

Documentazione delle attività:

“Leggo e gioco con Invalsi in Biblioteca” e “Imparare con Quizizz”

Si è svolta venerdì 16 marzo scorso l'attività *“Leggo e gioco con Invalsi in Biblioteca”*, rivolta a tutte le classi seconde del Plesso Puglisi. Animata dagli alunni della 2[^]I, guidati dalla scrivente prof.ssa Margherita Schimmenti, l'iniziativa ha avuto il senso di promuovere, insieme alla lettura, una comprensione degli Aspetti Invalsi “a misura di alunno”.

Infatti, per l'occasione, sono scesi in campo “Mister Invalsi” con i suoi collaboratori, le “Invalsine” e gli “Invalsini”, ovvero i famigerati Aspetti 1, 2, 3, 4, 5a, 5b, 6 e 7 della competenza di lettura, interpretati dai nostri studenti e “umanizzati”, resi persone, e dunque più intellegibili perché carichi dei pregi e difetti di tutti noi.

L'Aspetto 7 ad esempio, chiamato in causa, ha precisato di essere non l'ultimo in ordine di importanza, bensì il punto di arrivo della capacità di capire un testo *“condizione - ha spiegato - che si verifica quando il lettore è in grado, avendo ben compreso, di esprimere il proprio punto di vista”*.

Sono intervenuti subito gli altri, piccati, a precisare o sottolineare la propria importanza: o perché forti della capacità di comprendere i legami grammaticali (Aspetto 4) o perché coinvolgenti operazioni più elaborate, come le inferenze richieste dagli Aspetti 5a e 5b.

Questi ultimi, rappresentati in veste di signorine vanitose, hanno ricordato che i quesiti più difficili sono i loro, perché chiedono di formulare *“le inferenze”* e su queste soprattutto si confondono gli studenti italiani. Così, in un crescendo dialettico, si sono via via presentati tutti gli “altolocati rappresentanti” del Sistema Nazionale di Valutazione, la cui sigla ha campeggiato, insieme ad una eloquente lente investigativa, sulla maglietta di Emiliano Bonanno, il nostro Mister Invalsi.

Subito dopo il dialogo, gli Invalsini e le Invalsine si sono mescolati, si sono scambiati le relative etichette (la dicitura che li descrive) ed è partito il primo gioco: attribuire correttamente gli Aspetti agli alunni che li avevano interpretati nel dialogo. Nessun errore di attribuzione, né nel primo né nel secondo turno della manifestazione! Perché? La scrivente non vorrebbe rispondere... preferirebbe promuovere un'inferenza... le verrebbe da dire! La risposta è presto data: i ragazzi, in queste occasioni, sono così concentrati a guardarsi, a osservare i loro compagni, che ne memorizzano qualsiasi particolare, si “innamorano” di tutto ciò che li riguarda, foss'anche l'etichetta di un Aspetto Invalsi!

Così la prima verifica sulla “familiarizzazione” degli allievi con gli Aspetti Invalsi (o almeno con la loro personificazione) ha funzionato!

E' seguita la lettura a voce alta, da parte degli alunni animatori, di un brano dal titolo *“Il distributore automatico”* tratto da *“Bar Sport Duemila”* di Stefano Benni. Il testo, molto divertente, ma non privo di qualche concetto tortuoso o di parole difficili (i cui significati sono stati debitamente tenuti nascosti, cancellando le note esplicative) era stato consegnato agli allievi partecipanti, in fotocopia, quindici minuti prima dell'arrivo in biblioteca in modo da consentire loro di farne, in classe, una prima lettura. Terminato l'ascolto, è partito il quiz digitale Kahoot con domande di comprensione in linea con la tipologia Invalsi.

Terminato il test, gli studenti di 2[^]I hanno ancora intrattenuto i coetanei con dei giochi elaborati per illustrare il significato del brano di Benni e per supportare, più in generale, la comprensione dei processi cognitivi sottesi agli Aspetti di lettura Invalsi: il gioco degli “Emoticon”, dei Distributori automatici, una scenetta e qualche domanda orale.

Riguardo ai quattro tipi di distributore automatico personificati da Benni e chiamati il *“Bastardone”*, l'*“Assassino”*, *“Il Paradiso del Bevitore”*, l'*“Aziendalista”*, tre di essi sono stati rappresentati creativamente dagli allievi per mezzo di cassette della frutta di cartone rivestite, dipinte e arricchite di particolari utili a promuoverne il riconoscimento (il distributore *“Assassino”*, ad esempio, recava l'immagine del viso dell'attore Jack Nicholson, nell'interpretazione di *“Shining”*). Per realizzare questi prodotti o gli Emoticon colorati riproducenti la personalità dei distributori, i ragazzi - ha sottolineato l'insegnante - hanno dovuto ricavare informazioni dal testo,

collegarle tra loro, inferire il tratto dominante del carattere di ciascuna macchina, transcodificare questi dati in un oggetto segnico di tipo iconico, facendo così una serie di operazioni cognitive che il pubblico ha dovuto compiere a sua volta per riconoscere nel manufatto di cartone uno dei tipi di distributore descritti umoristicamente da Benni.

Sono seguiti altri quesiti orali e una simpatica scenetta che rappresentava il comportamento di una delle strambe macchinette. Ad ogni quesito si attendeva la risposta degli alunni e si chiedeva: *“Che ragionamento hai fatto per rispondere?”*, *“Sapresti indicare con quali Aspetti Invalsi hai trovato la soluzione del quesito? Così, tra un giochino e l'altro, i ragazzi hanno cominciato a fare le giuste deduzioni e le corrette attribuzioni: “Hai dovuto cercare una o più informazioni date esplicitamente nel testo? Con quale aspetto hai lavorato?”* e la risposta non mancava di indicare anche il legittimo titolare dell'aspetto in causa: *“Giuseppe cioè l'Aspetto 2!”*

Nei prossimi giorni i ragazzi si incontreranno nei corridoi, nei bagni e per un po' di tempo Erika, Giuseppe, Manuel, Sara, Giorgia, Michelle, Gabriele e Ivan saranno chiamati *“Aspetto 1, 2, 3, 4, 5a, 5b, 6, 7”*...ci rideranno su ancora per un po', ma qualcosa, si ritiene, resterà: le emozioni piacevoli aprono la strada all'apprendimento perché chiedono di essere rivestite di significato, ricercano i concetti che le facciano esprimere, per essere richiamate alla memoria ed essere trattenute nel ricordo.

L'idea per elaborare l'attività descritta è nata in classe durante la pausa didattica, a partire da un testo, quello di Benni, che è piaciuto molto ai ragazzi per la trovata buffa di dare personalità a delle macchine che distribuiscono bibite e merende e che talvolta sembrano davvero farci dispetto. Partendo dunque da un'emozione piacevole, qual è quella di leggere un brano che fa ridere (ma anche riflettere sull'invasione delle macchine nella nostra vita), si è proposto ai ragazzi di costruire insieme dei quesiti del tipo Invalsi.

Divisi in gruppi, i ragazzi si sono cimentati a individuare i passaggi del testo sui quali rivolgere dei quesiti, a elaborare domande su parole difficili, ricercandone prima il significato corretto da inserire nella risposta esatta e poi quelli errati per costruire i distrattori. Gli allievi con maggiore creatività manuale hanno iniziato a lavorare per realizzare materialmente i distributori.

Una sera, mentre la docente rivedeva i quesiti ideati dagli alunni e ne aggiungeva degli altri, tenendo un occhio sul brano dei distributori umanizzati da Benni e un occhio sugli Aspetti esplicitati nel Quadro di Riferimento Invalsi, ecco che un testo ha iniziato a travasarsi nell'altro e viceversa, finché, penna alla mano, la personificazione alla Benni ha preso il sopravvento sulle domande Invalsi, dando umanità e carattere ad una sigla e a sette processi cognitivi.

Chi racconta si è chiesta se ciò sia stato il risultato del lavoro didattico svolto per costruire la competenza di lettura: certamente, risponde, ma in parte.

Alla base ritiene che ci debba essere l'amore per i libri, da coltivare costantemente e da infondere giorno dopo giorno ai ragazzi, perché la frequentazione continua della pagina scritta costruisce la capacità di comprendere in tutti i suoi aspetti un testo e di attualizzarne il senso.

“Leggere, leggere sempre - dovrebbe concludere Mister Invalsi - questo ci migliora la vita!”

Nell'ambito della stessa manifestazione, al secondo turno, al termine di *“Leggo e gioco con Invalsi”* è seguita un'attività didattico-ludica organizzata e guidata dal prof. Daniele Cerrito, responsabile del servizio di Biblioteca del Plesso Centrale.

Cellulare alla mano con connessione, i ragazzi di 2^I e di 2^G hanno risposto a quesiti di tipo Invalsi vertenti sulla trama e sul significato del film *“Sicilian Goth Story”*, recentemente visto dagli studenti al cinema, nell'ambito della rassegna cinematografica organizzata dalla prof.ssa V. Ballistreri.

Le domande create dal prof. Cerrito utilizzando la piattaforma free *“Quizizz”*, sono state eseguite dai ragazzi in multiplayer e in tempo reale, condizioni queste che stimolano un'attenzione sostenuta, prolungata, in un clima di sana sfida: i tempi e le regole del gioco sono rigidamente codificate dal sistema digitale, pertanto non si crea alcuna contestazione, vince chi è più veloce, chi sa dare più risposte esatte! Lo stesso insegnante ha poi lanciato alle classi già nominate e alla 2^D una sfida su

quiz di cultura generale elaborati per l'occasione: storia, geografia, lingua italiana, lingue straniere, scienze, attualità, ogni ambito è stato esplorato spingendo i ragazzi a interrogarsi sulle proprie conoscenze. *“Un modo per ripassare o imparare giocando e per coinvolgere anche allievi poco motivati allo studio che così hanno memorizzato nozioni basilari perfino sulla Divina Commedia”* ha assicurato alla scrivente il prof. Cerrito.

I ragazzi che hanno vinto si sono nuovamente sfidati nello stesso quiz “rimescolato” dal sistema elettronico in pochi secondi. L'applicazione utilizzata rende possibile - ha spiegato il docente - terminata la gara, di scaricare e visualizzare in formato Excel i risultati finali complessivi di ogni studente e la risposta data a ciascuna domanda in modo da poter intervenire, in classe, a recuperare o rinforzare le conoscenze.

Una mattina, dunque, all'insegna della didattica declinata in tante forme diverse, ma con l'occhio attento a catturare gli alunni, il loro sguardo, la loro curiosità, ad intercettare la misteriosa miscela di emotivo e cognitivo che fonda l'apprendimento.

a cura della Prof.ssa Margherita Schimmenti