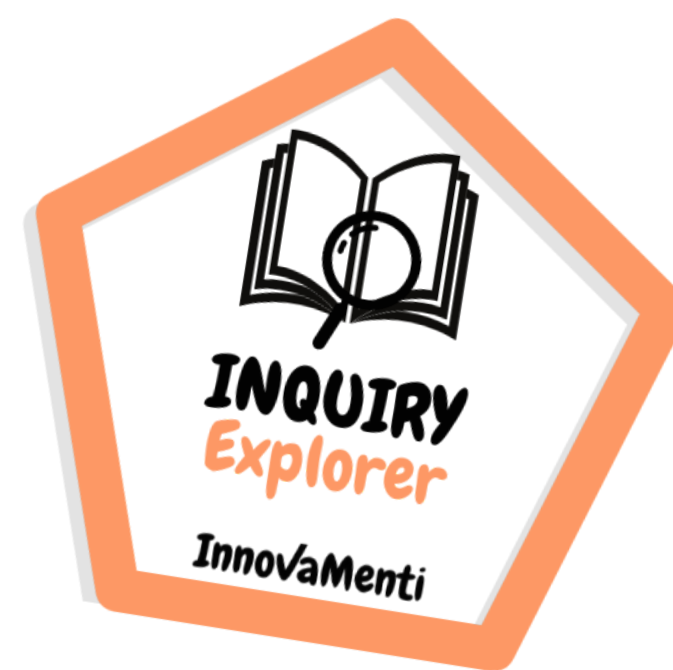


INQUIRY

passo passo



Questa infografica è disponibile anche in versione video pillola

NB Proposta a titolo esemplificativo e non esaustiva, di un'attività ispirata alla gamification

1

SCEGLIAMO UN PROBLEMA

Attiviamo l'interesse e la motivazione degli studenti iniziando con l'individuare una tematica, proponendola in chiave di problem solving

2

FACCIAMO EMERGERE LE DOMANDE

Consentiamo agli studenti di interagire tra loro per far emergere una o più domande investigabili sul tema proposto

3

PRIME IPOTESI

Indicando modalità e tempi, invitiamo ciascun studente ad elaborare alcune prime ipotesi di risposta alle domande emerse

4

DIVIDIAMO LA CLASSE IN GRUPPI

Nel piccolo gruppo si confrontano le singole ipotesi per arrivare a formulare un'unica proposta investigativa

5

DIAMO IL VIA ALLA SPERIMENTAZIONE

A partire dalla proposta investigativa, ciascun gruppo procede con il lavoro di ricerca e sperimentazione, nel rispetto di compiti e ruoli assegnati

6

FACILITIAMO IL LAVORO DI INVESTIGAZIONE

Alla luce delle conoscenze acquisite, assicuriamoci che ogni gruppo proceda con il confronto e l'interpretazione dei risultati

7

DOCUMENTIAMO L'INVESTIGAZIONE

Invitiamo gli studenti a realizzare un prodotto finale che documenti, con varie modalità, il percorso seguito ed i risultati ottenuti

8

PRESENTIAMO I PERCORSI

Ripartendo dal problema iniziale, per il gruppo è il momento di condividere:

- ipotesi, percorso, prodotto, conclusioni

9

RIFLETTIAMO

Predisponendo strumenti specifici, proponiamo un'occasione di riflessione individuale sull'esperienza di investigazione

10

PRONTI PER UN NUOVO PROBLEMA DA RISOLVERE

Raccogliamo spunti, idee, domande per la prossima avventura investigativa!