

# ATTIVITÀ GUIDA

# OUTPUT INTELLETTUALI

SCUOLE INNOVATIVE ADATTATE ALLA SOCIETÀ DIGITALE PER  
MIGLIORARE LE COMPETENZE EDUCATIVE TECNOLOGICHE

Progetto n. 2020-1-ES01-KA201-082648



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in esso contenute.

# PRODOTTO

# INTELLETTUALE 4

# BREAKOUT FORMATIVO

BREAKOUT EDUCATIVO PERMETTE ALL'INSEGNANTE DI MOTIVARE GLI STUDENTI, PROMUOVENDO L'INCLUSIONE, IL LAVORO DI SQUADRA, IL PROBLEM SOLVING. IL TUTTO IN UN AMBIENTE DI GIOCO SERIO



# 4

# ATTIVITÀ 1

**TITOLO** Colori primari e secondari

## SOMMARIO

Gli studenti impareranno e parleranno dei colori primari, dei colori secondari e di altre informazioni sulla combinazione dei colori.



**AUTORE/I**

Scoala Gimnaziala Maria Rosetti

**DATA** 15/12/2021

**VERSIONE** 1

# ATTIVITÀ 1

## OBIETTIVI DIDATTICI

Siti web, enciclopedia, studi sui colori.

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> <b>SCIENZA</b>               | <input type="checkbox"/> <b>LINGUE</b>                 |
| <input checked="" type="checkbox"/> <b>TECNOLOGIA</b> | <input type="checkbox"/> <b>LETTERATURA</b>            |
| <input type="checkbox"/> <b>MATEMATICA</b>            | <input type="checkbox"/> <b>MUSICA</b>                 |
| <input type="checkbox"/> <b>GEOGRAFIA/STORIA</b>      | <input checked="" type="checkbox"/> <b>ALTRI: ARTE</b> |

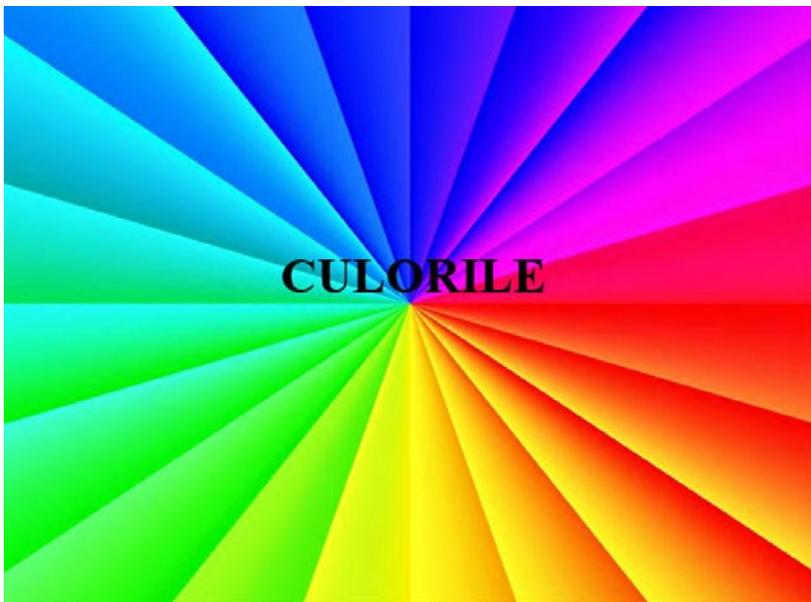
## LIVELLO DI ISTRUZIONE

Questa attività è preparata per essere completata da...

- 12 - 14 ANNI**       **14 - 16 ANNI**       **ALTRI .....**

## STRUMENTI NECESSARI

Diapositive, foto, siti web, Genially, Office PPT.



# ATTIVITÀ 1

---

## SCEGLIERE LA NARRAZIONE

Prima di utilizzare Genially, gli studenti hanno seguito una lezione sui colori. Si è parlato dei colori, di come sono classificati e di come si può ottenerli. I primi di cui si è parlato sono i colori primari. I colori rosso, giallo e blu sono colori indipendenti, il che significa che non si ottengono da nessuna miscela cromatica, ma sono quelli che ci aiutano a ottenere gli altri colori. Mescolati a coppie, i colori primari danno origine ai colori binari di primo grado, chiamati anche colori secondari. Pertanto, come nell'esempio, se mescoliamo il giallo con il rosso otteniamo l'arancione, se mescoliamo il giallo con il blu otteniamo il verde e se mescoliamo il blu con il rosso otteniamo il viola. Il verde, il viola e l'arancione sono i colori secondari. I colori secondari formano i colori terziari o binari di secondo grado. Pertanto, l'arancione rossastro, l'arancione giallastro, il verde bluastrò e il verde giallastro, il viola rossastro, il viola bluastrò sono i colori terziari, che si ottengono mescolando i colori binari con uno dei colori che ne fanno parte. Esistono altre categorie di colori, tra cui i colori caldi. I colori caldi sono il rosso, il giallo e l'arancione e il più caldo è l'arancione perché è composto da due colori caldi. I colori freddi sono il blu, il verde e il viola. Il colore più freddo è il blu, perché è il colore primario, mentre gli altri due hanno un colore caldo nella loro composizione, motivo per cui non possono diventare i colori più freddi. Il verde contiene il giallo e il viola contiene il rosso. Tutti questi colori sono stati classificati da Johannes Itten su una ruota dei colori. Qui troviamo anche i colori primari, i colori secondari e i colori terziari. Esiste anche una gamma di colori, denominata colori complementari. Si chiamano complementari perché si completano a vicenda, cioè sono belli l'uno accanto all'altro e si aiutano a brillare. Li dividiamo in rossi con i verdi, gialli con i viola e blu con gli arancioni. Qui di seguito vi mostrerò alcuni esempi di colori complementari catturati al naturale: per la coppia di rosso e verde, vediamo un campo di papaveri, per la coppia di giallo e viola, un campo di lavanda, e per la coppia di arancione e blu un tramonto. Alla fine è stato detto loro che saranno valutati per questa lezione la prossima volta nel laboratorio di informatica, dove dovranno lavorare su un gioco che li aiuterà a fissare queste conoscenze.

# ATTIVITÀ 1

## OBIETTIVO FINALE

L'obiettivo finale di questa lezione è consolidare i colori primari e secondari e come combinarli.

## TEST E MATERIALI

Il test è un gioco: IL GIOCO DEI COLORI DELLA FUGA



## RISORSE

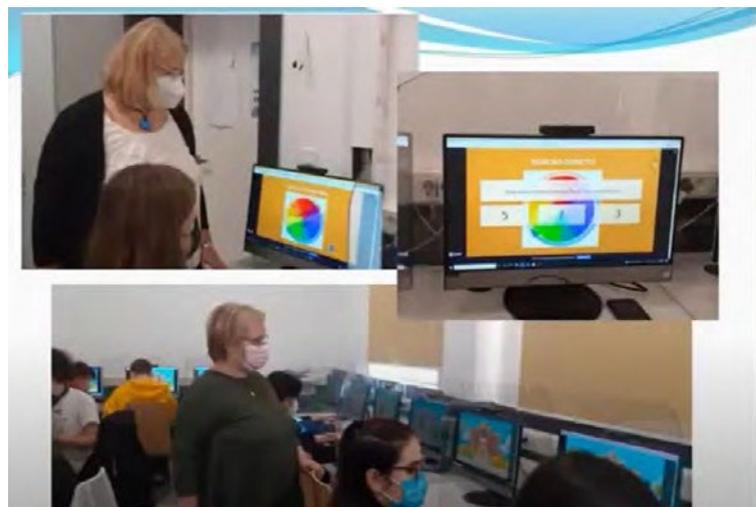
Foto digitali con l'applicazione Procreate e Paint.

Link sulla presentazione.



# ATTIVITÀ 1

## Attività degli studenti:



## VALUTAZIONE DELLO STUDENTE

Una volta acquisite le conoscenze sui colori, gli studenti creeranno da soli un prodotto multimediale - un'immagine multimediale.

Di seguito, alcune foto realizzate con Procreate....

# ATTIVITÀ 1

---



## BIBLIOGRAFIA

- Internet, siti web, materiale didattico.
- Presentazione

## SCALABILITÀ

Il materiale può essere utilizzato con alunni dal quarto all'ottavo corso.

## MAGGIORI INFORMAZIONI

L'attività potrebbe continuare con l'uso di queste applicazioni e tecnologie quando gli studenti lavorano in gruppo, magari in coppia.

# ATTIVITÀ 2

**TITOLO** Il Web Marketing

## SOMMARIO

Imparare a utilizzare i principali strumenti di marketing per raggiungere il successo di un'impresa turistica ed essere in grado di realizzare un piano di marketing per una nuova impresa.

Arricchire il metodo di lavoro degli studenti per renderli capaci di cercare informazioni e di saperle usare.

## AUTORE/I

IPS Maffeo Pantaleoni

**DATA** 06/12/2021

**VERSIONE** 1

## OBIETTIVI DIDATTICI

Libri, siti web di ristoranti, immagini, audio, mappe

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> <b>SCIENZA</b>          | <input type="checkbox"/> <b>LINGUE</b>                                    |
| <input type="checkbox"/> <b>TECNOLOGIA</b>       | <input type="checkbox"/> <b>LETTERATURA</b>                               |
| <input type="checkbox"/> <b>MATEMATICA</b>       | <input type="checkbox"/> <b>MUSICA</b>                                    |
| <input type="checkbox"/> <b>GEOGRAFIA/STORIA</b> | <input checked="" type="checkbox"/> <b>ALTRI: TECNICHE AMMINISTRATIVE</b> |

## LIVELLO DI ISTRUZIONE

Questa attività è preparata per essere completata da...

- 12 - 14 ANNI**     **14 - 16 ANNI**     **ALTRI: 17-19 ANNI**

# ATTIVITÀ 2

## STRUMENTI NECESSARI

Moduli di Google

## SCEGLIERE LA NARRAZIONE

Prima di sviluppare l'attività di Google Form, gli studenti hanno visto alcune diapositive e mappe, poi hanno cercato su Internet i diversi siti web di ristoranti a Roma per capire le differenze tra i ristoranti (posizione, prodotti, prezzi, servizi, nome, marketing strategico e operativo e tipologie di canali di comunicazione e web marketing).

Hanno finalmente appreso l'argomento e giocato con il modulo di Google per breakout Edu.

## OBIETTIVO FINALE

Dopo aver acquisito le conoscenze sull'argomento, gli studenti creeranno un sito web del loro ipotetico futuro ristorante.

## TEST E MATERIALI

Gli studenti eseguiranno il gioco educativo utilizzando Kahoot e la Escape room utilizzando Google form.



# ATTIVITÀ 2

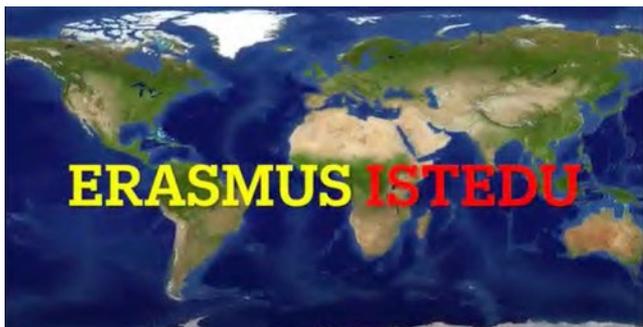
## RISORSE

Link sulla presentazione.

Video sull'attività con gli studenti.



### Attività degli studenti:



# ATTIVITÀ 2



## VALUTAZIONE DELLO STUDENTE

Gli studenti saranno valutati attraverso una prova orale e la realizzazione del loro sito web. Dovranno inoltre dimostrare quanto appreso, il significato generale del marketing: strategico, operativo e web marketing.

## BIBLIOGRAFIA

- Organizzazione degli esercizi turistici (enogastronomia, vendita e servizi indirizzo corsi di studio); diapositive, tabelle, immagini, mappe, bacheca del docente.
- Presentazione

## SCALABILITÀ

Per gli studenti più giovani della scuola secondaria di primo grado, l'attività potrebbe essere adattata chiedendo loro di disegnare le immagini di alcuni ristoranti o di cercarle sui giornali o su Internet e poi di abbinare le immagini per creare il ristorante dei loro sogni.

# ATTIVITÀ 2

---

## MAGGIORI INFORMAZIONI

Si potrebbero aggiungere altre fasi, come lo sviluppo di giochi educativi sul tema, la suddivisione degli studenti in squadre e l'utilizzo di strumenti digitali adeguati.

# ATTIVITÀ 3

**TITOLO** Le forme di Stato e di governo

## SOMMARIO

Conoscere le diverse forme di Stato e di governo degli Stati del mondo e comprendere l'importanza del loro rapporto con i diritti e le libertà individuali.

## AUTORE/I

IPS Maffeo Pantaleoni

**DATA** 02/11/2021

**VERSIONE** 1

## OBIETTIVI DIDATTICI

Libri, siti web, articoli di giornale.

**SCIENZA**

**TECNOLOGIA**

**MATEMATICA**

**GEOGRAFIA/STORIA**

**LINGUE**

**LETTERATURA**

**MUSICA**

**ALTRI: EDUCAZIONE CIVICA  
E DIRITTO**

## LIVELLO DI ISTRUZIONE

Questa attività è preparata per essere completata da...

**12 - 14 ANNI**

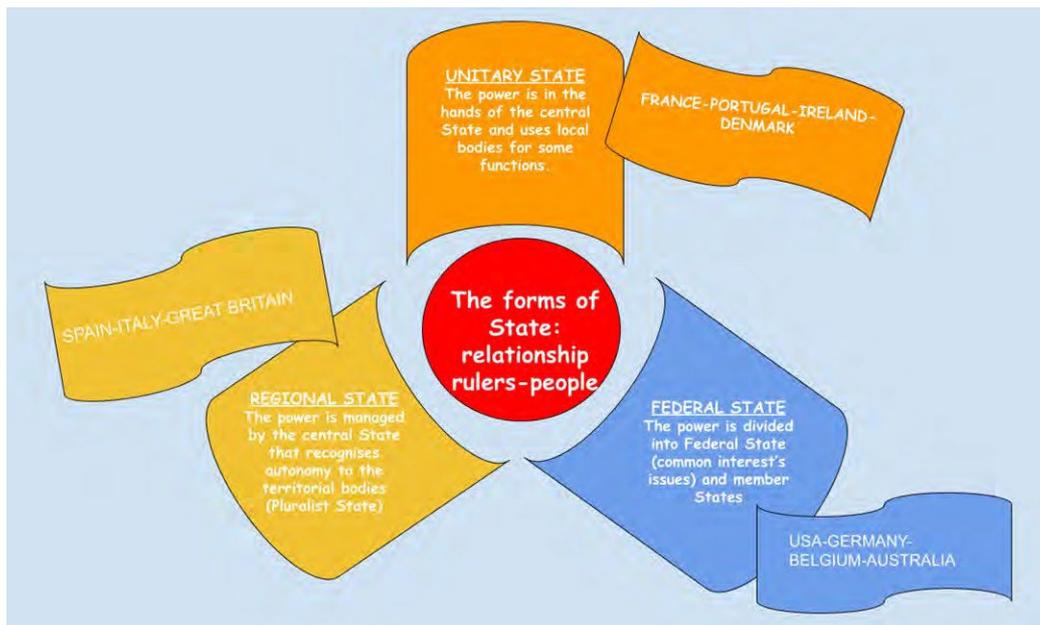
**14 - 16 ANNI**

**ALTRI .....**

# ATTIVITÀ 3

## STRUMENTI NECESSARI

Libri digitali, mappe digitali, diapositive, foto, siti web, Genially, Adobe Spark, Google Drawings, Mindomo, Popplet.



## SCEGLIERE LA NARRAZIONE

Prima di sviluppare l'attività Genialmente, gli studenti hanno visto alcune diapositive e mappe, poi hanno cercato su Internet le diverse forme di Stato e di governo di molti Stati del mondo per capire le differenze in termini di libertà concesse o meno dagli Stati.

Hanno finalmente creato una mappa digitale e hanno giocato con il Genially breakout Edu.

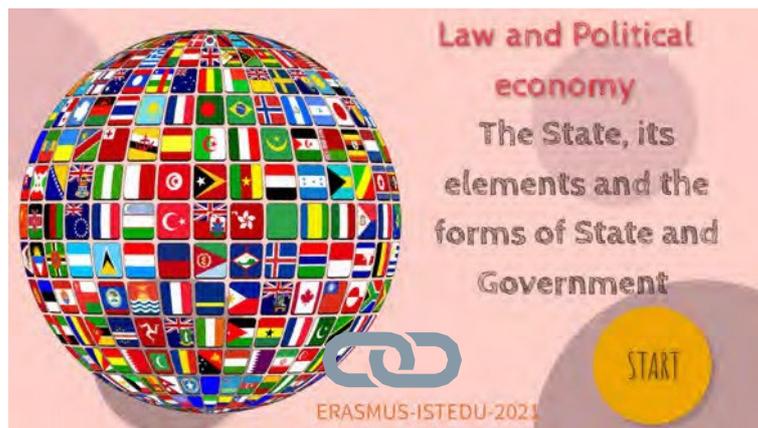
## OBIETTIVO FINALE

Dopo aver acquisito le conoscenze sul tema, gli studenti creeranno da soli un prodotto multimediale.

# ATTIVITÀ 3

## TEST E MATERIALI

Gli studenti svolgeranno il test utilizzando Google Modules e Scape Room in Genially.



## RISORSE

Mappe digitali create con Google Drawings, Mindomo, Popplet; foto dei momenti di pratica; video Adobe Spark.

Video sull'attività con gli studenti.



# ATTIVITÀ 3

## Attività degli studenti:



## VALUTAZIONE DELLO STUDENTE

Gli studenti saranno valutati con un'attività di Debate e dovranno dimostrare quanto appreso facendo i giusti riferimenti che devono essere collegati alla realtà, dovranno anche fare esempi di eventi reali accaduti nel mondo e riferiti ai diritti e alla libertà individuali.

## BIBLIOGRAFIA

- 101 lezioni di siti web di diritto ed
- economia

# ATTIVITÀ 3

---

## SCALABILITÀ

Per gli studenti più giovani della scuola primaria, l'attività potrebbe essere adattata chiedendo loro di disegnare immagini di alcuni Stati del mondo e di eventi reali o di cercarli sui giornali e poi di abbinare le immagini alle loro forme di Stato o di governo.

Agli studenti degli ultimi anni scolastici, dal terzo al quinto anno di liceo, verrebbe chiesto di produrre opinioni personali sul modo in cui alcuni Stati governano ancora il loro popolo o di motivare quale forma di governo è espressione della migliore forma di Democrazia secondo loro.

## MAGGIORI INFORMAZIONI

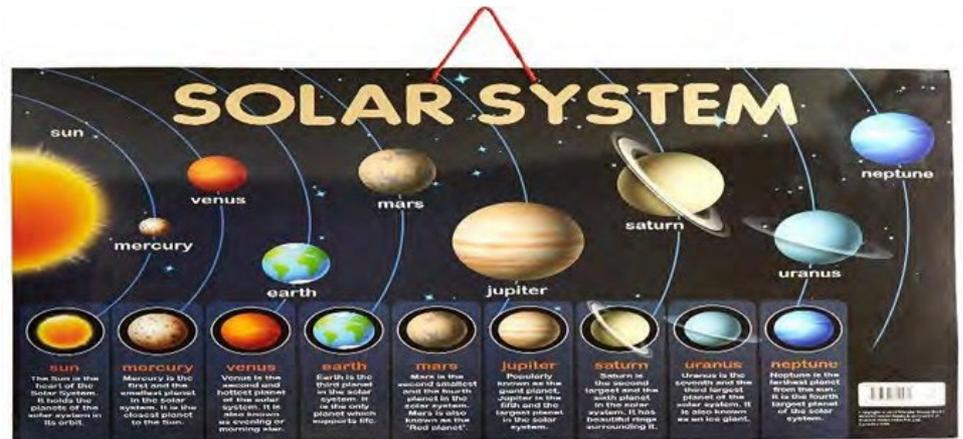
Si potrebbero aggiungere altre fasi, come lo sviluppo di giochi educativi sul tema, la suddivisione degli studenti in squadre e l'utilizzo di strumenti digitali adeguati.

# ATTIVITÀ 4

**TITOLO** Alla scoperta del sistema solare

## SOMMARIO

Gli studenti svolgeranno attività che porteranno alla scoperta dei componenti del sistema solare.



**AUTORE/I**

Scoala Gimnaziala Maria Rosetti

**DATA** 15/02/2022

**VERSIONE** 1

## OBIETTIVI DIDATTICI

Siti web informativi, informazioni su animali, piante, sensi, sistema solare, pianeti, ecc.

**SCIENZA**

**TECNOLOGIA**

**MATEMATICA**

**GEOGRAFIA/STORIA**

**LINGUE**

**LETTERATURA**

**MUSICA**

**ALTRI: ARTE**

## LIVELLO DI ISTRUZIONE

Questa attività è preparata per essere completata da...

**12 - 14 ANNI**

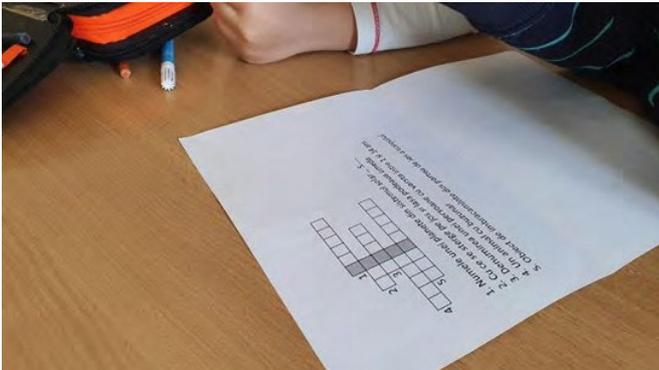
**14 - 16 ANNI**

**ALTRI: 9-12 ANNI**

# ATTIVITÀ 4

## STRUMENTI NECESSARI

Immagini, documenti stampati, scatole, lucchetti cifrati, matite colorate, oggetti per il riconoscimento...



## SCEGLIERE LA NARRAZIONE

I bambini si sono incontrati con gli insegnanti, hanno formato le squadre e gli è stato spiegato cosa avrebbero dovuto fare durante l'attività: avrebbero dovuto cercare le scatole rosse, scoprire il numero, trovare l'attività che dovevano fare, svolgere l'attività.

La prima fase si è svolta in biblioteca. Hanno cercato nella scatola, hanno trovato il cifrario, hanno trovato l'attività: dovevano trovare i nomi di alcuni animali in una cassetta delle lettere e poi collocare alcuni animali su un sistema di assi. Il corretto completamento di questa fase ha mostrato loro dove si sarebbe svolta la successiva.

# ATTIVITÀ 4

---

La seconda fase si è svolta in classe. Hanno cercato la scatola, hanno trovato il cifrario, hanno trovato l'attività - la scoperta dei sensi - hanno ricevuto una serie di file su cui hanno lavorato insieme. Poi ricevono un oggetto e, bendati, devono capire quale oggetto hanno in mano. Il corretto completamento dell'attività ha mostrato loro dove si sarebbe svolta la fase successiva.

La terza tappa: il ritorno in biblioteca. Hanno cercato nella scatola, trovato il codice, trovato l'attività - l'incontro con le stagioni. Trovate in un riquadro più parole da illustrare man mano che vengono scoperte. Chi completa per primo questi compiti sarà il primo a passare all'ultima tappa.

In palestra - l'ultima tappa della nostra attività Escape room - hanno cercato la scatola, trovato il codice, trovato l'attività - Discovering the Solar System.

## OBIETTIVO FINALE

L'obiettivo finale di questa attività è quello di scoprire il Sistema Solare attraverso altre conoscenze già acquisite.

## TEST E MATERIALI

- carta xerox
- scatole
- lucchetti
- fogli di lavoro

# ATTIVITÀ 4

## RISORSE

PPT per ufficio, enciclopedie  
Video sull'attività con gli studenti.



### Attività degli studenti:



# ATTIVITÀ 4

---

## VALUTAZIONE DELLO STUDENTE

Questa attività comprende anche la valutazione, l'accertamento delle conoscenze sull'base delle quali gli studenti devono scoprire il Sistema Solare. Se non acquisite non saranno in grado di risolvere i compiti e, implicitamente, di completare il gioco/attività.

## BIBLIOGRAFIA

- internet
- websites
- materiali per l'insegnante

## SCALABILITÀ

L'attività può essere svolta dalla prima alla quarta elementare.

## MAGGIORI INFORMAZIONI

Questo tipo di attività può essere proposto per qualsiasi livello di istruzione e per qualsiasi materia; perché combina informazioni provenienti da diverse aree curriculari.

# ATTIVITÀ 5

**TITOLO** Furto di denaro - Edu

## SOMMARIO

L'attività mira a valutare i contenuti generali della scuola secondaria utilizzando la gamification in classe. Inoltre, mira a promuovere il lavoro cooperativo e l'integrazione degli studenti con bisogni educativi.

Gli argomenti di attualità vengono utilizzati per promuovere la motivazione degli studenti.

## AUTORE/I

IES Mediterráneo

**DATA** 10/12/2021

**VERSIONE** 1

## OBIETTIVI DIDATTICI

- Mantenere la motivazione degli studenti sviluppando la loro
- immaginazione. Facilitare l'immersione nell'apprendimento.
- Risolvere problemi di ragionamento.
- Valutare in modo alternativo le conoscenze acquisite su un argomento.
- Incoraggiare la coesione del gruppo e il lavoro di squadra.
- Imparare a pensare prima di agire.
- Acquisire e sviluppare la capacità di vedere il quadro generale.

**SCIENZA**

**TECNOLOGIA**

**MATEMATICA**

**GEOGRAFIA/STORIA**

**LINGUE**

**LETTERATURA**

**MUSICA**

**ALTRI: COMPUTAZIONE**

# ATTIVITÀ 5

---

## LIVELLO DI ISTRUZIONE

Questa attività è preparata per essere completata da...

- 12 - 14 ANNI**       **14 - 16 ANNI**       **ALTRI .....**

## STRUMENTI NECESSARI

Genially

## SCEGLIERE LA NARRAZIONE

Farete parte di una squadra di rapinatori, ma non tutti possono farlo, dovete avere le conoscenze necessarie per dimostrare che non metterete in pericolo né i membri della squadra né l'operazione. Dimostrate il vostro valore.

## OBIETTIVO FINALE

Obiettivo del gioco

- L'obiettivo è ottenere il codice che apre la cassaforte. Ogni prova premia con un numero.
- Obiettivo dell'attività.
- Valutare attraverso la gamification i contenuti generali degli studenti.
- Valorizzare la capacità di ragionamento logico dei nostri studenti.
- Valorizzare la capacità di lavorare in gruppo.
- Valorizzare le competenze digitali degli studenti.

# ATTIVITÀ 5

## TEST E MATERIALI

- Rio:

Gli studenti dovranno dimostrare di possedere competenze informatiche di base, come l'uso della terminologia.

- Nairobi:

Gli studenti dovranno dimostrare capacità di ragionamento logico.

- Berlino:

L'obiettivo è valutare le conoscenze matematiche elementari e l'analisi deduttiva.

- Lisbona:

Breve introduzione alla teoria dei grafici a partire dalla gamification.

- Tokyo:

Ha lo scopo di valutare la percezione visiva e spaziale degli studenti. Contribuisce a sviluppare le loro capacità analitiche, a migliorare la loro agilità mentale e a stimolare la memoria visiva e di lavoro.

- Il Professore:

Gli studenti devono posizionare correttamente i Paesi sulla mappa del mondo per ottenere il numero di codice.

- Stoccolma:

Viene valutata la capacità di memoria degli studenti.

- Palermo:

Gli studenti dovranno conoscere i monumenti sparsi in diverse parti del Paese.



# ATTIVITÀ 5

## RISORSE

Foto, audio, Genially

Video sull'attività con gli studenti.



## VALUTAZIONE DELLO STUDENTE

- Osservazione diretta.
- Raccolta dei fogli delle attività

## BIBLIOGRAFIA

- Internet

## SCALABILITÀ

L'attività è stata progettata per essere utilizzata a vari livelli di istruzione e per i livelli di istruzione più bassi è possibile fornire assistenza, come l'accesso a Internet. Tuttavia, il genially è modificabile e ogni test può essere modificato per valutare un particolare contenuto che viene insegnato in quel momento, semplicemente modificando le domande.

# ATTIVITÀ 6

---

---

**TITOLO** La prigione del drago

---

## SOMMARIO

In questa attività vogliamo rendere l'educazione divertente. Imparare divertendosi è più efficace per gli studenti. Così gli studenti possono concentrarsi sulle materie. In primo luogo, l'insegnante spiega l'argomento e poi gli studenti fanno un test su questa attività. Non usiamo test classici. Il genitore ci aiuta in questa attività. Il tema prevede l'interazione tra l'utente e il portale. Non è solo un tema di presentazione.

Dà il diritto di scelta all'utente. Esistono diversi algoritmi in base alle scelte effettuate. La premiazione è importante nell'educazione. Gli studenti risponderanno correttamente alle domande, salveranno il regno e alla fine vinceranno.

---

## AUTORE/I

Sultantepe Prof. Dr. Cemil Taşçioğlu Ortaokulu

**DATA** 08/11/2021

**VERSIONE** 1

---

## OBIETTIVI DIDATTICI

- Aumentare la conoscenza delle invenzioni e delle scoperte
- Aumentare la conoscenza delle operazioni matematiche
- Aumentare la conoscenza degli animali.
- Aumentare la consapevolezza delle tematiche sportive e culturali
- Aumentare la consapevolezza dell'educazione al divertimento online

# ATTIVITÀ 6

**SCIENZA**

**TECNOLOGIA**

**MATEMATICA**

**GEOGRAFIA/STORIA**

**LINGUE**

**LETTERATURA**

**MUSICA**

**ALTRI: CULTURA**

## LIVELLO DI ISTRUZIONE

Questa attività è preparata per essere completata da...

**12 - 14 ANNI**

**14 - 16 ANNI**

**ALTRI .....**

## STRUMENTI NECESSARI

- Piattaforma online genially
- Tablet o PC
- Laboratorio informatico (per studiare insieme)

## SCEGLIERE LA NARRAZIONE

Vogliamo fornire un'educazione divertente attraverso un portale online. Abbiamo una storia. Di seguito la storia;

Un drago ha conquistato il regno. Vogliamo distruggere il drago e salvare il regno. Per questo abbiamo bisogno di una spada speciale. Questa spada contiene 4 elementi molto speciali. Questi;

Terra, aria, acqua e fuoco.

Per ricevere questi elementi, è necessario rispondere alle domande.

Un uomo in carne ed ossa apparirà di fronte a voi. L'uomo d'ossa vi porrà delle domande in categorie distinte. Se riuscirete ad avere successo in queste categorie, vi darà gli elementi. Avete diritto a 1 errore per avere successo. Al secondo errore fallirete.

# ATTIVITÀ 6

Ci sono domande su diversi argomenti (matematica, storia, sport, informatica, scienze). Mentre si risponde, vengono fornite le indicazioni necessarie.

Non dimenticate! Il regno si fida di voi. Siete la loro unica speranza. Siate pazienti e sconfiggete il drago.

## OBIETTIVO FINALE

Gli studenti devono rispondere correttamente a tutte le domande e ottenere tutti gli elementi. Metteranno gli elementi a disposizione della spada e avranno il potere di sconfiggere il drago. Infine, il Regno sarà salvato.

## TEST E MATERIALI

Nella prima fase, gli studenti devono superare i test "Scoperte e invenzioni".

Nella seconda fase, gli studenti devono superare i test "Animali".

Nella terza fase, gli studenti devono superare le prove di "Cultura".

Nella quarta fase, gli studenti devono superare le prove di "Matematica".

Genially gioco.



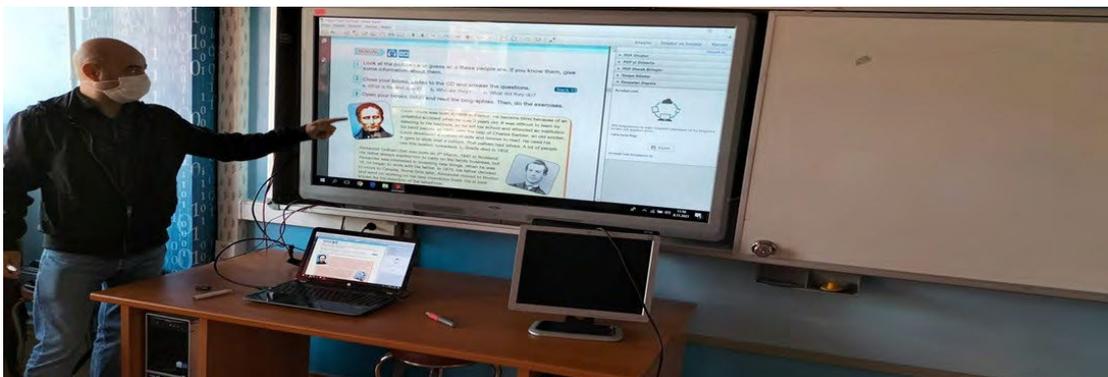
# ATTIVITÀ 6

## RISORSE

Video sull'attività con gli studenti.



Attività degli studenti:



# ATTIVITÀ 6



## VALUTAZIONE DELLO STUDENTE

I test sono stati preparati su diversi argomenti perché vogliamo vedere le loro competenze. Questi temi di competenza sono riportati sotto il titolo "Test e materiali". Gli insegnamenti delle diverse materie saranno testati con questo tema e questo test aiuterà gli studenti a capire i diversi tipi di intelligenza.

## BIBLIOGRAFIA

- Libro di inglese di 7° grado.

## SCALABILITÀ

Ci sono 4 argomenti in questo tema.

Altrimenti, potrebbero esserci 3 diverse opzioni di applicazione:

1. Non si limita a 4 materie, ma possono essere aggiunti altri corsi che gli studenti vedono in un anno. Questo include lezioni di fisica e di mente. Questo trasformerà la domanda in un test di valutazione generale.
2. È possibile ridurre la domanda a un argomento e porre domande dettagliate sull'argomento. Ciò significa aumentare il numero di pagine
3. Con la licenza appropriata, l'applicazione può essere utilizzata anche offline. In questo modo gli studenti hanno la possibilità di lavorare quando vogliono.

Inoltre, poiché l'applicazione dispone della funzione di aggiunta di suoni, è possibile aggiungere all'applicazione anche suoni di sottofondo o campioni audio.

# ATTIVITÀ 6

---

## MAGGIORI INFORMAZIONI

La "Licenza per studenti" è stata acquistata nell'applicazione. Le altre scuole che vogliono continuare questa pratica devono prestare attenzione a questo problema.

Studi simili possono essere effettuati senza acquistare una licenza.

# ATTIVITÀ 7

**TITOLO** Attività didattiche divertenti

## SOMMARIO

La tecnologia sta assumendo un ruolo importante nella nostra vita. Per questo abbiamo bisogno di nuovi software. Oggi i giovani possono facilmente creare questi software. In questo periodo ci sono stati aggiornamenti, sviluppi e cambiamenti nel campo dell'istruzione. Abbiamo utilizzato questi sviluppi e abbiamo cercato di rendere l'istruzione divertente con il supporto del software. In genere, gli studenti sono preoccupati per gli esami. Con questi nuovi metodi, facciamo in modo che gli studenti si divertano agli esami. Aumentiamo il successo e la motivazione. Per questa attività abbiamo utilizzato 3 strumenti tecnologici.

1. Genially
2. Appinventor
3. Plickers

Abbiamo utilizzato questi strumenti separatamente l'uno dall'altro. Gli studenti devono completare 3 attività per passare a un nuovo livello. Abbiamo creato un'atmosfera di competizione

**AUTORE/I**

Sultantepe Prof. Dr. Cemil Taşcıoğlu Ortaokulu

**DATA** 27/12/2021

**VERSIONE** 1

## OBIETTIVI DIDATTICI

Nuovi studenti per questa attività;

- Lo studente scopre il Genially in modo interattivo.
- Lo studente scopre lo sviluppo di applicazioni mobili con Appinventor.
- Lo studente scopre la creazione di quiz con Plickers.
- Lo studente impara divertendosi con Genially.
- Lo studente sviluppa un'applicazione mobile divertendosi con Appinventor.
- Lo studente si mette alla prova utilizzando il codice QR con Plickers.

# ATTIVITÀ 7

Studenti esperti;

- Lo studente crea il proprio account con Genially
- Gli studenti possono lavorare sul tema che hanno scelto.
- Lo studente può sviluppare la propria applicazione mobile per Android e IOS con Appinventor.
- Gli studenti utilizzano il lavoro sviluppato per Appinventor e IOs sul proprio dispositivo mobile senza caricarlo su PlayStore o AppleStore.
- Lo studente può creare la propria classe e le proprie domande per il lavoro con Plickers. Utilizza Plickers nel proprio lavoro (dibattito, workshop, club, intervista, ecc.).
- Lo studente utilizza i report dei quiz ottenuti con Plickers per lo sviluppo individuale e di gruppo.

**SCIENZA**

**LINGUE**

**TECNOLOGIA**

**LETTERATURA**

**MATEMATICA**

**MUSICA**

**GEOGRAFIA/STORIA**

**ALTRI .....**

## LIVELLO DI ISTRUZIONE

Questa attività è preparata per essere completata da...

**12 - 14 ANNI**

**14 - 16 ANNI**

**ALTRI .....**

## STRUMENTI NECESSARI

- Computer
- Tablet o telefono
- Account Genially
- Account Appinventor
- Account Plickers
- Carta, cartone, ecc. su cui verranno stampati i Plickers.
- "Applicazioni mobili "MIT AI2 Compenion" e "Plickers"

## SCEGLIERE LA NARRAZIONE

### **1-Livello genetico;**

1.1. Un account su <https://app.genial/>. Con l'account creato è possibile lavorare sui temi del sistema. Tuttavia, va notato che i temi sono a pagamento.

1.2. Scegliete un tema per voi stessi. Il tema è ricco di argomenti e domande che sarete voi a stabilire.

1.3 Abbiamo utilizzato il tema "Ninja, sala di battaglia". In base al tema, lo studente deve portare 4 guerrieri nella sua squadra durante l'esame. Le domande sono diverse, ma gli studenti si uniscono durante l'esame a causa del formato del gioco.

1.4 gli studenti ricevono un codice numerico per ogni sezione completata. Sono necessari 4 numeri per un totale di 4 materie.

1.5 Se riesce a inserire correttamente questi 4 numeri nel campo della password alla fine del capitolo, completerà il lavoro. Naturalmente, un fattore importante è che sia in grado di farlo rapidamente. Perché è una corsa contro il tempo.

### **2-Livello Appinventor;**

2.1 Il nostro studente deve creare un account sul sito <https://appinventor.mit.edu/>. Utilizzando questo account, potrà sviluppare applicazioni con programmazione a blocchi.

2.2 I nostri studenti hanno imparato a usare Appinventor, ma l'applicazione per testare gli studenti è sviluppata dall'insegnante.

2.3 Il lavoro di prova preparato dall'insegnante in formato .aia viene caricato nell'account dello studente. Ora lo studente è pronto a trasferire il lavoro nel suo account Appinventor sul proprio telefono. Con l'applicazione "MIT AI2 Compemion", lo studio del test viene trasferito sul dispositivo mobile tramite la scansione del QR.

2.4 Il logo Erasmus+, il logo Istedu e il logo della scuola accolgono lo studente nella prima schermata visualizzata sul dispositivo mobile dello studente (tablet o telefono). Inoltre, lo studente deve inserire il codice a 4 cifre ottenuto da Genially nella "TextBox". In caso contrario, gli studenti non potranno vedere gli altri test sullo schermo.

# ATTIVITÀ 7

2.5 Lo studente che inserisce i codici a 4 cifre passa all'altra schermata e risponde alle domande del test. Lo studente vedrà le domande in 4 aree diverse e cercherà di rispondere correttamente.

## 3-Livello Plickers;

3.1 L'insegnante deve creare un account su <https://www.plickers.com/>.

3.2 Dopo la creazione dell'account, i membri della classe e le domande vengono creati in Plickers e il sito è pronto per l'uso.

3.3 È inoltre necessario scaricare le carte Plickers dal sito. È possibile stampare queste carte su carta.

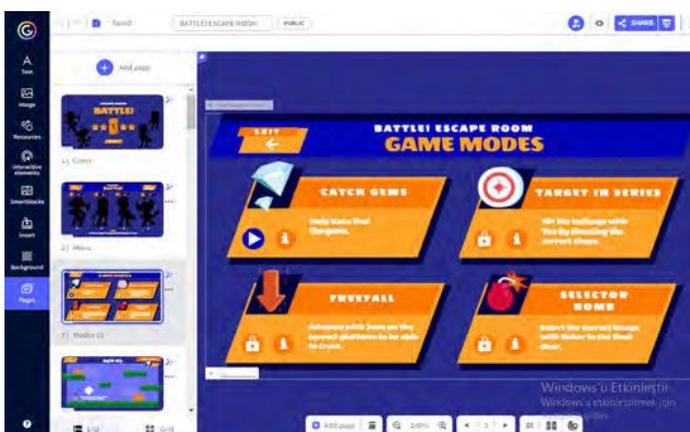
3.4 L'insegnante installa l'applicazione "Plickers" sul proprio dispositivo mobile. L'insegnante accede al cellulare con l'account Plickers.

3.5 Mentre le domande vengono mostrate agli studenti sulla lavagna interattiva, questi devono tenere in mano le carte plicker da scansionare per telefono in base alla loro risposta. Al termine del processo di scansione da parte dell'insegnante, i risultati degli studenti saranno visualizzati sulla lavagna interattiva.

3.6 Dopo tutte le domande è possibile ottenere un rapporto dettagliato.

## OBIETTIVO FINALE

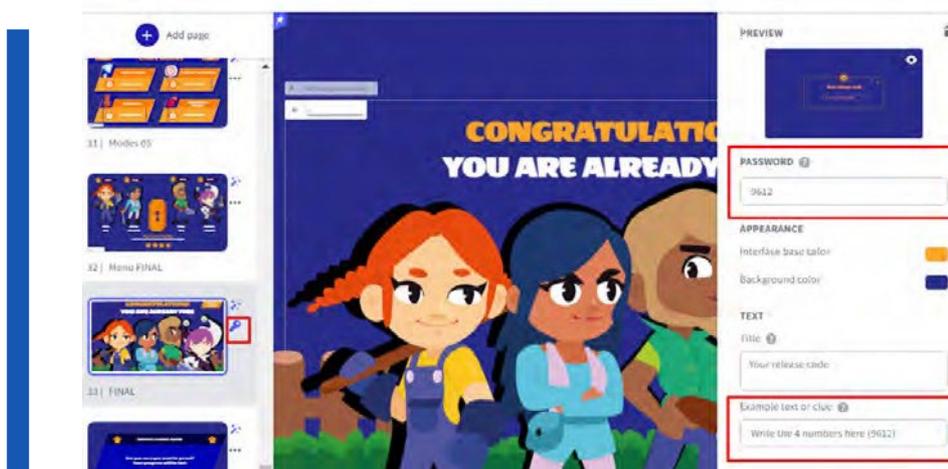
Per prima cosa gli studenti risolvono il Gioco del Genio.



# ATTIVITÀ 7



Gli studenti devono conoscere il numero assegnato loro alla fine di ogni capitolo.



Appinventor funziona:



# ATTIVITÀ 7



I Picker funzionano:



Sultantepe

Students

Quick Add Student Add Students Print Class Roster

| FIRST NAME | LAST NAME | CARD NO |
|------------|-----------|---------|
| Berrak     | Karabulut | 3       |
| Ecrin Naz  | Ofluoglu  | 1       |
| Jadon      | Robles    | 4       |
| Mert       | Ulrcan    | 10      |
| Onur       | Bhatti    | 6       |
| Sarp       | Sen       | 2       |
| Sevin      | Bhatti    | 7       |
| Türker     | Yüceer    | 8       |
| Zeynep     | Zeybekler | 5       |
| Zeynep     | Oztürk    | 9       |



# ATTIVITÀ 7

## TEST E MATERIALI

- <https://app.genial.ly/>
- <https://appinventor.mit.edu/>
- <https://www.plickers.com>
- Applicazione mobile "Plickers"
- "MIT AI2 Compemion" applicazione mobile

Genially game.



## RISORSE

- <https://app.genial.ly/>
- <https://appinventor.mit.edu/>
- <https://www.plickers.com>

Video sull'attività con gli studenti.

# ATTIVITÀ 7



## VALUTAZIONE DELLO STUDENTE

I nostri studenti hanno iniziato le attività contemporaneamente. Genially,, i nostri studenti stabiliscono quanto tempo durerà l'attività.

Nell'evento Plickers, invece, per noi sarà importante il numero di risposte corrette, non il tempo.

Nella valutazione degli studenti;

Genially si basa sul tempo. Perché è possibile che lo studente raggiunga la risposta giusta con il metodo dei tentativi e degli errori. Si può dire che lo studente che raggiunge il codice a 4 cifre in un tempo più breve ha più successo.

In Appinventor, sia la velocità dello studente che la risposta corretta/errata sono basate sulla velocità.

La risposta corretta/errata dello studente viene valutata in Plickers. Il risultato del test sarà riportato nel report.

## BIBLIOGRAFIA

- Libro di scienze per la 6<sup>a</sup> corso Libro di
- matematica per la 7<sup>a</sup> corso
- Libro di inglese per la 7<sup>a</sup> corso
- Libro di inglese per la 8<sup>a</sup> corso
- Libro di scienze sociali di 7<sup>a</sup> corso

## SCALABILITÀ

I nostri lavori sono composti da diverse discipline e materie. Possono essere applicati a tutti i gruppi di studenti della scuola secondaria.

## MAGGIORI INFORMAZIONI

Genially è solo uno dei siti in cui è possibile lavorare in modo interattivo. Esistono centinaia di siti come questo. Tra questi, è possibile individuare quelli adatti all'istruzione e studiare in classe e a casa.

In Appinventor si può fare molto di più, soprattutto perché i contenuti possono essere prodotti per IOS. Poiché gli studi possono essere utilizzati in ambito didattico, possono essere pubblicati anche su PlayStore e AppleStore.

Affinché la funzione di reporting di Pickers sia più funzionale, gli studi possono essere presentati a tutti gli studenti di una scuola, non a un gruppo di studenti, e le loro valutazioni possono essere prese.

# ATTIVITÀ 8

**TITOLO** Il caffè di Fermat

## SOMMARIO

L'attività si svolge in un caffè d'epoca dove i clienti abituali sono matematici. Lì condividono congetture e dimostrazioni. Mostrando i loro progressi al resto dei compagni di classe.

**AUTORE/I**

IES Mediterráneo

**DATA** 15/11/2021

**VERSIONE** 1

## OBIETTIVI DIDATTICI

- Mantenere la motivazione degli studenti sviluppando la loro immaginazione.
- Facilitare l'immersione nell'apprendimento.
- Risolvere problemi di ragionamento logico e matematico.
- Valutare in modo alternativo le conoscenze acquisite su un argomento.
- Incoraggiare la coesione del gruppo e il lavoro di squadra.
- Imparare a pensare prima di agire.
- Acquisire e sviluppare la capacità di vedere il quadro generale.

**SCIENZA**

**TECNOLOGIA**

**MATEMATICA**

**GEOGRAFIA/STORIA**

**LINGUE**

**LETTERATURA**

**MUSICA**

**ALTRI .....**

# ATTIVITÀ 8

## LIVELLO DI ISTRUZIONE

Questa attività è preparata per essere completata da...

**12 - 14 ANNI**

**14 - 16 ANNI**

**ALTRI .....**

## STRUMENTI NECESSARI

- Scatole di legno
- Interruttori
- Led
- Lucchetti vari
- Cryptex
- Torcia a luce ultravioletta
- Penna a inchiostro invisibile
- Tablet
- Computer
- Magnete
- Immagini di matematici
- Pen drive
- APPLICAZIONI E PAGINE INTERNET
- Youtube
- Genialmente
- Lettore di codici QR
- Applicazioni di progettazione di avatar (ZEPETO)
- Utilizziamo Genially

## SCEGLIERE LA NARRAZIONE

Gli alunni sono stati immersi nella vita dei grandi matematici e nell'importanza di scrivere note a margine dei libri. Gli alunni dovranno trovare la chiave che apre la porta della stanza, usando l'ingegno, le conoscenze e la capacità di osservazione.

## OBIETTIVO FINALE

Obiettivo del gioco

L'obiettivo finale è trovare una chiave che apra la porta di uscita della caffetteria. Obiettivo dell'attività.

Presentare agli studenti il lavoro di alcuni matematici e matematiche di epoche diverse e come hanno influenzato lo sviluppo della matematica.

Valorizzare la capacità di ragionamento logico dei nostri studenti.

Valorizzare la capacità di lavorare in gruppo.

Valorizzare le competenze digitali degli studenti.

## TEST E MATERIALI

**Sblocco della tablet:** Il modello di sblocco si ottiene ordinando alcuni dei libri presenti sullo scaffale.

**Aprite la grande cassa di legno:** La chiave è nascosta nel registratore di cassa. In precedenza bisogna aprire il registratore di cassa la cui chiave è nascosta nella stanza.

**Aprite la scatola degli oggetti smarriti:** La chiave è nascosta tra le bustine di tè. Nella scatola c'è una scheda di decodifica, un portacarte con la documentazione e una bussola.

**Sblocca la scatola di medie dimensioni:** Ai margini del libro c'è un testo scritto con inchiostro invisibile. Insieme alla scheda di decodifica e a una luce ultravioletta (che sarà nascosta nella stanza), è possibile decifrare il codice della serratura che apre la scatola di medie dimensioni. All'interno si trovano una serie di interruttori. Per ottenere il codice nascosto nella scatola è necessario posizionare gli interruttori nell'ordine giusto e collocare su di essi un magnete nascosto nella stanza.

**Ordina degli interruttori nel riquadro centrale:** Si ricava dagli anni di nascita dei matematici che si trovano nelle immagini della stanza. Con il tablet è possibile leggere i codici QR che compaiono in ogni casella. Questi portano a un video che fornisce informazioni su ogni personaggio.

# ATTIVITÀ 8

**Pen drive:** È nascosta all'interno di una bussola cryptex e si sblocca con il codice riportato su una delle carte del portacarte (entrambe erano nella scatola degli oggetti smarriti). Si sblocca con il codice che si ottiene dalla scatola di medie dimensioni.

**Genialmente:** È possibile accedervi dal computer e una volta sbloccata la Pendrive. Consiste in una serie di test di ragionamento logico-matematico. Una volta risolti, si ottiene un codice di 3 cifre.

**Aprite una piccola scatola:** C'è un lucchetto con tre numeri. Si ottengono come soluzione al Geniale. Contiene al suo interno la chiave di uscita del caffè.

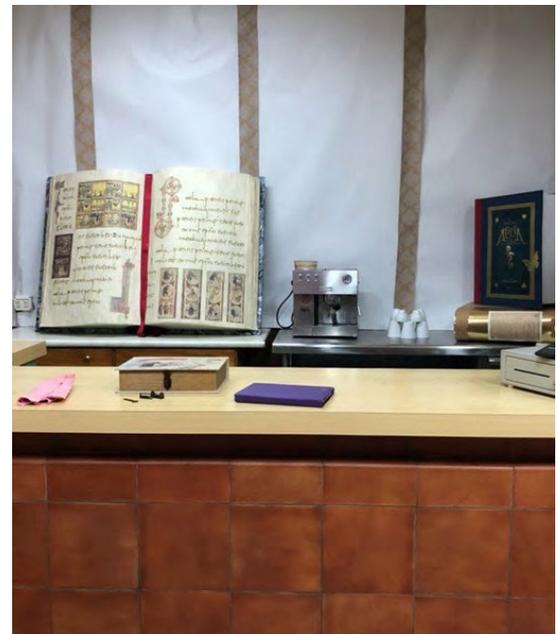
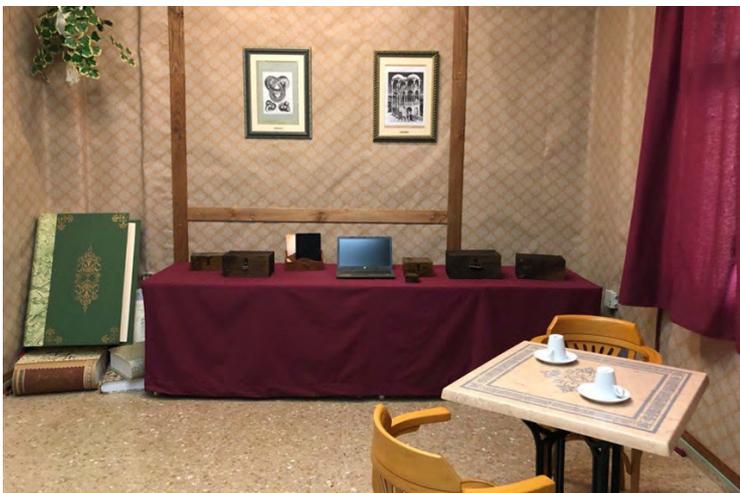


## RISORSE

Video sull'attività con gli studenti.



# ATTIVITÀ 8



# ATTIVITÀ 8

---



---

## VALUTAZIONE DELLO STUDENTE

- Osservazione diretta.
- Raccolta della scheda operativa.

## BIBLIOGRAFIA

Wikipedia

## SCALABILITÀ

L'attività che abbiamo presentato è pensata per qualsiasi livello di istruzione, poiché i codici da ottenere per avanzare sono ricavati da contenuti matematici di base.

Questa stessa attività può essere modificata e complicata a qualsiasi livello di istruzione. Per esempio, invece di trovare la soluzione sommando i numeri naturali (1° ESO), si potrebbe trovare il risultato di un integrale definito (2° baccalaureato).

Dalle informazioni fornite dai video dei diversi matematici, ci siamo concentrati sul secolo di nascita (lavorando quindi con i numeri romani), ma si possono prendere in considerazione altri dati. Ad esempio, la congettura di Goldbach può essere utilizzata per lavorare con i numeri primi, il quinto postulato di Euclide per studiare la posizione relativa delle rette, o l'equazione di Eulero può aiutare a introdurre gli insiemi numerici.