

MASTER EDER AND HIS PUMUCKL

Group:



S22
T1-3
L5



Chiusura del progetto Compila il modulo di autovalutazione

1. Ti è piaciuto questo progetto?(emoji) /Come ti sei sentito riguardo a questo progetto?(emoji)



2. In quali ambiti hai imparato di più dal progetto? Ordinate le aree numerandole da 1 a 8. (1 indica il massimo e 8 il minimo).

- ☐ Trovare nuove idee nella costruzione di robot
- ☐ Trovare nuove idee nella programmazione
- ☐ Cooperare con i compagni di squadra
- ☐ Imparare a comprendere meglio i testi della storia
- ☐ Trovare modi creativi per sviluppare i personaggi o il background
- ☐ Comunicare in modo efficiente
- ☐ Risolvere problem
- ☐ Discutere e concordare in modo efficiente durante il lavoro di gruppo

3. Qual è stato il tuo più grande successo?(domanda aperta)

4. Qual è stata la tua parte preferita del progetto?(scegliere 1)

- ☐ La lezione di riscaldamento
- ☐ Il trattamento del testo
- ☐ Costruire robot
- ☐ Programmare i robot
- ☐ Rappresentare la storia

MASTER EDER AND HIS PUMUCKL Group:



S22
T1-3
L5



Chiusura del progetto Compila il modulo di autovalutazione

5. Lavoro di gruppo – valuta per favore le seguenti affermazioni

- ☐ Nel nostro gruppo ogni membro aveva la propria responsabilità
- ☐ Ogni membro ha contribuito in egual misura al compito
- ☐ Ho ricevuto aiuto dai miei compagni di squadra ogni volta che ne avevo bisogno
- ☐ Ho ricevuto aiuto dai membri di altre squadre ogni volta che ne avevo bisogno
- ☐ Ho dato aiuto ai miei compagni di squadra ogni volta che ne avevano bisogno
- ☐ Ho dato aiuto ai membri delle altre squadre quando ne avevano bisogno
- ☐ Ho ascoltato le idee degli altri
- ☐ Gli altri hanno ascoltato le mie idee
- ☐ Sono soddisfatto dei prodotti e della presentazione del mio gruppo
- ☐ Mi è piaciuta la presentazione degli altri gruppi

Se potessi cambiare qualcosa nel progetto, cosa cambieresti?
