

5to web

8/32

Handwritten signatures and marks on the left side of the page.

Cartella attuale: **Posta in arrivo**

Esci

[Componi](#) [Indirizzi](#) [Cartelle](#) [Opzioni](#) [Ricerca](#) [Aiuto](#) [Calendario](#)

[Lista messaggi](#) | [Non Letti](#) | [Cancella](#) | [Precedente](#) | [Successivo](#) | [Inoltra](#) | [Inoltra come Allegato](#) | [Rispondi](#) | [Rispondi a tutti](#)

Oggetto: Workshop formazione docenti

Da: "Giorgi Antonella" <antonella.giorgi@istruzione.it>

Data: Ven, 14 Novembre 2014 9:31 am

A: scuole-sardegna@istruzione.it (di più)

Cc: researchgameproject@unisalento.it

Priorità: Alta

Opzioni: [Visualizza l'intestazione completa](#) | [Visualizza versione stampabile](#) | [Scarica come file](#) | [Add to Address Book](#)

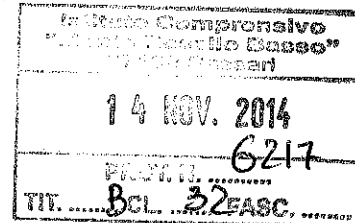
Si trasmettono le note allegate inerenti l'oggetto.

Allegati:

brochure_Research Game_IT.pdf	4.5 M	[application/pdf]	brochure_Research Game_IT.pdf	Download
Circolare Scuole Workshop formazione docenti FACE TO FAC E E ONLINE Progetto Europeo Università del Salento .pdf	535 k	[application/pdf]	Circolare Scuole Workshop formazione docenti FACE TO FAC E E ONLINE Progetto Europeo Università del Salento .pdf	Download

[Cancella & Precedente](#) | [Cancella & Successivo](#)

Sposta in:



PARTNERSHIP

Lecce, 30/10/2014

University of Salento

University of West
Scotland

University of Aveiro

Bildungswerk der
Sächsischen Wirtschaft

European Ecological
Federation

Kariyer Danismanligive
Insan Kaynaklarini
Gelistirme Dernegi

Gent.mo Dirigente,

l'Università del Salento, coordinatore del Progetto Europeo **THE SCIENTIFIC RESEARCH GAME** (brochure in allegato), nell'ambito del *Lifelong Learning Programme – Comenius*, organizza un incontro di formazione per docenti di Scienze.

Il **workshop ha l'obiettivo** di trasferire ai docenti competenze chiave e metodologie innovative basate sulle Information and Communications Technologies (ICT), *Game Based Learning* e *Learning by doing*, utilizzate nel progetto Research Game per l'insegnamento/apprendimento del Metodo Scientifico.

Obiettivo principale del progetto THE SCIENTIFIC RESEARCH GAME è coinvolgere gli studenti e supportare i docenti nell'insegnamento del metodo scientifico applicabile a tutte le discipline, ma con particolare riferimento all'Ecologia e a tematiche inerenti la biodiversità. Durante lo scorso anno scolastico, **Research Game** ha organizzato un progetto pilota su scala europea suddiviso in due fasi:

- 1) *'Carry out a research project'* in cui gli studenti sono stati invitati a progettare e condurre una breve esperienza sperimentale sul tema della biodiversità e fornire un rapporto di ricerca (formato video, documento, poster e presentazione) e
- 2) *'The online competition'* in cui studenti di tutta Europa hanno partecipato a una gara online con quiz, percorsi ed esercizi sul metodo scientifico. **Informazioni** sul progetto sono disponibili sulla piattaforma multilingue <http://www.researchgame.eu/platform>.

Il **workshop si terrà il giorno 10 Dicembre 2014** dalle ore 9:30 alle ore 12:30 presso l'Università del Salento-Edificio "Studium 2000" Via Di Valesio, angolo V.le S. Nicola 73100

Contact Lead Partner: Lecce (Italy).

Prof. Alberto Basset
alberto.basset@unisalento.it
+39.0832.298722

Ing. Nicola Fiore
nicola.fiore@unisalento.it
+39.0832.294463

Dott.ssa Franca Sangiorgio
franca.sangiorgio@unisalento.it
+39.0832.298606

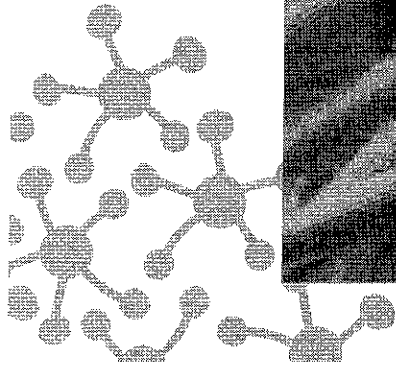
Per iscriversi al workshop è necessario compilare il formulario disponibile sulla nostra piattaforma al seguente link: <http://goo.gl/gYDfGq> scegliendo l'opzione 'IN PRESENZA' oppure 'ON LINE'.

A ciascun partecipante sarà rilasciato un **attestato di partecipazione** al *'Workshop di formazione docenti'*.

Per comunicazioni e maggiori informazioni contattare:

Dott.ssa Franca Sangiorgio franca.sangiorgio@unisalento.it – Tel. +39 0832 298606

Prof. Alberto Basset
(Coordinatore del Progetto)

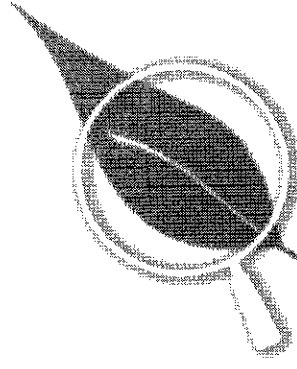


Dipartimento di Scienze e Tecnologie Biologiche e Ambientali
 Università del Salento
 73100 Lecce
 Italia

researchgameproject@unisalento.it
 Tel. +39 0832 29 8606



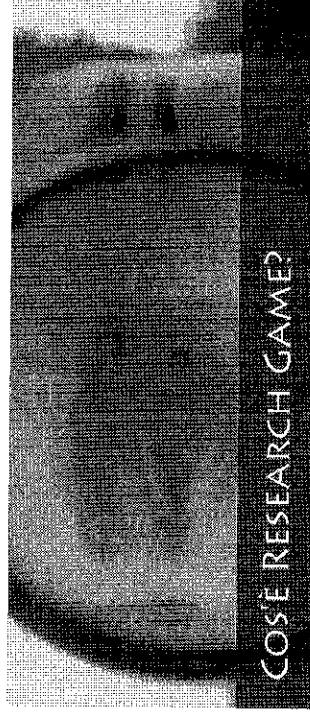
Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione (comunicazione) e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.



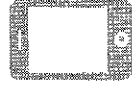
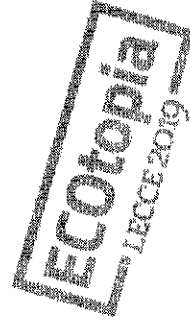
RESEARCH GAME

The European scientific research game for schools

www.researchgame.eu



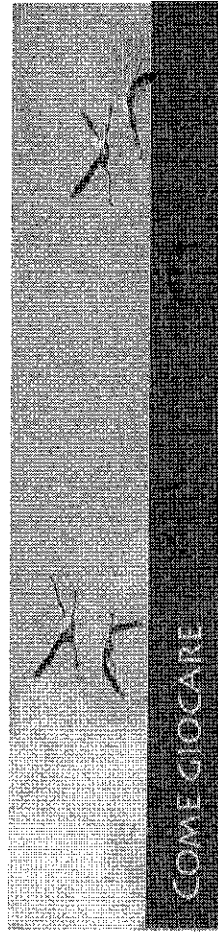
Mettete alla prova le vostre abilità nel campo della ricerca scientifica e della biodiversità con The Scientific Research Game, un gioco online rivolto a studenti dai 10 anni in su provenienti dalle scuole di tutt'Europa!



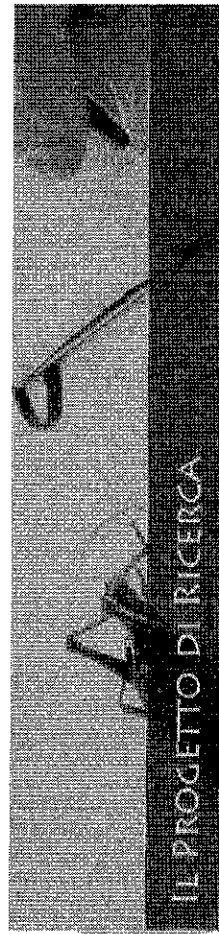


il gioco è composto da due fasi:

- 'condurre un progetto di ricerca' - facoltativa
- La gara finale online



Per giocare basta che un docente si registri come mentore, creando la squadra, e che poi ogni alunno si arruoli, dopo essersi iscritto alla piattaforma. Visitate www.researchgame.eu/platform



Durante la fase 1 ogni squadra deve condurre un progetto di ricerca nel campo della biodiversità, sia esso al computer, in laboratorio o sul campo e postarne il resoconto (video, poster o report) sulla piattaforma.



Le scuole di tutta Europa giocheranno al videogame realizzato dalla squadra di progettazione sfidandosi sul tema della biodiversità e dimostrando di saper applicare il metodo scientifico. Provate il primo gioco su www.researchgame.eu/platform



Il punteggio finale sarà la somma della valutazione del progetto di ricerca (fase 1, 30 punti max.) e del risultato della gara online (fase 2, 70 punti max.)



Il 22 maggio 2014 si terrà a Lecce la premiazione di Research Game. Due studenti e due professori saranno invitati a ritirare il premio in rappresentanza delle squadre vincitrici delle categorie junior (scuole medie) e senior (scuole superiori).

Arrivederci a Roma 2015 per la conferenza di EEF e SifE "Ecology at the Interface".

DEFINITE IL DISEGNO SPERIMENTALE

ANALIZZATE I DATI

FORMULATE UN'IPOTESI

COMUNICATE I RISULTATI

