

*Presentazione del libro*

# **Sfidante**

*Vittoria Paradisi*

## **Mi presento... in poche parole**

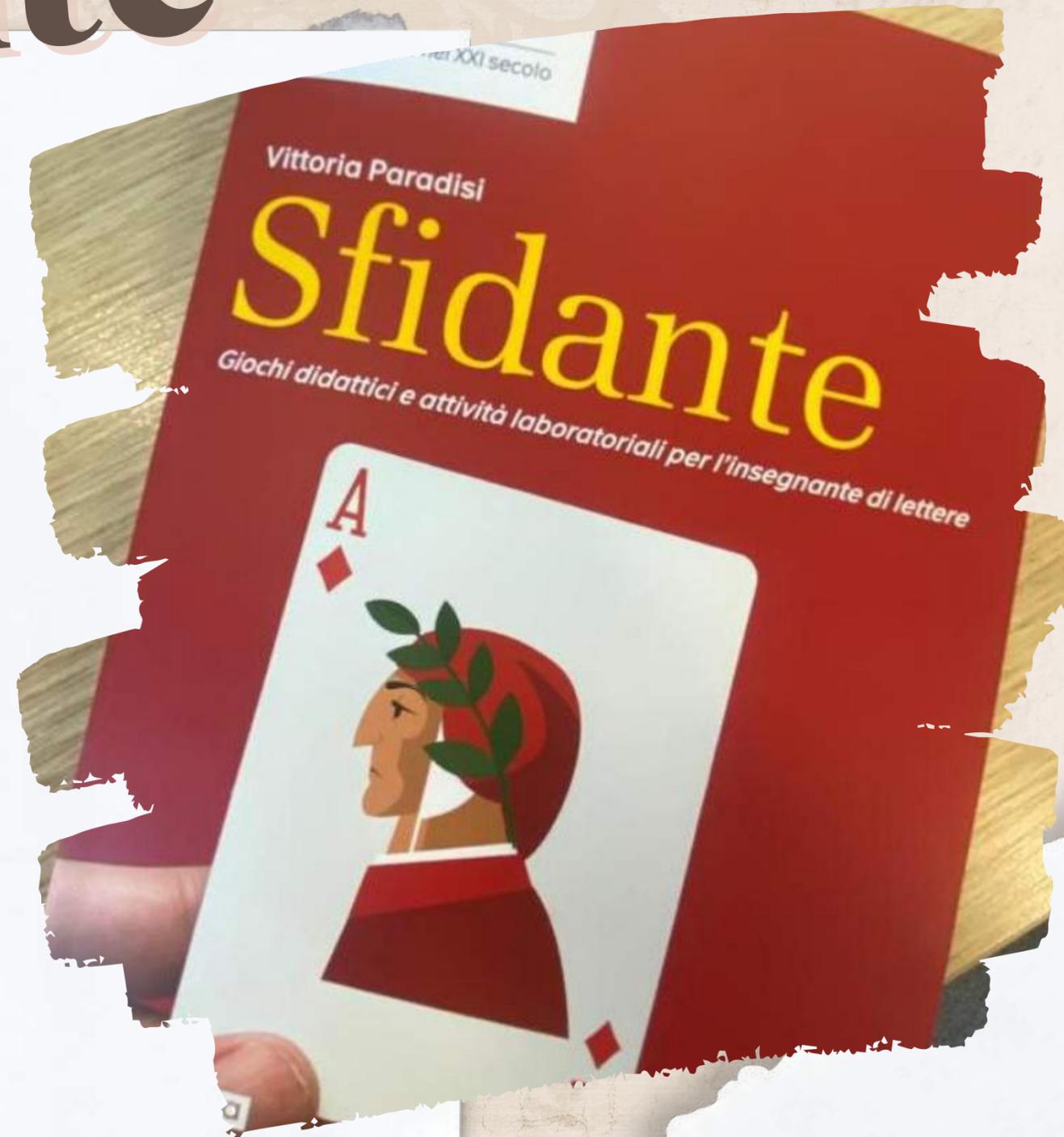
- una persona curiosa
- docente di lettere e di sostegno
- formatrice

Per saperne di più  
[vittoriaparadisi.it](http://vittoriaparadisi.it)



# Sfidante

Frutto dei miei ultimi dodici anni di lavoro, nasce con l'intento di fornire indicazioni di lavoro e attività applicabili subito in classe e/o personalizzabili.



**La mia esperienza con il digitale...**  
**una “conversione” forzata**

2012: coordinatrice di una  
classe digitale sperimentale  
con metodo Byod

Tablet... questi sconosciuti

Panico!

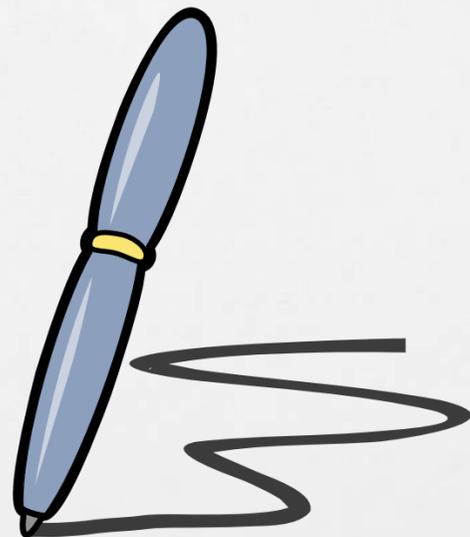
**presso l'Ic “Leopardi”  
di Saltara (PU)  
diretto da un Dirigente  
“illuminato”,  
Paolo Oliveri**



## 3 step

1' Formazione su aspetti tecnici

2' Sostituzione di parte del cartaceo con il digitale



3' Presa di consapevolezza: il grande rischio dell'introduzione del digitale a scuola è quello di fare "cose vecchie"

(lezione frontale, didattica trasmissiva) con "strumenti nuovi".

***Necessità di impostare il lavoro in modo diverso, non solo con le classi digitali***



# **Formazione e sperimentazione di metodologie didattiche innovative, di siti, di app, di ambienti di apprendimento...**

Peer education, cooperative, gamification, classe capovolta, debate, eas, digital storytelling, scrittura creativa, jigsaw, ...

Classi virtuali, repository, siti per creazione di presentazioni, video, manifesti, quiz online, ...

Tramite formazione/  
aggiornamento continuo

Per imitazione

Per tentativi ed errori

Facendo squadra con alunne/i



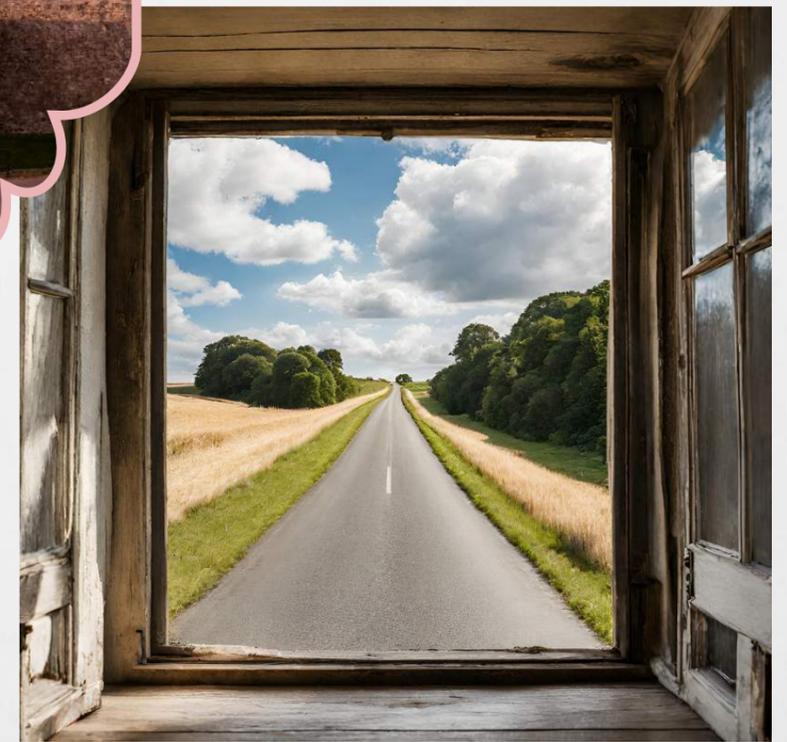
# Scuola a un bivio, ieri come oggi



Fortezza Bastiani

o

Finestra aperta?



# **Rivoluzioni epocali**

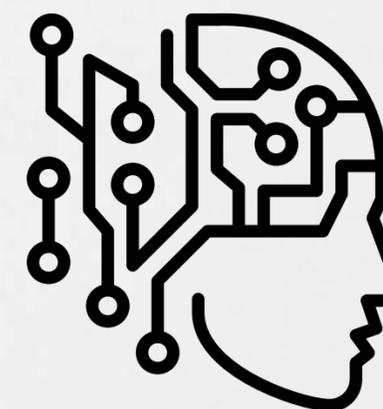
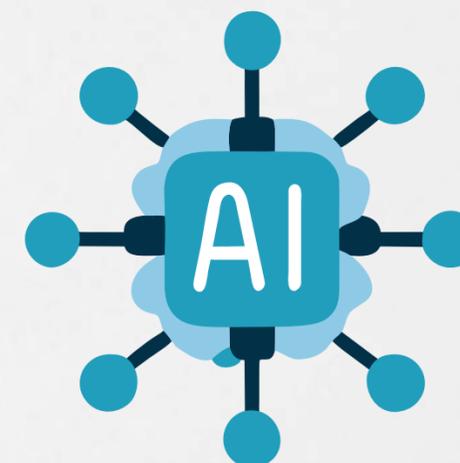
**Possibilità per tutti  
non solo di fruire  
ma anche  
di immettere  
contenuti sul web**

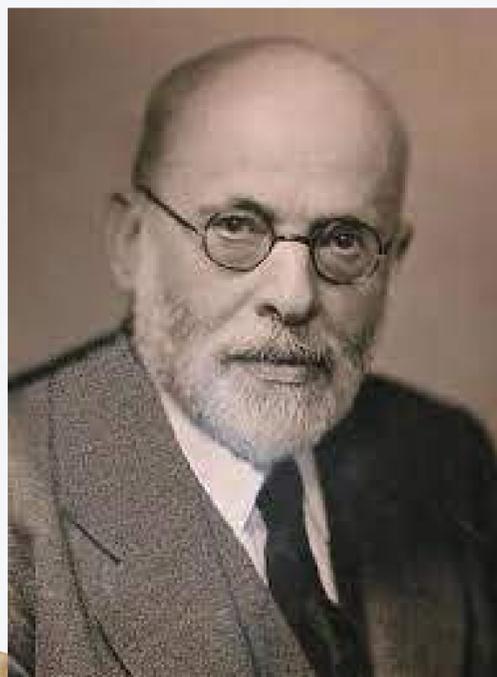
**L'intelligenza  
artificiale**



## Ogni docente deve

Farsi carico della necessità, in un contesto sociale in forte e rapido mutamento, di una scuola che sappia cambiare altrettanto velocemente per accompagnare i ragazzi verso strade sempre meno definite e prevedibili.





**“La cultura è  
quanto rimane in noi  
dopo che abbiamo  
dimenticato  
tutto quello  
che avevamo imparato”  
(Gaetano Salvemini)**

Competenza: comprovata  
capacità di utilizzare conoscenze,  
abilità e capacità personali,  
sociali e/o metodologiche, in  
situazioni di lavoro o di studio e  
nello sviluppo professionale e  
personale.

(RACCOMANDAZIONE DEL  
PARLAMENTO EUROPEO E DEL  
CONSIGLIO  
del 23 aprile 2008)



# Dopo “l’abbuffata”, la selezione!

- Classe capovolta
- Didattica per competenze
- Gamification
- Compiti autentici
- Uso mirato delle tecnologie



# Il mio modo di lavorare si basa su

- selezione dei contenuti
- riduzione della lezione frontale  
(anche grazie all'anticipazione dei contenuti tramite la classe capovolta)
- lavoro in classe su indicazioni precise fornite tramite ambienti di apprendimento virtuali



- elementi di sfida/gamification
- svolgimento di compiti autentici creativi
- continua autovalutazione e riflessione metacognitiva



# Obiettivi: 1. costruire fiducia e rispetto

Docente: Né amico né giudice  
(non giustifica / non è indifferente)

Propone attività stimolanti, creative e impegnative  
selezionando gli strumenti in modo non dogmatico  
e rigido ma aperto e critico

Incoraggia lo svolgimento delle consegne in  
autonomia, insegna agli alunni ad autovalutarsi  
proponendo prospettive di miglioramento



## Obiettivi: 2. lo studente attivo

- **apprendimento attivo e partecipato**, anche attraverso la **gamification**
- **compito autentico**: studentesse e studenti non ripetono quanto appreso ma lo rielaborano per creare un prodotto nuovo e originale
- **autovalutazione**: studenti e studentesse partecipano al lavoro di correzione, di autovalutazione, di individuazione delle prospettive di miglioramento



## **Obiettivi: 3. lo studente competente**

### ***Autonomia e responsabilità***

Attività che rendano gli studenti consapevoli, protagonisti e capaci di autovalutarsi e orientare il proprio apprendimento

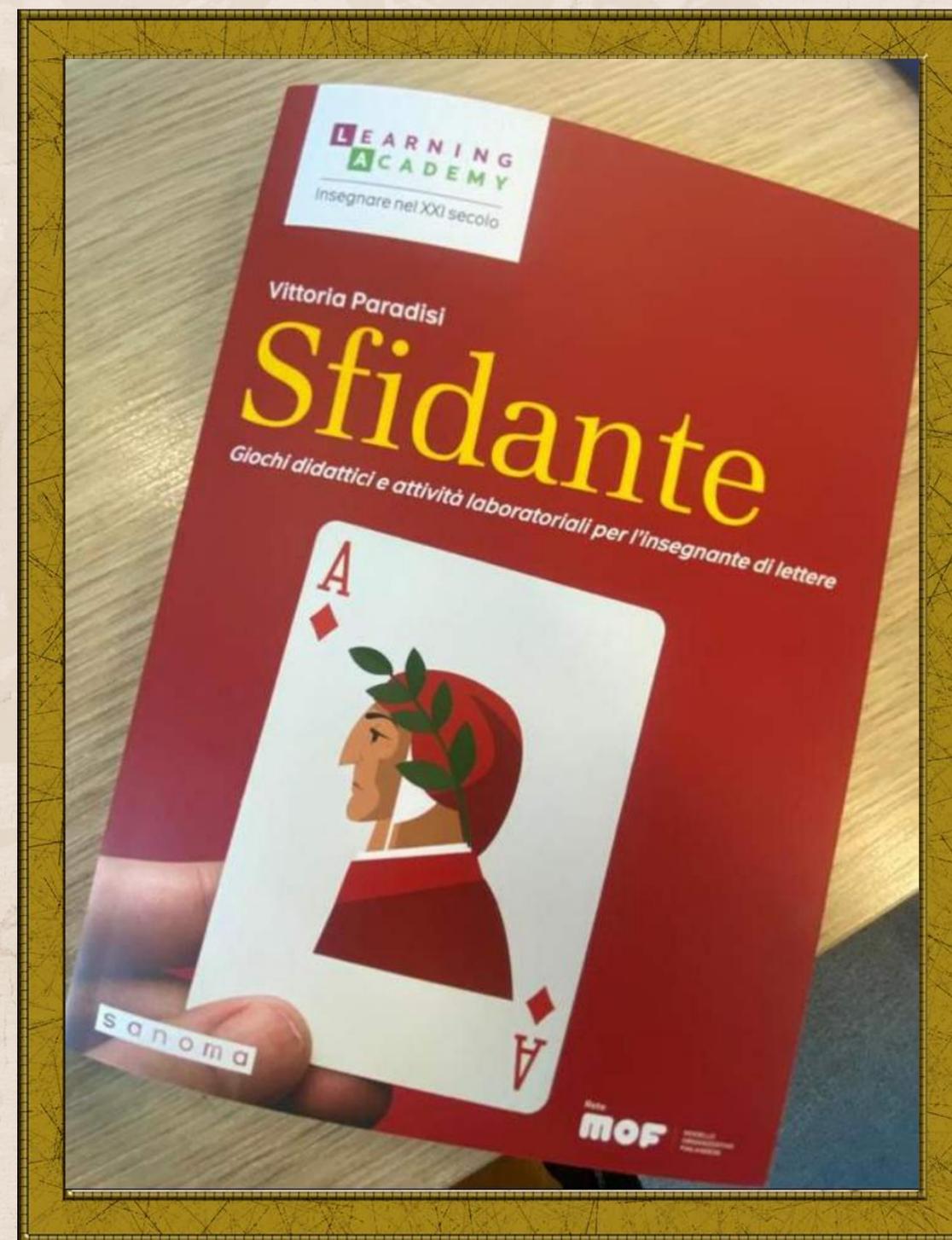
Non formare dei “bravi esecutori” ma persone critiche e umanamente solide



**“  
La vera valutazione è quella  
che apre, non quella che chiude  
”**

## Il contenuto del libro

- una sezione introduttiva
- una sezione operativa
  - Giochi ed escape game
  - Mani in pasta
- un'appendice finale, La cassetta degli attrezzi



# “Giochi ed escape game”

attività incentrate sulla gamification, utili per i docenti che vogliono somministrare ai propri alunni giochi didattici, escape game e diverse tipologie di sfide personalizzabili

- **3 giochi da tablet**
- **9 escape game**
- **6 attività analogiche**

- 
- Con relativi obiettivi**
- **punti di forza**
  - **contesto di utilizzo**
  - **istruzioni**
  - **griglia di valutazione**

# “Mani in pasta”

contenente

**15 compiti autentici:**

***videopoesie, infografiche,***

***percorsi emotivi virtuali,***

***lapbook, mostre virtuali,***

***libri e riviste digitali, ...***

## Con relativi

- **obiettivi**
- **suggerimenti per svolgere il percorso didattico antecedente al compito autentico**
- **consegna da fornire ad alunne e alunni**
- **checklist di autovalutazione per alunne e alunni**
- **griglia di valutazione per il docente**

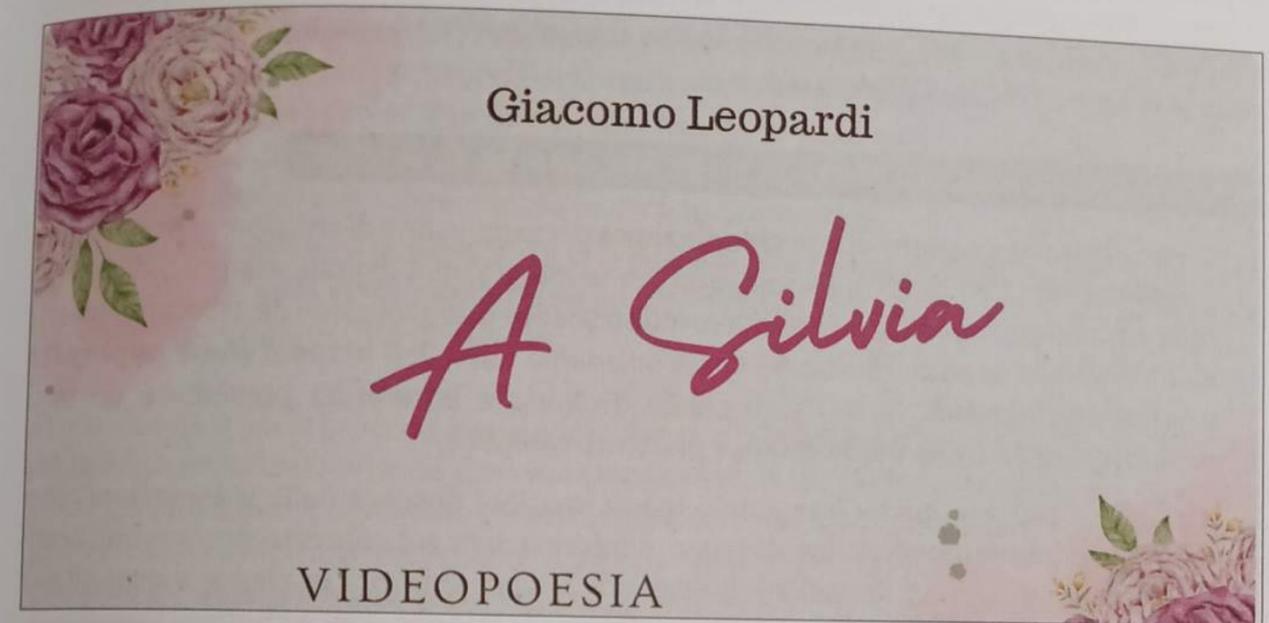


Per ogni gioco  
e per ogni compito  
autentico è presente il link  
al modello già pronto e al  
modello modificabile



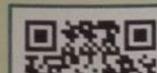
## A Silvia. Dalla poesia alla videopoesia

Classe terza



Materia	italiano
Argomento	Giacomo Leopardi, A Silvia
Obiettivi	competenza alfabetica funzionale, competenza digitale, competenza imprenditoriale, competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Modalità	lavoro individuale
Tempi	2 ore a scuola + conclusione lavoro a casa + 1 ora di socializzazione e valutazione collettiva a scuola
Applicazione	Canva o Genially

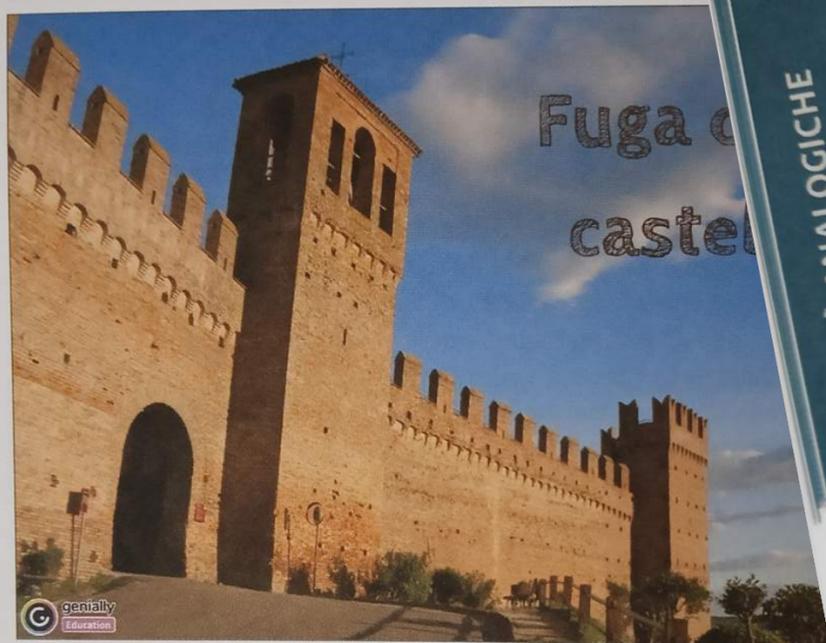
Lo studio di Giacomo Leopardi rischia sempre di lasciare gli alunni con una visione stereotipata dell'autore e della sua immensa opera poetica, che purtroppo finisce spesso per essere ingabbiata nelle consuete definizioni che ancora oggi ritroviamo nei libri di testo: "pessimismo storico", "pessimismo individuale" e "pessimismo cosmico" in primis. Spesso i ragazzi si fanno l'idea che Leopardi sia un autore difficile, ostico e distante da loro. Che cosa può "dire" un autore così ai nostri giovani, oggi?



Inquadra il QRcode per visualizzare un modello grafico già pronto, creato con Canva. Cliccando su "Usa il modello per un nuovo progetto" potrai modificarlo.

## Fuga dal castello

Classe prima



Materia	storia
Argomento	feudalesimo
Obiettivi	conoscere e comprendere aspetti e strutture dei mondi europei studiati, saper leggere e interpretare le fonti, capacità decisionale, problem solving, competenze relazionali, teamworking nella modalità a squadre
Modalità	gioco individuale o a squadre
Applicazione	Genially



Inquadra il QrCode per visualizzare la versione definitiva del gioco e quella modificabile.

## Caccia al tesoro pluridisciplinare

Classe seconda/terza

Materia	italiano e storia
Argomento	storia moderna e contemporanea, i verbi passivi, conoscere personaggi ed eventi fondamentali della lingua, in storia moderna e contemporanea, competenza alfabetica funzionale, competenza personale e sociale, competenza di cittadinanza
Obiettivi	riconoscere le principali strutture della lingua, in storia moderna e contemporanea, competenza alfabetica funzionale, competenza personale e sociale, competenza di cittadinanza
Modalità	gioco a squadre

La caccia al tesoro è sempre apprezzata tantissimo perché stimola l'attività e l'interesse. La versione proposta qui di seguito, piuttosto semplice, ha la possibilità di far muovere i ragazzi, affinché possano essere "complici" per farsi consegnare ogni volta una busta diversa. Personalmente preferisco strutturare la caccia al tesoro in un percorso a tappe, svolgendo due materie (italiano e storia) ma è possibile rivoltare le tappe di tipo diverso.

Avendo proposto in un laboratorio pomeridiano, in cui ho molto contenuto, ho scelto di formare 3 gruppi denominati A, B e C. In un gruppo classe più numeroso basta semplicemente assegnare un gruppo classe più numeroso basta semplicemente a seconda delle conseguenze, dei quesiti.

### PREPARAZIONE DEL MATERIALE IN ANTICIPO DA PARTE DELL'INSEGNANTE

L'insegnante crea alcuni quiz (con un numero di copie da decidere) da essere svolti in momenti diversi da ciascun gruppo. In questo caso, l'attività è un gioco storico riguardante le date importanti della storia italiana: il gruppo A si cimenta con la compilazione di una tabella con la grammatica e così via.

### Percorso del gruppo A

**Busta 1** (fornita dal docente a inizio gara)  
**Gioco storico con le date**  
 Fate la somma di queste date:

- Rivoluzione americana;
- Rivoluzione francese;
- Unità d'Italia.

ATTIVITÀ ANALOGICHE  
ITALIANO E STORIA

ESCAPE GAME - ITALIANO

In questo escape game uno studente affamato dovrà guadagnarsi la cena! La sua astuta mamma, infatti, ha escogitato un metodo per costringerlo a ripassare la Divina Commedia: solo al termine del gioco, l'alunno si potrà gustare il meritato pasto.

### CONTESTO DIDATTICO

Personalmente lo propongo:

- una prima volta come attività di verifica formativa dopo aver lavorato su Dante e la Divina Commedia con il metodo "flipped classroom" (brevi video e materiale da studiare a casa con conseguente rielaborazione a scuola), da affiancare all'attività SfiDante (► *Giocchi da tablet*, p. 31);
- come ripasso, consolidamento e recupero, dopo aver affrontato l'analisi di alcuni passi dell'opera, anche prima di un'attività di verifica sommativa;
- come attività di ripasso e raccordo all'inizio della classe terza.

### COME SI GIOCA

Nel gioco è presente una ricca carrellata di esercizi che si dividono in base alle tre Cantiche: Inferno, Purgatorio e Paradiso.

**Prima Cantica** L'alunno/a deve risolvere un cruciverba sull'Inferno dantesco per ottenere un indizio utile a individuare la parola chiave necessaria per proseguire e rispondere alle domande successive (Figure 1 e 2).

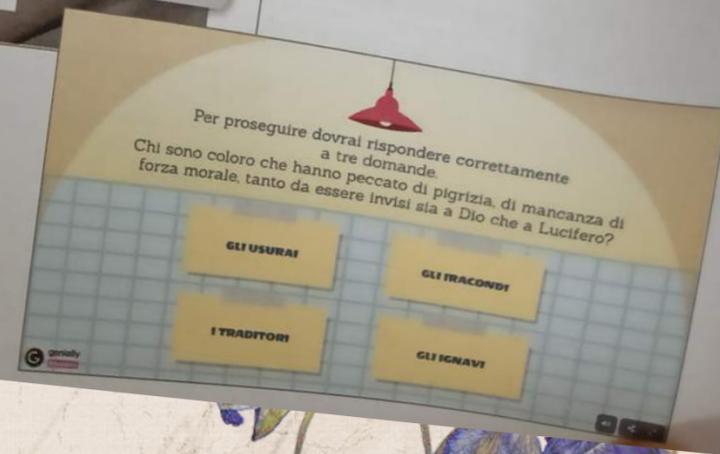
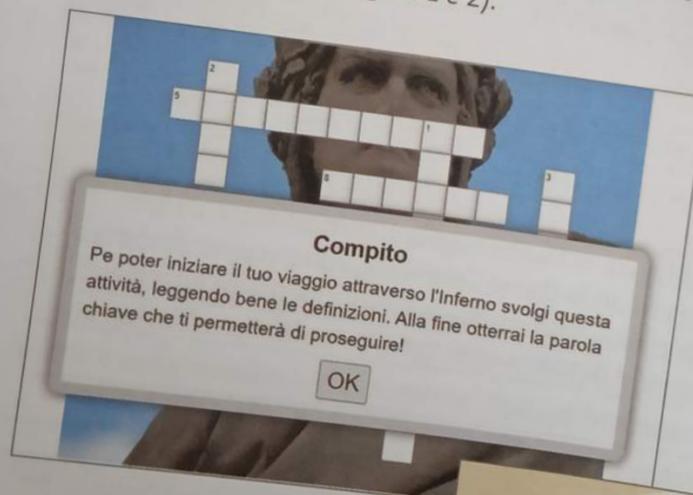


FIGURE 1 e 2. Le schermate relative al cruciverba e ad alcune domande a scelta multipla sulla prima Cantica.



**MOF**

**MODELLO ORGANIZZATIVO FINLANDESE**

**SCUOLA CAPOFILA**

**OMNICOMPRENSIVO “DELLA ROVERE”**

**DI URBANIA**





**Grazie per  
l'attenzione**  
[www.vittoriaparadisi.it](http://www.vittoriaparadisi.it)