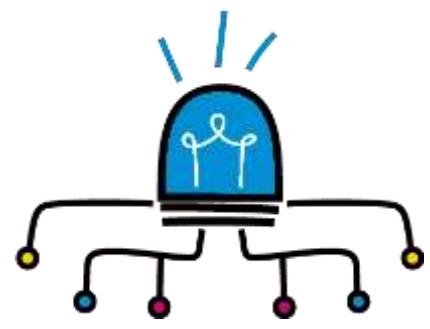




Documento di progettazione e condivisione dell'attività didattica



Boosting Digital Capacity







La missione dei numeri uno!

Descrivere brevemente l'attività didattica:

L'attività didattica prevede la realizzazione di una escape room con Genially e la successiva realizzazione di un lavoro di Peer Tutoring in cross-age tra i ragazzi più grandi che hanno il ruolo di Tutor e i ragazzi più piccoli che hanno il compito di Tutee.

Destinatari

- Prima e Quinta Scuola Primaria
- Seconda e Terza Secondaria di Primo Grado

Discipline coinvolte:

- Italiano, Matematica, Tecnologia, Arte e Immagine, Educazione Civica

Attività progettata nell'a.s. 2025-2026 da:

Federica Barresi, I.C. Ilaria Alpi
Carolina Chiariglione I.C. Gabelli
Samuela Rendo I.C. Gabelli
Paolo Colosimo I.C. Regio Parco
Rosa Pischetola I.C. Regio Parco

Obiettivi



Obiettivi di apprendimento

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

- Realizzare una escape room con indovinelli matematici
- Spiegare e dare istruzioni sul funzionamento di una escape room
- Risolvere quesiti matematici

Al termine dell'attività gli studenti conosceranno:

- Progettare una escape room;
- Conoscere una piattaforma digitale
- Sperimentare una peer tutoring same-level e cross-level

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:

Cosa valutare

Per valutare l'attività osserva:

- Partecipazione;
- Cooperazione tra pari;
- Il Tutor utilizza le domande guida in modo corretto;
- Il Tutee riesce a raggiungere l'obiettivo.

Puoi valutare l'attività mediante:

1. Check-list
2. Scheda di osservazione
3. Autovalutazione
4. Scheda di condivisione tra Tutor e Tutee
5. Prodotto finale



Preparazione

Durata

8 ore

Setting d'aula

Esempio:

X Tavoli ad isola

Tecnologie e strumenti

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

- Dispositivi tecnologici (Digital Board, Computer, Tablet).
- Materiale di cancelleria (pennarelli, ...)

Cosa è necessario fare prima dell'attività

Dettaglia qui la tua checklist. Esempio:

- I ragazzi più grandi conoscono già come realizzare una escape room;
- I ragazzi più grandi saranno formati a fare i Tutor



Scaletta

Durata	Azioni docente e studente	Strumenti necessari
Es: 5min	Racconta, passo dopo passo, come condurre l'attività didattica in classe, come traccia per l'erogazione e come stimolo per permettere ad altri di ripetere l'esperienza. Azioni dei partecipanti: Azioni del facilitatore:	Esempio: Cartellone, Post-it, Pennarelli
20 minuti	L'insegnante propone l'attività proponendo la realizzazione di una escape room con Genially, e divide la classe in piccoli gruppi assegnando dei ruoli definiti.	Digital Board
2 ore	Gli alunni creano le stanze con indovinelli adatti alla classe Primaria.	Foglio di carta, Computer
1 ora	Gli alunni condividono alla classe gli indovinelli realizzati	
30 minuti	Presentazione della escape room nelle classi prime, e suddivisione coppie, assegnazione dei Tutor con i Tutee.	Digital Board
2 ore	Risoluzione degli indovinelli!	Computer



Condivisione di materiali prodotti

Puoi utilizzare questa slide (o crearne una ad hoc) per valorizzare e condividere al meglio l'esperienza inserendo foto, testi, screenshot, immagini, risorse utili.

<https://view.genially.com/698dfbedc9076578d545153a/presentation-escape-room-matematica>

Esempio:

- griglie di valutazione o questionari di gradimento utilizzati
- raccolta di lavori prodotti dagli studenti
- foto significative

GRIGLIA DI OSSERVAZIONE

Area	1	2	3	4
Partecipazione	Partecipa poco o si distrae	Partecipa solo se sollecitato	Partecipa in modo abbastanza attivo	Partecipa con entusiasmo e continuità
Cooperazione tra pari	Non collabora o crea conflitto	Collabora con difficoltà	Collabora in modo corretto	Collabora in modo positivo e incoraggiante
Uso delle domande guida (Tutor)	Dà subito le risposte	Fa poche domande guida	Usa domande adeguate	Usa domande stimolanti che favoriscono il ragionamento
Raggiungimento obiettivo (Tutee)	Non raggiunge l'obiettivo	Lo raggiunge solo con molto aiuto	Lo raggiunge con qualche aiuto	Lo raggiunge in modo autonomo

Attenzione: non è possibile caricare immagini che raffigurino persone riconoscibili,



Condivisione di materiali prodotti

Puoi utilizzare questa slide (o crearne una ad hoc) per valorizzare e condividere al meglio l'esperienza inserendo foto, testi, screenshot, immagini, risorse utili.

CHECK-LIST

Indicatori	Si	In parte	No
PARTECIPAZIONE			
Il Tutor partecipa con attenzione all'attività	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Il Tutee partecipa con interesse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Entrambi rispettano i turni di parola	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
COOPERAZIONE TRA PARI			
Tutor e Tutee collaborano in modo sereno	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Si ascoltano reciprocamente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Si aiutano senza litigare o distrarsi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

IL TUTOR USA DOMANDE GUIDA			
Il Tutor fa domande per aiutare a ragionare	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Il Tutor evita di dare subito la risposta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Le domande sono chiare e comprensibili	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
IL TUTEE RAGGIUNGE L'OBIETTIVO			
Il Tutee comprende la consegna	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Il Tutee prova a rispondere in autonomia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Il Tutee raggiunge l'obiettivo dell'attività	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Osservazioni dell'insegnante:			
<hr/> <hr/>			

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



Consigli e note

Scrivi qui i consigli che daresti ai tuoi colleghi. Puoi anche indicare idee, libri, siti web e app che consiglieresti per rendere l'attività incredibile.

<https://app.genially.com/teams/67e185f2cb00149fa83a98f1/home>

DOPO la sperimentazione



POST-IT

Licenze

Scegli una licenza creative commons da attribuire a questo tuo documento
Scopri [qui](#) cosa sono le licenze Creative Commons



CC BY
Attribuzione



CC BY-ND
Attribuzione - Non Opere Derivate



CC BY-SA
Attribuzione - Condividi allo Stesso Modo



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



CC BY-NC-ND
Attribuzione - Non Commerciale - Non
Opere Derivate