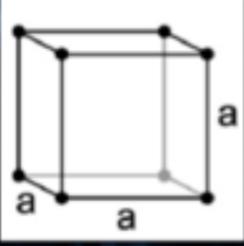
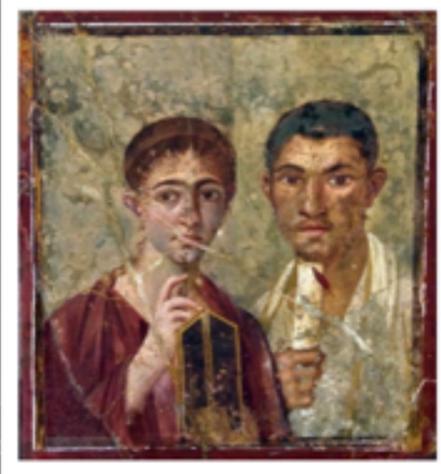




To which crystalline system it corresponds?





Monoclinic  
 Cubic  
 Orthorhombic  
 Tetragonal

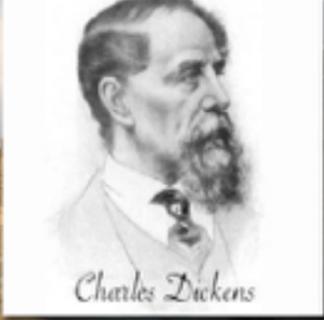
Points lettori 100 geologi 100 storici 100

To answer connect to 192.168.1.64

0



Three shapes come your way: you have to choose who to let you ride:


Giacomo Leopardi  
 Alexandre Dumas  
 Charles Dickens

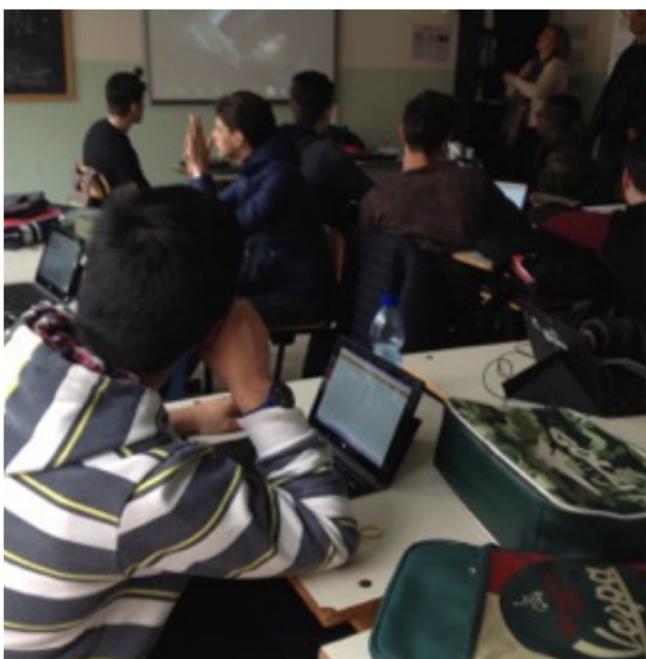
Points lettori 100 geologi 100 storici 100

To answer connect to 192.168.1.64

0




# GeoQuest Vesuvius



## Computer Class Role Playing Game

Gioco di TUTTA la classe; INTERATTIVO, perché usa SMARTPHONES e TABLETS; che non necessita di connessione internet; MULTIDISCIPLINARE, perché coniuga Scienze, Letteratura, Arte, Fisica, Astronomia, Storia, Mito e tanto altro; MULTILINGUE, quindi compatibile con la metodologia CLIL; INCLUSIVO, perché presenta strumenti compensativi; strutturato nell'ottica dell'Education con le Tecnologie di ultima generazione.

[www.evoquest.eu](http://www.evoquest.eu)

[www.maraffi.net](http://www.maraffi.net)

# GeoQuest Vesuvius: Un Gioco di Ruolo di Classe al Computer

L'esperienza di insegnamento proposta è stata testata con successo come parte di un progetto di ricerca di dottorato in "**Processi di insegnamento e apprendimento nell'educazione scientifica**", presso la Scuola di Studi Avanzati dell'Università di Camerino, utilizzando un'innovativa tecnologia didattica: **Learning on Gaming**.

## Caratteristiche tecniche:

- ★ Voce narrante
- ★ Effetti di musica e suoni
- ★ Video
- ★ Effetti visivi
- ★ Indipendente dalla connessione internet
- ★ Multi lingua
- ★ Conformità CLIL
- ★ Requisiti compatibili con bisogni educativi speciali
- ★ Attività "hands-on"
- ★ Valutazione delle competenze

## Obiettivi interdisciplinari:

- ❖ Imparare a decodificare informazioni orali e scritte;
- ❖ Imparare a decodificare e ad assumere diverse informazioni disciplinari da audio e video;
- ❖ Consolidamento delle conoscenze di base e delle competenze in Scienze e Tecnologie.

## Competenze chiave:

- ❖ Imparare ad imparare;
- ❖ Comunicazione nella lingua madre;
- ❖ Comunicazione nelle lingue straniere;
- ❖ Competenze di base in Scienze e Tecnologie;
- ❖ Competenze digitali;
- ❖ Competenze sociali e civiche;
- ❖ Spirito di iniziativa e imprenditorialità;
- ❖ Espressione culturale.

## Durata dell'attività:

- ◆ 40 minuti.

## Strumenti:

- LIM o proiettore;
- PC
- Smartphones or tablets, or personal computers.

## Informazioni:

**Prof.ssa Sabina Maraffi**

sabina.maraffi@unicam.it

+393476974232

**Prof. Francesco M. Sacerdoti**

francesco@sacerdoti.net

+393355824909

## Demo:

[www.evoquest.eu](http://www.evoquest.eu)

**Prof. Sabina Maraffi**



School of Science and Technology

Geology Division

University of Camerino

Via Gentile III da Varano 63032 Camerino (MC) - Italy

e-mail: sabina.maraffi@unicam.it skype:sabina.maraffi

mobile: +39 3476974232