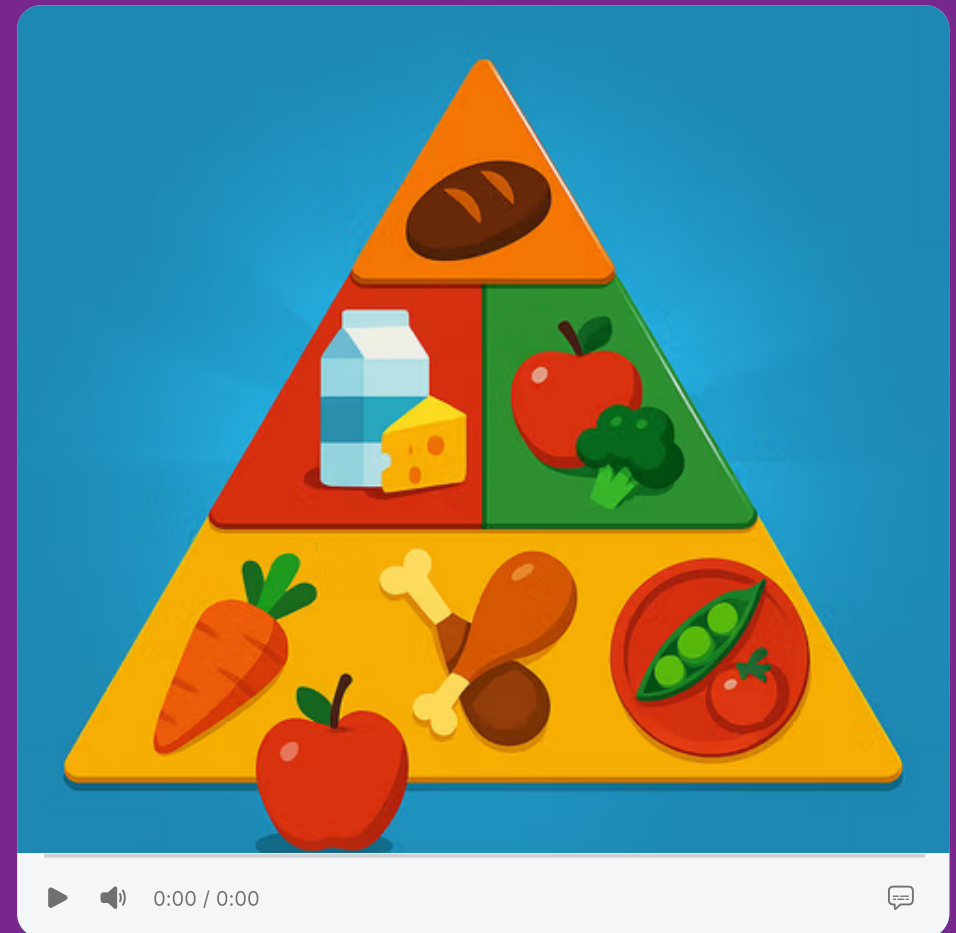




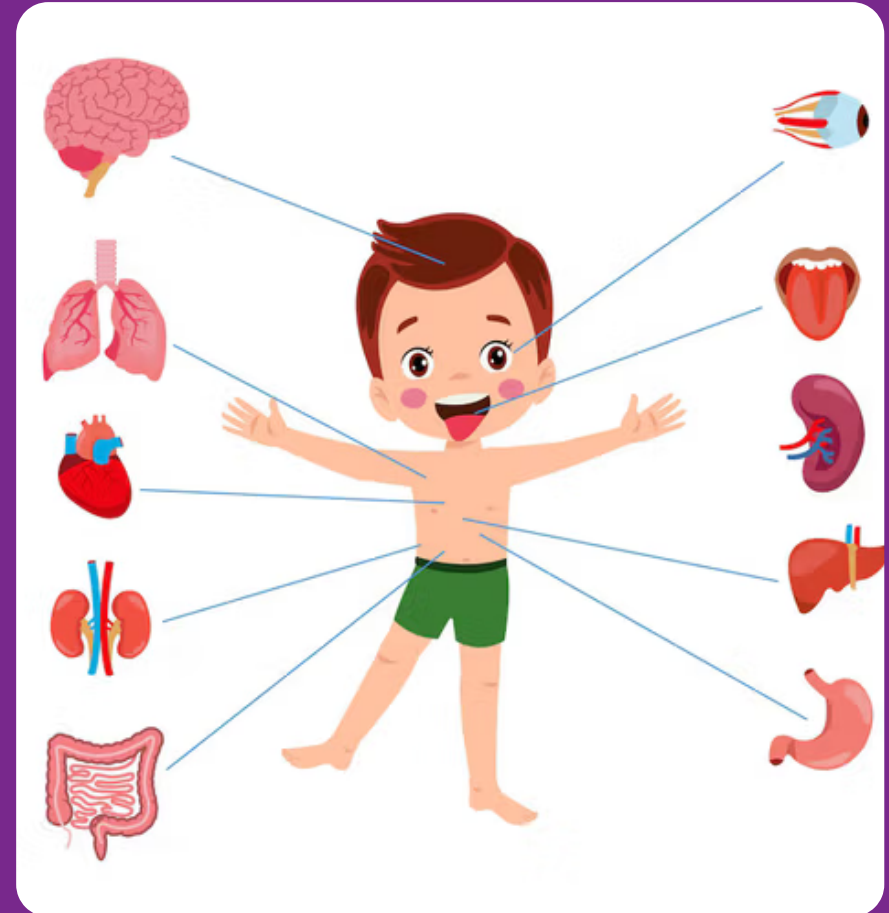
Angela Dorio

L'UMANO NEL LOOP: progettazione didattica, norme ed etica nell'era dell'IA

Copia F. Rosa P. e Palladino G. (sost)-
Canzone realizzata con Magicschool



Copia F. Rosa P. e Palladino G. (sost)-
App interattiva con Gemini Canvas



quiz_sul_corpo_umano

u1.padletusercontent.com

Il Fantastico Viaggio di Gocciolina!

Ciao piccolo scienziato! Sei pronto a scoprire come l'acqua viaggia tra cielo, terra e mare? Rispondi a 10 divertenti domande!



quiz_ciclo_dell_acqua (1)

u1.padletusercontent.com

Copia F. Rosa P. e Palladino G. (sost)-
App interattiva con Gemini Canvas



quiz_apparato_locomot...

u1.padletusercontent.com

SCIENZE

MAESTRA STEFANIA COLETTA E
MAESTRA RAFFAELA D'ONOFRIO

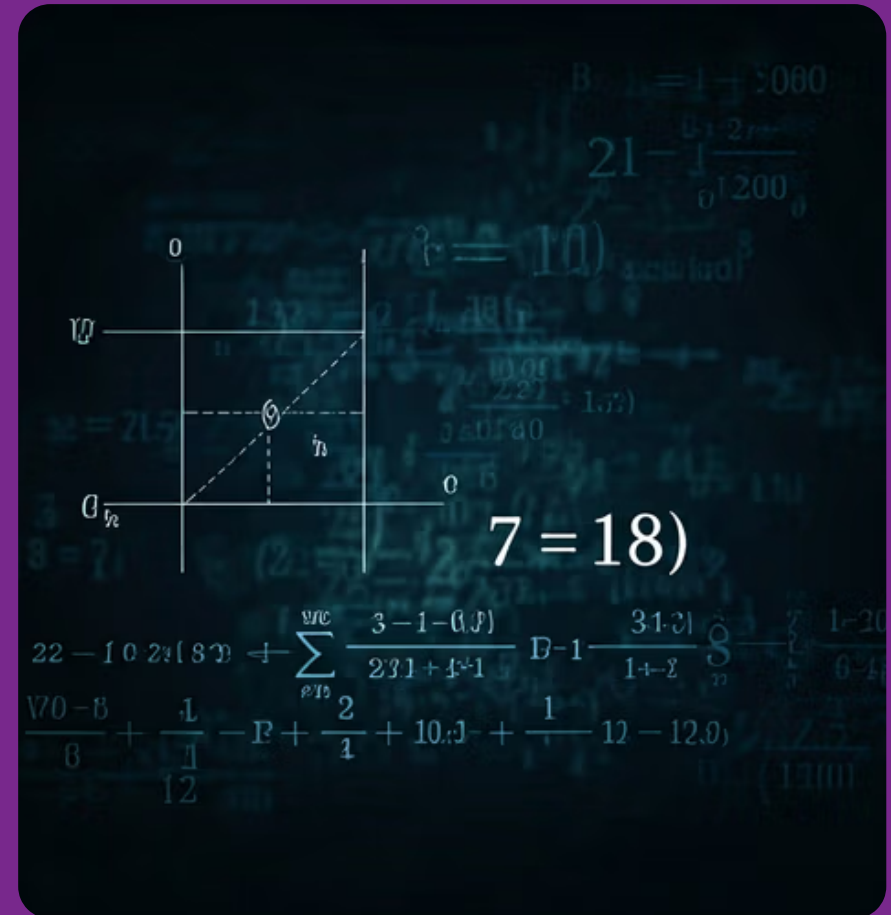


quiz_ciclo_dell_acqua

u1.padletusercontent.com

ILARIA CARCHIDI

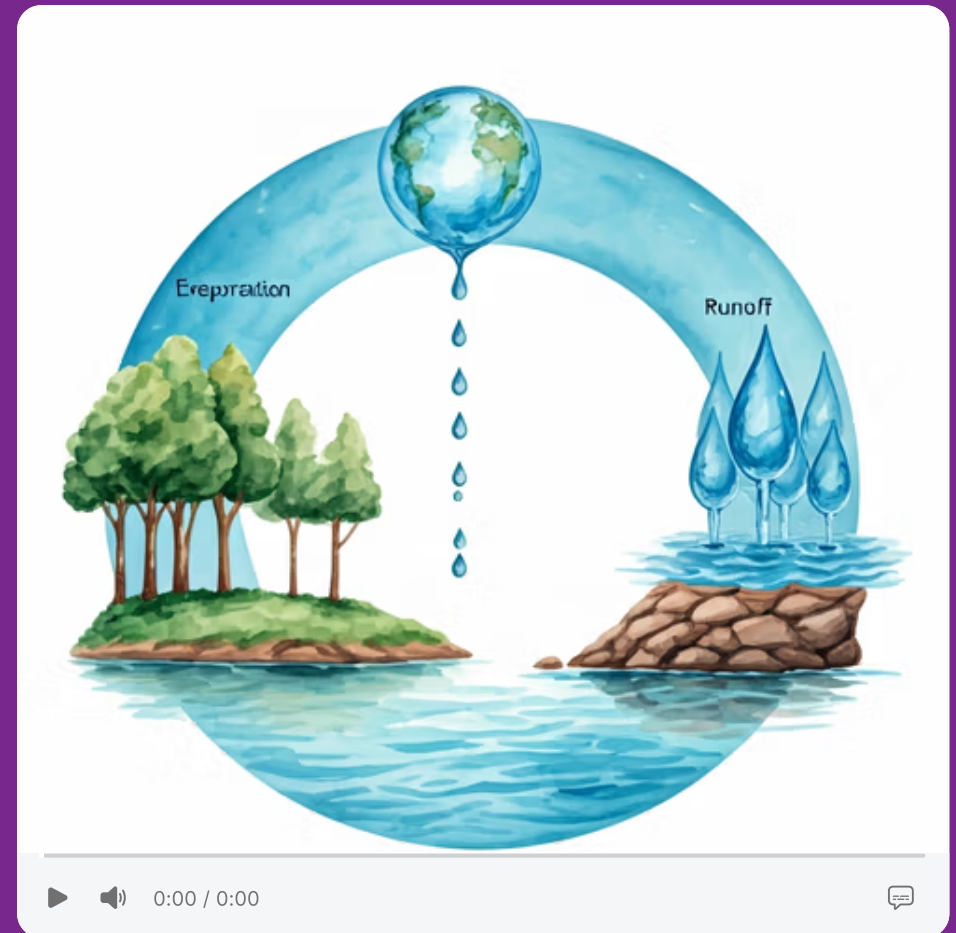
MATE MATE



quiz_sui_numeri (2)

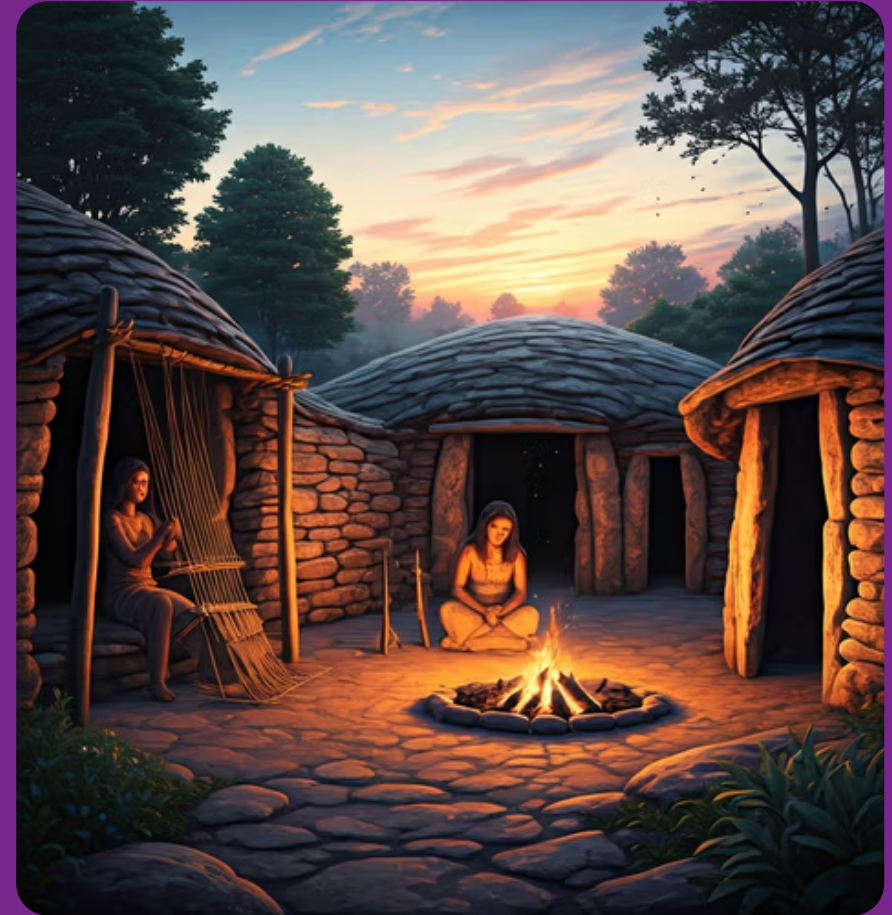
u1.padletusercontent.com

Stefania Coletta e Raffaella D'onofrio



Storia

Storia "Quiz Età Neolitica" - Gaetano,
Vincenzo, Tina



quiz_et_neolitica (1)

u1.padletusercontent.com

Copia F. Rosa P. e Palladino G. (sost)-
Infografica realizzata con Notebook LM



Copia F. Rosa P. e Palladino G. (sost)-
PPT realizzato con Notebook LM



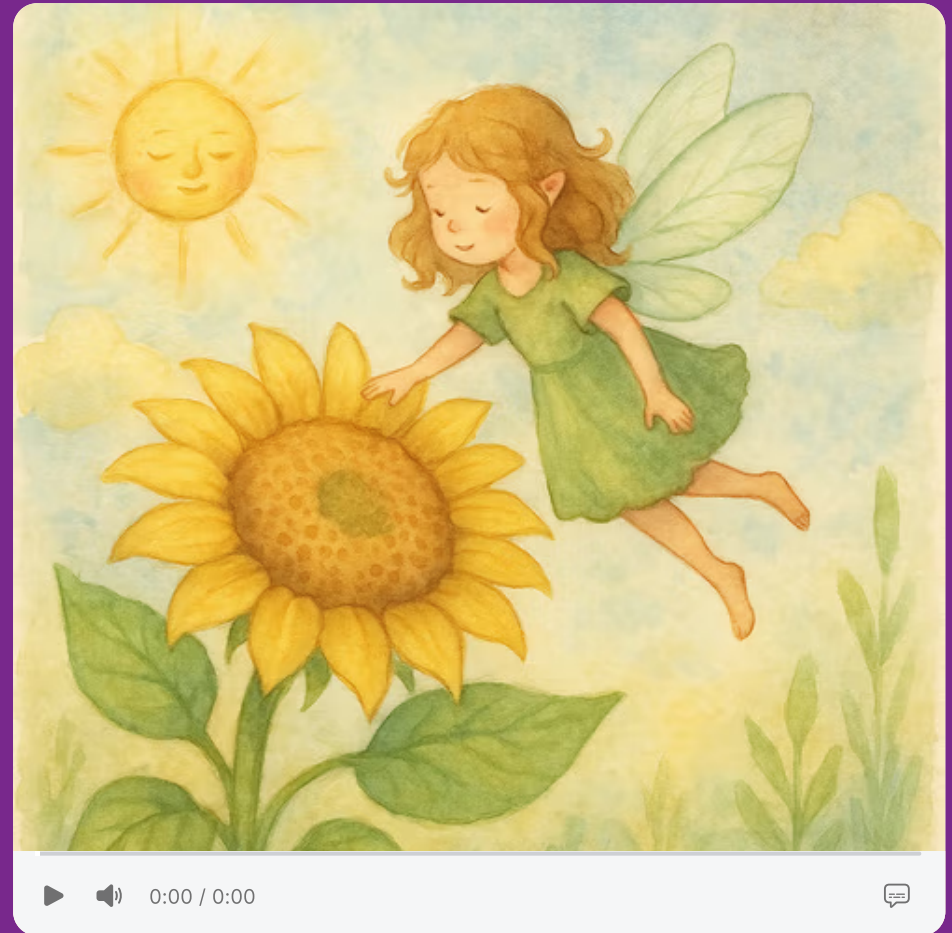
Copia F. Rosa P. e Palladino G. (sost)-
App Interattiva con Gemini Canvas



quiz_del_mare

u1.padletusercontent.com

Copia F. Rosa P. e Palladino G. (sost) -
Canzone realizzata con MagicSchool



ORSOLA ANTIGNANO

MISTERIOSI EGIZI



quiz_antichi_egizi (1)

u1.padletusercontent.com

Stefania Coletta e Raffaella D'onofrio





0:00 / 0:00



Ed. Fisica

Canzoncina "Giochi all'aperto" - Gaetano,
Vincenzo , Tina







Le Favole

ILARIA CARCHIDI



quiz_sulle_favole - Copia

u1.padletusercontent.com

Test finale



Padlet

 Angela Dorio



ORSOLA ANTIGNANO

ALBERI AMICI

LAVORO SVOLTO DA ORSOLA
ANTIGNANO



quiz_alberi_e_fotosintesi
(1)

u1.padletusercontent.com

questionario di valutazione iniziale



edit

docs.google.com

questionario di gradimento e
autovalutazione



edit

docs.google.com

Copia F, Rosa P, Palladino G. (sost).
Escape room realizzata con Gemini

MISSIONE FIAMMA OLIMPICA

Guida Completa al Gioco e Materiali per il Docente (Escape Room Unplugged)

1. LA CORNICE NARRATIVA

Da leggere ad alta voce alla classe con enfasi e mistero:

*"Ragazze e ragazzi, ascoltatemi bene. Questa mattina è arrivata una lettera urgente dal **Comitato Olimpico Internazionale**. Ve la leggo:*

"Cari studenti, il malvagio Dottor Pigrizia ha rubato la Fiamma Olimpica e l'ha rinchiusa in uno scrigno blindato. Il suo piano è terribile: vuole cancellare tutti gli sport del mondo e costringere l'umanità a passare le giornate sul divano a mangiare cibo spazzatura! La Fiamma si sta spegnendo. Abbiamo solo 45 minuti per decifrare i codici segreti che custodiscono la chiave dello scrigno. Il Dottor Pigrizia era un professore di Educazione Fisica prima di diventare pigro, quindi tutti i suoi blocchi di sicurezza si basano sul movimento, lo sport e la salute. Siete pronti a fare squadra, attivare il cervello e salvare lo sport?"

2. L'ALLESTIMENTO DELL'AULA

Per permettere a tutta la classe di giocare contemporaneamente (20-25 alunni), l'aula viene divisa in **4 o 5 squadre (isole di banchi)**. Ciascuna squadra lavorerà in parallelo sui medesimi enigmi. È necessario stampare una copia dei materiali per ogni gruppo.

- **Disposizione dei banchi:** Unire i banchi a gruppi di 4 o 5 per formare delle "isole". Al centro di ogni isola posizionare un foglio bianco e le matite.
- **Posizionamento degli Indizi:**
 - **Indizio 1 (Codice Cifrato):** Attaccato nascosto con dello scotch sotto la sedia del capogruppo di ogni isola.
 - **Indizio 2 (Il Labirinto del Benessere):** Custodito dal docente (o nascosto dietro la lavagna). Sarà accessibile solo dopo che la squadra avrà risolto il primo enigma e dimostrato l'azione al docente.
 - **Indizio 3 (I Numeri del Campione):** Nascosto all'interno di un diario o di un libro di testo di scienze/motoria posizionato sullo scaffale comune della classe.
- **Lo Scrigno Finale:** Una scatola di cartone decorata al centro della cattedra, chiusa con un lucchetto a combinazione a 3 cifre (o un lucchetto cartaceo sorvegliato dal docente a cui consegnare il foglio del codice finale). Dentro lo scrigno possono esserci dei simbolici "premi della salute" (es. sticker, un frutto o un coupon per un'ora di gioco all'aperto).

La Torta Perfetta

Escape room sulle frazioni

FUGA DALLA CLASSE DEL PIRATA MANGIATUTTO

Guida didattica arricchita con grafici, suggerimenti per il docente e materiali pronti all'uso

Materia / Argomento:	Matematica / Introduzione alle Frazioni
Target alunni:	Scuola Primaria (8-9 anni / Classe Terza)
Tempo stimato:	30 minuti (serrati)
Metodologia:	Didattica ludica Unplugged & Cooperative Learning

1. La Cornice Narrativa

Suggerimento per l'insegnante: Abbassa leggermente le luci dell'aula o crea un attimo di silenzio drammatico prima di leggere. Mostra una vecchia busta spiegazzata (puoi sporcarla leggermente con una bustina di tè bagnata per farla sembrare antica).

"Ragazzi, ascoltate attentamente. Questa mattina, prima del vostro arrivo, ho trovato una lettera antica sulla mia cattedra. È firmata dal leggendario Capitano Intero, il più famoso pasticcere dei sette mari. La lettera dice:

"Cari colti della terza classe, la mia favolosa Torta Perfetta è stata rinchiusa in una cassaforte dal famigerato pirata Mangiatutto. Lui adora rubare i dolci altrui, ma non sa resistere alla matematica! Ha lasciato tre indizi nascosti in questa stanza. Avete esattamente 30 minuti per collaborare, trovare gli indizi, risolvere gli enigmi sulle frazioni e scovare il codice finale. Se fallirete, la Torta Perfetta sarà sua per sempre. Buona fortuna!"

Siete pronti a formare le vostre ciurme e a salvare il tesoro?"

2. L'Allestimento dell'Aula e Trucchi Organizzativi

- **Configurazione a Isole:** Sposta i banchi prima dell'inizio della lezione creando blocchi da 4-5 posti. Posiziona al centro di ogni isola un foglio bianco per i calcoli e i **2 Gettoni Aiuto**.
- **Nascondigli strategici:**
 - **Indizio 1:** Incollato sotto la seduta della sedia dell'alunno più timido del gruppo (un ottimo modo per renderlo protagonista sin da subito).
 - **Indizio 2:** Nascosto dietro la lavagna magnetica o sotto la cornice inferiore.
 - **Indizio 3:** Inserito nel dizionario di classe. Suggerimento: Se la classe è numerosa, usa più dizionari o libri di testo identici (uno per isola) posizionando l'indizio sempre alla parola "Frazione".

 **Suggerimento di Gestione Spaziale**

Orsola Antignano

Escape room - Gli antichi romani

infografica_escape_room

u1.padletusercontent.com

La pioggia perduta!

Stefania Coletta e Raffaella D'onofrio



guida_e_kit_escape_ro...

u1.padletusercontent.com