

Spunti didattici

Per lo svolgimento di attività di social reading

Questi sono solo alcuni esempi delle tante attività/gioco creative che si possono lanciare durante la lettura.

Chi lancia le attività gioco sono i docenti, o gli animatori Pearson-Betwyll, o “personaggi a sorpresa” (vedi più avanti). Ma possono essere anche gli stessi ragazzi a suggerire spontaneamente delle attività e a lanciare sfide.

L'obiettivo è che tutte le dinamiche di interazione avvengano nel modo più naturale possibile, con una logica *bottom up* e meno possibile *top down*.

Gli esempi riportati sono abbastanza generali e applicabili alle varie letture. Di fatto, a seconda del testo specifico, si potranno “inventare” attività molto coinvolgenti e creative in grado di ottenere un effetto *engaging* sui ragazzi, replicando le dinamiche di interazione tipiche del loro quotidiano.

Gli studenti vengono invitati a lavorare e a interagire attraverso twyll di 140 caratteri agganciati a una porzione di testo in cui gli vengono forniti gli spunti di lavoro in forma di gioco/sfida, secondo la logica della *gamification*.

In sintesi

Attraverso un twyll di commento a una porzione di testo, si invitano i ragazzi a sintetizzarne il contenuto.

Parafrasi

Attraverso un twyll di commento a una porzione di testo, si invitano i ragazzi a riscriverlo parafrasandolo.

Sinonimi e contrari

Attraverso un twyll di commento a una porzione di testo, si invitano i ragazzi a riscriverlo sostituendo sostantivi e aggettivi con dei contrari o dei sinonimi.

Cambia il tempo

Attraverso un twyll di commento a una porzione di testo, si invitano i ragazzi a riscriverlo cambiando il tempo del verbo.

In altre parole

Attraverso un twyll di commento a una porzione di testo, si invitano i ragazzi a riscriverlo in inglese (o in altra lingua).

Con parole mie

Attraverso un twyll di commento a una porzione di testo, si invitano i ragazzi a esprimere il proprio pensiero sul contenuto o a collegarlo a un proprio ricordo.

Emozioni in 140 caratteri

Attraverso un twyll di commento a una porzione di testo, si invitano i ragazzi utilizzare i 140 caratteri per descrivere la/le emozioni che quel testo gli suscita.

Descrivi

Attraverso un twyll di commento a porzioni di testo, si invitano i ragazzi a descrivere

- Un personaggio
- L'autore
- Un luogo

Qui e ora

Attraverso un twyll di commento a una porzione di testo, si invitano i ragazzi a riscriverlo ambientandolo all'oggi, sia dal punto di vista del contenuto sia dal punto di vista della lingua.

Cambia il titolo

Attraverso un twyll di commento a una porzione di testo, si invitano a trovare un nuovo titolo per il testo.

Parla con me

Durante la lettura non mancheranno sorprese. Infatti verranno creati appositi account con il nome ad esempio di uno dei personaggi, o dell'autore i quali intervengono nella conversazione come fossero personaggi reali, a cui i ragazzi potranno fare domande, o con i quali potranno interagire.