



Lezioni e attività

Studenti e studentesse



Introduzione

Benvenuti in questa proposta di **Lezioni e Attività** ! Qui troverete i piani delle lezioni per tutti i moduli e alcune attività che il nostro consorzio ha preparato per voi! I piani delle lezioni sono versioni brevi e concise di ciò che hai imparato nei Moduli, fornendoti brevi spiegazioni e riassunti dei risultati dell'apprendimento! Sotto i piani delle lezioni troverai una guida alle attività per la lezione 1 del Modulo 2 e rompicapriccio per ciascuna delle tre lezioni del Modulo 3. Speriamo che questo renda l'apprendimento più eccitante!

Proposte di Lezioni e Attività

Modulo 1	
Titolo	Nozioni di base sulla realtà aumentata
Descrizione	In questo modulo, i partecipanti impareranno le basi dell'AR e il suo contesto circostante. Gli studenti saranno esposti a come l'AR è stata sviluppata e come si relaziona e differisce dalla realtà virtuale (VR). Infine, gli studenti acquisiranno una comprensione di come e perché la AR viene utilizzata per educare il pubblico nella promozione del patrimonio culturale.
Obiettivo	Sviluppare una solida comprensione e aumentare la loro conoscenza dell'AR e di come viene utilizzata nel contesto del patrimonio culturale.
Gruppo target	Professionisti di musei, educatori adulti, artisti, giovani laureati.
Accordi di tempo	45 minuti di tempo di apprendimento per ogni lezione.
Risorse richieste	Diapositive PowerPoint, connessione Internet, laptop, smartphone o tablet per partecipante o in gruppi di 2-3
Valutazione	Quiz AR (domande a scelta multipla)

Lezione 1			
Titolo	Realtà aumentata: cos'è? Realtà aumentata (AR) vs realtà virtuale (VR): le differenze in poche parole Realtà aumentata: passato e futuro		
Descrizione	Questa lezione fornirà una chiara definizione di cosa sia la Realtà Aumentata (AR), come si differenzia dalla Realtà Virtuale (VR), i principali passi del suo sviluppo e il suo promettente futuro.		
Obiettivi	Essere in grado di spiegare, distinguere e conoscere i parametri di AR.		
Risultati di apprendimento	Conoscenze: Gli studenti saranno in grado di acquisire una comprensione dell'AR e dei suoi risultati.	Competenze: Gli allievi acquisiranno la capacità di comprendere e distinguere l'AR dalla VR.	Atteggiamenti: Gli studenti svilupperanno un atteggiamento positivo verso le tecnologie AR.
Competenze attese	Per acquisire conoscenze essenziali sulla Realtà Aumentata.		

Attività di apprendimento	1. Familiarizzare con la Realtà Aumentata attraverso alcuni esempi. 2. Capire le differenze tra AR e VR. 3. Per navigare sul web e dare una rapida occhiata ai principali eventi e personaggi che hanno contribuito agli sviluppi delle tecnologie di Realtà Aumentata.
Metodi di insegnamento	Spiegazione, presentazione PowerPoint. Ci sono casi di studio, video e altre risorse da consultare durante l'apprendimento.
Risorse richieste	Connessione a Internet e computer portatile, smartphone o tablet per partecipante o in gruppi di 2-3.
Manuali e fogli di attività	Presentazione PowerPoint in copia cartacea.
Durata	15 minuti

Lezione 2

Titolo	Come si può dare vita all'esperienza AR?		
Descrizione	Gli studenti acquisiranno una conoscenza teorica degli aspetti dell'AR e dei diversi tipi di AR utilizzati in contesti educativi e del patrimonio culturale.		
Obiettivi	Essere in grado di spiegare le differenze tra i vari tipi di AR.		
Risultati di apprendimento	Conoscenze: Gli allievi impareranno a conoscere i diversi tipi di AR.	Competenze: Gli studenti saranno in grado di concettualizzare l'idea di AR.	Atteggiamenti: Gli studenti si sentiranno più vicini all'AR e al modo in cui può essere usata nella vita reale.
Competenze attese	Gli allievi saranno in grado di pensare ai diversi tipi di AR e di spiegarli agli altri.		
Attività di apprendimento	1. Familiarizzare con i diversi tipi di AR. 2. Capire come funzionano queste tecnologie.		
Metodi di insegnamento	Spiegazione, presentazione PowerPoint, discussione.		
Risorse richieste	Connessione a Internet e laptop, smartphone o tablet per partecipante o in gruppi di 2-3.		
Manuali e fogli di attività	Presentazione PowerPoint in copia cartacea.		
Durata	15 minuti		

Lezione 3

Titolo	Aumentare i musei nel settore del patrimonio culturale		
Descrizione	Gli allievi saranno esposti ai diversi metodi e alle migliori pratiche che AR può utilizzare per promuovere il patrimonio culturale.		
Obiettivi	Per ottenere una comprensione più profonda dell'AR come strumento educativo.		
Risultati di apprendimento	Conoscenze: Gli studenti impareranno l'importanza dell'AR	Competenze: Gli allievi otterranno una migliore comprensione	Atteggiamenti: Gli studenti acquisiranno l'attitudine che l'AR

	nel settore del patrimonio culturale.	dell'AR e del suo ruolo.	può valorizzare il patrimonio culturale.
Competenze attese	Per avere una comprensione più profonda dell'AR come un totale game-changer nel settore dei beni culturali.		
Attività di apprendimento	Per navigare sul web e guardare esempi di esperienza AR.		
Metodi di insegnamento	Spiegazione, presentazione PowerPoint. Ci sono casi di studio, video e altre risorse da consultare durante l'apprendimento.		
Risorse richieste	Computer portatile, proiettore, connessione Internet, smartphone o tablet per partecipante o in gruppi di 2-3.		
Manuali e fogli di attività	Presentazione PowerPoint in copia cartacea.		
Durata	15 minuti		

Modulo 2	
Titolo	AR nell'apprendimento e nell'educazione
Descrizione	Come l'AR è usata per facilitare l'apprendimento innovativo e sta contribuendo a plasmare l'istruzione. Saranno discusse le migliori pratiche di AR nell'istruzione, in modo che gli studenti possano imparare attraverso casi di studio di pratiche innovative. I partecipanti impareranno anche i punti di forza e i vincoli dell'AR nel contesto educativo e di cosa essere consapevoli quando si progettano i propri progetti AR.
Obiettivo	Acquisire la capacità di pensare criticamente quando si tratta di AR nell'educazione e nel patrimonio culturale, quando è necessario e quando non lo è, o a cosa prestare attenzione quando si intraprende il proprio viaggio con l'AR.
Gruppo target	Professionisti di musei, educatori adulti, artisti, giovani laureati.
Accordi di tempo	45 minuti di tempo di apprendimento per ogni lezione.
Risorse richieste	Diapositive di PowerPoint
Valutazione	Nessuna valutazione formale

Lezione 1			
Titolo	Migliori pratiche di AR nell'educazione		
Descrizione	Gli studenti saranno esposti ad alcune delle migliori e più innovative pratiche di AR nel contesto educativo.		
Obiettivi	Essere esposti a diverse pratiche e vedere come i tipi di AR si adattano in tempo reale.		
Risultati di apprendimento	Conoscenze: Gli studenti saranno in grado di acquisire	Competenze: Gli allievi acquisiranno la capacità di	Atteggiamento: Aumentando la loro comprensione

	<p>conoscenze su alcune delle migliori pratiche attualmente in materia di istruzione utilizzando AR: Questi sono: Dinosaur 4D+, Google Expedition e The Uffizi Art Gallery AR app.</p>	<p>comprendere i migliori aspetti delle pratiche di AR e impareranno a concettualizzare le proprie.</p>	<p>dell'AR, gli studenti acquisiranno l'attitudine che l'AR è uno strumento educativo che può far progredire l'esperienza di apprendimento.</p>
Competenze attese	<p>Crescita professionale Gli allievi affineranno le loro competenze esistenti, imparando qualcosa di nuovo e investendo nel loro sé professionale</p> <p>Aumento delle competenze sull'AR Gli studenti raccoglieranno l'appropriato set di informazioni necessarie per comprendere il ruolo della tecnologia AR nell'educazione.</p> <p>Pensiero critico Gli studenti saranno in grado di analizzare e identificare le migliori pratiche di AR nell'istruzione e potenzialmente scolarle alle esigenze della vostra organizzazione.</p> <p>Leadership I colleghi dell'allievo, gli studenti e altri nella loro vita professionale guarderanno a loro per fornire spiegazioni e condividere le conoscenze sulla AR come risorsa educativa</p>		
Attività di apprendimento	<p>Un'attività di apprendimento alla fine della lezione, chiedendo agli studenti di concettualizzare la propria app AR.</p>		
Metodi di insegnamento	<p>Presentazione PowerPoint. Ci sono casi di studio, video e altre risorse da consultare durante l'apprendimento.</p>		
Risorse richieste	<ul style="list-style-type: none"> • Una connessione internet stabile e un dispositivo per visualizzare la lezione • Un quaderno, una penna o un pennarello per prendere appunti • Un file pdf per completare il tuo compito. 		
Manuali e fogli di attività	<p>Un hand out contenente le istruzioni per l'attività di apprendimento.</p>		
Durata	<p>45 minuti</p>		
Lezione 2			
Titolo	<p>Punti di forza e limiti di AR nell'educazione</p>		
Descrizione	<p>Gli allievi saranno in grado di comprendere i punti di forza e i limiti dell'AR quando la usano per scopi educativi.</p>		
Obiettivi	<p>Sviluppare la capacità di identificare quali aspetti dell'AR dovrebbero essere incorporati nei loro progetti.</p>		
Risultati di apprendimento	<p>Conoscenze: Gli allievi impareranno a conoscere i lati positivi e negativi</p>	<p>Competenze: Gli studenti saranno in grado di sviluppare una varietà di</p>	<p>Atteggiamenti: Gli allievi saranno in grado di sviluppare i giusti atteggiamenti</p>

	dell'AR nell'educazione e dove è adatto all'uso.	competenze per renderli abili nella AR come strumento educativo.	su come usare la AR nell'educazione, mentre comprendono le sfumature di quando è lo strumento giusto da usare e perché.
Competenze attese	<p>Problem Solving Imparare i vantaggi e i limiti dell'AR vi permetterà di risolvere i problemi che si presentano quando cercate di realizzare un vostro progetto.</p> <p>Fiducia Gli studenti si sentiranno più sicuri di se stessi, poiché saranno in grado di spiegare i concetti presentati in questa lezione in modo chiaro.</p> <p>Strategia cognitiva Gli allievi saranno in grado di pensare all'AR nell'educazione in modo più efficace, organizzare il materiale e i tuoi pensieri. Collaborazione Nello spiegare questi concetti agli altri, li aiuterai a capire quello che hai, il che promuoverà una collaborazione efficace tra te e i tuoi colleghi.</p>		
Attività di apprendimento	Esercizio di comprensione sul caso di studio presentato.		
Metodi di insegnamento	Power Point Prese, Migliori pratiche		
Risorse richieste	<ul style="list-style-type: none"> • Una connessione internet stabile e un dispositivo per visualizzare la lezione • Un quaderno, una penna o un pennarello per prendere appunti 		
Manuali e fogli di attività	Nessuna consegna per questa lezione.		
Durata	45 minuti		

Modulo 3	
Titolo	Aspetti dello sviluppo di app AR
Descrizione	In questo modulo, gli studenti saranno esposti alle diverse tecnologie che supportano lo sviluppo di applicazioni AR, in particolare l'hardware e il software necessari per creare contenuti educativi attraverso AR. Gli studenti vedranno come le app AR fanno apparire gli oggetti naturali nello spazio fisico e gli strumenti utilizzati (occhiali, cuffie) per aggiungere elementi interattivi all'esperienza.
Obiettivo	Sviluppare le conoscenze teoriche e tecniche essenziali e le competenze relative allo sviluppo di app AR e capire come ogni aspetto deve essere realizzato.
Gruppo target	Professionisti di musei, educatori adulti, artisti, giovani laureati.
Accordi di tempo	45 minuti

Risorse richieste	Internet, Smartphone o Tablet per partecipante o in gruppi di 2-3
Valutazione	<ol style="list-style-type: none"> 1. Creare il proprio esercizio software attraverso l'applicazione open-source 2. Per sperimentare attraverso le applicazioni AR selezionate 3. Capire i risultati della presentazione e valutare attraverso il questionario

Lezione 1			
Titolo	Hardware per lo sviluppo di app AR		
Descrizione	Questa lezione fornirà un background teorico sull'hardware utilizzato per sviluppare app AR.		
Obiettivi	Acquisire conoscenze essenziali sull'hardware utilizzato per sviluppare app AR e identificare quello giusto per il loro progetto.		
Risultati di apprendimento	Conoscenza	Competenze	Atteggiamenti
Competenze attese	Spiegare il concetto di hardware AR e il suo utilizzo all'educatore della vita reale		
Attività di apprendimento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Essere in grado di capire le somiglianze tra i 3 diversi tipi di AR Hardware 2. Essere in grado di capire le differenze tra i 3 diversi tipi di hardware AR 3. Essere in grado di indicare 3 pro e contro dei diversi tipi di AR Hardware 		
Metodi di insegnamento	Non formale, adattabile,		
Risorse richieste	Laptop, proiettore, connessione Internet, smartphone o tablet per partecipante o in gruppi di 2-3		
Manuali e fogli di attività	Presentazione PowerPoint in copia cartacea		
Durata	15 minuti		
Lezione 2			
Titolo	Software per lo sviluppo di app AR		
Descrizione	Questa lezione fornirà un background teorico sul software utilizzato per sviluppare app AR.		
Obiettivi	Acquisire conoscenze essenziali sui software disponibili utilizzati per sviluppare app AR.		
Risultati di apprendimento	Conoscenza	Competenze	Atteggiamenti
Competenze attese	Spiegare il concetto di software AR e il suo utilizzo all'educatore della vita reale		
Attività di apprendimento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Essere in grado di capire i diversi tipi di software AR 2. Sperimentare e fare pratica con il software open-source fornito 3. Adottare un atteggiamento positivo verso i software di AR 		
Metodi di insegnamento	Non formale, adattabile,		

Risorse richieste	Laptop, proiettore, connessione Internet, smartphone o tablet per partecipante o in gruppi di 2-3		
Manuali e fogli di attività	Presentazione Powerpoint in copia cartacea		
Durata	15 minuti		
Lezione 3			
Titolo	Strumenti per migliorare l'esperienza AR		
Descrizione	Gli studenti saranno in grado di conoscere tutti gli strumenti utilizzati per migliorare le esperienze AR, come occhiali, cuffie AR, ecc.		
Obiettivi	Conoscere gli strumenti disponibili per migliorare l'esperienza AR ed essere in grado di identificare quello giusto per il loro progetto.		
Risultati di apprendimento	Conoscenza	Competenze	Atteggiamenti
Competenze attese	Spiegare il concetto di strumenti AR e il loro utilizzo nella vita reale dell'educatore		
Attività di apprendimento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Essere in grado di capire i diversi tipi di strumenti per sperimentare l'AR 2. Essere in grado di scegliere lo strumento adeguato in base alle proprie esigenze 3. Capire le differenze tra i diversi tipi di strumenti AR 4. Per navigare e sperimentare attraverso l'applicazione AR open source fornita 		
Metodi di insegnamento	15 minuti		
Risorse richieste	Non formale, adattabile,		
Manuali e fogli di attività	Laptop, proiettore, connessione Internet, smartphone o tablet per partecipante o in gruppi di 2-3		
Durata	Presentazione Powerpoint in copia cartacea		

Modulo 4	
Titolo	Attuare progetti di AR nel patrimonio culturale
Descrizione	Gli allievi si impegneranno con i diversi parametri dello sviluppo di un'app AR. Il gruppo target imparerà tutte le fasi dello sviluppo di un'app AR, dalla concettualizzazione, alla ricerca di finanziamenti, all'impegno con le parti interessate esterne, al marketing e alla pubblicità. L'attenzione sarà data allo sviluppo di soft skills come la buona comunicazione, il lavoro di squadra, la scrittura professionale, ecc.
Obiettivo	Per sviluppare competenze oltre l'aspetto tecnico, imparare a collaborare per ottenere buoni risultati, fissare obiettivi e strategie, e visualizzare il successo.
Gruppo target	Professionisti di musei, educatori adulti, artisti, giovani laureati.
Accordi di tempo	Circa 45 minuti per ogni lezione del Modulo
Risorse richieste	Diversi strumenti AR per i test, computer portatili, lavagna, Internet/Wlan, spazio fisico per testare gli strumenti AR.

Valutazione

Quiz, osservazione, valutazione autonoma e tra pari

Lezione 1			
Titolo	Concettualizzazione, ricerca di fondi e implementazione		
Descrizione	Questa lezione fornirà e discuterà tutte le competenze essenziali per concettualizzare, sviluppare ed eseguire un programma educativo basato sull'AR.		
Obiettivi	<p>Per elaborare un concetto e fare una ricerca di mercato sugli strumenti disponibili (Google Play, Apple Store)</p> <p>Ricerca fonti di finanziamento (governo, sovvenzioni, capitale di rischio, ecc.)</p> <p>Assumere sviluppatori</p> <p>Stabilire un calendario per lo sviluppo dell'app (dipende dalla complessità dell'app AR)</p> <p>Per assicurarsi che l'app sia senza errori e funzioni senza problemi su vari dispositivi</p> <p>Identificare i canali di marketing (social media, campagne pubblicitarie e stampa)</p>		
Risultati di apprendimento	<p>Conoscenza:</p> <p>panoramica dei dispositivi tecnici - ultime tecnologie, prendere decisioni sul supporto tecnico, identificare partner e donatori esistenti/potenziati, varie presentazioni per i diversi stakeholder, metodi di formazione, personale del museo e visitatori, comprensione del processo di sviluppo del progetto AR, consapevolezza del diverso livello di conoscenza di tutti i partner coinvolti che possono avere diversi livelli di conoscenza, esperienze e bisogni.</p>	<p>Competenze:</p> <p>ricerca e sintesi, presentazione e comunicazione, networking, pensare fuori dagli schemi, capacità di multitasking</p>	<p>Atteggiamenti:</p> <p>impegno,, apertura ai nuovi strumenti tecnici, atteggiamento amichevole, resistenza allo stress, pazienza</p>
Competenze attese	la capacità di analisi e di sintesi, di apprendimento e di risoluzione dei problemi, di adattamento a nuove situazioni, di organizzazione e di pianificazione, di comunicazione e di negoziazione		
Attività di apprendimento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lavoro individuale e di squadra 3. Fare vari tipi di presentazioni 4. Testare vari dispositivi 5. Discussioni e decisioni 6. Creare diverse linee narrative per il contenuto 		



Metodi di insegnamento	Brainstorming, mind mapping, jigsaw, focus group discussion, storyboarding		
Risorse richieste	Diversi strumenti AR per i test, dispositivi mobili, lavagna, Wlan, spazi fisici per i test		
Manuali e fogli di attività	Riassunto delle attività, risultati dei test, lista di criteri strutturata con diversi aspetti come peso, campo visivo, prestazioni della batteria, potenza di calcolo, ecc, Impulso per lo sviluppo della storia		
Durata	45 minuti per ogni punto		
Lezione 2			
Titolo	Soft skills essenziali per i programmi educativi		
Descrizione	Questa lezione fornirà tutte le competenze essenziali per gestire i programmi educativi, come la collaborazione, il lavoro di squadra e l'adattabilità.		
Obiettivi	Identificare e riassumere le competenze necessarie per il personale Formare le soft skills del personale		
Risultati di apprendimento	Conoscenza a gestire dispositivi tecnici, risolvere piccoli problemi tecnici, come segnalare o affrontare i problemi tecnici più grandi	Competenze leadership, motivare la squadra, flessibilità, adattabilità, comunicazione, problem solving creativo, gestione del tempo	Atteggiamenti Pazienza, entusiasmo per la tecnologia moderna, atteggiamento di lavoro positivo,
Competenze attese	Maggiore capacità di ricordare il materiale di apprendimento, acquisizione più rapida di informazioni e competenze, maggiore motivazione degli studenti		
Attività di apprendimento	1. Apprendimento pratico 2. Lavoro di squadra 3. Applicare la teoria nella pratica 4. Integrare il materiale pedagogico attuale		
Metodi di insegnamento	Spiegazione, dimostrazione, interazione		
Risorse richieste	dispositivi mobili, internet/Wlan, app AR, cuffie		
Manuali e fogli di attività	Linee guida e istruzioni su come usare l'app, fogli di lavoro da abbinare a dispositivi/app		
Durata	45 minuti		

Attività





Activity Guide: Module 2, Lesson 1

This guide will help you practice what you learned in Lesson 1. Imagine, think and create your own AR app!

Step 1. What subject will your AR app cover? It could be anything, as long as it falls under the "education" category.

Step 2. Who is it addressed to? What is the age group and learner profile of your target group?

Step 3. What are some of the most interactive and innovative aspects of your AR app?

Step 4. Are there any tools used by the learners? For example, glasses, headsets, cubes, earphones? How do they add value to your app?

Step 5. What is the expected outcome of your AR app? How does it make learning fun and engaging?



Remember! This activity is more about innovation than technicality, so let your imagination do the work!

Modulo 3: Lezione 1 – Rompighiaccio!



Titolo	Hardware per lo sviluppo di app AR		
Descrizione	Gioco di una parola (10 minuti)		
Obiettivi	Il rompighiaccio <i>One Word</i> è progettato per consentire all'oratore/insegnante/formatore di fornire un contesto iniziale all'argomento di una riunione, e mettere tutti nella giusta mentalità per la discussione.		
Risultati di apprendimento	Conoscenza	Competenze	Atteggiamenti
Competenze attese			
Attività di apprendimento	Usando questo rompighiaccio, incoraggia tutti a pensare ad un certo argomento in piccoli gruppi prima del tempo, il che potrebbe aumentare la partecipazione durante la riunione.		
Metodi di insegnamento	Lasciate ai partecipanti qualche minuto per presentarsi. Se il gruppo è più grande di 12 persone, dividete i partecipanti in gruppi più piccoli. Chiedete ai partecipanti di pensare per un minuto o due, e poi condividere con il loro gruppo una parola che descrive l'AR. Una volta che hanno condiviso con i loro gruppi, potete invitarli a condividere la loro parola con l'intera stanza.		
Risorse richieste	Possibilità di versione fisica, online e ibrida in base alla piattaforma online scelta.		
Manuali e fogli di attività	n/a		
Durata	10minuti		
Lezione 2- Rompighiaccio			
Titolo	"Preferiresti"		
Descrizione	Prima di iniziare il modulo, fai sedere tutti in cerchio o chiedi loro di unirsi alla chiamata con le impostazioni della telecamera attivate. Il		

	<p>moderatore dovrebbe iniziare a fare il giro del tavolo e chiedere ad ogni persona una domanda "Would You Rather". Alcune domande "Would You Rather" da considerare tra i partecipanti del gruppo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Preferiresti avere solo l'estate o l'inverno per il resto della tua vita? ● Preferisci fare un'escursione o vedere un film? ● Preferiresti non usare mai più i siti e le app dei social media, o non guardare mai più un altro film o uno spettacolo televisivo? ● Preferiresti avere un'orribile memoria a breve termine o un'orribile memoria a lungo termine? 		
Obiettivi	<p>- Presentare i partecipanti gli uni agli altri e ai facilitatori</p> <p>- Iniziare a coinvolgere i partecipanti nelle attività del workshop e incoraggiarli a incontrare nuove persone nella stanza</p>		
Risultati di apprendimento	Conoscenza	Competenze	Atteggiamenti
Competenze attese			
Attività di apprendimento	<p>1. Prima di iniziare il modulo, fai sedere tutti in cerchio o chiedi loro di partecipare alla chiamata con le impostazioni della videocamera abilitate.</p> <p>2. Il moderatore dovrebbe iniziare a girare intorno al tavolo e fare ad ogni persona una domanda "Would You Rather".</p> <p>3. Alcune domande "Would You Rather" da considerare tra i partecipanti al gruppo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Preferiresti avere solo l'estate o l'inverno per il resto della tua vita? ● Preferisci fare un'escursione o vedere un film? ● Preferiresti non usare mai più i siti e le app dei social media, o non guardare mai più un altro film o uno spettacolo televisivo? ● Preferiresti avere un'orribile memoria a breve termine o un'orribile memoria a lungo termine? 		
Metodi di insegnamento	<p>Prendetevi del tempo per pensare e scegliere tra due risposte. La scelta dovrebbe essere fatta dopo aver considerato l'impatto sulla persona e sugli altri partecipanti.</p>		

Risorse richieste	Possibilità di versioni fisiche, online e ibride in base alla piattaforma online scelta.		
Manuali e fogli di attività	I partecipanti dovrebbero avere carta e penna per scrivere le loro risposte		
Durata	15 minuti		
Lezione 3 - Rompighiaccio			
Titolo	"Due verità e una bugia"		
Descrizione	<p>Due verità e una bugia, ed è un modo per iniziare a conoscersi e riscaldarsi! Per iniziare, ognuno si prenderà un paio di minuti per scrivere tre frasi su se stesso. Due di queste frasi devono essere una verità e una frase deve essere una bugia. Dopo aver finito di scrivere, ognuno leggerà a turno le proprie frasi e cercherà di indovinare la bugia dell'altro.</p> <p>L'obiettivo di questo gioco è di: (1) convincere gli altri che la tua bugia è vera (e che una delle tue verità è una bugia); (2) indovinare correttamente le bugie degli altri; e (3) iniziare con qualche risata!</p>		
Obiettivi	Presentare ai partecipanti gli uni agli altri e ai facilitatori Iniziare a coinvolgere i partecipanti nelle attività del workshop		
Risultati di apprendimento	Conoscenza	Competenze	Atteggiamenti
Competenze attese			
Attività di apprendimento	<ol style="list-style-type: none"> Il moderatore inizia il processo dicendo due verità e una bugia (preferibilmente qualcosa che potrebbe plausibilmente essere vero) su se stessi. Permette al gruppo di indovinare la bugia. Lascia circa un minuto ad ogni partecipante per pensare a due verità e una bugia su se stesso. Ora, lasciate ai partecipanti un momento per imparare il nome dell'altro Ognuno dei partecipanti condividerà le sue due verità e una bugia e il resto cercherà di indovinare quale frase è la bugia. Per favore, prima dite il vostro nome e la vostra affiliazione, e poi leggete le vostre tre frasi ad alta voce in nessun ordine particolare. Chiedete a ciascuno degli altri partecipanti di dichiarare quale affermazione credono sia una bugia. Una volta che tutti i partecipanti hanno contribuito, il partecipante che condivide rivela quale affermazione era la bugia. 		



	7. Permettere ai partecipanti di scambiarsi brevemente domande o spiegazioni per le loro affermazioni.
Metodi di insegnamento	"Leggere qualcuno di nuovo"
Risorse richieste	Possibilità di versioni fisiche, online e ibride in base alla piattaforma online scelta
Manuali e fogli di attività	I partecipanti dovrebbero avere carta e penna per scrivere le loro risposte
Durata	5-10 per ogni gruppo