

# diesse

Didattica e Innovazione Scolastica  
Centro per la formazione e l'aggiornamento



diesse  
Le Botteghe  
dell'Insegnare

Diesse forma e innova: Le Botteghe dell'Insegnare

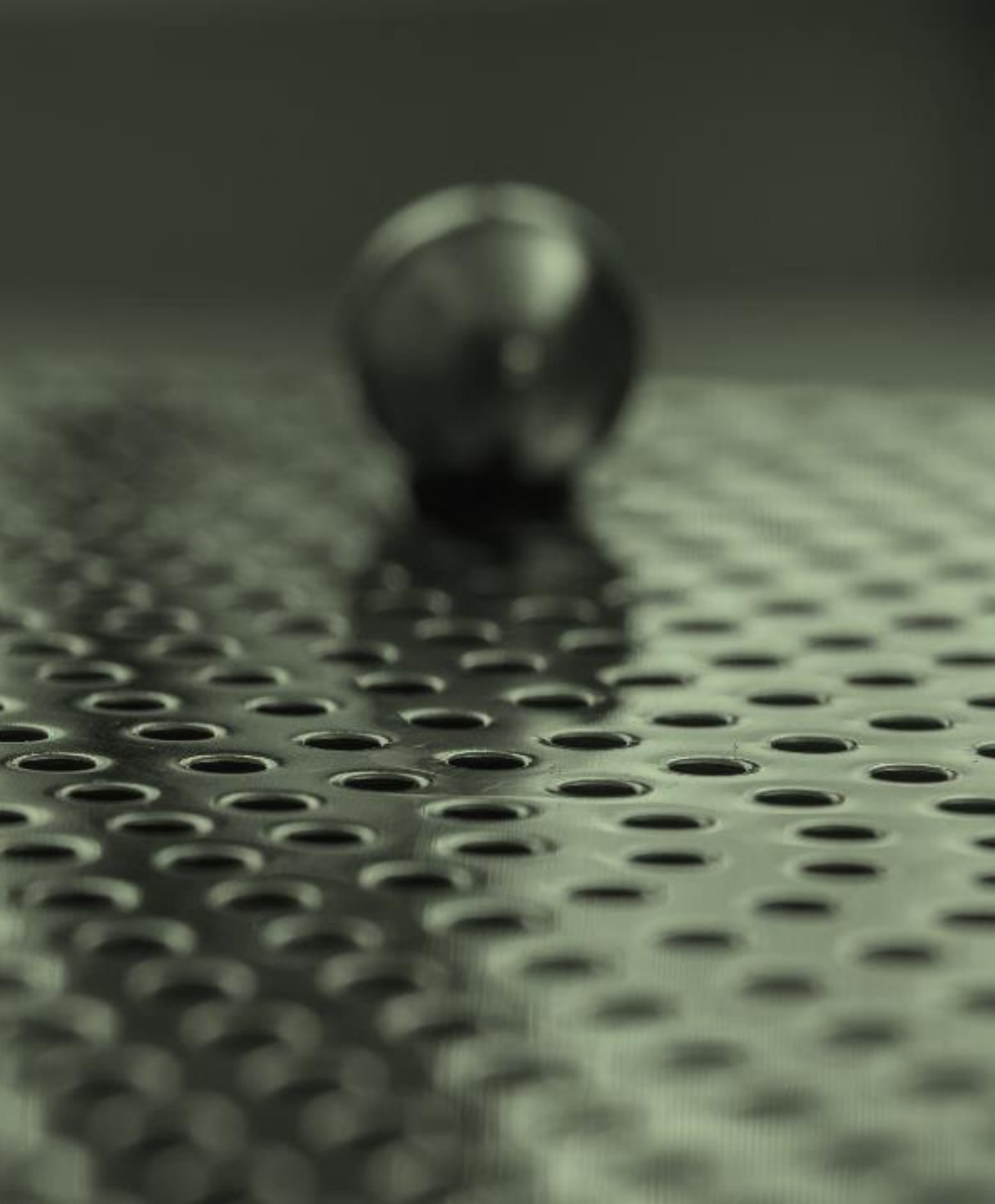
Bottega dell'Insegnare

STORIA

La storia tra gioco e nuove tecnologie

*Mario Mascilongo*

percorso 2018 - 2019



# Il metodo della “bottega”

“Ab esse ad posse valet illatio”:

**riproponibilità**  
dell’esperienza

**Universalizzare**  
l’esperienza **particolare**



# Il percorso della bottega

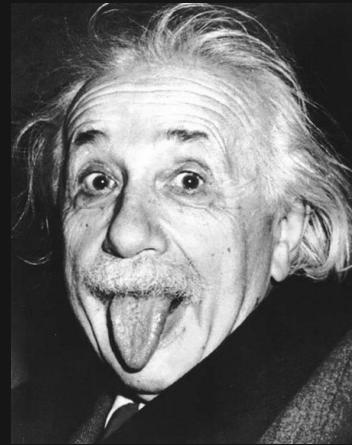
Sabato 20 ottobre

1. Racconto dell'esperienza
2. Riflessioni a partire dall'esperienza
3. Ci mettiamo... in gioco!
  - a) PiramiX
  - b) Kahoot

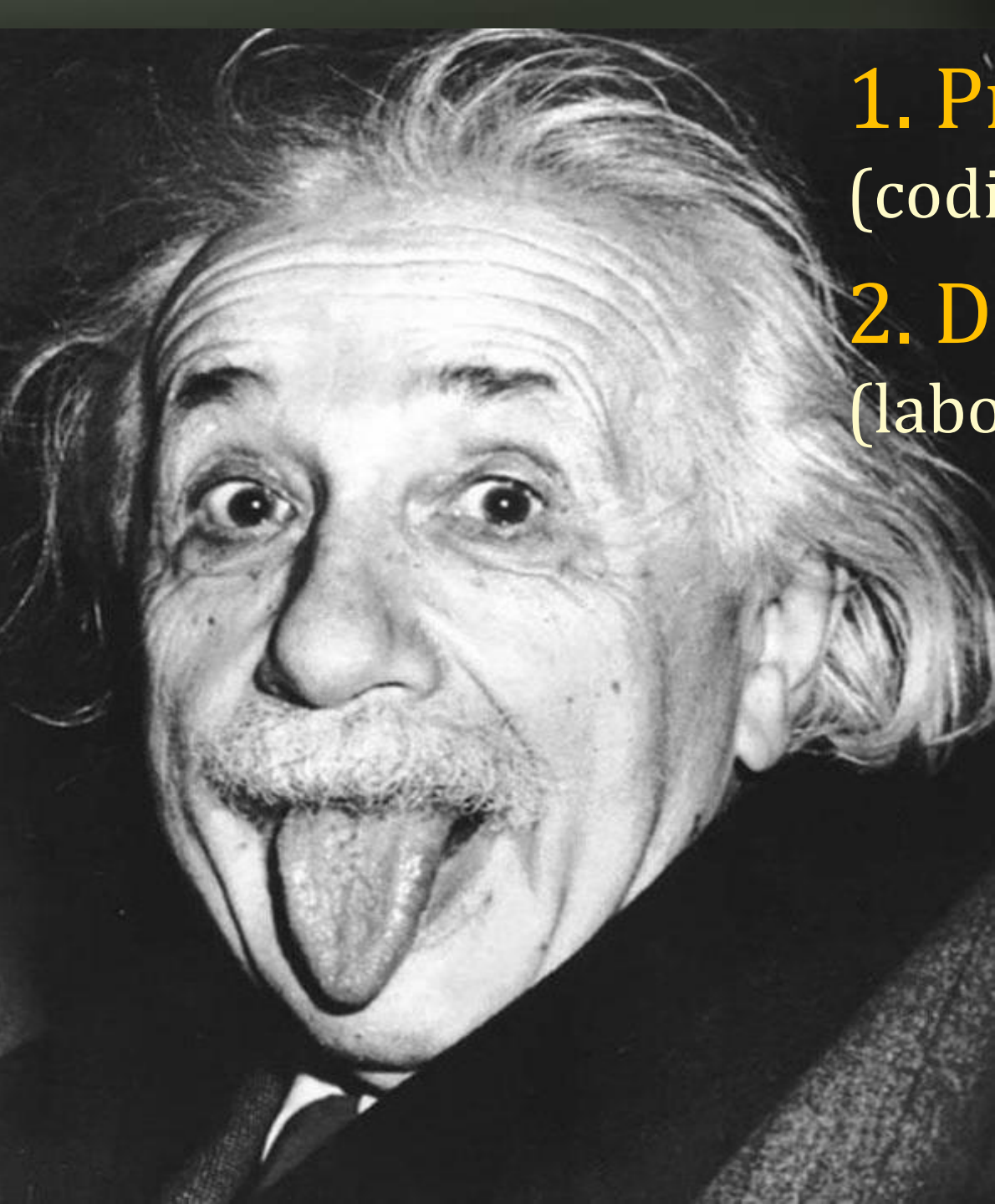
Domenica 21 ottobre

1. Ci ri-mettiamo... in gioco!
  - a) FlipQuiz
  - b) LearningApps
  - c) (Quizlet)

“Giocando s’impara....  
a ragionare”



*“La mente è come un  
paracadute: funziona  
solo se la apri!”*



**1. Prove di logica**  
(coding/pensiero computazionale)

**2. Debate**  
(laboratorio di storia contemporanea)

**3. PiramiX**  
(gioco da tavola didattico)

**4. App didattiche online**  
(Kahoot)



# Considerazioni di metodo:

- Diversi modi di usare la ragione (*“competenze trasversali”*)
- Si impara facendo
- Non separare teoria e pratica nell'apprendimento →
- Insegnare: un *“gesto completo”* →

# Ci mettiamo in gioco!

- Ci dividiamo in squadre
- Ogni gioco darà un punteggio
- Domani, al termine dei giochi, **vincerà** la squadra che avrà ottenuto il **punteggio più elevato**





- PiramiX è un gioco da tavola didattico costruito su **domande di diverse discipline** (italiano, latino, storia, storia dell'arte, inglese, diritto, economia) collocate cronologicamente nel periodo **tra il 1000 ed il 1600** (all'incirca, il programma del terzo anno di liceo).
- Possono partecipare **da 3 a 6** giocatori o squadre. Il gioco si sviluppa come un **percorso ascendente**, con domande la cui difficoltà aumenta progressivamente. Vince la squadra che arriva prima a **50 punti**.
- (Ai fini del nostro gioco, il punteggio ottenuto verrà moltiplicato per 10).





**Kahoot** è una app che consente di rispondere a **domande a risposta multipla** attraverso il proprio smartphone e fornisce automaticamente un **punteggio** in base alla **correttezza della risposta** ed al **tempo impiegato** a rispondere. Si può giocare individualmente o a squadre, e oltre alla modalità classica, esiste anche la formula **jumble**, che consiste in un **elenco** di 4 termini che vanno posizionati secondo l'ordine richiesto. Vince il giocatore o la squadra che totalizza più punti (**Ai fini del nostro gioco, il punteggio ottenuto verrà diviso per 100**).





**LearningApps** è una piattaforma che comprende al proprio interno **diverse app, di tipologie e modalità diverse**, ciascuna delle quali richiede abilità e competenze diverse. Le app possono essere inserite in successione, in un **percorso** in cui dopo aver completato ciascuna prova si passa con un link alla prova successiva, predisposta preferibilmente con una app di tipologia diversa, per favorire un uso più variegato dei procedimenti logici e mentali. **Vince il gioco la squadra che termina per prima il percorso** (Ai fini del nostro gioco, la squadra che terminerà per prima otterrà 200 punti, la seconda 175 e così via).





FlipQuiz è un **tabellone** che contiene **30 domande** di **6 argomenti diversi** e, in ciascun argomento, di **differente difficoltà** (100, 200, 300, 400 e 500 punti). La prima squadra sceglie sul tabellone la domanda che preferisce (ad es. battaglie da 400) e ha un certo tempo per dare la risposta. Se la risposta è errata o non data, si passa alla squadra successiva, che dovrà scegliere un'altra domanda, e così via fino a terminare tutte le domande presenti sul tabellone. Al termine del gioco **vince la squadra che ha totalizzato il punteggio più elevato**. (Ai fini del nostro gioco, ogni squadra otterrà il punteggio conseguito)

# Quizlet

Quizlet è una app che consente di inserire due elenchi di termini collegati tra loro (ad esempio eventi e date corrispondenti). È molto utile per la memorizzazione ed il lavoro personale di ripasso da parte degli alunni, in quanto consente di svolgere una serie di prove, anche sotto forma di giochi, per memorizzare al meglio i dati inseriti



# Per attivare le app:

kahoot.it



<https://learningapps.org/watch?v=phd9a2fvk18>



quizlet.live



# “Compiti per casa”

*(equivalenti a n. 3 ore di attività formativa)*

Ai fini dell'**attestazione dell'Unità Formativa** ogni partecipante dovrà svolgere un **elaborato** diviso in **due sezioni**.

La **prima** consiste in un **questionario di valutazione** sulla Convention

La **seconda** consiste nella **produzione** di un **breve elaborato** che documenti, nella tipologia di tua scelta, la competenza professionale sviluppata all'interno dell'esperienza formativa della Convention.

L'**elaborato** (max 6000 caratteri spazi inclusi/ due cartelle in calibri 12) dovrà svolgere **uno dei seguenti compiti**:

1. **enucleare il punto** (o i punti) di **maggior interesse** tra quelli trattati, evidenziandone la **corrispondenza con l'esperienza** e/o gli aspetti di **criticità** e/o proponendo una o più possibili **piste di sviluppo** (*spunti per lo svolgimento: quali aspetti o contenuti ritieni più carichi di implicazioni per la didattica o più in generale per tua professione? in che cosa risulta illuminata la tua esperienza professionale? quale valore aggiunto hai sperimentato nell'esperienza di Bottega? che prospettive di approfondimento, verifica sul campo, sperimentazione intravvedi?*);
2. **progettare un'unità di apprendimento** o un'**attività didattica** praticabile in una tua classe a partire da quanto emerso durante il convegno;
3. **esporre** in forma narrativa un'**esperienza didattica** realizzata come sperimentazione e verifica di una tra le ipotesi di lavoro proposte in Convention.

# Per realizzare un'attività didattica:

[kahoot.com](https://kahoot.com) → Log in

Username: bottegadistoria    pwd: Convent10n

*Create a new kahoot (Quiz o Jumble)*

<https://learningapps.org/> → Iscrizione → Login

Username: bottegadistoria    pwd: Convent10n

*Crea App*

<https://flipquiz.com> → Login

Username: bottegadistoria    pwd: Convent10n

*Create a Board*



LUIGI  
GIUSSANI

IL RISCHIO  
EDUCATIVO



Rizzoli

*“L’educazione oggi è manchevole per quel razionalismo di impostazione che dimentica l’importanza dell’impegno esistenziale come condizione per una genuina esperienza di verità, e quindi per una convinzione. Non si può capire la realtà se non ci si sta. Quanto più ci si impegna con le proprie energie vitali, tanto più ci si accorge che cosa si è. Di qui appare come l’educatore odierno pecchi solitamente di superficialità e astrattezza; educare significa troppo spesso semplicemente chiarire delle idee. Ma una volta che le ragioni sono davanti agli occhi resta ancora molto da fare, perché tali ragioni sono astratte, estranee. Occorre un intervento dell’energia, della libertà. Con questa energia posso far aderire tutto il mio essere all’idea e al programma dell’intelligenza. In un primo momento, questa energia parrà unire insieme le due parti dall’esterno, ma, se essa saprà continuare, lentamente l’idea proposta diventerà «carne e sangue»”*



**diesse**  
didattica e innovazione  
Scabotico  
Centro di ricerca e sperimentazione

[www.diesse.org](http://www.diesse.org)

*“L’insegnare e l’imparare per gesti completi prevedono condizioni e conseguenze molto diverse dai medesimi atti intesi in chiave analitica. In chiave **analitica**, infatti, l’insegnare e l’imparare si svolgono attraverso **segmenti di conoscenza dotati di significato che devono essere illustrati, dimostrati, ricordati e poi applicati**. In chiave **sintetica**, invece, insegnare e imparare diventano **un unico atto, una performance naturale nella quale soggetto e oggetto, maestro e allievo, tradizione e novità sono co-implicati ad ogni momento**. I gesti (completi e incompleti) si compiono. In questo senso ogni apprendimento basato sui gesti completi **assomiglia di più al modo in cui si apprende a nuotare o a sciare che non al modello analitico spiegazione-assimilazione**. Si intende che non si vuole affatto dispregiare o sottostimare quest’ultimo i cui difetti e vantaggi sono complementari a quello sintetico e i cui risultati sono stati tanto importanti nella cultura occidentale. Semmai si vuole stabilire una priorità naturale da assegnare al modello sintetico che sfrutta i gesti completi come proprio strumento e si vuole spiegare come mai **le nuove metodologie tendano a superare il modello analitico**. (G. Maddalena, *Gesto completo: uno strumento pragmatista per l’educazione*, in *SpazioFilosofico* 2014)*

