

Progetto di una Unità di Apprendimento Flipped Classroom

DATI DELL'UNITA' DI APPRENDIMENTO
<p><u>Titolo:</u> "L'ADOLESCENZA"</p> <p><u>Scuola:</u> Scuola Secondaria "Q.ENNIO" Lecce</p> <p><u>Materia:</u> ITALIANO/SCIENZE MOTORIE</p> <p><u>Classe:</u> 3 E</p> <p><u>Tempo:</u> 18/20 giorni</p> <p><u>Docenti:</u> Patruno Elisabetta e Viola Massimo</p>
Argomento curricolare:
L'ADOLESCENZA (Itinerario antologico e scientifico)
La Sfida. Cosa ci si propone di raggiungere tramite questa UdA:
<p>Applicare autonomamente conoscenze e procedure nelle diverse situazioni problematiche di vita quotidiana.</p> <p>COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE:</p> <ul style="list-style-type: none">• Alfabetico funzionale (traguardo 3)• Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (traguardo 1)• Competenza digitale (traguardo 1)• Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare (traguardo 3)• Competenza in materia di cittadinanza (traguardo 4) <p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:</p> <ul style="list-style-type: none">• Riconoscere e comprendere un testo informativo;• Individuarne l'argomento e il tema centrale;• Conoscere le procedure di osservazione, misurazione, analisi dei dati• Collegare lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo• Interpretare schemi, tabelle e grafici.• Lavorare collaborando con i compagni.• Usare con facilità e in modo critico le tecnologie della società dell'informazione.

OBIETTIVI RELAZIONALI/SOCIALI

- Stabilire con i compagni relazioni improntate al rispetto e alla collaborazione;
- Partecipare in modo attivo, consapevole e responsabile alla vita scolastica in tutte le sue forme;
- Applicare consapevolmente comportamenti, strategie, abitudini utili all'esecuzione di un percorso di lavoro.

OBIETTIVI DI INCLUSIONE

- Promuovere l'educazione all'altruismo, al rispetto, al dialogo, alla solidarietà, alla cooperazione, all'uguaglianza.
- Sviluppare la consapevolezza della diversità come valore da vivere e condividere
- Promuovere la consapevolezza di sé per favorire l'autostima e un adeguato rapporto col gruppo dei pari e degli adulti.

Lancio della Sfida. Quali attività si svolgono prima (e/o in apertura) della lezione e come si attiva l'interesse e la motivazione degli allievi:

Si partirà con la visione di slide elaborate dal docente, con un BRAINSTORMING e con la scelta delle letture dal libro di antologia.

Si spiegherà che il lavoro verrà svolto in modalità "capovolta", un'esperienza stimolante e innovativa.

Fase 1 (a scuola/ 17 e 18 Ottobre 2019):

- Breve presentazione del percorso e dell'argomento.
- Proposta di slide e domande stimolo, ed assegnazione del lavoro a casa (visione di video, ricerca di materiali digitali e cartacei)
- Formazione gruppi

Fase 2 (a casa):

- Ricerca e studio dei materiali proposti dal docente (ogni gruppo in bacheca avrà i propri materiali forniti dal docente)

Fase 3 (a scuola/ 29 Ottobre 2019):

- Brainstorming e chiarimenti di dubbi. Sperimentazione.

Fase 4 (a scuola/5 Novembre 2019):

- Verifica, valutazione ed autovalutazione

Condurre la sfida. Quali attività si prevedono per rispondere alla sfida:

- Attraverso la lettura del titolo dell'UDA si stimolano gli alunni a formulare ipotesi sui possibili contenuti della lezione.
- Con la visione delle slide gli alunni, insieme ai docenti, verificano se le ipotesi annotate sulla lavagna, in forma di tabella, sono corrispondenti al reale contenuto della lezione.
- Si fornisce ad ogni gruppo i materiali da analizzare a casa e la visione dei video
- A casa gli alunni visionano i materiali e preparano domande da formulare in classe.
- Brainstorming, chiarimenti di dubbi, risposta a domande.
- Costruzione di mappe concettuali con il docente in classe, da utilizzare per continuare il lavoro al PC a casa.

In tutto questo percorso gli insegnanti svolgeranno il ruolo di regista. Ascolteranno, scioglieranno dubbi e risponderanno alle domande che gli verranno sottoposte. Mostra che ogni attività assegnata ha un valore. **Valuteranno** l'impegno. **Forniranno in presenza dei feedback** immediati sul modo di lavorare. Aiuteranno gli alunni a capire come migliorare; svilupperanno autovalutazione e autoriflessione, rafforzando la responsabilità verso il proprio apprendimento; riconosceranno tutti i risultati degli alunni in rapporto alle loro potenzialità.

Autovalutazione

I lavori di gruppo, il peer learning, la didattica laboratoriale e in generale tutte le attività che si riescono a organizzare in classe e a casa, permettono agli studenti di confrontarsi tra loro. Di valorizzare la propria individualità e di sperimentare diversi ruoli all'interno di un gruppo quindi saranno in grado di **AUTOVALUTARSI** cioè riflettere sulla loro esperienza di apprendimento.

Chiusura della sfida. Quali attività di verifica degli apprendimenti concludono l'attività didattica:

(Indicare quali attività di sistematizzazione degli apprendimenti concludono l'attività e quali metodologie e strumenti di valutazione formativa e sommativa si ritiene di dover attuare per verificare e consolidare gli apprendimenti e promuovere lo sviluppo di competenze. Tipicamente ciò avviene tramite metodi di valutazione autentica. Esplicitare le tipologie di prova.)

Valutazione dell'apprendimento individuale:

La valutazione sarà effettuata sulla base della presentazione in ppt che ogni alunno farà e osserverà la:

- Capacità di esporre in modo sintetico, con un linguaggio disciplinare specifico l'argomento trattato;
- Capacità di effettuare collegamenti interdisciplinari dei contenuti trattati;

Valutazione della produttività del gruppo:

La valutazione sarà effettuata sulla base della media del lavoro di ciascun gruppo

In che modo l'approccio proposto differisce da quello tradizionale?

Le motivazioni in ambito didattico che ci hanno spinto a proporre questo tipo di attività sono molteplici. I nostri alunni, nativi digitali, apprendono per esperienza in modo "inconsapevole", ludico e naturale. La loro esperienza tuttavia non è costruita linearmente, ma per successive approssimazioni, sperimentando direttamente la pedagogia legata a prove ed errori. Sono fortemente orientate le condivisioni con i pari alla cooperazione e all'utilizzo di differenti modi di accostarsi a un problema dato e di molteplici codici e piani di interpretazioni per risolverlo.

In ragione di ciò, se la scuola ha come scopo irrinunciabile quello di favorire un atteggiamento positivo da parte di ogni alunno nei confronti delle discipline e, in generale, dell'imparare nell'imparare, la tecnologia è uno strumento per indagare, conoscere e interpretare la realtà e diffondere conoscenze scientifiche di base per la comprensione della società moderna.

Con l'approccio Flipped Classroom i ragazzi sono incuriositi dalla sfida e sono guidati nel produrre dei contenuti in modo attivo, diventando così i costruttori del proprio apprendimento.

Lecce, 17/10/2019