



Documento di progettazione e condivisione dell'attività didattica



Boosting Digital
Capacity





Lettori in gioco

Un torneo di lettura interclasse per le seconde medie, basato sulla conoscenza approfondita di una selezione di libri assegnati. L'attività ha culminato in una gara a quiz a punti, volta a stimolare la lettura, la comprensione del testo e lo spirito di squadra e di sana competizione. La classe vincitrice ha poi creato un podcast radiofonico per raccontare l'esperienza e "intervistare" due dei libri protagonisti.

Classi seconde della Scuola Secondaria di I grado

Discipline coinvolte:

- Italiano
- Educazione civica
- Tecnologia

Attività progettata nell'a.s. 2024-2025
dalla Commissione Biblioteca della scuola secondaria di
I grado dell'I.C. Antonelli Casalegno di Torino

Obiettivi



Obiettivi di apprendimento

Al termine dell'attività, gli studenti saranno in grado di:

- Leggere e comprendere testi letterari di diversi generi (giallo, avventura, formazione).
- Memorizzare dettagli significativi di trame, personaggi e ambientazioni.
- Formulare e rispondere a domande relative al contenuto dei libri letti.
- Collaborare in squadra per raggiungere un obiettivo comune.
- Sviluppare uno spirito di sana competizione e rispettare le regole di una gara.
- Riflettere sul piacere e l'importanza della lettura come "stile di vita" e fonte di crescita personale.
- Comunicare l'esperienza e le riflessioni attraverso la produzione di un podcast radiofonico (per la classe vincitrice).

Al termine dell'attività gli studenti conosceranno:

- I sette libri selezionati per il torneo (Cuori di Carta, L'occhio del Lupo, Sophie sui tetti di Parigi, Il Mastino dei Baskerville, Star Girl, Il Principe della Nebbia e 'O Mae' - Storia di Judo e di camorra).
- Le regole del torneo di lettura e i criteri di assegnazione dei punti.

Metodologie e valutazione



Metodologie didattiche

Seleziona le **metodologie** più adatte per raggiungere gli obiettivi di apprendimento:

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Apprendimento cooperativo | <input checked="" type="checkbox"/> Peer tutoring |
| <input type="checkbox"/> Debate | <input type="checkbox"/> Problem-based learning |
| <input type="checkbox"/> Didattica laboratoriale | <input checked="" type="checkbox"/> Project-based learning |
| <input checked="" type="checkbox"/> Gioco di ruolo | <input type="checkbox"/> Altro: |
| <input type="checkbox"/> Lezione frontale | |

Cosa valutare

Per valutare l'attività **osserva**:

- La partecipazione attiva degli studenti alla lettura dei libri assegnati.
- La capacità di rispondere correttamente alle domande durante il torneo.
- Lo spirito di collaborazione e il rispetto delle regole di gioco all'interno dei gruppi.
- L'entusiasmo e l'interesse dimostrati verso la lettura.

Puoi valutare l'attività **mediante**:

1. Punteggi ottenuti durante il torneo.
2. Osservazione diretta della partecipazione e dell'interazione degli studenti.
3. Valutazione della comprensione dei testi attraverso discussioni o brevi elaborati.



Preparazione

Durata

Durata dell'anno scolastico (fase di lettura) + 2-3 ore per il torneo + 2-3 ore per la produzione del podcast (per la classe vincitrice)

Setting d'aula

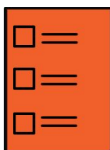
Aula classe per la fase di lettura e preparazione. Palestra o aula magna per il torneo. Laboratorio di web radio o aula attrezzata per la produzione del podcast.

Tecnologie e strumenti

I 7 libri selezionati (più copie per ogni classe), schede di monitoraggio della lettura (per docente o studenti), proiettore e schermo (per le domande del torneo), microfoni e attrezzatura per web radio (per il podcast), computer con software di editing audio (per il podcast), lavagna/cartelloni per la classifica.

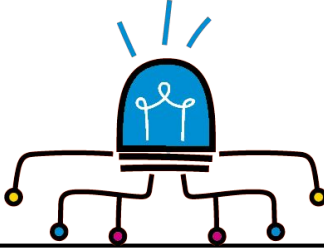
Cosa è necessario fare prima dell'attività

- Selezionare e reperire i 7 libri per tutte le classi seconde.
- Definire le regole chiare del torneo e il sistema di punteggio.
- Preparare le domande per il torneo, suddividendole per tipologia e difficoltà.
- Organizzare la logistica del torneo (spazi, turni delle classi).
- Preparare l'attrezzatura per la web radio per il podcast finale.



Scaletta

Durata	Azioni docente e studente	Strumenti necessari
	<p>Pianificazione iniziale e selezione dei libri: Il docente introduce l'idea del torneo e presenta i sette libri scelti (Cuori di Carta, L'occhio del Lupo, Sophie sui tetti di Parigi, Il Mastino dei Baskerville, Star Girl, Il Principe della Nebbia e 'O Mae' - Storia di Judo e di camorra). Si discutono le aspettative e le regole del gioco. Ogni studente sceglie almeno un libro da leggere.</p>	
	<p>Fase di lettura individuale e condivisione in classe: Gli studenti leggono autonomamente i libri scelti. In classe, vengono organizzati momenti di discussione per condividere impressioni, riassunti e curiosità, facilitando anche lo scambio dei libri tra i compagni. Alcuni studenti sono incaricati di monitorare chi legge quale libro.</p>	
	<p>Preparazione al Torneo: A ridosso del torneo, le classi ripassano insieme i contenuti dei libri. Possono essere organizzate piccole simulazioni di quiz o ripassi mirati per consolidare le conoscenze.</p>	
	<p>Il Torneo di Lettura (in palestra): Le classi si riuniscono in palestra. Il docente, coadiuvato da studenti o altri docenti, conduce il quiz. Vengono poste domande di diversa tipologia (es. "Chi dice questa frase?", "Da che libro è tratta questa affermazione?", "Di che libro è il luogo descritto?"). I punti vengono assegnati e la classifica aggiornata in tempo reale, mantenendo la suspense.</p>	
	<p>Annuncio del vincitore e celebrazione: Alla fine del torneo, viene annunciata la classe vincitrice. Seguono festeggiamenti e un momento di riflessione collettiva sull'esperienza e sull'importanza della lettura.</p>	
	<p>Produzione del Podcast (solo classe vincitrice): I membri della classe vincitrice collaborano con il docente per creare un podcast radiofonico. Discutono l'esperienza del torneo, i libri letti e preparano un'intervista simulata con due dei libri protagonisti ("Il Mastino dei Baskerville" e "Star Girl"). Registrano le voci e curano l'editing audio per la messa in onda sulla web radio scolastica.</p>	

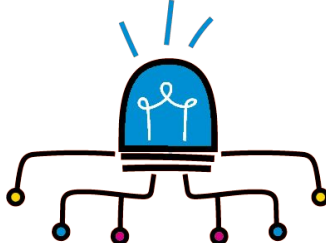


Condivisione di materiali prodotti

Link del podcast creato dalla classe vincitrice:

<https://www.youtube.com/watch?v=h0JFSsl8CrA>

Attenzione: non è possibile caricare immagini che raffigurino persone riconoscibili, i contenuti che non rispettano questa condizione verranno rimossi.



Consigli e note

Consigli per i colleghi:

- La scelta dei libri è cruciale: bilanciare generi e difficoltà per mantenere l'interesse di tutti.
- Delegare responsabilità agli studenti (come monitorare le letture o preparare parte delle domande) aumenta il loro coinvolgimento.
- Creare un'atmosfera di suspense e sana competizione è fondamentale per il successo del torneo.
- Il podcast finale è un ottimo modo per consolidare l'apprendimento e valorizzare la vittoria, offrendo una produzione creativa.
- Considerare la possibilità di invitare un autore o un libraio per un incontro con gli studenti.

Idee, libri, siti web e app consigliati:

- App per la registrazione e l'editing audio-
- Piattaforme per quiz interattivi (es. Canva, Kahoot!, Quizizz) per la gestione delle domande del torneo.
- Siti web o blog di recensioni di libri per ragazzi per spunti su future letture.
- "La lettura non è solo un hobby, è uno stile di vita che rafforza sia la mente che lo spirito!" (cit. dal testo).
- "Leggere può creare indipendenza!!!".



POST-IT

Licenze



CC BY-NC-SA
Attribuzione - Non Commerciale -
Condividi allo Stesso Modo