

Progetto di una Unità di Apprendimento Flipped

Dati dell'Unità di Apprendimento

Titolo : "LA FORMA SI TRASFORMA IN ...GIOCATTOLO"

Scuola : PRIMARIA

Materia : GEOMETRIA

Classe : 2^a

Argomento curricolare:

(indicare l'argomento curricolare che si vuole affrontare con approccio flipped classroom, esempi: la struttura particellare della materia, , il Congresso di Vienna, le equazioni lineari, ecc.)

"RICONOSCERE E RIUTILIZZARE FORME GEOMETRICHE SOLIDE".

La Sfida. Come si attiva l'interesse e la motivazione degli allievi:

(indicare come si intende stimolare l'interesse, la curiosità e coinvolgere gli allievi in modo da renderli parte attiva nella costruzione delle conoscenze indicate. Tipicamente ciò avviene lanciando una sfida che può consistere nel porre una domanda a cui rispondere, un problema da risolvere, una ricerca da effettuare, un caso da analizzare in modo coinvolgente e motivante.)

SFIDA: "Cari bambini, vi ricordate che avete cercato delle scatole da portare a scuola?

Guardatele bene e pensate che tipo di giocattolo vi piacerebbe costruire con esse...ma non da soli bensì in coppia con un/a compagno/a.

Vi piace l'idea di realizzare un giocattolo con scatole e altro materiale di recupero?

Se non vi è chiara la proposta, potete chiedere aiuto alle insegnanti.

Ora, ognuno di voi provi a realizzare sulla carta il proprio progetto di giocattolo. Deve piacere a voi... ricordatevi che non esiste un altro giocattolo uguale al vostro. È unico, perché fatto con le vostre mani e per questo prezioso!"

TEMPO A DISPOSIZIONE per la realizzazione del giocattolo: 2 ORE.

Se il tempo non sarà sufficiente, ne avrete ancora un po' per terminare il lavoro.

Lancio della Sfida. Quali attività si svolgono prima o in apertura della lezione:

(indicare se l'azione didattica proposta prevede attività preparatorie da svolgere prima della lezione d'aula. Ed esempio fruizione di risorse didattiche che costituiscano un quadro di riferimento, richiamino preconoscenze, attivino la curiosità oppure attività di verifica delle conoscenze già affrontate per mettere meglio a punto l'azione in classe. Indicare le risorse digitali eventualmente utilizzate quali LMS, video, presentazioni multimediali, testi...)

Alcune lezioni precedenti saranno state dedicate alla scoperta delle forme solide nella realtà, attraverso:

- laboratori di manipolazione di diversi tipi di contenitori;
- classificazione degli stessi con immagini gancio (viste alla LIM);
- giochi simbolici in palestra con materiale di psicomotricità.

La SFIDA avverrà nel laboratorio di matematica, predisponendo i banchi ad "isole".

La maggiore, messa al centro, su cui verrà disposto, in modo casuale, tutto il materiale occorrente.

I bambini verranno invitati a mettersi in cerchio intorno all'isola per osservare tutti i vari contenitori, discriminandone le caratteristiche principali.

Successivamente gli alunni saranno chiamati a suddividere il materiale in base ai criteri derivati dalla discussione di gruppo.

Verrà così lanciata la SFIDA (vedi riquadro viola).

Alla LIM verranno proiettate immagini stimolo di giocattoli già prodotti in modo analogo, da altri bambini, con materiale di recupero.

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

(indicare le metodologie didattiche che si intendono utilizzare in classe: lezione dialogata, lavoro di gruppo, apprendimento fra pari, studio individuale per consentire agli allievi di rispondere alla sfida proposta e costruire attivamente le conoscenze richieste, indicando anche diverse metodologie e più fasi successive.)

Ad ogni bambino sarà dato un foglio bianco (A4) su cui è scritta la consegna: “DISEGNA IL GIOCATTOLO CHE DESIDERI REALIZZARE”.

Questa prima fase di attività di lavoro avverrà individualmente.

Successivamente i bambini verranno invitati a lavorare a coppie per aiutarsi reciprocamente nella realizzazione del loro progetto.

La metodologia prevalente di riferimento sarà la “TINK PAIR SHARE”: in coppia, attraverso il tutoraggio, si impara a condividere la difficoltà e a collaborare per superarla.

FASE OPERATIVA

I bambini verranno invitati a:

- cercare tra il materiale di recupero le forme più adatte a realizzare il progetto ideato;
- prendere il materiale occorrente (forme solide dalle isole, nastro di carta, colla vinilica, colla stick, forbici, filo di ferro, bastoncini di legno, stuzzicadenti, pennelli, tempere, ritagli di carta colorata... posti in un angolo del laboratorio);
- assemblare il tutto dando forma al giocattolo.

FASE DECORATIVA (opzionale)

- Colorare il giocattolo
- Decorare il giocattolo secondo la propria fantasia.

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.)

Al termine dell'attività verrà consegnata ad ogni bambino una TABELLA DI REGISTRAZIONE dei solidi usati per la realizzazione del giocattolo. Dovrà identificarlo liberamente con un nome e segnare la tipologia e la quantità delle forme adoperate.

Successivamente tutti i giocattoli verranno messi in mostra nel laboratorio. Tutti potranno ammirare le creazioni, che risulteranno uniche, condividendone originalità e bellezza.

L'intera attività sarà valutata attraverso una RUBRICA DI PRESTAZIONE (si veda più in basso).

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

(indicare i vantaggi dell'approccio scelto rispetto all'approccio tradizionale e mettere in luce le differenze con particolare riferimento all'argomento curricolare scelto.)

L'approccio Flipped permette all'alunno di mettere in gioco se stesso perché coinvolto in una sfida.

La sfida risulta motivante e accattivante e l'alunno apprende in modo significativo, quasi senza rendersene conto, a differenza del metodo trasmissivo dove lo studente impiega maggiori energie con risultati, a volte, poco soddisfacenti.

Nella fattispecie, la costruzione di un giocattolo ideato e realizzato con le proprie mani, rende l'attività particolarmente interessante e avvincente.

L'UdA proposta favorisce un apprendimento significativo, attraverso l'uso di mediatori attivi. Questi promuovono la costruzione di conoscenze solide e durature. Attraverso il “fare” si impara a “riconoscere le difficoltà incontrate e le strategie adottate per superarle, prendere atto degli errori commessi, ma anche comprendere le ragioni di un insuccesso, conoscere i propri punti di forza...”

(I.N. - L'AMBIENTE DI APPRENDIMENTO - pag. 35).

RUBRICA DI PRESTAZIONE

CRITERI	LIVELLO 1	LIVELLO 2	LIVELLO 3	LIVELLO 4
COSTRUZIONE DEL GIOCATTOLO	Non riesce a costruire il suo giocattolo	Costruisce in parte il suo giocattolo	Riesce a costruire il suo giocattolo	Costruisce in modo originale e creativo il suo giocattolo e lo decora
USO FUNZIONALE DEL MATERIALE A DISPOSIZIONE	Non usa il materiale a disposizione in modo funzionale	Usa in parte il materiale a disposizione in modo funzionale	Usa il materiale a disposizione in modo funzionale	Usa il materiale rendendo più funzionale il suo giocattolo
COERENZA CON IL PROGETTO INIZIALE	Non mantiene la coerenza con il progetto iniziale	Non è coerente con il progetto perché non apporta le modifiche necessarie	È coerente con il progetto iniziale e lo modifica in modo costruttivo	È pienamente coerente con il progetto iniziale
RISPETTO DEL TEMPO A DISPOSIZIONE	Non rispetta il tempo a disposizione	Rispetta il tempo a disposizione	Rispetta ampiamente il tempo a disposizione	