

# **Test del progetto: “VEEZY- Visualizza, Connetti, Impara!”**

## **Progetto di Tesi Magistrale in Design Sistemico**

### **di Chiara Rosignoli**

#### **Giornata di sperimentazione**

Il progetto propone una sperimentazione didattica basata su un gioco educativo ideato per supportare gli studenti nello sviluppo di un metodo di studio efficace, trasformando il momento dell'apprendimento e della memorizzazione in un'esperienza più coinvolgente, stimolante e serena.

Nel corso della giornata di sperimentazione, agli alunni verrà presentato un breve testo da analizzare attraverso l'utilizzo dello strumento “Veezy”. Guidati passo dopo passo, gli studenti impareranno a individuare le informazioni principali, a rielaborarle in modo personale e a costruire mappe concettuali utili a mettere in evidenza i collegamenti tra gli argomenti trattati.

Successivamente, grazie all'utilizzo delle carte presenti nello strumento, i ragazzi potranno esercitare la memoria e consolidare le conoscenze apprese in maniera dinamica e partecipativa.

L'attività ha finalità esclusivamente educative e formative e si svolgerà in un contesto laboratoriale sereno ed inclusivo, volto a valorizzare le capacità di ciascuno studente. La sperimentazione rappresenta inoltre un'opportunità per i ragazzi di conoscere nuove strategie di studio che possano favorire autonomia, organizzazione e maggiore fiducia nelle proprie capacità di apprendimento.