

Istruzioni per l'uso

Il plug-in *model*, presentato nelle pagine che seguono, costituisce uno strumento di orientamento e di lettura del modello metodologico proposto dal progetto. Ha la funzione di rendere immediatamente intelligibile la struttura complessiva del percorso, evidenziandone le articolazioni interne e le relazioni che intercorrono tra le diverse fasi, le schede attività e le schede prodotto.

Il percorso è articolato in cinque fasi principali: formazione, lettura del territorio, costruzione della conoscenza, progettazione del gioco, gioco e condivisione. Ciascun segmento del plug-in *model* corrisponde a una specifica fase ed è presentato singolarmente all'interno di una pagina dedicata; tale impostazione consente una lettura progressiva e focalizzata delle singole componenti, senza tuttavia compromettere la visione d'insieme.

La lettura dello schema avviene innanzitutto secondo un **asse orizzontale**, seguendo la **barra di navigazione superiore**, che individua la **fase di avvio**, e quella **inferiore**, che segnala invece la **fase di arrivo**.

Questo duplice riferimento consente di collocare ogni sezione all'interno del percorso complessivo e di coglierne la continuità con le fasi precedenti e successive. La progressione non è da intendersi come rigidamente lineare, bensì come una sequenza logica di passaggi interconnessi che possono dialogare tra loro.

All'interno di ciascuna fase, lo schema si sviluppa inoltre secondo un **asse verticale**. Sul lato sinistro (contraddistinto dal colore ciano) sono collocate le **domande guida**, che

orientano e aiutano il lettore a chiarire gli obiettivi, i contenuti e le finalità delle schede. Tali domande attivano processi di riflessione e interpretazione stimolando al contempo la curiosità del lettore.

A partire dalle domande guida si articolano le **schede attività** e le **schede prodotto**. Il **sistema di frecce** consente di leggere in maniera chiara ed efficace le relazioni esistenti tra le diverse tipologie di schede.

Un ruolo trasversale è infine svolto dal **sistema di icone**, che accompagna le schede e consente di individuare rapidamente elementi ricorrenti, strumenti e/o modalità di svolgimento condivise.

Nel complesso la struttura grafica del plug in *model*, integrata all'uso sistematico del colore, facilita la leggibilità del dispositivo e permette a chi fruisce del documento di orientarsi tra le diverse sezioni in maniera flessibile e agevole in funzione dei propri interessi o delle specifiche necessità.

✓ Figura 3: Struttura del modello plug-in.

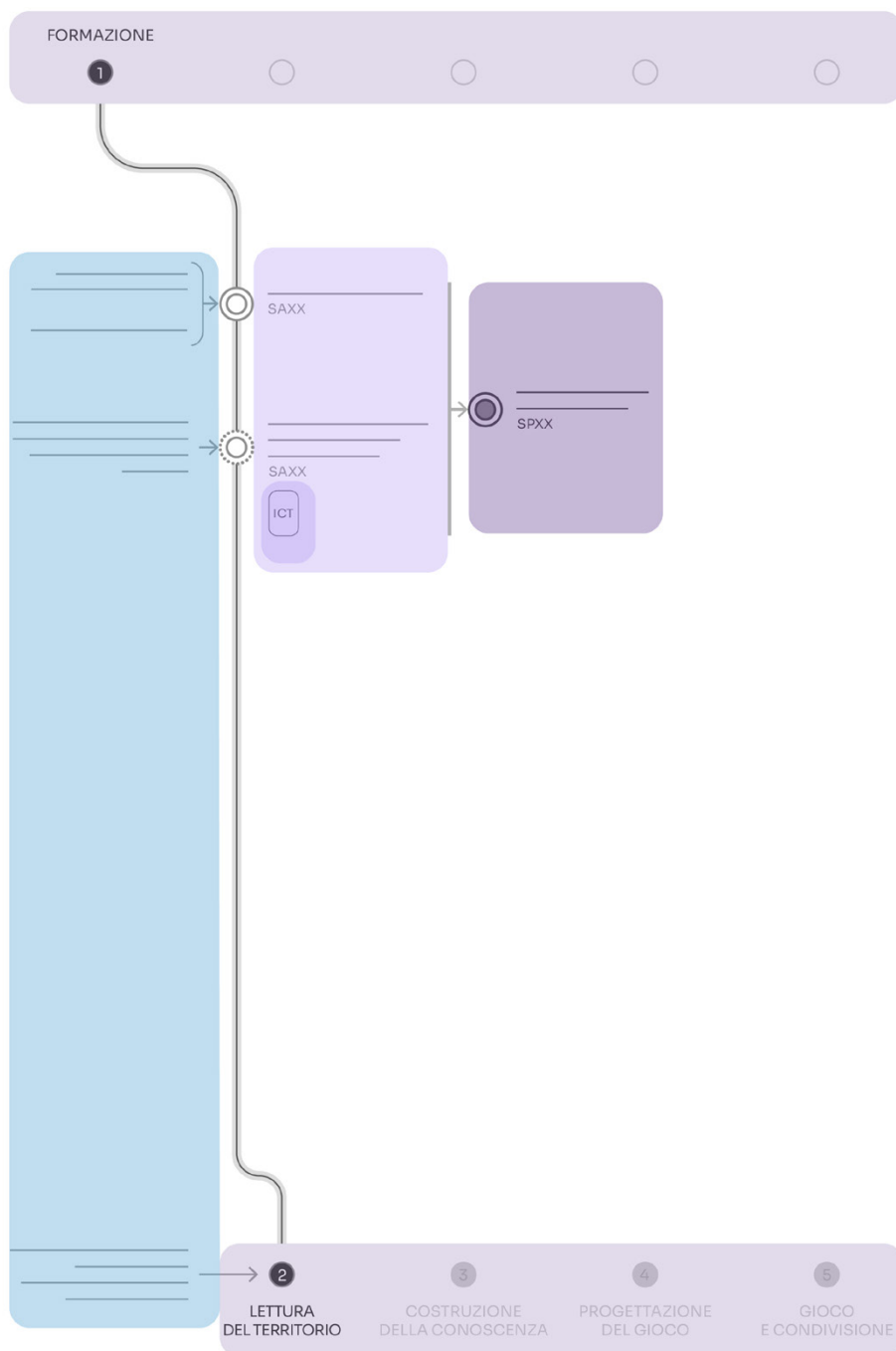


DIAGRAMMA DEL MODELLO PLUG-IN

Fase 1 - Formazione

Fase 1

LEGENDA

SAXX Scheda Attività

SPYY Scheda Prodotto

Percorso

ICT Attività preferibilmente basata sull'uso di ICTs

Attività sul territorio

Narrazioni

Indice Plug-in Model

Scheda Attività chiave

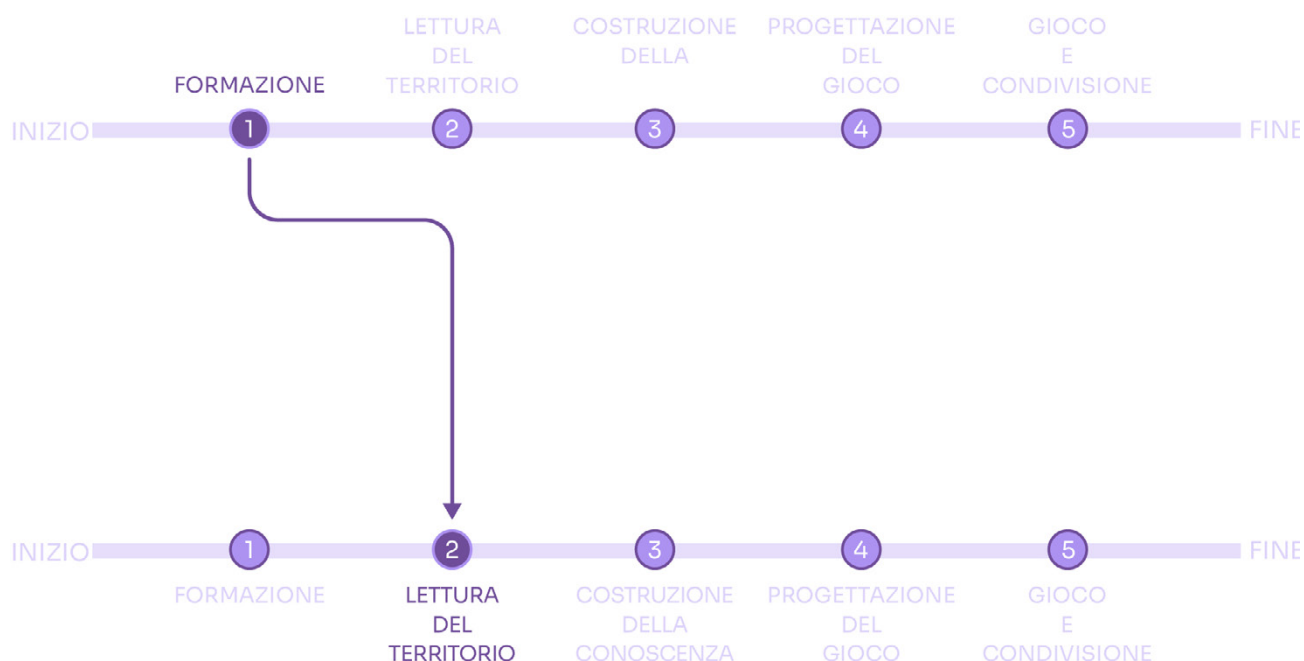
Scheda Attività di approfondimento

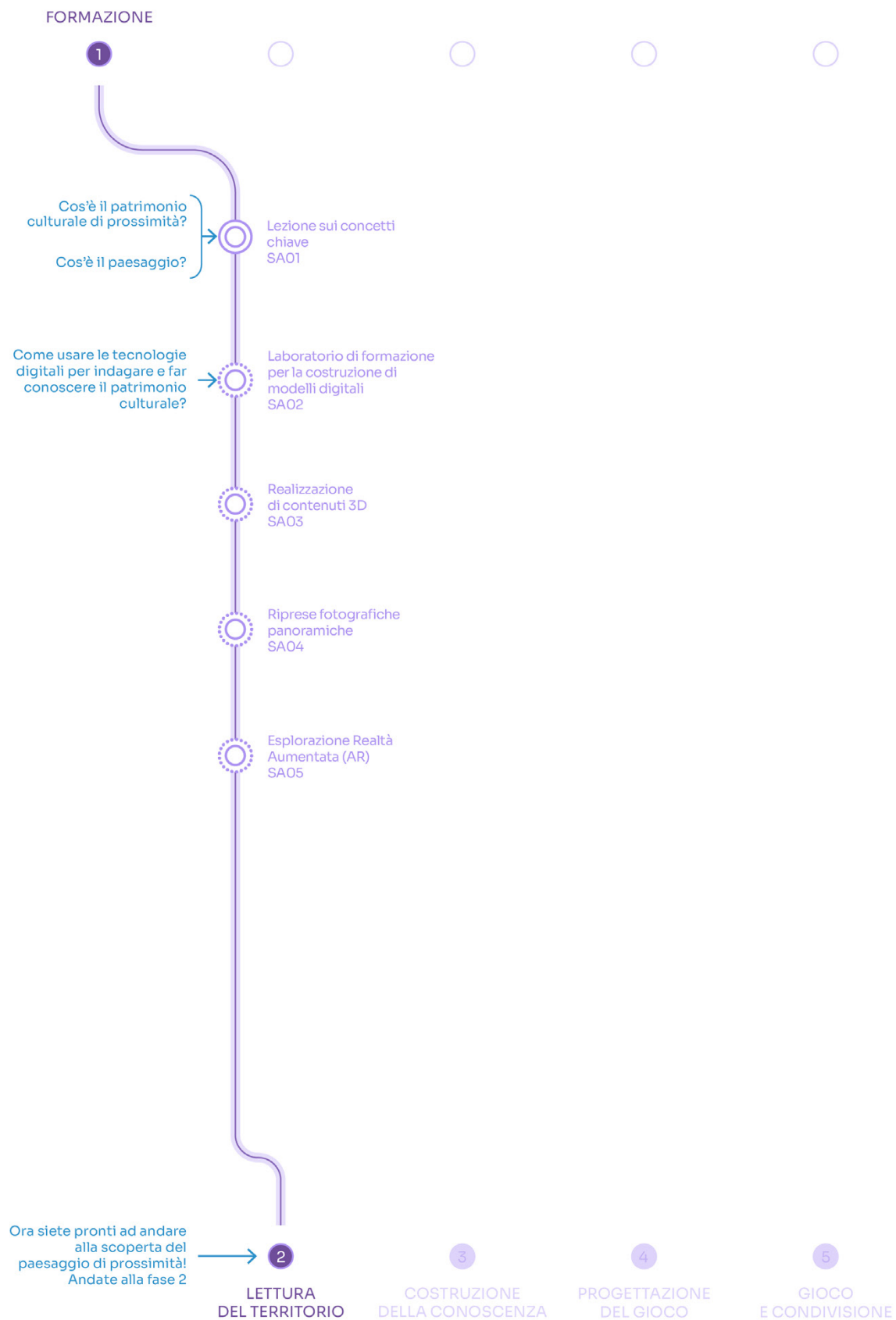
Scheda Prodotto chiave

Scheda Prodotto di approfondimento

Esempi e varianti Schede Attività

Esempi e varianti Schede Prodotto





Fase 2 - Lettura del territorio

LEGENDA

SAXX Scheda Attività

SPYY Scheda Prodotto

Percorso

ICT Attività preferibilmente basata sull'uso di ICTs

Attività sul territorio

Narrazioni

Indice Plug-in Model

Scheda Attività chiave

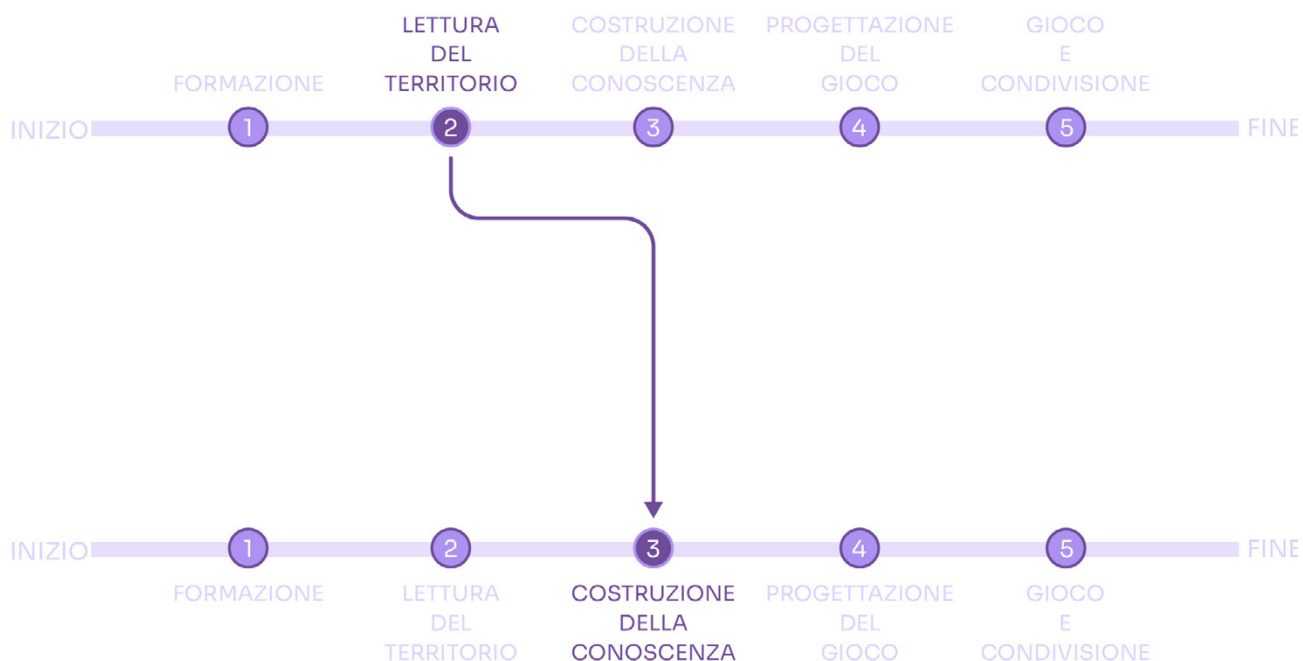
Scheda Attività di approfondimento

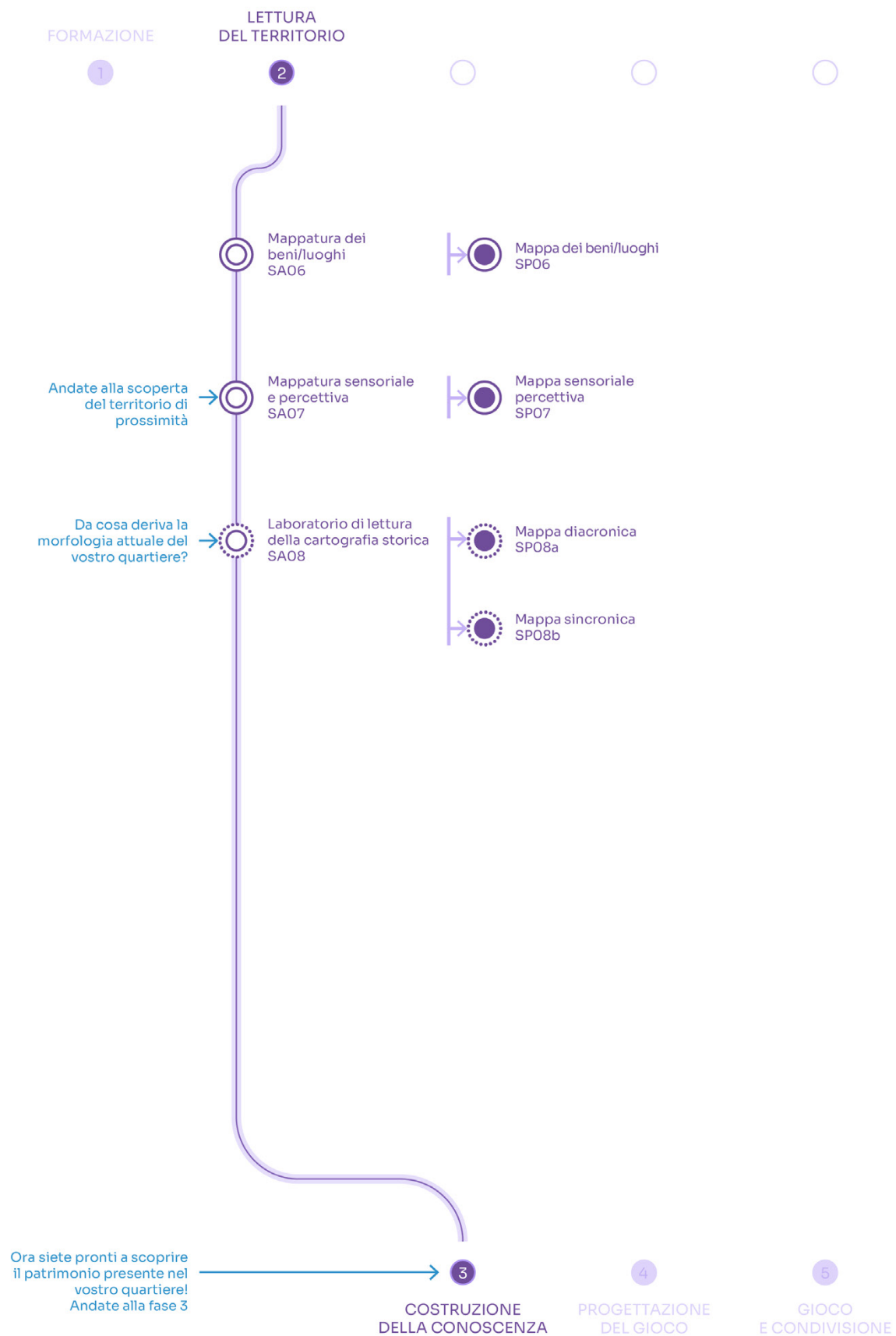
Scheda Prodotto chiave

Scheda Prodotto di approfondimento

Esempi e varianti Schede Attività

Esempi e varianti Schede Prodotto





Fase 3 - Costruzione della conoscenza

LEGENDA

SAXX Scheda Attività

SPYY Scheda Prodotto

Percorso

ICT Attività preferibilmente basata sull'uso di ICTs

Attività sul territorio

Narrazioni

Indice Plug-in Model

Scheda Attività chiave

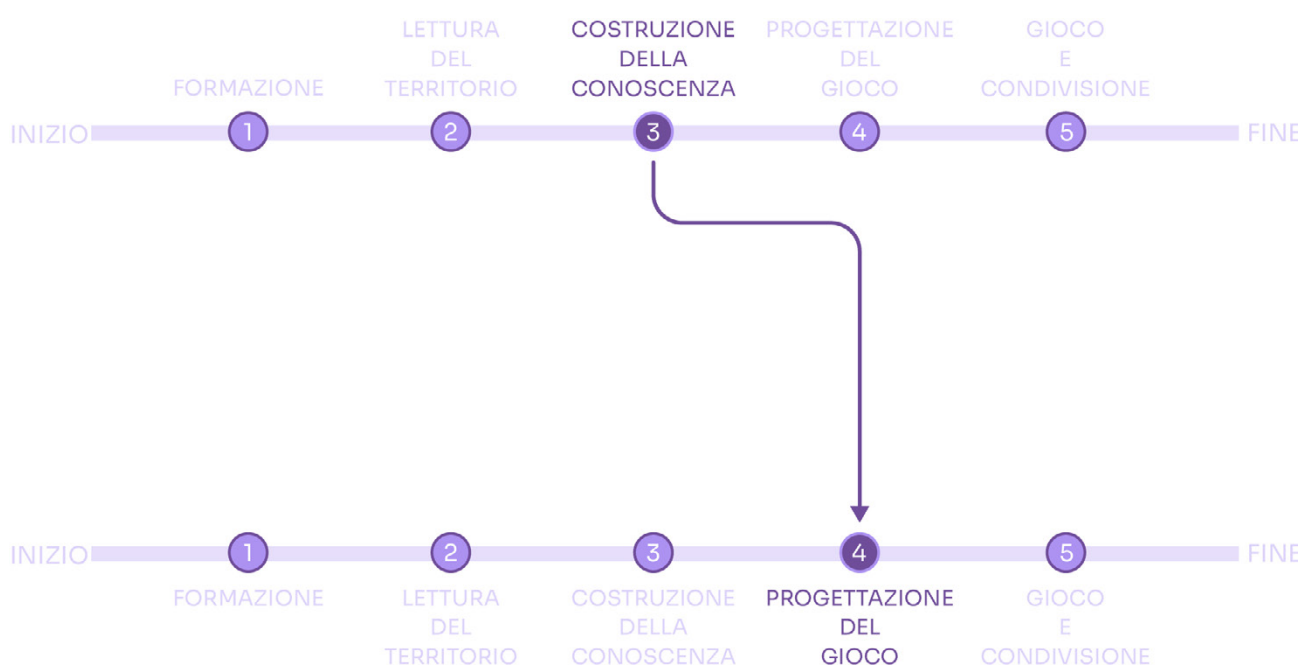
Scheda Attività di approfondimento

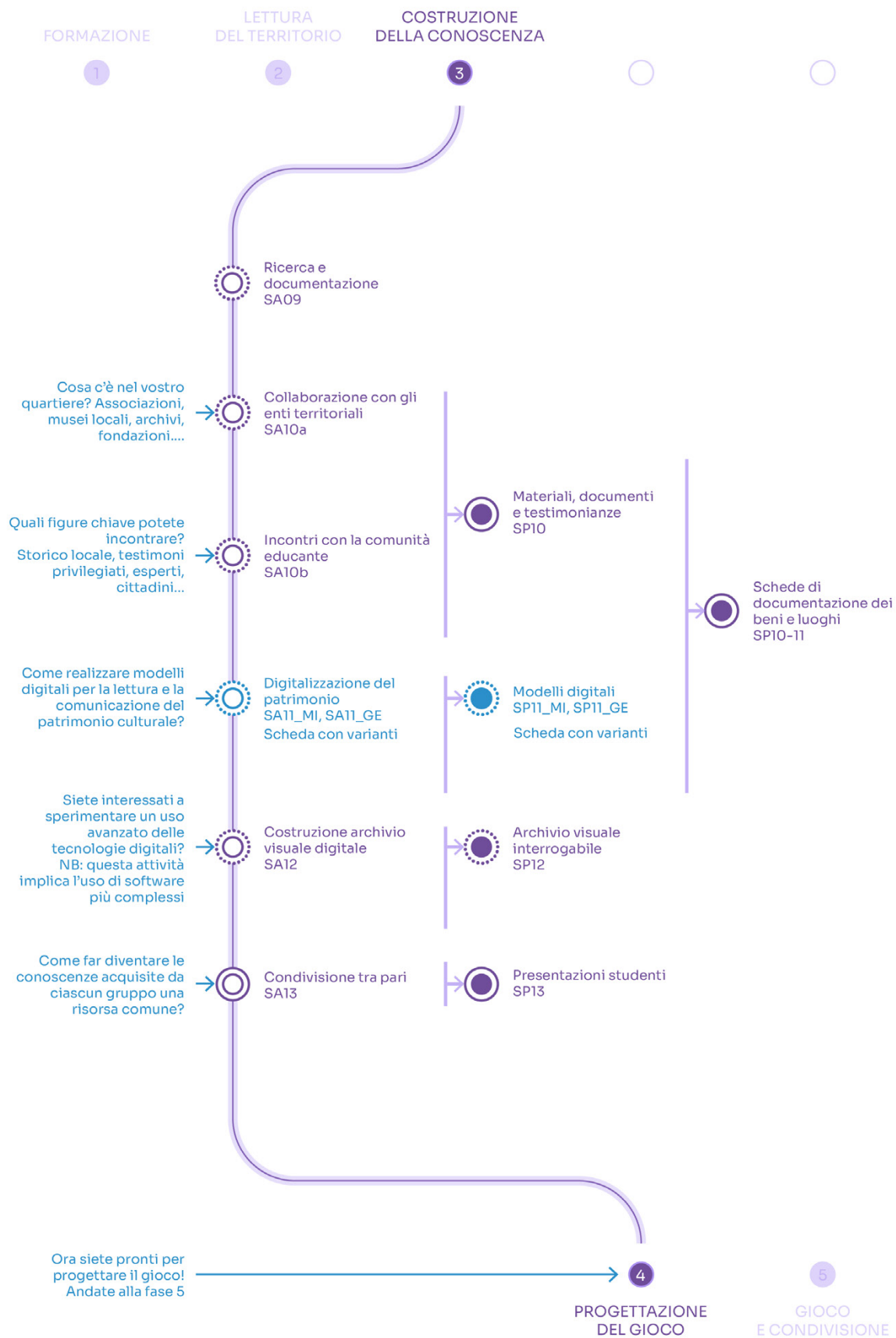
Scheda Prodotto chiave

Scheda Prodotto di approfondimento

Esempi e varianti Schede Attività

Esempi e varianti Schede Prodotto





Fase 4 - Progettazione del gioco

LEGENDA

SAXX Scheda Attività

SPYY Scheda Prodotto

Percorso

ICT Attività preferibilmente basata sull'uso di ICTs

Attività sul territorio

Narrazioni

Indice Plug-in Model

Scheda Attività chiave

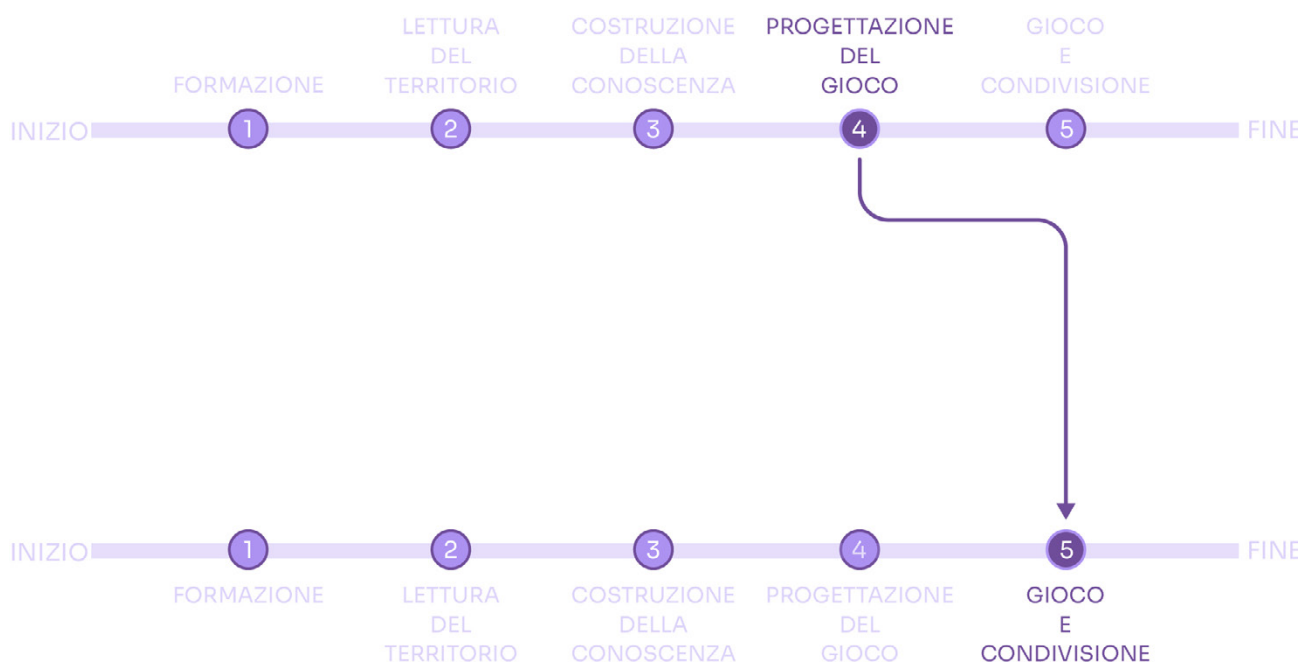
Scheda Attività di approfondimento

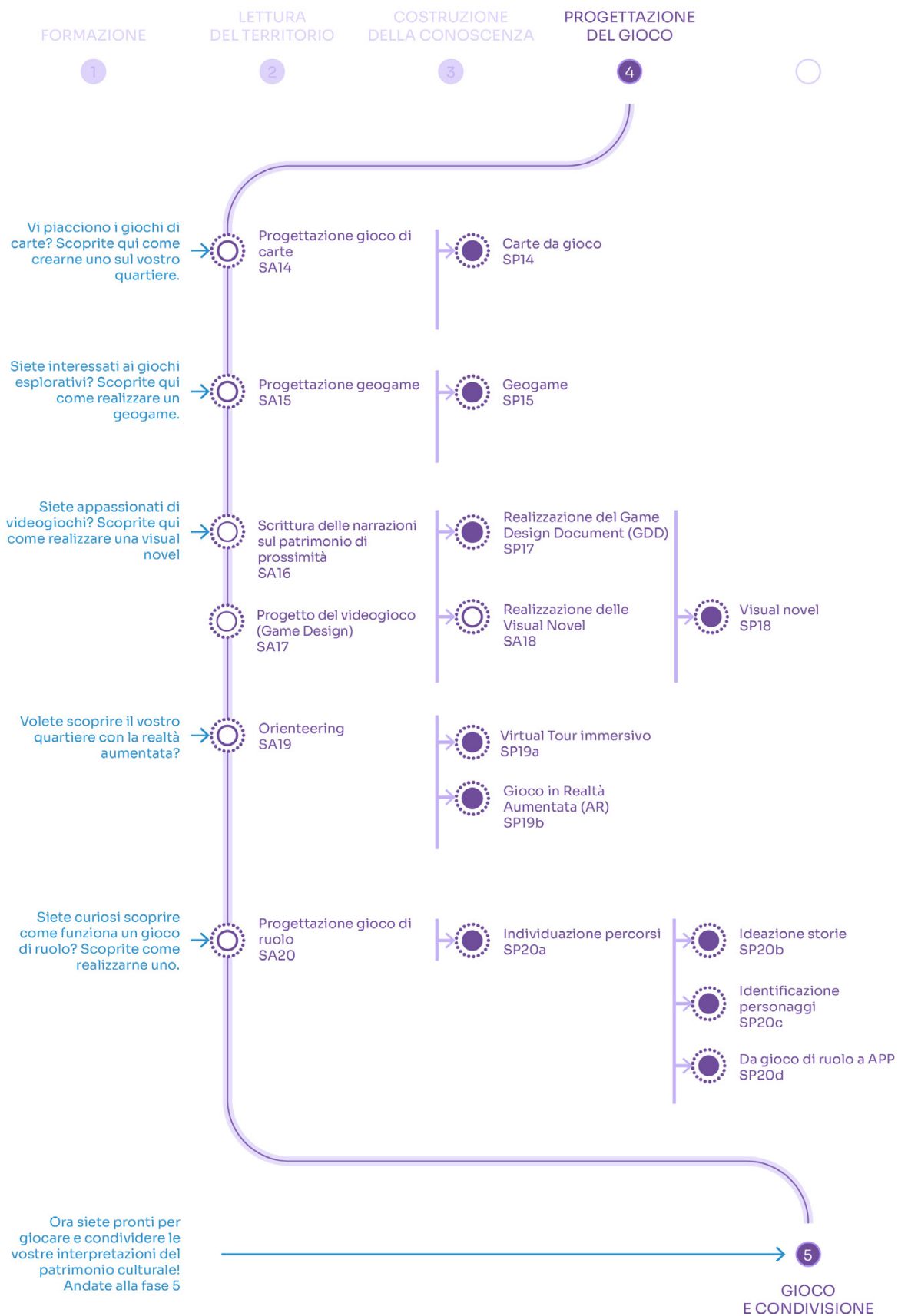
Scheda Prodotto chiave

Scheda Prodotto di approfondimento

Esempi e varianti Schede Attività

Esempi e varianti Schede Prodotto





Fase 5 - Gioco e condivisione

LEGENDA

SAXX Scheda Attività

SPYY Scheda Prodotto

Percorso

ICT Attività preferibilmente basata sull'uso di ICTs

Attività sul territorio

Narrazioni

Indice Plug-in Model

Scheda Attività chiave

Scheda Attività di approfondimento

Scheda Prodotto chiave

Scheda Prodotto di approfondimento

Esempi e varianti Schede Attività

Esempi e varianti Schede Prodotto

