



# YOU PART

Engage. Connect. Empower

## **3 VARIAZIONI DI QUIZ**

**DIGITALE**

**ANALOGICO**

**ALL'APERTO**

# **DIGITALE**

## **FATTI**

**Età:** 15+

**Numero di partecipanti:** 10 - 30

**Durata:** 40 - 60 minuti

## **OBIETTIVI**

Attivare i giovani attraverso gli strumenti digitali e formarli attraverso i quiz. Un'attività adatta a gruppi grandi e piccoli.

## **MATERIALI**

- Connessione internet stabile
- Computer portatile o PC
- Smartphone
- Proiettore
- Buon sistema audio
- Luogo confortevole

## **ISTRUZIONI**

- **Adattare il quiz al pubblico:**
  - Considerare il livello di conoscenza e di interesse dei partecipanti per adattare le domande di conseguenza.
  - Se alcuni dei partecipanti sono disabili, create tutte le condizioni necessarie per una partecipazione inclusiva e un'atmosfera di supporto.
- **Includere il lavoro di squadra:**
  - Incoraggiare la cooperazione tra i partecipanti per rafforzare lo spirito di squadra.
- **Premi e feedback:**
  - Creare premi interessanti per i partecipanti e fornire un feedback in modo che i partecipanti possano imparare dall'esperienza.
- **Flessibilità:**
  - Siate pronti ad adattarvi alla situazione e ai cambiamenti durante il gioco.

# ESEMPI

## PIATTAFORME DI QUIZ ONLINE

Utilizzate strumenti online come [Kahoot!](#), [Quizizz](#) o [Mentimeter](#) per fare quiz rapidi e interattivi. Trovate domande di diversi livelli di difficoltà e formati (scelta multipla, vero/falso) sull'argomento scelto. Creare un account sulla piattaforma scelta. Scegliete un tema del quiz e fate domande. Condividere il link o il codice di accesso al quiz con i partecipanti.

## PRESENTAZIONI INTERATTIVE

Create una presentazione su una piattaforma come Google Slides, Microsoft PowerPoint, [Canva](#), [Pitch](#), [Prezi](#) con domande a quiz integrate. Aggiungete link a risorse aggiuntive per ulteriori ricerche.

## WORKSHOP ONLINE

Organizzate workshop online tramite videoconferenze ([Jitsi](#), [BigBlueButton](#), [Zoom](#), [Microsoft Teams](#)). Porre domande ai partecipanti durante la chiamata. Attivare la condivisione dello schermo per le immagini. Utilizzare la chat per ulteriori discussioni.



Fonte: Mentimeter

# ANALOGICO

## FATTI

**Età:** 15+

**Numero di partecipanti:** 10-40

**Durata:** 60 - 90 minuti

## OBIETTIVI

Incoraggiare la creatività dei giovani attraverso l'uso di materiali quotidiani per l'apprendimento, la crescita, lo sviluppo personale e il lavoro di gruppo.

## MATERIALI

- Lavagne a fogli mobili
- Carte bianche e colorate (A4)
- Adesivi
- Pennarelli
- Matite

## ISTRUZIONI

- **Adattare il quiz al pubblico:**
  - Considerare il livello di conoscenza e di interesse dei partecipanti per adattare le domande di conseguenza.
  - Se alcuni dei partecipanti sono disabili, create tutte le condizioni necessarie per una partecipazione inclusiva e un'atmosfera di supporto.
- **Includere il lavoro di squadra:**
  - Incoraggiare la cooperazione tra i partecipanti per rafforzare lo spirito di squadra.
- **Premi e feedback:**
  - Creare premi interessanti per i partecipanti e fornire un feedback in modo che i partecipanti possano imparare dall'esperienza.
- **Flessibilità:**
  - Siate pronti ad adattarvi alla situazione e ai cambiamenti durante il gioco.

# ESEMPI

## QUIZ SU CARTA

Create un quiz sui giornali con diverse sezioni e domande varie. Aggiungete elementi divertenti come immagini o puzzle. Distribuite i fogli ai partecipanti e date loro il tempo di completare il quiz. Al termine, controllate insieme le risposte.

## QUIZ IN MOVIMENTO

Create un elenco di domande, ciascuna con 3 possibili risposte. Scrivete le domande su una lavagna a fogli mobili. Individuare 3 aree che rappresentano le possibili risposte. Leggere le domande e le possibili risposte. Lasciate che i partecipanti decidano come rispondere, passando alle aree 1, 2 o 3.

## QUIZ ESPOSITIVO

Organizzate una mostra dove i giovani preparano le domande del quiz e le affiggono come se fosse una mostra. Altri giovani possono visitare la mostra, rispondere alle domande e imparare gli uni dagli altri.



Fonte: Canva AI

# ALL'APERTO

## FATTI

**Età:** 15+

**Numero di partecipanti:** 10-60

**Durata:** 60 - 120 minuti

## OBIETTIVI

I partecipanti sono incoraggiati a pensare e ad essere fisicamente attivi attraverso l'apprendimento condiviso, la cooperazione e la competizione ludica.

## MATERIALI

- Buste con gli incarichi
- Premi per tutti
- Premi per i vincitori
- Kit di pronto soccorso

## ISTRUZIONI

- **Adattare il quiz al pubblico:**
  - Considerare il livello di conoscenza e di interesse dei partecipanti per adattare le domande di conseguenza.
  - Se alcuni dei partecipanti sono disabili, create tutte le condizioni necessarie per una partecipazione inclusiva e un'atmosfera di supporto.
- **Includere il lavoro di squadra:**
  - Incoraggiare la cooperazione tra i partecipanti per rafforzare lo spirito di squadra.
- **Premi e feedback:**
  - Creare premi interessanti per i partecipanti e fornire un feedback in modo che i partecipanti possano imparare dall'esperienza.
- **Flessibilità:**
  - Siate pronti ad adattarvi alla situazione e ai cambiamenti durante il gioco.

# ESEMPI

## POLIGONI DI CONOSCENZA

- Creare un ambiente sicuro e protetto.
- Creare percorsi in uno spazio aperto con ambientazioni che corrispondano alle domande educative.
- Le domande/compiti possono riguardare eventi sportivi o abilità che i partecipanti devono dimostrare. I partecipanti attraversano il percorso e rispondono alle domande in punti prestabiliti.

## CACCIA AL TESORO EDUCATIVA

- Create una “caccia al tesoro” in cui gli indizi sono domande.
- Ogni domanda risolta porta al passo successivo sulla strada per il “tesoro”.
- Porre le domande in diversi luoghi del parco o della natura. Considerate di creare un ambiente sicuro e protetto.





# YOU PART

Engage. Connect. Empower

## PROJECT PARTNERS



This publication was developed with the financial support of the European Union under the Erasmus+ Programme. Its contents are the sole responsibility of the project partners of YOU PART and do not necessarily reflect the views of the European Union. The European Commission is not responsible for any use that may be made of the information it contains.