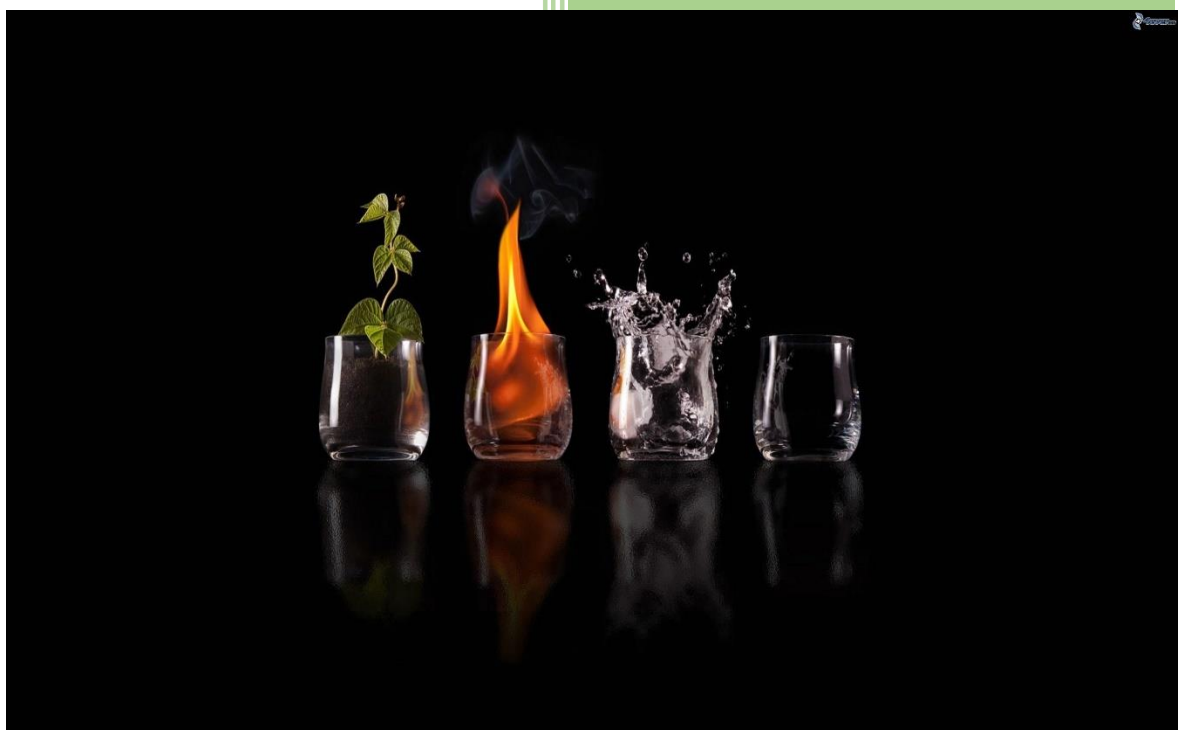


Manuale

SALA DELLA GLORIA



Prof. Vincenzo Loseto

Scuola E. Fermi

Manuale per studenti (e genitori)



INTRODUZIONE

BENVENUTI ! Questo manuale ha l'obiettivo di chiarire ai miei alunni, ed eventualmente a genitori interessati, alcune dinamiche del *gioco Sala della Gloria*. **LA SALA DELLA GLORIA** è spuntata magicamente all'interno delle mie lezioni alcuni anni fa (non pochi a dire il vero) per l'esigenza di coinvolgere i miei alunni in maniera più partecipativa e tentare di premiarli per i traguardi raggiunti e spronarli al mantenere atteggiamenti positivi. **SEGUENDO UN PRINCIPIO DIDATTICO**, che attualmente viene definito *gamification*, la **Sala della Gloria** è un gioco a punti in cui gli alunni, suddivisi in quattro Case (Acqua, Aria, Fuoco e Terra), competono tra di loro per far vincere la propria casa: il riferimento alla saga di *Harry Potter* è chiaro e voluto. **LE QUATTRO CASE** sono trasversali, ovvero includono alunni di classe prima, seconda e terza (della sezione B) e quindi la vincita di una di esse è dovuta all'apporto di alunni di classe diverse. **LA COMPETIZIONE** perciò nasce tra alunni di una classe, suddivisi nelle quattro case, ma anche tra alunni di classe diverse che però fanno parte della stessa casa. **COSA SI VINCE?** Nulla. Non è un gioco a premi. Semplicemente la gloria di essere sul carro dei vincitori, premiati come tali alla fine dell'anno dal prof. Loseto tra gli sguardi ammirati dei propri compagni.

I PUNTI si acquisiscono tramite le proprie azioni nel corso dell'anno ed anche tramite le valutazioni: in classe alcuni momenti della lezione sono volti al segnare **punti alunno** (d'ora in poi li chiamerò così) per chi ha svolto i compiti perfettamente o comunque impegnandosi e togliere punti esperienza a chi non ha portato il materiale o non ha rispettato le consegne date la lezione precedente; durante la lezione acquisiscono **punti alunno** coloro che intervengono in maniera positiva o rispondono ad una domanda dell'insegnante in maniera corretta e perdono punti esperienza coloro che invece intervengono a sproposito; nel corso dell'anno scolastico comportamenti particolarmente edificanti vengono sottolineati da **punti alunno** che aumentano il punteggio di un alunno e di conseguenza aumentano il beneficio che l'alunno porta alla propria casa; infine anche le valutazioni numeriche delle verifiche e eventuali lavori di gruppo concorrono ad aumentare i **punti alunno**. **L'INTRODUZIONE DI CLASSDOJO** ha perfezionato questo sistema dandomi la possibilità non solo di essere più efficace nel segnare i punti esperienza (che in passato ero costretto appuntare frettolosamente su di un quaderno e riportare poi in una tabella di Excel per poi tabulare i dati e ricavare il punteggio totale di ogni alunno e delle varie case) ma anche di rendere maggiormente partecipi alunni e genitori dei progressi compiuti durante l'anno. **I RISULTATI** della competizione sono poi apprezzabili andando alla pagina <http://saladellagloria.wixsite.com/saladellagloria>



ABILITÀ

OLTRE CHE PER LA GLORIA personale e della propria casa, gli alunni possono acquisire punteggi anche per averne un *convenienza personale*. Infatti aumentando i **punti alunno** ogni alunno può usare dei bonus o comunque dei benefici utili in molte circostanze. Per praticità si parlerà di **abilità** **DI SEGUITO** si troverà una spiegazione nel dettaglio delle **abilità** per facilitarne l'uso da parte degli alunni.

PUNTI ALUNNO	DESCRIZIONE DELLE ABILITÀ ACQUISITA
40	Posso andare in bagno? L'alunno/a può usare questa abilità <u>2 volte</u> per uscire durante una lezione del prof Loseto più di una volta o per avere la precedenza di uscita rispetto ad uno qualsiasi dei suoi compagni (a meno che non si tratti di qualcuno con la medesima abilità, nel qual caso fa fede chi ha alzato prima la mano).
80	Ho dimenticato la testa a casa. L'alunno/a può usare questa abilità <u>2 volte</u> per non perdere punti esperienza quando ha dimenticato una importante consegna o il materiale.
120	Pensavo fosse per domani. L'alunno/a può usare questa abilità <u>2 volte</u> per non perdere punti esperienza quando non ha svolto i compiti.
160	Non era scritto su whatsapp L'alunno/a può usare questa abilità <u>2 volte</u> per non perdere punti esperienza in caso di mancata consegna o di mancanza compiti.
200	Posso sedermi accanto a...? L'alunno/a può usare questa abilità <u>2 volte</u> per sedersi accanto ad una persona a sua scelta durante le ore del prof. Loseto per due settimane.
240	Prof. è giusta questa? Durante una verifica l'alunno/a può chiedere se una risposta data (del tipo a domanda chiusa) è corretta. Il docente non darà la risposta giusta ma semplicemente avvertirà l'alunno nel caso sia errata. Valido anche per la soluzione di un esercizio in una verifica di matematica. Può usare questa abilità <u>1 volta per verifica, per un totale di 2 volte.</u>
280	Questa non l'ho capita. Durante una verifica l'alunno/a può scegliere di non rispondere ad un quesito del quale non conosce bene la risposta e sarà valutato su tutto il resto della verifica senza contare il quesito tralasciato. Può usare questa abilità <u>1 volta.</u>
320	La so ma non me la ricordo. L'alunno/a può chiedere la soluzione di un esercizio in una verifica di matematica (non il procedimento) o la soluzione esatta di una domanda a risposta multipla o di un vero o falso. Può usare questa abilità <u>1 volta.</u>
360	Prof. è giusta questa? (di gruppo) Durante una verifica l'alunno/a può chiedere che tutti gli elementi della sua casa (incluso sé stesso) possano chiedere se una risposta data (del tipo a domanda chiusa) è



	<p>corretta. Il docente non darà la risposta giusta ma semplicemente avvertirà gli alunni nel caso sia errata.</p> <p>Valido anche per la soluzione di un esercizio in una verifica di matematica.</p> <p>Può usare questa abilità <u>2 volte</u> ,ma solo <u>1 volta per verifica</u>.</p>
400	<p>Sono il cocco del Prof.</p> <p>L'alunno/a può chiedere al docente di spostare una verifica ad un giorno successivo (deciso dal docente).</p>
440	<p>Suggerimento di massa</p> <p>Durante una verifica l'alunno/a può chiedere che tutti gli elementi della sua casa (incluso sé stesso) possano chiedere la soluzione di un esercizio in un verifica di matematica (non il procedimento) o la soluzione esatta di una domanda a risposta multipla o di un vero o falso Può usare questa abilità <u>2 volte</u> ,ma solo <u>1 volta per verifica</u></p>
480	<p>Voltagabbana</p> <p>L'alunno/a può chiedere di essere spostato in una casa di sua preferenza per sempre. I punti accumulati fino a quel momento passano automaticamente alla casa che lo accoglie. <u>Valido 1 volta</u></p>