



# Percorso di Scrittura

*Un progetto unico in 15 tappe: dalle fondamenta alla padronanza*

## Premessa

Questo documento presenta il percorso strutturato di Laboratorio di Scrittura realizzato presso la Scuola Sacra Famiglia di Orzinuovi. Il percorso è costituito da 15 web app didattiche indipendenti, ciascuna progettata come un'esperienza immersiva di scrittura, ma collegate tra loro da un disegno pedagogico coerente e progressivo.

Lo studente compie un viaggio in crescendo: parte dalla costruzione delle unità minime del testo (frase, paragrafo), attraversa la comprensione delle tipologie testuali (descrittivo, narrativo, argomentativo), sviluppa competenze argomentative sempre più sofisticate, sperimenta la scrittura creativa e multimediale, e arriva infine alla padronanza: scrivere come un artigiano, con metodo, concentrazione e autonomia.

## Struttura del percorso

Il progetto è articolato in cinque fasi evolutive, ciascuna con una funzione didattica precisa:

<b>FASE 1 — FONDAMENTA</b>	Lo studente costruisce i mattoni della scrittura: frasi, paragrafi, correzione degli errori, distinzione tra fatti e opinioni. Senza queste basi, nessun testo può reggere.	<b>Tappe 1-3</b>
<b>FASE 2 — TIPOLOGIE TESTUALI</b>	Lo studente scopre le tre forme fondamentali del testo (descrittivo, narrativo, argomentativo) e si esercita sulla descrizione e sulla scrittura a partire da stimoli visivi.	<b>Tappe 4-6</b>
<b>FASE 3 — ARGOMENTAZIONE</b>	Lo studente impara a sostenere le proprie idee con ragioni, esempi e strutture logiche. Dalla primaria (7 mosse) alla secondaria (temi complessi), fino alla guida completa.	<b>Tappe 7-9</b>
<b>FASE 4 — SCRITTURA CREATIVA E AVANZATA</b>	Lo studente esplora la scrittura a partire da stimoli sonori, allena il pensiero attraverso tecniche di coaching, sperimenta la narrazione video e il dibattito strutturato.	<b>Tappe 10-13</b>
<b>FASE 5 — PADRONANZA</b>	Lo studente scrive come un artigiano: impara dai modelli, lavora in silenzio e con concentrazione, costruisce scalette autonome. È il punto di arrivo del percorso.	<b>Tappe 14-15</b>

# Le 15 tappe del percorso

FASE: FONDAMENTA

## 01 I Mattoncini del Testo

### INTENZIONE DIDATTICA

Costruire la competenza di base: assemblare frasi corrette e paragrafi coesi partendo da unità minime, come un muratore che posa un mattone alla volta.

### SIMULAZIONE

Esercizi progressivi con feedback immediato, gestione dell'apostrofo e delle particolarità della lingua italiana.

### AZIONE

10 materie con oltre 1000 esercizi interattivi. Lo studente compone frasi, ordina paragrafi, completa testi. Layout ottimizzato per schermi 22" senza necessità di scroll.

### FINALITÀ METACOGNITIVA

Lo studente valuta la solidità delle proprie costruzioni: «Il mio paragrafo regge? Ha un inizio, uno sviluppo, una chiusura?»

FASE: FONDAMENTA

## 02 Impara dall'Errore

### INTENZIONE DIDATTICA

Trasformare l'errore da stigma a strumento di apprendimento. Non si usa il rosso (giudicante): si usa ambra, verde, blu.

### SIMULAZIONE

Lo studente affronta frasi con errori nascosti, li individua e li corregge. Leaderboard e localStorage per il monitoraggio dei progressi.

### AZIONE

4 minigame grammaticali con difficoltà crescente. Ogni errore viene analizzato, spiegato e trasformato in occasione di riflessione.

### FINALITÀ METACOGNITIVA

L'approccio socratico guida lo studente a chiedersi «perché è sbagliato?» prima di vedere la correzione.

FASE: FONDAMENTA

## 03 Fatto o Opinione?

### INTENZIONE DIDATTICA

Sviluppare la capacità di distinguere un fatto verificabile da un'opinione personale — competenza prerequisito per qualsiasi testo argomentativo.

### SIMULAZIONE

Sistema a combo, punteggio, torre da costruire e traguardi. La gamification sostiene la motivazione su un compito che richiede attenzione e precisione.

### AZIONE

Gioco a livelli progressivi con 20 frasi per livello. Lo studente legge e classifica. Dopo ogni risposta, il pulsante INFO fornisce un approfondimento.

### FINALITÀ METACOGNITIVA

«Perché questa frase è un fatto e non un'opinione? Quali parole mi hanno aiutato a capirlo?»

## FASE: TIPOLOGIE TESTUALI

# 04 Le 3 Forme del Testo

### INTENZIONE DIDATTICA

Fornire una mappa delle tre tipologie fondamentali: descrittivo, narrativo, argomentativo. Lo studente capisce che ogni testo ha una struttura specifica.

### SIMULAZIONE

Lo studente analizza testi reali e li classifica per tipologia, riconoscendo le strutture interne.

### AZIONE

Percorso interattivo che presenta le caratteristiche di ciascuna tipologia con esempi, confronti e attività di riconoscimento.

### FINALITÀ METACOGNITIVA

«Quale forma si adatta meglio a ciò che voglio comunicare? Perché?»

## FASE: TIPOLOGIE TESTUALI

# 05 Testo Descrittivo

### INTENZIONE DIDATTICA

Esercitare la descrizione oggettiva e soggettiva attraverso un oggetto quotidiano: le cuffiette.

### SIMULAZIONE

Confronto tra le due descrizioni: lo studente vede concretamente come lo stesso oggetto cambia a seconda del punto di vista.

### AZIONE

Esercizio guidato in cui lo studente prima descrive l'oggetto in modo oggettivo (forma, materiale, dimensioni), poi in modo soggettivo (emozioni, ricordi, sensazioni).

### FINALITÀ METACOGNITIVA

«Cosa cambia tra descrivere cosa vedo e descrivere cosa provo? Quali parole cambiano?»

## FASE: TIPOLOGIE TESTUALI

# 06 Scrivere con le Immagini

### INTENZIONE DIDATTICA

Usare lo stimolo visivo come ponte tra osservazione e produzione testuale. L'immagine non illustra il testo: lo genera.

### SIMULAZIONE

Lo studente osserva, annota, organizza e scrive. Il processo è esplicito e replicabile.

### AZIONE

Dalla lettura dell'immagine (cosa vedo, cosa deduco, cosa immagino) alla produzione di un testo strutturato. Percorso guidato passo per passo.

### FINALITÀ METACOGNITIVA

«L'immagine mi ha suggerito un testo descrittivo o narrativo? Perché ho fatto questa scelta?»

## FASE: ARGOMENTAZIONE

# 07 La Bottega dell'Argomentazione

### INTENZIONE DIDATTICA

Introdurre l'argomentazione già nella scuola primaria (classi 4<sup>a</sup> e 5<sup>a</sup>) attraverso 7 mosse strategiche accessibili e concrete.

### SIMULAZIONE

Lo studente costruisce ragionamenti seguendo le 7 mosse, riceve feedback e guadagna competenze verificabili.

### AZIONE

Percorso interattivo con sezioni Fatto vs Opinione, Pro e Contro, 7 Mosse argomentative. Sistema a Skill Card da guadagnare. Integrato con le Casate della scuola.

### FINALITÀ METACOGNITIVA

«Quale mossa ho usato? La mia ragione è forte o debole? Cosa direbbe qualcuno che non è d'accordo?»

## 08 Testo Argomentativo

FASE: ARGOMENTAZIONE

### INTENZIONE DIDATTICA

Affrontare un tema reale e divisivo (lo sharenting) per imparare a costruire un testo argomentativo completo: tesi, antitesi, argomentazioni, conclusione.

### SIMULAZIONE

Il tema è scelto per la sua vicinanza all'esperienza degli studenti: i genitori che pubblicano foto dei figli sui social.

### AZIONE

Lo studente legge materiale sullo sharenting, prende posizione, e costruisce il testo seguendo una struttura guidata.

### FINALITÀ METACOGNITIVA

«La mia tesi è sostenuta da ragioni concrete? Ho considerato il punto di vista opposto?»

## 09 ArgoMentor

FASE: ARGOMENTAZIONE

### INTENZIONE DIDATTICA

Fornire una guida completa e sistematica al testo argomentativo, dalla definizione alla produzione autonoma.

### SIMULAZIONE

Lo studente costruisce progressivamente il proprio testo argomentativo, verificando ogni componente.

### AZIONE

Percorso strutturato: cos'è una tesi, cos'è un argomento, come si organizza un testo, come si conclude. Ogni passaggio è accompagnato da esempi e attività.

### FINALITÀ METACOGNITIVA

«Ho tutti i pezzi del mio testo? La mia conclusione segue logicamente dalle mie argomentazioni?»

## 10 Scrivere dall'Ascolto

FASE: SCRITTURA CREATIVA

### INTENZIONE DIDATTICA

Usare stimoli sonori (musica, suoni, voci) come punto di partenza per la scrittura creativa, attivando canali sensoriali diversi da quello visivo.

### SIMULAZIONE

Diversi stimoli sonori per diverse tipologie di scrittura: dalla descrizione di un paesaggio alla narrazione di una scena.

### AZIONE

Lo studente ascolta un brano sonoro e scrive: cosa evoca, quali immagini produce, quale storia suggerisce. Dalla percezione alla narrazione.

### FINALITÀ METACOGNITIVA

«Il suono mi ha portato verso un testo descrittivo o narrativo? Quali parole sono nate dall'ascolto?»

## 11 Mental Coaching

FASE: SCRITTURA CREATIVA

### INTENZIONE DIDATTICA

Allenare il pensiero attraverso la scrittura: tecniche di coaching applicate alla produzione testuale per superare il blocco e organizzare le idee.

### SIMULAZIONE

Esercizi progressivi che trasformano il «non so cosa scrivere» in «ho troppo da dire e devo scegliere».

### AZIONE

Tecniche di brainstorming, freewriting, clustering, domande generative. Lo studente impara che scrivere è prima di tutto pensare.

### FINALITÀ METACOGNITIVA

«Quale tecnica funziona meglio per me? In quale momento del processo mi blocco di solito?»

## FASE: SCRITTURA CREATIVA

# 12 Video Shorts

### INTENZIONE DIDATTICA

Estendere la competenza narrativa al linguaggio video: scrivere per un video breve richiede sintesi, struttura e consapevolezza del mezzo.

### SIMULAZIONE

Dalla scrittura del testo alla sua traduzione in immagini e suoni: il video come artefatto multimodale.

### AZIONE

Laboratorio di editing e narrazione video breve. Lo studente progetta, scrive lo storyboard, registra e monta.

### FINALITÀ METACOGNITIVA

«Il mio testo funziona anche come video? Cosa devo cambiare quando passo dalla pagina allo schermo?»

## FASE: SCRITTURA CREATIVA

# 13 Debate in Classe

### INTENZIONE DIDATTICA

Trasformare la competenza argomentativa scritta in competenza orale: il dibattito strutturato richiede le stesse abilità ma in tempo reale.

### SIMULAZIONE

Lo studente deve sostenere una posizione (anche se non la condivide), rispondere alle obiezioni e valutare gli argomenti altrui.

### AZIONE

Struttura e regole per il dibattito argomentativo in classe. Due squadre, giuria docente, scaffolding progressivo.

### FINALITÀ METACOGNITIVA

«Riesco a difendere una posizione con le parole, in tempo reale, senza poter cancellare e riscrivere?»

## FASE: PADRONANZA

# 14 Bottega

### INTENZIONE DIDATTICA

Scrivere come un artigiano: imparare dai modelli, in silenzio, con concentrazione. La Bottega è il luogo dove il mestiere si impara facendo, non ascoltando.

### SIMULAZIONE

L'ambiente digitale riproduce le condizioni della bottega artigiana: concentrazione, modello, pratica deliberata. Il rumore interrompe il lavoro.

### AZIONE

Lo studente sceglie un testo modello, lo analizza e lo usa come riferimento per la propria scrittura. Misuratore di silenzio ambientale con microfono (nessun audio registrato). Sistema SalaStudio per il monitoraggio comportamentale.

### FINALITÀ METACOGNITIVA

«Cosa ho imparato dal modello? Dove il mio testo si avvicina al modello e dove se ne allontana?»

---

**FASE: PADRONANZA**

# 15 **ScriviMeglio**

## **INTENZIONE DIDATTICA**

Lo studente è autonomo: costruisce la scaletta del proprio testo, organizza le idee, produce un documento strutturato e lo scarica in PDF.

## **SIMULAZIONE**

Lo studente affronta il compito come lo affronterà all'esame: traccia, scaletta, stesura, revisione, consegna.

## **AZIONE**

100 tracce in stile esame. Officina della Lingua con grammatica valenziale e risposte multiple corrette. Anti-paste pedagogico con spiegazione. Framework scientifico con 22 riferimenti bibliografici.

## **FINALITÀ METACOGNITIVA**

«La mia scaletta mi ha aiutato? Il testo finale corrisponde a ciò che avevo progettato? Cosa migliorerei?»

---

# Visione d'insieme

Il percorso di Scrittura della Scuola Sacra Famiglia non è una raccolta di esercizi isolati, ma un progetto educativo unitario che accompagna lo studente in una trasformazione progressiva:

- Da costruttore di frasi a autore di testi strutturati
- Da lettore passivo a scrittore consapevole delle proprie scelte
- Da studente che «non sa cosa scrivere» a artigiano della parola

Ogni tappa è una web app indipendente, fruibile su qualsiasi dispositivo, progettata per essere usata in laboratorio con la guida dell'Animatore Digitale o del docente di classe. L'approccio non è mai rosso-correttivo: gli errori si segnalano in ambra, verde e blu. La filosofia è socratica: lo studente non riceve la risposta giusta, ma viene guidato a trovarla.

## Competenze chiave sviluppate

Il percorso sviluppa competenze trasversali di literacy: produzione testuale, comprensione delle strutture testuali, competenza argomentativa, pensiero critico, creatività espressiva, autonomia nella revisione. La dimensione metacognitiva è presente in ogni tappa: lo studente non solo scrive, ma riflette su come scrive, su cosa funziona e su cosa migliorare.

---

# Quadro normativo e riferimenti istituzionali

Il percorso si inserisce nel quadro normativo vigente in materia di competenze linguistiche e produzione testuale:

<b>Indicazioni Nazionali 2012</b>	I traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado prevedono che l'alunno «scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario».
<b>Nuove Indicazioni Nazionali 2025</b>	Il rinnovamento dei traguardi include esplicitamente la competenza argomentativa e la capacità di usare la scrittura come strumento di pensiero, non solo di comunicazione.
<b>Legge 92/2019 — Educazione Civica</b>	Il testo argomentativo è strumento privilegiato per l'educazione al pensiero critico e alla cittadinanza attiva.
<b>DigComp 2.2</b>	L'area 3 (Creazione di contenuti digitali) include la produzione testuale in ambienti digitali e la capacità di esprimersi attraverso mezzi digitali.
<b>Quadro di Riferimento INVALSI Italiano</b>	Le prove nazionali valutano comprensione del testo e competenza grammaticale — entrambe sviluppate sistematicamente nel percorso.
<b>Competenze chiave UE 2018</b>	La competenza alfabetica funzionale è la prima delle 8 competenze chiave per l'apprendimento permanente.

---

# Metodologie didattiche

Il percorso integra molteplici approcci metodologici, tutti orientati alla centralità dello studente come produttore di testo, non come esecutore di consegne.

## **Approccio socratico alla correzione**

L'errore non viene segnalato in rosso (giudicante) ma in ambra/verde/blu. Lo studente non riceve la correzione ma viene guidato a trovare l'errore e a comprenderlo. L'insegnante non corregge: interroga. Il metodo è ispirato alla maieutica di Socrate e all'approccio non direttivo di Rogers.

## **Apprendimento per modelli (Vygotskij)**

La Bottega (Tappa 14) incarna il principio della Zona di Sviluppo Prossimale: lo studente osserva un modello esperto (il testo di riferimento), ne analizza la struttura, e produce il proprio testo nel «solco» tracciato dal modello. Lo scaffolding si riduce progressivamente fino alla piena autonomia (ScriviMeglio).

## **Apprendimento esperienziale (Dewey)**

Ogni tappa è un learning by doing: lo studente scrive, non legge di scrittura. L'esperienza precede la riflessione. Il ciclo deweyano (esperienza → riflessione → concettualizzazione → sperimentazione) è la struttura di ogni attività.

## **Grammatica valenziale (Tesnière/Sabatini)**

ScriviMeglio (Tappa 15) adotta la grammatica valenziale come framework per l'analisi della frase: il verbo è il nucleo, gli argomenti sono le valenze obbligatorie. Un approccio più intuitivo e produttivo della tradizionale analisi logica.

## **Gamification**

Fatto o Opinione, La Bottega dell'Argomentazione, I Mattoncini del Testo usano meccaniche di gioco (livelli, combo, skill card, leaderboard) per sostenere la motivazione su compiti che richiedono precisione e attenzione prolungata.

## **Didattica EAS (Rivoltella)**

Ogni web app è strutturata come un Episodio di Apprendimento Situato: fase preparatoria (stimolo), fase operatoria (produzione), fase ristrutturativa (riflessione metacognitiva).

## **Metacognizione (Flavell)**

Ogni tappa si chiude con una domanda metacognitiva esplicita. Lo studente non solo scrive, ma osserva il proprio processo di scrittura: dove si blocca, quale strategia usa, cosa migliorerebbe.

## **Scrittura come processo (Hayes & Flower)**

Il percorso adotta il modello cognitivo della scrittura: pianificazione → stesura → revisione. ScriviMeglio rende visibile questo processo con la scaletta esplicita e il framework di revisione.

---

# Bibliografia e sitografia

## Riferimenti pedagogici e linguistici

- Bereiter, C. & Scardamalia, M. (1987). *The Psychology of Written Composition*. Lawrence Erlbaum.
- Bruner, J. S. (1986). *Actual Minds, Possible Worlds*. Harvard University Press.
- Colombo, A. & Graffi, G. (2017). *Capire la grammatica. Il contributo della linguistica*. Carocci.
- Corno, D. (2012). *Scrivere e comunicare. La scrittura in lingua italiana in teoria e in pratica*. Pearson.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. Kappa Delta Pi.
- Ferreiro, E. & Teberosky, A. (1979). *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño*. Siglo XXI.
- Flavell, J. H. (1979). Metacognition and cognitive monitoring. *American Psychologist*, 34(10), 906-911.
- Hayes, J. R. & Flower, L. (1980). Identifying the Organization of Writing Processes. In L. W. Gregg & E. R. Steinberg (Eds.), *Cognitive Processes in Writing*. Lawrence Erlbaum.
- Lo Duca, M. G. (2018). *Lingua italiana ed educazione linguistica*. Carocci.
- Sabatini, F. (2004). *La comunicazione e gli usi della lingua*. Loescher.
- Tesnière, L. (1959). *Éléments de syntaxe structurale*. Klincksieck.
- Vygotskij, L. S. (1978). *Mind in Society*. Harvard University Press.

## Didattica della scrittura e argomentazione

- Bereiter, C. & Scardamalia, M. (1987). *The Psychology of Written Composition*. Lawrence Erlbaum.
- Cottrell, S. (2017). *Critical Thinking Skills: Effective Analysis, Argument and Reflection*. Palgrave Macmillan.
- De Mauro, T. (2018). *L'educazione linguistica democratica*. Laterza.
- Rivoltella, P. C. (2013). *Fare didattica con gli EAS. Episodi di Apprendimento Situato*. La Scuola.
- Serianni, L. (2019). *Il sentimento della lingua. Conversazione con Giuseppe Antonelli*. Il Mulino.
- Simone, R. (2012). *Presi nella rete. La mente ai tempi del web*. Garzanti.
- Toulmin, S. (1958). *The Uses of Argument*. Cambridge University Press.

## Documenti istituzionali

- Commissione Europea (2022). *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens*. Publications Office of the EU.
- Consiglio dell'Unione Europea (2018). *Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente*. 2018/C 189/01.
- INVALSI (2018). *Quadro di Riferimento delle prove INVALSI di Italiano*.
- MIUR (2012). *Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione*.
- MIM (2025). *Nuove Indicazioni Nazionali 2025*.
- Legge 20 agosto 2019, n. 92. *Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica*.

---

Progetto ideato e realizzato da Andrea Cerioli, Animatore Digitale  
Scuola Sacra Famiglia — Orzinuovi (BS)  
Anno Scolastico 2025/2026