

I nostri corsi di formazione

- * Introduzione al *game-based learning*. Gli strumenti e le finalità di Matematica Superpiatta. Sessione laboratoriale sulle attività del videogioco e sulle relative schede per gli alunni: implicazioni matematiche e buone pratiche per il loro utilizzo in classe.
- * Proposta in quattro fasi per la sperimentazione in aula. Il ruolo chiave della metacognizione. Le esperienze delle precedenti sperimentazioni ed il coinvolgimento degli alunni con Bisogni Educativi Speciali.
- * Il ruolo dell'insegnante nei processi di insegnamento - apprendimento: esempi ed attività laboratoriali.
- * Organizzare una discussione di Matematica in classe. Lettura ed interpretazione critica delle informazioni disponibili per l'insegnante: dati di gioco rilevati dalla Web App, schede didattiche, comportamento in classe. Costruzione in forma laboratoriale di uno schema di ipotetica discussione. Osservazioni collettive e condivisione.
- * Incontri di accompagnamento



- @ progetti@stemblocks.it
- www.[matematicasuperpiatta.it](http://www.matematicasuperpiatta.it)
- [facebook.com/matematicasuperpiatta](https://www.facebook.com/matematicasuperpiatta)
- [instagram.com/matematica.superpiatta](https://www.instagram.com/matematica.superpiatta)



Questo progetto è stato realizzato con il contributo di LazioInnova.

FORMAZIONE
DOCENTI + LICENZE
SOFTWARE



**INSEGNAMENTO/
APPRENDIMENTO
DELLA
MATEMATICA
GAME-BASED**



SPIN OFF

UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DELL'AQUILA

