

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

