




Istituto di Istruzione  
Secondaria Superiore  
**LUIGI RUSSO**  
70043 – Monopoli (Ba)



**MONOPOLI (Ba) Via Procaccia, 111 - Tel. e Fax 080.747744**  
C.M. BAIS05300C – C.Fisc. 93423280721  
e-mail: [bais05300c@istruzione.it](mailto:bais05300c@istruzione.it) – pec: [bais05300c@pec.istruzione.it](mailto:bais05300c@pec.istruzione.it)  
[www.iissluigirusso.gov.it](http://www.iissluigirusso.gov.it)  @IISS\_LuigiRusso



## COMUNICATO STAMPA N. 166

### ALL'ISTITUTO PROFESSIONALE LOGIC@MENTE, UN'APP PER STUDIARE LA GRAMMATICA



Nella scuola italiana si studia molta grammatica, ma, dati alla mano, se ne impara poca e quindi si rischia che la maggior parte dei giovani verifichino troppo tardi, e con mortificazione, le lacune comunicative di base proprio

quando si è ormai pronti per entrare nel mondo del lavoro. È stata questa la sfida che

hanno provato a cogliere alcuni docenti dell'ISS "Luigi Russo" con gli alunni che frequentavano nell'a.s. 2015/2016 la II A dell'Istituto Professionale di Manutenzione e Assistenza tecnica di Monopoli: costruire



un'applicazione per dispositivi mobili (app) finalizzata allo studio dell'analisi grammaticale, logica e del periodo. Durante le attività di orientamento e durante gli open day dell'Istituto Professionale del 29 gennaio e del 5 febbraio dalle 10.00 alle 12.30 è possibile conoscere l'offerta formativa dell'Istituto e sperimentare, sotto la guida degli studenti, come è strutturata Logic@mente.

Nella home page dell'app sono state predisposte le tre sezioni: analisi grammaticale, analisi logica e analisi del periodo, in modo da scegliere quale percorso seguire e personalizzare l'attività. Per ogni sezione, grazie ad un menù a scorrimento, è possibile accedere alle corrispettive sottosezioni. Per ogni step sono stati realizzati esercizi di analisi su livelli differenti di difficoltà. La verifica dei risultati di apprendimento avviene step by step, un metodo di confronto che permette di controllare passo dopo passo i risultati ottenuti, prima di procedere ad un livello di analisi più complessa.

Si è cercato di coinvolgere, motivare e responsabilizzare gli alunni affinché fossero loro i protagonisti di un progetto formativo. Da passivi fruitori a creatori fattivi di percorsi didattici implementati sull'app.

L'approccio metodologico del playing si concilia con quello dell'"action maze", il labirinto ludico di cognizioni sconosciute, il terreno ideale perché si possano vincere delle sfide cognitive, con se stessi o con altri. L'aspetto ludico-didattico è stato da traino motivazionale nell'autograticificante pratica del problem solving. L'app costituisce un mezzo innovativo e originale per supportare il lavoro curricolare dello studio della grammatica. I ragazzi, con l'aiuto dei docenti, hanno operato in piccoli gruppi, maturando in tal modo la loro capacità di collaborazione e



partecipazione al lavoro in team. È stato possibile unire competenze umanistiche e competenze informatiche interne all'IISS "Luigi Russo" per sviluppare un'app che rendesse originali, dinamiche e autograticificanti le attività didattiche. Per gli aspetti tecnologici sono state usate diverse tecnologie web. La struttura dell'app è stata creata utilizzando il framework open source jQuery Mobile che consente di creare applicazioni web "cross-device", ovvero funzionanti nello stesso modo a prescindere dal "device" utilizzato, sia esso smartphone, tablet o sistema desktop. Gli studenti sono stati gli artefici di tutto il progetto. È anche questo l'Istituto Professionale di Monopoli, un istituto capace di pensare e promuovere una didattica che sia coinvolgente e tecnologicamente innovativa. L.T.