per aiutare gli altri a migliorare. Mostra esempi di feedback utili e non utili e discuti le differenze. Ricerca individuale o in piccoli gruppi (40 min): • Gli studenti scelgono un argomento storico di interesse e conducono una ricerca individuale usando testi storici o risorse online. Possono concentrarsi su un evento, un periodo o una figura storica. Durante la ricerca individuale, potrebbero scegliere temi come la Rivoluzione francese, la caduta dell'Impero Romano o la vita di una	

figura storica come Martin Luther King Jr. Fornisci una lista di risorse online affidabili o testi specifici. Gli studenti esaminano le fonti, prendono appunti e raccolgono informazioni rilevanti.

- Questa attività può svolgersi anche in piccoli gruppi, puntando sulla collaborazione e lo sviluppo di competenze di team working. Forma gruppi di 3-4 studenti e lascia che scelgano un argomento storico. Fornisci opzioni o lascia libertà di scelta. Ogni membro assume un ruolo (ricercatore principale, annotatore, coordinatore).
- I gruppi collaborano utilizzando le risorse, dividono il lavoro, confrontano le informazioni raccolte per ottenere una visione completa dell'argomento.
- Dopo la ricerca, i membri si riuniscono per discutere e sintetizzare le informazioni, confrontare appunti, evidenziare punti chiave e individuare aree da approfondire.
- Infine, il gruppo prepara una presentazione collettiva basata sulla ricerca, con contributi unici da ciascun membro.

Preparazione presentazione (25 min):

- Gli studenti preparano una breve presentazione basata sulla ricerca, evidenziando punti chiave e informazioni rilevanti. Possono usare carta o slide. Possono usare strumenti e applicazioni online per organizzare e presentare le informazioni. Ad esempio, se studiano la Rivoluzione francese, possono creare una presentazione con contesto storico, cause, eventi principali e conseguenze. Incoraggia la creatività con immagini o diagrammi.

Lezione 2: Presentazione e valutazione

Presentazioni degli studenti (40 min):

Ogni studente o gruppo presenta la ricerca alla classe utilizzando le informazioni raccolte.

Discussione e feedback (40 min):

- Dopo ogni presentazione, gli studenti forniscono feedback usando le schede di peer evaluation. Possono valutare chiarezza, completezza delle informazioni e capacità di coinvolgimento del presentatore. I criteri di valutazione tra pari includono chiarezza (argomenti presentati in modo comprensibile e logico), completezza (copertura dei principali aspetti del tema) e coinvolgimento (se il presentatore ha mantenuto l'attenzione del pubblico).

Riflessione finale (15 min):

- Dopo presentazioni e feedback, l'insegnante guida una breve discussione riflessiva. Gli studenti condividono opinioni sul feedback ricevuto e sull'esperienza complessiva di gestire il loro apprendimento e valutare il lavoro dei compagni. Possono discutere cosa hanno imparato, le difficoltà incontrate e come intendono usare il feedback per future presentazioni o ricerche storiche.

Note:

- Questa attività integra l'insegnamento della storia con lo sviluppo della competenza di "Managing Learning", incoraggiando gli studenti a partecipare attivamente al proprio percorso di apprendimento e a valutare criticamente il lavoro dei compagni. Le peer evaluation sheets promuovono collaborazione e responsabilità condivisa in classe.

Allegato: Scheda di valutazione tra pari per presentazioni

Scheda di Valutazione tra Pari per Presentazioni

Nome dello studente/gruppo che presenta: _____

Nome del valutatore: _____

Chiarezza della presentazione:

- Poca chiarezza; gli argomenti risultano confusi e illogici.
- Chiarezza sufficiente, ma alcuni punti non sono stati spiegati bene.
- Buona chiarezza; gli argomenti sono comprensibili e logici.
- Ottima chiarezza; gli argomenti sono stati presentati in modo eccellente.

Punteggio: _____

Completezza delle informazioni:

- Informazioni incomplete; molti aspetti principali non sono stati trattati.
- Alcune informazioni mancanti; alcuni aspetti principali non sono stati trattati.
- Informazioni abbastanza complete; la maggior parte degli aspetti principali è stata trattata.
- Informazioni complete; tutti gli aspetti principali sono stati approfonditi.

Punteggio: _____

Capacità di coinvolgere il pubblico:

- Nessun coinvolgimento; la presentazione è noiosa e monotona.
- Poco coinvolgimento; alcuni tentativi, ma non molto efficaci.
- Coinvolgimento moderato; momenti interessanti, ma anche momenti meno coinvolgenti.
- Alto coinvolgimento; la presentazione è stata dinamica e coinvolgente dall'inizio alla fine.

Punteggio: _____

Feedback aggiuntivo (opzionale):

[Spazio per commenti scritti]

GESTIONE DELL'APPRENDIMENTO_6_Caos organizzato

IRECOOP AAS
Scheda attività

n. 53

Metodologia	Apprendimento cooperativo (Cooperative Learning)	
Materia	Matematica, Chimica, Fisica	
Life skill correlate	Gestione dell'apprendimento	
Titolo	Caos organizzato	
Età/classe	Scuola secondaria di primo grado 11-14 anni	
Durata	60 minuti	
Materiale/Suggerimento per chi facilità	Indicazioni per la facilitazione: Cerca di non interrompere i partecipanti quando commettono errori: sii paziente e rispetta i tempi dell'esercizio. Evita giudizi, limitati ad osservare i fatti, senza usare parole come <i>giusto/sbagliato</i>, <i>buono/cattivo</i> ecc. Invita i partecipanti a concentrarsi sui risultati e a <i>non prenderla sul personale</i>, spiegando che l'obiettivo è capire come migliorare la competenza trasversale (life skill) o l'apprendimento della materia. Materiale necessario: - Una corda - Alcuni fogli (mezzo A4) con pezzi di formule che devono essere memorizzate	

Descrizione dell'attività	Descrizione dell'attività
	Scegli alcune formule che i partecipanti devono conoscere (o che dovrebbero già conoscere). Dividi ogni formula in parti singole e scrivile su fogli separati. Disponi i fogli sul pavimento in ordine sparso. Usa la corda per creare un perimetro attorno ai fogli, formando uno spazio chiuso. I partecipanti devono posizionarsi tutti intorno all'esterno della corda. Il compito è quello di toccare con un piede soltanto (senza entrare nel perimetro) il pezzo corretto della formula che il docente pronuncerà, per ricostruire la formula. Non è permesso comunicare con i compagni durante il gioco (non si possono suggerire le risposte). Struttura del gioco: Si prevedono 3 round. Dividi la classe in gruppi da 5 a 10 studenti. Prima di ogni round, mostra la formula da memorizzare oppure spiegala, e lascia 2 minuti al gruppo per osservarla e prepararsi. Tra un round e l'altro, lascia 5 minuti per permettere al gruppo di organizzarsi e sviluppare strategie. Debriefing finale (Follow-up) Dopo il terzo round: - Riflessione sulle competenze trasversali utilizzate durante l'attività. - Discussione sulle strategie applicate per risolvere il gioco. - Revisione delle formule: quanto è migliorata la loro capacità di concentrazione e memorizzazione? Chiedi: - Hanno provato confusione o distrazione durante il gioco? - Hanno ripetuto mentalmente la formula? - Si sono concentrati sul significato della formula o solo sulla sequenza? Poi ripeti il gioco per osservare eventuali differenze nei metodi di memorizzazione. Varianti semplificate - Se il gioco è troppo difficile, puoi scrivere le formule alla lavagna, senza indicarne il nome (oppure con il nome, se è la prima volta che la vedono). - Dopo l'attività, chiedi se questo metodo ha aiutato a capire meglio la formula. - In alternativa, per esercitarsi in modo più semplice, usa fogli con i numeri da 1 a 20 e chiedi ai partecipanti di toccarli in ordine: serve come esercizio preparatorio.



Bridge

E+ project

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



Co-funded by
the European Union