

# . Obiettivi.

Generare rapidamente soluzioni pedagogiche innovative riguardanti il tema dell'energia a idrogeno



# . Principi.

Tutto quello che dovete fare è pescare una carta da ognuno dei 4 gruppi:

# 1 : Evento di apprendimento

# 2 : Lavoro finale

# 3 : Competenze trasversali

# 4 : Contenuti

Ogni elemento selezionato corrisponde a ciò che gli studenti dovranno attivare

Tutti gli elementi estratti tramite le carte dovranno essere integrati nella sessione di apprendimento in fase di ideazione

In ogni caso è possibile cambiare una delle carte ed estrarla di nuovo



# ID

# CARDS

## Regole per i Partecipanti



Pensare,  
agire come...  
Essere  
un/una .....

**Creatore di concetti**

Avere fiducia nelle proprie abilità creative  
Iniziare da ciò che attira la vostra attenzione  
Cogliere questa opportunità per partecipare

Lorem ipsum

...

**Inesperto**

Darti la possibilità di imparare  
Desiderare di scoprire  
Accettare la possibilità di non avere per forza la "risposta giusta"  
Credere di poter riuscire a trovarla

**Ottimista**

Pensa prima, "Cosa posso fare?" invece di "Cosa sto sbagliando?"  
Sii insaziabile  
Credi nella possibilità di poter creare insieme

**Curioso**

Rompi la routine  
Prendi ispirazione dal mondo che ti circonda  
Lasciati ispirare dagli altri

Rispetta gli altri partecipanti e le loro proposte. Sentiti libero di partecipare!

# ID CARDS

# Metodo di progettazione della formazione basato su carte

*Volto alla creazione di materiale di insegnamento innovativo per l'energia a idrogeno*

Guida per l'utilizzo



ID Cards

  
ID CARDS

Lo sviluppo di questo metodo di progettazione della formazione è stato realizzato nell'ambito del progetto HySchools.

Il progetto HySchools ha l'obiettivo di fornire agli insegnanti Europei un insieme di risorse pedagogiche e professionali per l'insegnamento di concetti riguardanti l'energia a idrogeno.

TQuesto progetto è finanziato dall'Unione Europea nel quadro dei progetti Erasmus+.

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

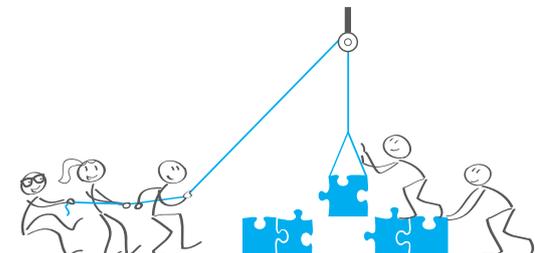


**HySchools**

Inspiring the  
talent of tomorrow



Questo metodo è stato sviluppato da:  
Stéphanie Fleck – Professore associato (Francia)





# ID CARDS

## Le 4 famiglie di carte

### # 1 : L'evento di apprendimento



Un evento di apprendimento, come definito da D. Leclercq and M. Poumay (2008), corrisponde all'azione che lo studente compie per apprendere. La sessione di apprendimento progettata, a seconda della carta estratta, deve permettere allo studente di:

- (1) Ricevere informazioni (es: ascoltare una lezione, una presentazione, un documento video ecc.)
- (2) Osservare, imitare (es: un comportamento, un fenomeno naturale, le azioni di un'altra persona ecc.)
- (3) fare pratica, esercitarsi (es: fare esercizi applicativi, allenare un gesto tecnico, ecc.)
- (4) Esplorare, documentarsi (es: intervistare un esperto, fare una ricerca di letteratura, ecc.)
- (5) Creare, migliorare (es: produrre un poster, un articolo, un libro, un riassunto, un prototipo, ecc.)
- (6) Create, enhance (e. g. design a poster, a journal, a book, a research synthesis, a prototype, etc.)
- (7) Dibattere, discutere (es: argomentare, comparare idee, provare a convincere, ecc.)



# ID CARDS

## Le 4 famiglie di carte

### # 3 : Competenze Trasversali



Oltre la conoscenza teorica, gli studenti devono costruire e mobilitare diverse competenze trasversali. Queste competenze, nel lungo termine, permettono loro di essere autonomi nell'apprendimento e nelle loro vite. La sessione di apprendimento dovrebbe supportare l'implementazione di almeno una delle seguenti abilità definite dall'UNESCO.

- (1) Pensiero Critico
- (2) Pensiero Innovativo
- (3) Cittadinanza globale (es: rispetto della diversità, comprensione interculturale, tolleranza, ecc.)
- (4) Competenza nella ricerca e comprensione delle informazioni (es: trovare e accedere a informazioni, analizzare e valutare i contenuti dei media, ecc.)
- (5) Abilità interpersonali (es: abilità di comunicazione, organizzazione, lavoro di gruppo ecc.)
- (6) Abilità intrapersonali (es: capacità di automotivarsi, lavorare e autovalutarsi, gestione delle emozioni, ecc.)



# ID CARDS

## Le 4 famiglie di carte

### # 2 : Lavori finali



La produzione finale corrisponde a ciò che lo studente deve raggiungere alla fine della sessione di apprendimento. Una lezione con un obiettivo finale ben chiaro aiuta a stimolare l'apprendimento attivo e la motivazione dello studente. Questo gruppo contiene 6 carte, che sono esempi concreti di prodotti che possono essere realizzati dagli studenti.

- (1) - Produzioni scritte
- (2) - Produzioni orali
- (3) - Produzioni creative
- (4) - Produzioni digitali
- (5) - Produzioni tecniche
- (6) - Modellazione delle produzioni

La lista non è esaustiva. I partecipanti possono proporre varianti. In aggiunta, è possibile che una sessione di apprendimento possa richiedere il completamento di più elementi di produzione. Lasciate libera la creatività dei partecipanti!



# ID CARDS

## Le 4 famiglie di carte

### Gli argomenti più importanti riguardanti l'energia a idrogeno



L'energia a idrogeno ha implicazioni in diverse delle maggiori aree della conoscenza. La sessione di apprendimento deve essere ideata in modo tale che gli studenti possano esplorare, scoprire e imparare informazioni sull'idrogeno all'interno dei vari curriculum delle singole materie. I vari ambiti sono formulati sotto forma di parole chiave per ispirare e trovare la migliore collocazione nel curriculum delle varie materie (es: fisica, chimica, economia, scienze sociali, storia, geografia, ecc.)