

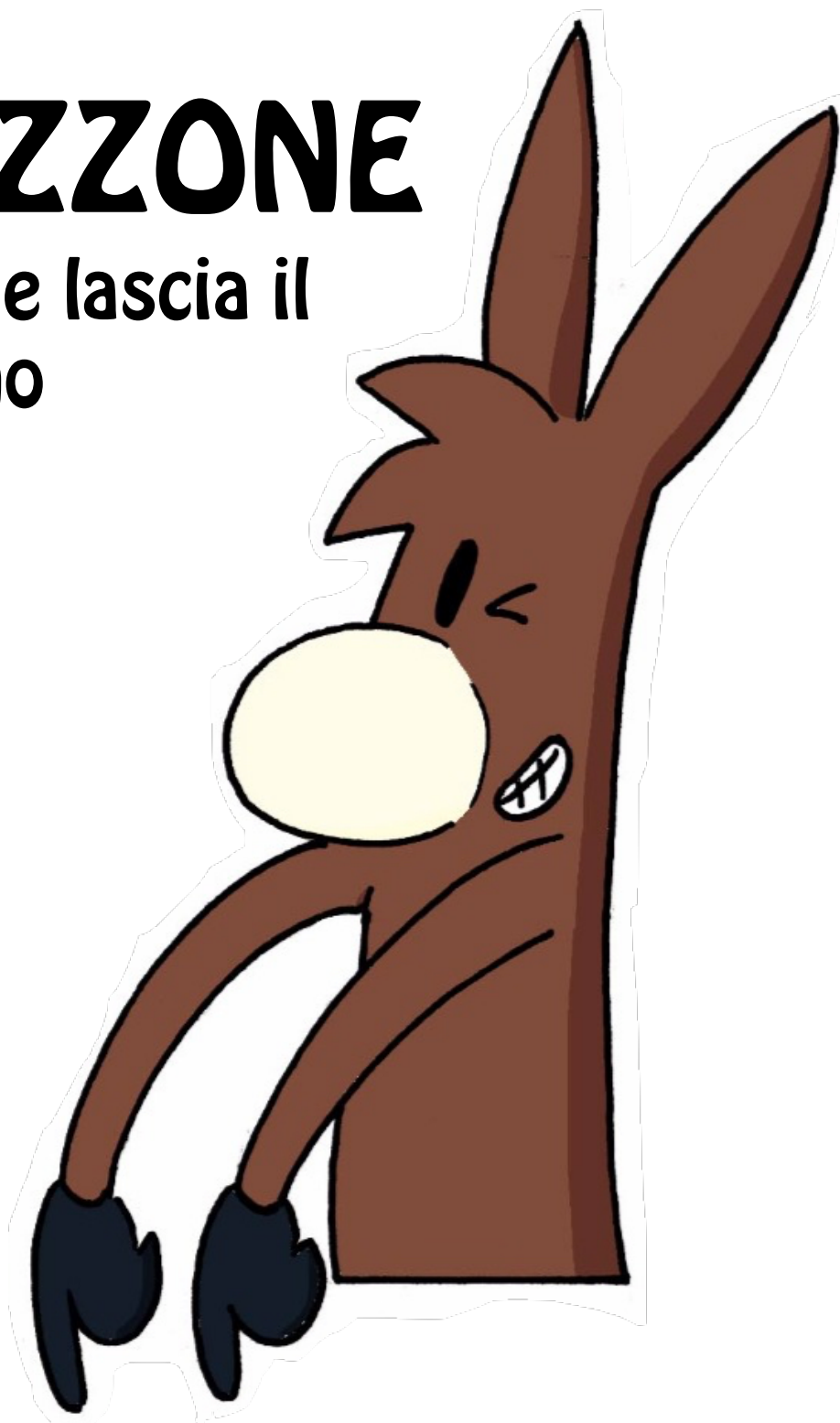


Azione Cattolica Italiana
PRESIDENZA NAZIONALE
MOVIMENTO STUDENTI DI AC



IL QUIZZONE

La scuola che lascia il
segno





Obiettivo:

Far scoprire che ci sono vari modi di imparare e, soprattutto, che si può imparare divertendosi. Apprendere e acquisire conoscenze è semplice. Lo si può fare con qualsiasi strumento, con la giusta compagnia e un pizzico di volontà.

Conduttori dell'attività:

Incaricati alla formazione, responsabili diocesani o parrocchiali, adulti, giovani o studenti impegnati/interessati a far nascere un circolo MSAC.

Destinatari: Studenti e/o giovanissimi

Durata: 50-60 minuti

Luogo: stanza ampia o spazio all'aperto

Materiali:

1. quiz, con domande a risposta multipla (3 opzioni di risposta: A, B, C) su argomenti riguardanti il mondo della scuola (Statuto delle studentesse e degli studenti, Organi Collegiali (OO.CC), Forum delle associazioni studentesche, proposte di attività nella scuola, etc.).
2. 2 o 3 vasetti piccoli di colori a tempera (un vasetto per ogni squadra)
3. 1 cartellone sul quale disegnare le lettere A, B, C (lettere che equivalgono alle opzioni di risposta) e linee che demarchino bene la "sezione di prenotazione" esclusiva per ciascuna lettera (vedi sotto, sezione **Attività**).

Attività:

In base al numero dei ragazzi presenti, suddividerli in 2 o 3 squadre.

Disporre le squadre una di fianco all'altra e sistemare i singoli partecipanti in fila indiana (un partecipante dietro l'altro).

Il gioco prevede una gara tra squadre alle quali vengono sottoposte delle domande a risposta multipla (A, B, C) a cui devono rispondere.

La prenotazione per fornire risposta alla domanda può variare:

- I. *se c'è abbastanza spazio*, le squadre possono nominare un rappresentante, fisso o rotante (a scalare, tutti i partecipanti della squadra ricoprono, uno alla volta, il ruolo di "rappresentante temporaneo", seguendo l'ordine della fila in cui sono disposti)



Esempio: il primo della fila dopo aver risposto si posiziona a fine fila che dovrà correre verso un cartellone nel quale sono segnate le tre opzioni (cioè le tre lettere A, B, C) ed apporvi la propria impronta digitale, precedentemente imbevuta nel colore a tempera, sulla lettera che rappresenta la risposta che la squadra ritiene esatta.

In base all'ordine di prenotazione ogni squadra acquisisce il diritto a rispondere.

esempio: ci sono la squadra dei ROSSI, quella dei VERDI e dei GIALLI. e l'ordine di prenotazione risulta il seguente: 1^ VERDI, 2^GIALLI, 3^ROSSI.

La squadra dei verdi essendo stata la più veloce acquisisce il diritto di rispondere per prima, la sua risposta è A, a seguire la squadra dei gialli dà la sua risposta, C, la squadra dei rossi risponde confermando la C. La risposta esatta è la C il punto viene attribuito ai GIALLI.

II. *se c'è poco spazio*, le squadre potranno prenotarsi creando una ola/onda con le braccia.

Vince la squadra che accumula più risposte esatte.

A fine gioco viene consegnato ai ragazzi la PAGELLA DELLO MSACCHINO in cui i vincitori spunteranno la casella *promossi* e gli altri la casella *rimandati*.

N.B.

tra una domanda e l'altra è necessario dare informazioni e spiegazioni ai temi contenuti nei quesiti affinché i ragazzi possano imparare nuove cose!

Suggerimenti:

- L'attività è adatta ad un numero elevato di partecipanti
- È importante aver letto un "MSACco bello" e "Professione studente".



Azione Cattolica Italiana
PRESIDENZA NAZIONALE
MOVIMENTO STUDENTI DI AC



Esempio di “Pagella dello MSACchino”



PAGELLA DELLO MSACCHINO



PROMOSSO
Mira alle altezze



RIMANDATO
La strada è lunga, c'è
sempre tempo per rialzarsi



MSAC Circolo “Alberto Marvelli”
MOVIMENTO STUDENTI di AZIONE CATTOLICA
DIOCESI DI ANDRIA