Titolo dell'attività:
SCRITTORI DI SFIDE

L'attività costituisce un **compito di realtà** con l'obiettivo che gli alunni possano divenire da fruitori a **creatori di contenuti digitali**. Attraverso una cornice narrativa (*gamification*), gli studenti ricevono messaggi periodici da "Wordwall" (l'applicazione stessa) che li invita ad accettare la sfida ad incrementare il proprio database con quiz relativi a matematici originali.

Destinatari: Seconda C e Terza B Primaria (Attività Interdisciplinare e Interclasse)

Discipline coinvolte:

- ITALIANO
- MATEMATICA
- TECNOLOGIA

Attività progettata nell'a.s. 2025-2026 da:
plesso FONTANA IC - Gino Strada, Torino

Obiettivi*

Competenze attese:

Al termine dell'attività, l'alunno dimostra di:

- **Competenza Alfabetica Funzionale**: Saper comunicare informazioni logiche in modo chiaro e adattare il registro linguistico al destinatario (i compagni).
- **Competenza Matematica:** Risolvere problemi in contesti reali, analizzando situazioni e traducendole in modelli logico-matematici.
- **Competenza Digitale**: Produrre contenuti digitali originali, comprendendo la relazione tra input (testo scritto) e output (quiz funzionante).
- **Competenza Personale e Sociale**: Collaborare in gruppi eterogenei (2ª e 3ª) accettando il feedback e fornendo consigli costruttivi.

Obiettivi disciplinari:

ITALIANO (Scrittura e Comunicazione)

- Scrivere testi chiari e coesi legati a scopi specifici (testo regolativo/logico).
- Revisionare il proprio testo in base ai consigli ricevuti per migliorarne la leggibilità.
- Intervenire in una discussione di gruppo (Circle Time) rispettando i turni e portando contributi pertinenti.

MATEMATICA (Numeri e Problemi)

- Formulare problemi a partire da situazioni reali o contesti narrativi.
- Verificare la coerenza tra i dati forniti e la domanda posta.

TECNOLOGIA / DIGITALE (Coding e Media)

- Utilizzare applicazioni web per la creazione di contenuti didattici.
- Comprendere il concetto di "collegamento" (link) e la sua rappresentazione fisica (QR Code).
- Sperimentare il "debugging": individuare e correggere un errore di funzionamento in un prodotto digitale.

*presi dal curricolo verticale d'Istituto, Indicazioni Nazionali e Competenze Chiave europee

Prerequisiti:

Si esplicitano i prerequisiti necessari distinti per classe e di interclasse

1. Ambito Matematico (Logica e Problem Solving)

- **Classe 2ª:**
  - Saper distinguere tra testo narrativo e testo numerico.
  - Riconoscere la struttura base di un problema semplice
  - Conoscere il significato operativo di addizione e sottrazione.
- **Classe 3ª:**
  - Saper individuare dati utili, inutili o mancanti in un testo.
  - Conoscenza delle quattro operazioni e della loro funzione logica.
  - Capacità di formulare una domanda coerente rispetto ai dati forniti.

2. Ambito Linguistico (Italiano)

- **Competenze comuni (2ª e 3ª):**
  - Saper scrivere semplici frasi sintatticamente corrette
  - Capacità di rispettare la successione temporale e logica di un testo.
  - Uso dell'h, e congiunzione ed è verbo, uso del punto e del punto interrogativo.
- **Specifico 3ª:** * Capacità di sintesi e revisione del testo per eliminare ambiguità.

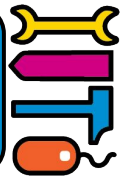
3. Ambito Digitale (Tecnologico)

- Saper utilizzare i tasti principali della tastiera (lettere, numeri, barra spaziatrice, invio).
- Conoscere le funzioni base di navigazione (cliccare, trascinare elementi sullo schermo).
- Avere familiarità con l'ambiente della LIM o dei tablet/PC di classe.
- Saper collaborare in piccoli gruppi rispettando i turni nell'uso dello strumento tecnologico.

4. Ambito Relazionale (Trasversale)

- Saper ascoltare le idee dei compagni durante il lavoro di gruppo.
- Essere disposti a ricevere osservazioni (feedback) sul proprio lavoro senza vissuti negativi.

Metodologie e valutazione



Metodologie didattiche

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

- ❑ Apprendimento cooperativo
- ❑ Debate
- ❑ Didattica laboratoriale
- ❑ Gioco di ruolo
- ❑ Lezione frontale
- ❑ Peer tutoring
- ❑ Problem-based learning
- ❑ Project-based learning
- ❑ Altro: .....

Valutazione

La valutazione si articolerà su tutto il processo per appurare i livelli di competenza e gli obiettivi disciplinari previsti ma sarà di tipo formativo sulla base di quanto segue.

La valutazione formativa (Valutazione *per* l'apprendimento) si esplicita sulla base delle seguenti modalità **durante** tutto il percorso, fondandosi su

- **Feedback tra pari (Peer Feedback):** Presente nel 3° e 4° incontro. Indicatoro ovvero cosa osservare nei bambini

Capacità Critica Riescono a individuare un errore nel testo di un compagno senza sminuirlo?

Accoglienza del Feedback Come reagisce il gruppo che riceve un consiglio? Modifica il testo?

- **Autovalutazione:** Riflessione sui propri errori durante la fase del collaudo dei testi prodotti da ciascun gruppo e sull'attività complessiva
- **Trasparenza degli obiettivi:** I messaggi di Wordwall fungono da "rubrica" implicita delle consegne, per l'esplicitazione chiara dell'obiettivo da raggiungere in ogni incontro

Preparazione

Spazio e setting

Essendo un'attività a classi aperte si è optato per lo svolgimento degli incontri di "spazi neutri" come aula di arte e aula steam del plesso per decontestualizzare lo spazio fisico quotidiano del gruppo classe e creare un nuovo spazio fisico per il gruppo interclasse

Durata

5 Incontri da due ore ciascuno

Tecnologie e strumenti

Elenca le tecnologie e gli strumenti necessari per l'attività.

LIM . Visualizzazione dei messaggi di "Wordwall" e per la sessione di Circle Time come lavagna per annotare

Tablet o PC di classe. Inserimento dati e testi da parte dei gruppi di lavoro

Piattaforma Wordwall . Creazione dei quiz interattivi (Template: Quiz, Apri la scatola, labirinto), **Generatore di QR Code.**Trasformazione dei link dei quiz in codici fisici stampabili.

Materiale Cancelleria. Storyboard cartacei, fogli per bozze e testi definitivi da scrivere, biglietti d'invito cartacei., cartoncini per la raccolta dei materiali prodotti da ciascun alunno e gruppo in ogni incontro (portfolio dell'esperienza)

Messaggi Narrativi Testi "inviati" da Wordwall per scandire le fasi di lavoro ("Scaffolding narrativo" per chiarire l'obiettivo da raggiungere in ogni incontro previsto).

Cosa è necessario fare prima dell'attività

Dettaglia qui la tua checklist.

- ❏ incontri cadenzati tra le docenti relativi alle dinamiche di classe ed evoluzione della propria progettazione nei rispettivi ambiti disciplinari
- ❏ creazione dei gruppi
- ❏ prenotazione degli spazi e dispositivi
- ❏ progettazione su Canva dei materiali necessari per ogni incontro

Scaletta

Per avere traccia della tua progettazione e permettere ad altri di ripetere l'esperienza, racconta, passo dopo passo, come si sviluppa l'attività didattica. Indica le azioni del docente e dello studente, gli strumenti necessari e le tempistiche previste per ogni fase.

Durata	Azioni docente e studente	Strumenti necessari
2 ore	**Lancio dell'attività** • Presentazione del compito di realtà e suddivisione nei gruppi identificati per colore • Analisi della struttura del problema attraverso la CARD DEI CONSIGLI predisposta	lim lettera di presentazione della sfida da parte di worwall check list elementi del testo di un problema mappa di mezzo di sintesi
2 ore	• **Aggancio: cosa è accaduto l'incontro precedente** • **Scrittura** Storyboard e bozza del testo del problema.	lim messaggio di Wordwall scheda dello storyboard
2 ore	• **Aggancio:cosa è accaduto l'incontro precedente** • **Collaudo** Scambio dei testi tra gruppi per la risoluzione e completamento dei post con i suggerimenti	lim messaggio di Wordwall scheda per la risoluzione dei problemi post-it
2 ore	• **Aggancio :cosa è accaduto l'incontro precedente** • **Circle Time** Confronto collettivo: punti di forza e consigli su tutti i testi prodotti **Criteri condivisi:** La classe definisce insieme punti di forza , consigli e cosa rende "buono" un quiz (chiarezza, correttezza, originalità, dati numerici coerenti).	lim messaggio di Wordwall scheda sui punti di forza e consigli per migliorare

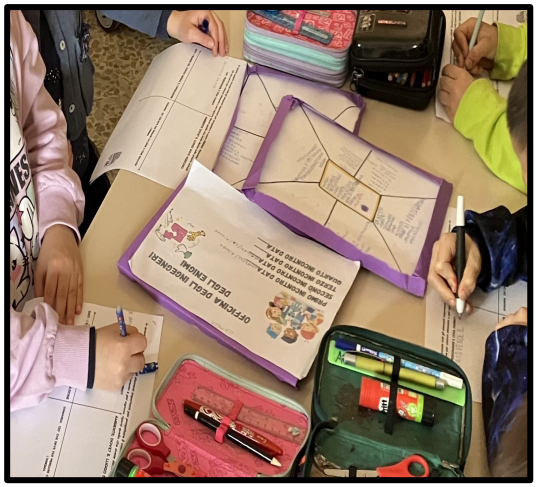
Condivisione di materiali prodotti

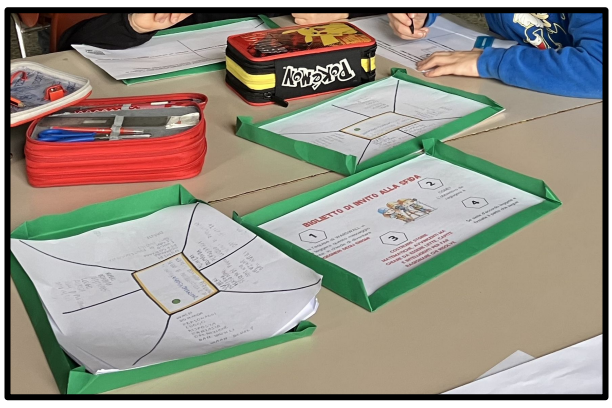
Spazio per la condivisione di strumenti di verifica utilizzati (griglie di valutazione, verifiche, rubriche valutative, schede di autovalutazione), foto significative, immagini e risorse utili.

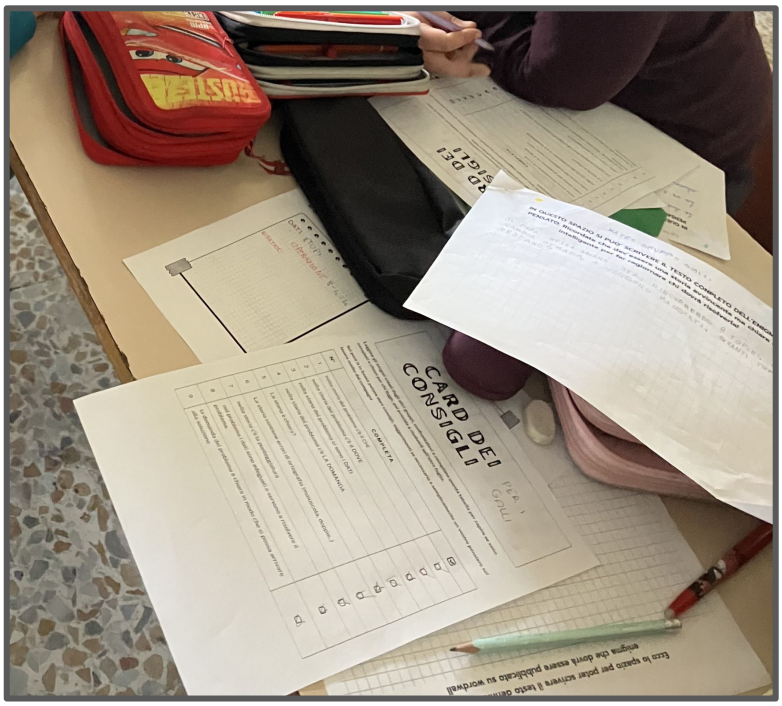
- **Link ai materiali cartacei predisposti**

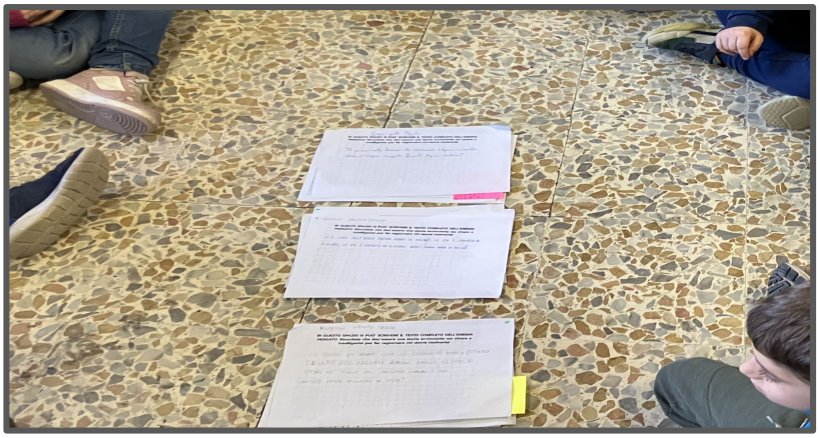
https://www.canva.com/design/DAHA2Ux85ZA/G5pNkzaL2Kuw358m8NUkYg/view?utm_content=DAHA2Ux85ZA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=h0152182bc8

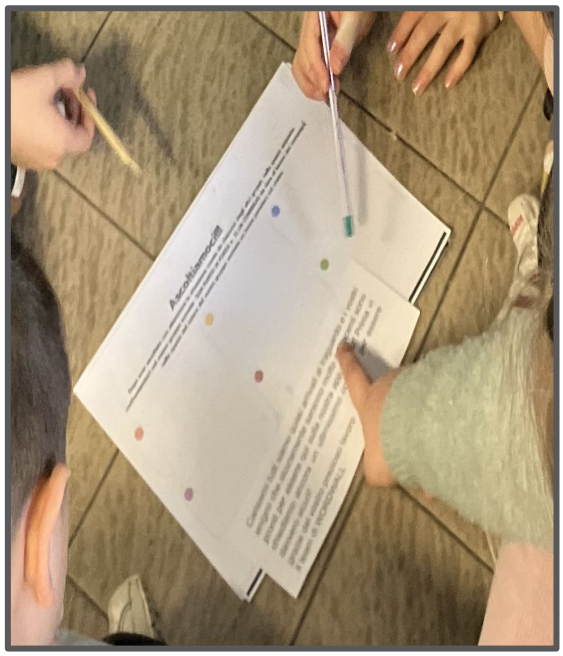
- **Immagini significative del percorso**

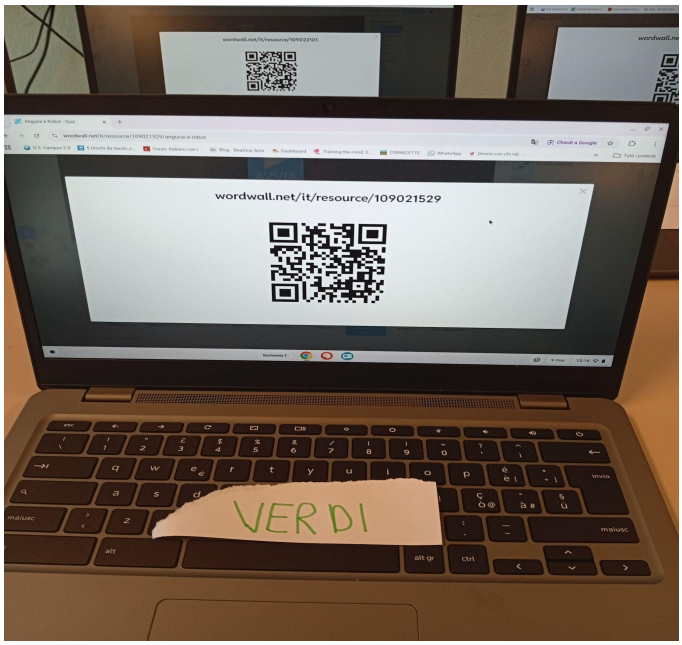












- **LINK ai QR CODE generati su Wordwall per accedere ai quiz**

https://www.canva.com/design/DAHDAH1pvK4/EGUGl5iaWOuJK59QBM5VGA/edit?utm_content=DAHDAH1pvK4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Griglia di valutazione delle competenze sociali,relazionali e trasversali

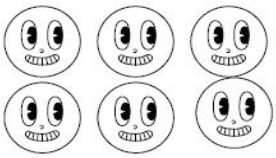
CRITERI	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
COLLABORAZIONE	Collabora attivamente con tutti, offre il proprio contributo e all'occorrenza formula richieste di aiuto. Riesce a esprimere e infondere fiducia	Collabora con tutti offrendo il proprio contributo e formulando, all'occorrenza, richieste di aiuto	Interagisce positivamente con i compagni, collaborando con tutti	Interagisce preferenzialmente con alcuni compagni in particolare. Aspetta l'aiuto degli altri piuttosto che all'occorrenza chiederlo
COOPERAZIONE	Nel lavoro di gruppo dà il proprio contributo. Ascolta il parere dei compagni: esprime la propria idea, riesce a mediare	Nel lavoro di gruppo dà il proprio contributo. Ascolta il parere dei compagni: esprime la propria idea	Nel lavoro di gruppo dà il proprio contributo	Nel lavoro di gruppo dà il proprio contributo su sollecitazione
GESTIONE DEL LAVORO	Avvia il progetto e ne monitora l'avanzamento, coglie e decide gli aggiustamenti necessari. Valuta se le risorse rispondono agli obiettivi del progetto	Avvia il progetto e ne monitora l'avanzamento. Il più delle volte coglie la necessità di inserire aggiustamenti	Avvia il progetto e ne segue l'avanzamento. Poche volte coglie la necessità di inserire aggiustamenti	Avvia il progetto e ne segue l'avanzamento solo se qualcuno gli indica la necessità di monitorarlo
ARGOMENTAZIONE	Illustra il proprio lavoro e/o proposte con argomentazioni chiare, approfondite e convincenti	Illustra il proprio lavoro e/o proposte con argomentazioni chiare e dettagliate	Illustra il proprio lavoro e/o proposte con argomentazioni chiare	Illustra il proprio lavoro e/o proposte con argomentazioni deboli, non sempre convincenti

Autovalutazione per ogni alunno

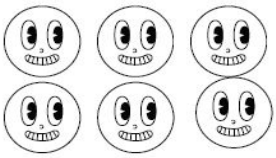
Nome ..... Classe .....

Ingegneri degli enigmi

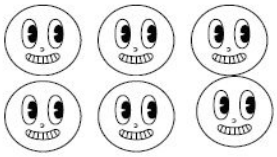
Ho imparato



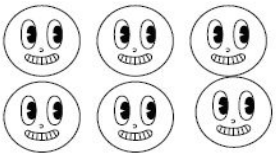
Quali sono gli ingredienti di un problema.



Cosa sono i dati di un problema.



a usare meglio punto (.) e punto di domanda (?).



a rileggere con più attenzione dopo aver scritto un testo.

Mi è piaciuto

Molto

abbastanza

poco

inventare un enigma matematico	◯	aggiungere i disegni al lavoro del tuo gruppo	◯
lavorare con bambini di un'altra classe	◯	lavorare in gruppo	◯
ascoltare gli enigmi degli altri gruppi	◯	usare wordwall	◯
ingegnarmi per rendere i dati più difficili	◯	vedere il lavoro finito online	◯

Rubrica di Valutazione delle competenze:

Livello	Competenza Matematica (Logica e Problemi)	Competenza Linguistica (Scrittura e Coerenza)	Competenza Digitale (Wordwall e QR Code)
AVANZATO	Individua dati e incognite con precisione; crea strutture logiche originali e corrette senza aiuto.	Scrive testi chiari, creativi e privi di errori. Usa un lessico specifico appropriato.	Utilizza Wordwall in autonomia, sceglie il template più adatto e genera il QR code correttamente.
INTERMEDIO	Formula problemi corretti, ma segue modelli standard. Risolve i "bug" logici con un piccolo input.	Il testo è comprensibile e coerente. La struttura sintattica è semplice ma efficace.	Inserisce i dati su Wordwall correttamente e collabora alla creazione del prodotto digitale.
BASE	Identifica gli elementi del problema se guidato. Ha bisogno di supporto per chiudere la logica.	Scrive frasi semplici; la coerenza tra testo e domanda richiede l'intervento del docente.	Carica i contenuti con l'aiuto dell'insegnante o dei compagni di classe terza.
INIZIALE	Partecipa all'attività di gruppo ma fatica a distinguere i dati dalla narrazione.	Produce testi frammentari che necessitano di revisione completa per essere compresi.	Esplora l'ambiente digitale in modo passivo o solo con costante supporto

Valutazione formativa individuale dell'obiettivo aritmetico

1. Inventa una situazione problematica con le seguenti caratteristiche :
   - si risolve con una sottrazione con il prestito
   - devi utilizzare per i dati quantità entro il terzo migliaio

2. Scambia la situazione con il compagno/la compagna di coppia e ciascuno risolve quello dell'altro
3. Confrontatevi su come avete risolto le vostre situazioni

Provo ad AUTOVALUTARMI

Ho saputo inventare e risolvere il testo della situazione?

si

non tanto

no ma ci ho provato

L'insegnante mi dice che :

O.A.: Costruire il testo di una situazione problematica che richiede l'algoritmo della situazione con il prestito entro il terzo migliaio

Evidenze da individuare nella prova aritmetica

- procede con tutte le fasi di sviluppo della situazione (testo dati,operazione, risposta)
- scrive un testo comprensibile agli altri
- motiva le proprie scelte
- lavora in autonomia e in coppia ove richiesto
- mantiene l'attenzione sul compito con continuità
- partecipa al confronto

ESEMPLIFICAZIONI DI POSSIBILI GIUDIZI IN CHIAVE FORMATIVA

1)Hai capito la consegna e hai lavorato con un ordine preciso,ricavando tutte le informazioni necessarie per formulare il testo,hai lavorato in modo proficuo in coppia , ascoltando e motivando le tue scelte

2)Hai formulato un testo della situazione coerente ma hai incontrato alcune difficoltà nel lavorare in coppia

3)Con il supporto dell'adulto e di alcuni esempi hai individuato le caratteristiche del testo e sei riuscito a risolvere la situazione, tipica lavorare in coppia e in questo modo partecipi in maniera più' attiva

A seguire la prova che verrà somministrata agli alunni di seconda per quanto riguarda gli obiettivi dell’ambito linguistico

https://www.canva.com/design/DAHDYCpG9Qg/79V476BVGssEfnfypSVSnw/view?utm_content=DAHDYCpG9Qg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=h8717f832e6

cognome ..... **nome**.....

classe..... **data** .....

Verifica

I bambini di classe seconda hanno inventato dei problemi, aiutali a correggere gli errori. Ci sono due errori in ogni problema. Sottolineali e correggili a fianco

Controlla: e / è h sì/no punto e punto interrogativo

PROBLEMA 1

Le classi della scuola Fontana vanno in gita in piscina. La 3^ B e composta da 19 alunni è la 2C da 16 alunni. Quanto bambini vanno in piscina?	....

PROBLEMA 2

Nella savana il puma sta rincorrendo 22 topini, 3 si nascondono cambiando strada e 4 vengono mangiati Quanti topini restano in vita	....

PROBLEMA 3

In una pizzeria ci sono due robot che si chiamano Robo è Ottino che tagliano due angurie. Robot taglia 33 fette e Ottino ne taglia 57? Quante fette tagliano in tutto?	....

PROBLEMA 4

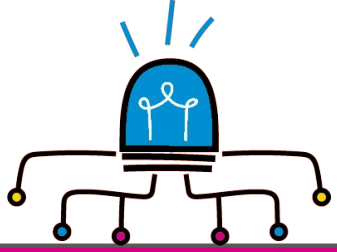
Mister Cappuccino nel suo mondo dei cappuccini a prepato 84 cappuccini per i suoi amici. Sperava che ne arrivassero tanti ma solo 39 hanno accettato l'invito. Quanti cappuccini sono rimasti.	....

PROBLEMA 5

Oggi è il compleanno di Alessandro che compie 8 hanni. Lo festeggia in una villa con un giardino fiorito e degli alberi profumati. Alessandro ha chiesto alla mamma di fare arrivare il gelataio con il suo carretto Gli invitati sono 48. Solo 39 mangiano il gelato. Quanti gelati a venduto il gelataio?	....

PROBLEMA 6

I gatti Lina e Merlino si divertono ha saltare sul tetto della loro casa a Torino. Merlino fa 60 salti è Lina 36. Quanti salti fanno i due gatti in tutto? Quanti salti fanno di differenza i due gatti?	....



Consigli e note

- L'uso di un feedback narrativo esterno (il messaggio di Wordwall) può essere utile nel rafforzare il senso di l'autoefficacia degli alunni, rendendoli maggiormente consapevoli del valore sociale del loro prodotto digitale.L'attività ha permesso di osservare come gli alunni abbiano sviluppato una **consapevolezza dell'errore** non più come "fallimento", ma come "bug di sistema" da riparare durante la fase di collaudo. Il percorso ha privilegiato la **valutazione per l'apprendimento** cercando di porre maggiormente il focus su:
  - **Feedback tra pari:** nel "Collaudo", l'errore non è stato sanzionato ma visto come un "pezzo" da riparare insieme per rendere il gioco funzionante.
  - **Metacognizione:** durante il Circle Time, gli alunni hanno motivato le scelte testuali, dei dati numerici e la selezione del template digitale più adatto.

L'attenzione è stata particolarmente posta sulla capacità degli alunni di **autocorregersi** durante il passaggio dalla bozza cartacea all'ambiente digitale. L'obiettivo linguistico e quello matematico si sono fusi nella necessità tecnica di far 'funzionare il programma' (il quiz), rendendo l'apprendimento maggiormente visibile e immediato.

- L'integrazione del digitale (Wordwall) ha agito da **potenziatore cognitivo**. L'uso dei messaggi "personificati" del software ha mantenuto alta la motivazione, trasformando una lezione di aritmetica in una missione collettiva di cittadinanza digitale

- Il passaggio dalla carta al formato digitale (Wordwall) ha agito da **mediatore didattico**, rendendo la matematica un atto linguistico- comunicativo. Il QR code finale rappresenta il "ponte" che convalida l'apprendimento nel mondo reale.

- Questo compito di realtà ha permesso di mettere in luce non solo il "cosa" si fa con il digitale, ma come questo potenzia le competenze trasversali dal punto di vista di:

  - **Produzione di contenuti:** Gli alunni non sono fruitori passivi di Wordwall, ma *creatori*.
  - **Collaborazione:** La sfida digitale ha richiesto una negoziazione continua tra i membri del gruppo (chi scrive, chi sceglie l'immagine, chi controlla il risultato).
  - **Comunicazione:** L'uso del QR code trasforma il lavoro scolastico in una sorta di "servizio" per la comunità scolastica (l'invito a esplorare i quiz).

❖ Gli output prodotti dal punto di vista analogico e digitale sono stati i seguenti:

- **Testi cartacei:** Bozze originali con correzioni apportate durante il peer-editing.
- **Link Wordwall:** I quiz interattivi creati dai bambini.
- **QR Code:** Stampati sui biglietti d'invito distribuiti nelle altre classi.
- **Feedback narrativo:** Il messaggio finale di congratulazioni inviato da Wordwall. (DIPLOMA DEL SUPER PROGETTISTA)