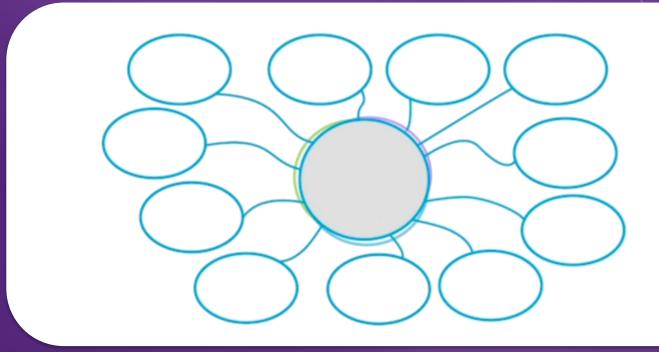


MONITOR INTERATTIVO SMART MX

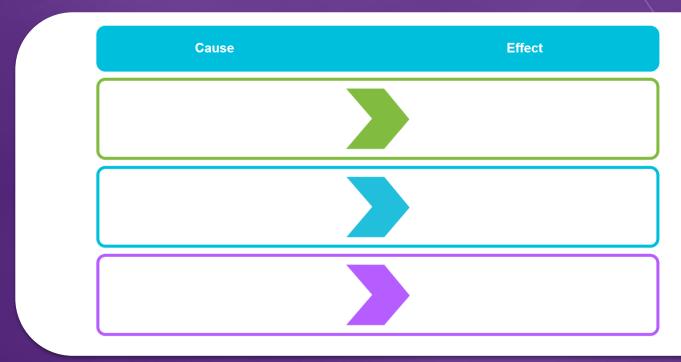
GLI ORGANIZZATORI GRAFICI

WEB DI BRAINSTORMING



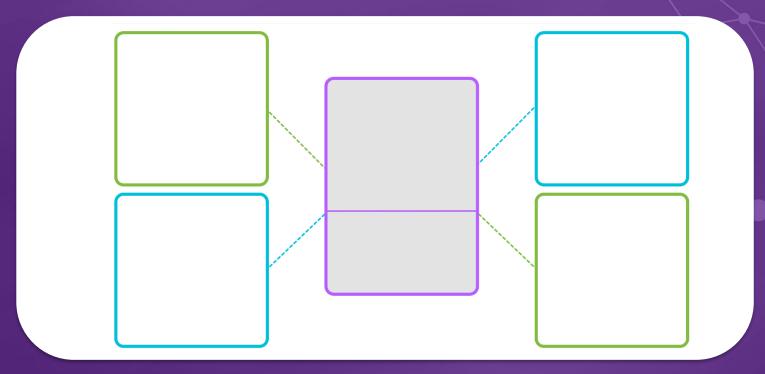
Attiva le conoscenze precedenti e raccogli quante più idee possibili su un argomento chiave

CAUSA - EFFETTO



Gli studenti possono esaminare la relazione causa-effetto tra eventi o idee.

MAPPATURA DEI CONTENUTI



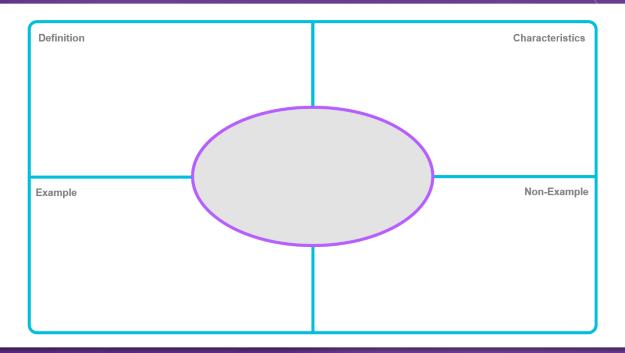
Dai agli studenti una struttura per identificare un tema centrale e dettagli di supporto. Gli studenti possono organizzare il proprio pensiero per evidenziare i dettagli che supportano l'idea o il concetto principale.

CORNELL - PRENDERE APPUNTI

	Name: Date:
Notes:	
Ш	
Ш	
Ш	
Ш	
Ш	
	Notes:

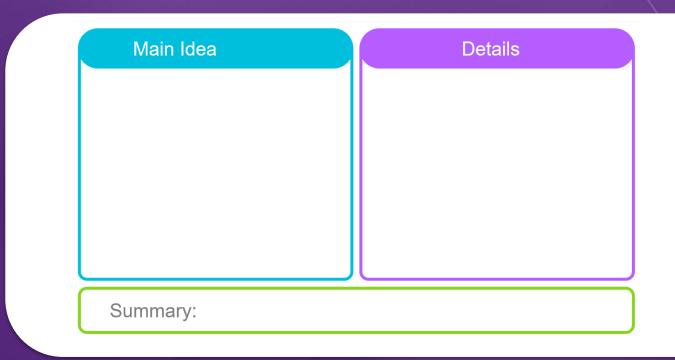
Fornisci agli studenti una struttura per la presa di note incentrata che possano usare per analizzare e valutare informazioni. Gli studenti organizzano e ripercorrono pensieri, idee e domande per stimolare l'apprendimento e la fidelizzazione.

MODELLO FRAYER



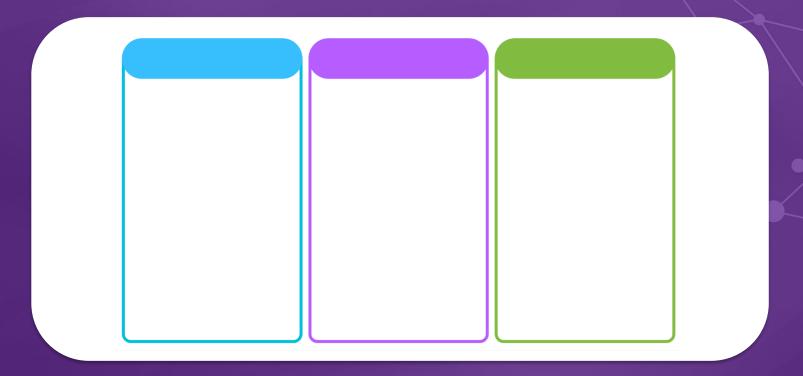
Fornisci uno strumento di sviluppo del vocabolario per approfondire la comprensione di un argomento da parte degli studenti per mezzo di esempi e non esempi, nonché una definizione e un elenco di caratteristiche espresse con le parole degli studenti.

NOTE: 2 COLONNE



Fornisci uno strumento di sviluppo del vocabolario per approfondire la comprensione di un argomento da parte degli studenti per mezzo di esempi, nonché una definizione e un elenco di caratteristiche espresse con le parole degli studenti.

NOTE: 3 COLONNE



Fornisci agli studenti una struttura di pensiero incentrata che possano usare per organizzare e valutare informazioni.

LETTURA DELLA RISPOSTA

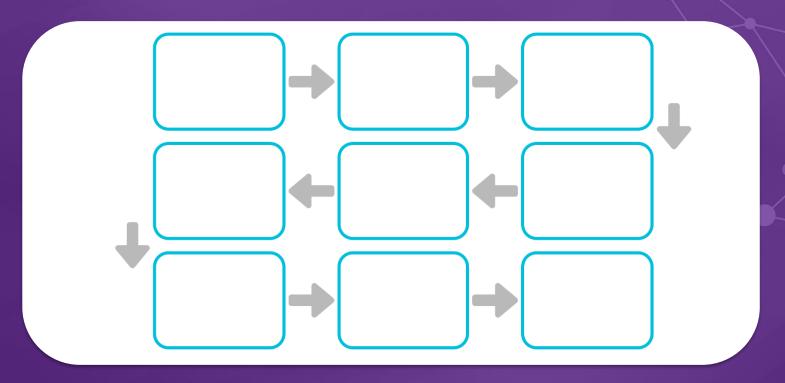
Characters Main character:	Setting Time:
Supporting character:	Place:
F Beginning:	Plot
Middle:	
End:	

Aiuta gli studenti a identificare la struttura e i temi principali (elementi differenti) di una storia. Personaggi: personaggio principale, personaggio di supporto. Contesto: tempo e luogo. Trama: inizio, centro e fine.

Question:		Materials:
Hypothesis:		
Procedures:	Observations:	
Conclusions:		

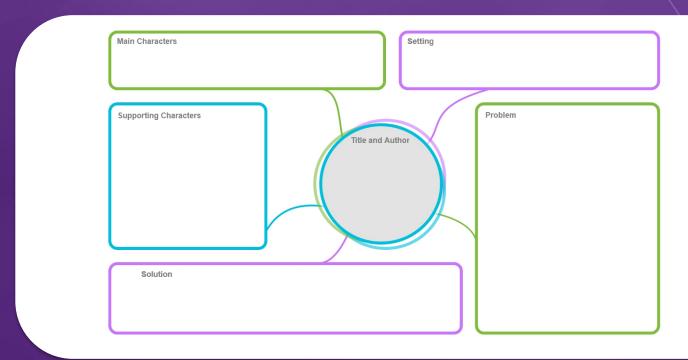
Fornisci agli studenti una struttura per lavorare con il metodo scientifico. Gli studenti possono organizzare i loro pensieri mentre lavorano su un esperimento o in laboratorio.

GRAFICO DI SEQUENZA

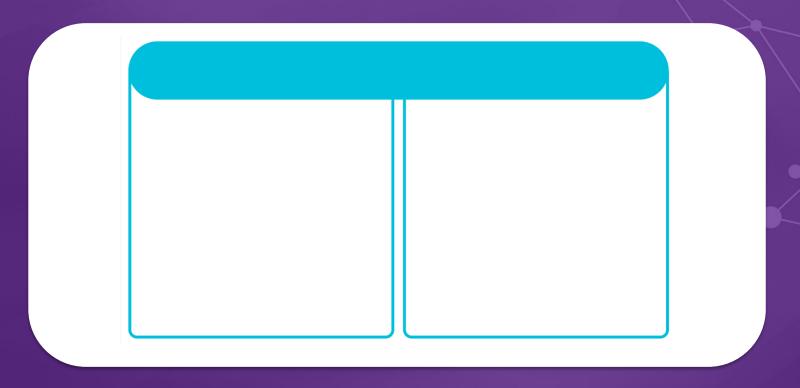


Fornisci agli studenti una struttura per la rappresentazione grafica di una sequenza

STORYMAP

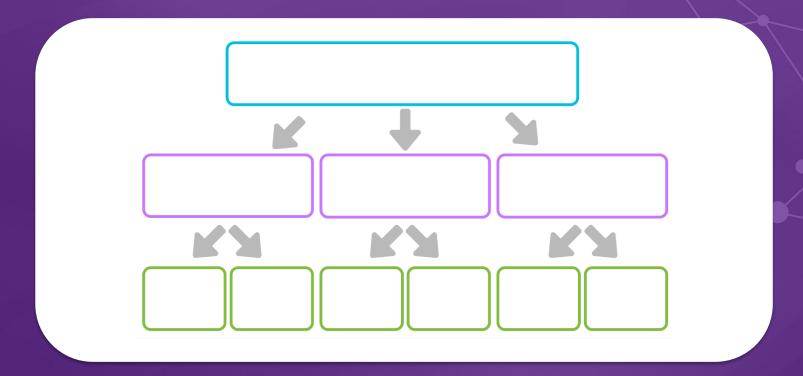


Gli studenti possono identificare gli elementi fondamentali della storia e creare correlazioni significative con la letteratura.



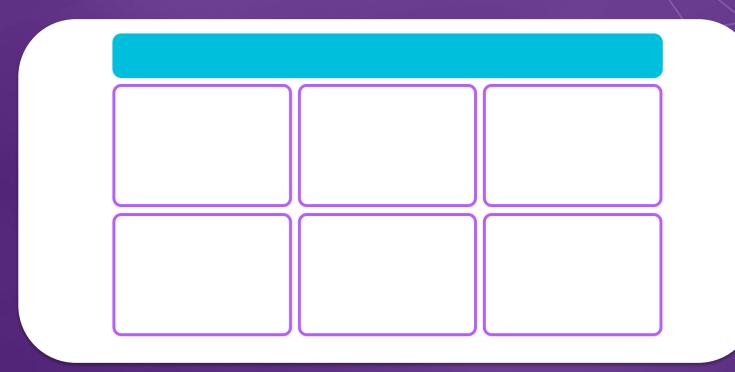
Fornisci agli studenti una struttura di pensiero che possano usare per organizzare e valutare informazioni. Gli studenti possono confrontare due idee

STRUTTURA AD ALBERO



Fornisci una struttura per la rappresentazione grafica di un sistema o una sequenza. Gli studenti possono iniziare da un argomento e passare ai dettagli e ai temi secondari.

TABELLA: SEI CASELLE



Fornisci agli studenti una struttura per organizzare e valutare informazioni. Gli studenti possono realizzare lo storyboard, classificare o ordinare le informazioni in sei caselle.



Fornisci agli studenti due colonne per organizzare e valutare informazioni.

TABELLA: 3 COLONNE



Fornisci agli studenti tre colonne per organizzare e valutare informazioni.

TABELLA: 4 COLONNE



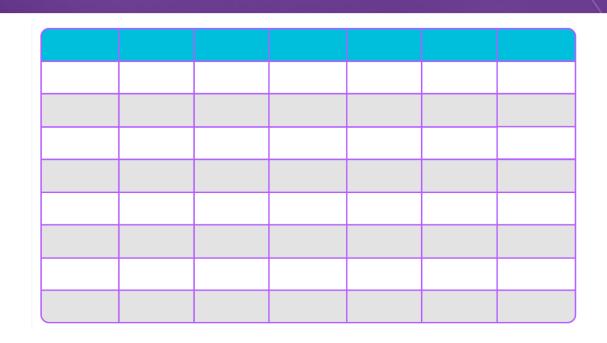
Fornisci agli studenti quattro colonne per organizzare e valutare informazioni.

TABELLA: DEFINIZIONE



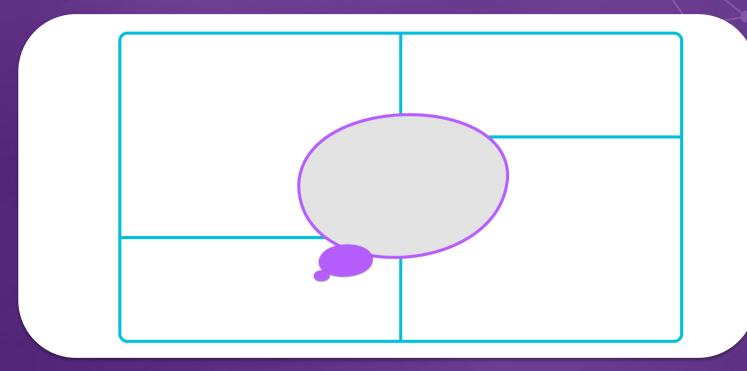
Fornisci agli studenti una struttura per organizzare e valutare informazioni, come termini di vocabolario.

TABELLA: GRIGLIA



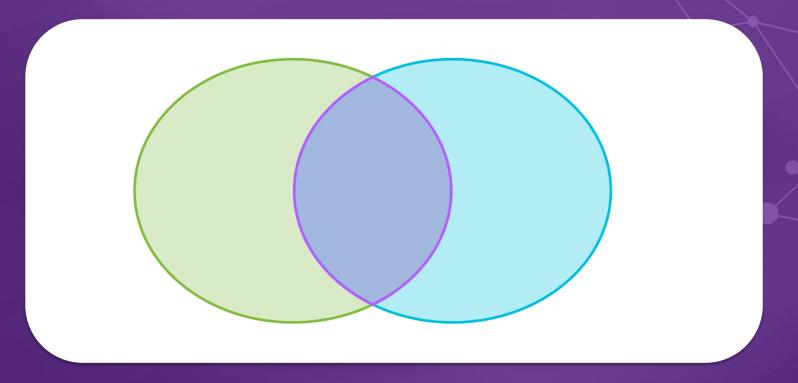
Fornisci agli studenti una griglia da usare per organizzare e valutare informazioni, come definizione degli obiettivi, rilevamento dei dati, grafici a barre, ecc.

CORNICE DI PENSIERO



Fornisci agli studenti una struttura di analisi che consenta loro di approfondire la loro comprensione di un argomento incoraggiandosi a suddividerlo in componenti.

DIAGRAMMA DI VENN



Gli studenti possono confrontare e contrastare due argomenti o idee per vedere dove si sovrappongono e dove differiscono.