

Newsletter 4

A Key Moment for Professional Development: Our LTTA in Bonn



Un Momento Chiave per lo Sviluppo Professionale: Il nostro LTTA a Bonn

Il recente LTTA ha rappresentato un passo fondamentale nella crescita professionale del nostro partenariato. Dal 7 al 10 ottobre, Bonn ha ospitato 12 partecipanti (3 per paese) per quattro giorni di formazione pratica e collaborativa. Educatori e operatori giovanili hanno esplorato strumenti pedagogici, metodi di facilitazione e la piattaforma del progetto, rafforzando le loro competenze nell'implementazione dei risultati del progetto nelle proprie istituzioni.

I documenti di supporto — programma, materiali, valutazioni e registri di presenza — evidenziano la rilevanza e l'impatto di questa attività.

Tutti i partner del progetto hanno partecipato alla formazione, insieme a due insegnanti di matematica dell'IC "Domenico Savio" di Potenza. Le sessioni si sono concentrate su un gioco di carte sviluppato dalla YES Agency, partner del progetto, che svolge un ruolo centrale nel coinvolgere gli studenti nelle discipline STEM attraverso le storie ispiratrici di scienziate.

Il Gioco: STEM, Curiosità e Divertimento

Il gioco è progettato per essere inclusivo, coinvolgente e giocabile in inglese, combinando contenuti educativi con un'esperienza ludica che favorisce la pratica linguistica insieme all'apprendimento delle STEM.

Componenti del Gioco:

- **Mazzo Blu (54 carte):** ogni carta presenta una scienziata con illustrazione e nome.
- **Mazzo Rosso (54 carte):** identico al mazzo blu, con un diverso retro.
- **Mazzo Giallo (54 carte):** contiene frasi informative su ciascuna scienziata.



Come Giocare

1. Giochi Classici di Carte “alla Francese”

I mazzi blu e rosso possono essere utilizzati come un mazzo di carte tradizionale per giochi come Ramino, Bridge, Poker, Solitario e molti altri.

2. Indovina Chi – Modalità STEM

Una variante STEM del classico “Indovina Chi?” in cui i giocatori cercano di indovinare la scienziata scelta dall'avversario.

Le domande possono riguardare l'aspetto, i dati biografici, il campo di studio o i premi ricevuti.

Il Libro Digitale e l'App di Realtà Aumentata forniscono supporto aggiuntivo, aiutando i giocatori a conoscere meglio le scienziate.

3. Quiz STEM

Metti alla prova le tue conoscenze su scienza e scoperte! I giocatori pescano una carta gialla, leggono l'affermazione e indovinano la scienziata corrispondente. Vince chi raccoglie più carte blu.

Consigli per un'Esperienza Educativa Coinvolgente

- **Valore Educativo:** usa il gioco per approfondire le biografie e i risultati delle scienziate.

- **Flessibilità:** adatta le regole e le modalità di gioco al tuo gruppo.

- **Modularità:** crea le tue varianti del gioco.

- **Durata del Gioco:** stabilisci in anticipo turni o punti.

- **Supporto Digitale:** consulta il Libro Digitale o l'App AR per informazioni dettagliate su ciascuna scienziata.

Questo LTTA è stato più di una semplice sessione di formazione: è stato un momento di scambio, crescita e sperimentazione pratica, che ha fornito ai partner gli strumenti necessari per integrare efficacemente gli strumenti del progetto nelle proprie pratiche educative.

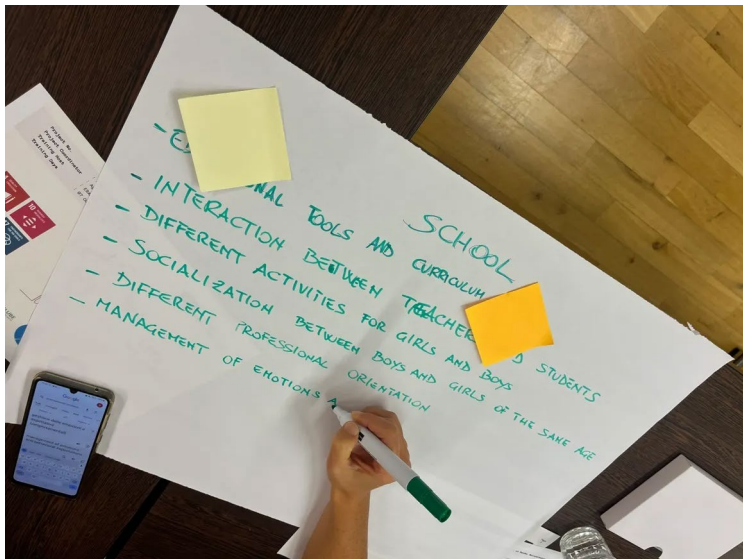


Co-funded by
the European Union



<https://equalscitech.eu>

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project Number Project KA220-SCH-00008149 EQUAL SciTech



DISSEMINAZIONE



[Ka2equal](https://www.instagram.com/Ka2equal)



[KA2EQUAL](https://www.facebook.com/KA2EQUAL)



equalscitech.ka2@aescas.net



<https://equalscitech.eu>



Co-funded by
the European Union