Progetto di una Unità di Apprendimento Flipped

|  |
| --- |
| **Dati dell’Unità di Apprendimento** |
| Titolo: LA SCUOLA DEI SOGNI  Scuola: PRIMARIA “LORENZO MILANI”  Disciplina: GEOGRAFIA  Classe: PRIMA A e PRIMA B |

|  |
| --- |
| **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.)*** |
| **LA SCUOLA CHE VORREI (LA SCUOLA DEI SOGNI).** Si tratta di un argomento in continuità con il tema scelto dal plesso per l’a. s. 2016/2017 “SONO SEMPRE I SOGNI A DARE FORMA AL MONDO” intorno al quale tutte le classi lavorano, naturalmente a livelli differenti e con tematiche significative per l’anno di corso di riferimento. Nel caso delle classi prime si è pensato di agganciare il tema del plesso ad uno dei nuclei fondanti degli apprendimenti per i bambini di questa età: LA SCUOLA. Questo argomento fornisce un ottimo punto di partenza per iniziare a riflettere sugli spazi vicini, reali e legati al vissuto quotidiano dei bambini. Tuttavia, come per ogni spazio su cui si rifletta – dal micro al macro - diventa sfidante partire dalla conoscenza delle caratteristiche che lo contraddistinguono nel *presente* per poi immaginarne una possibile configurazione nel *futuro*. Questa operazione di *immaginare il futuro* è determinante ai fini dello sviluppo della *responsabilità* e dell’*autonomia* delle persone in età evolutiva ed è possibile coltivarla fin dalla prima classe della scuola primaria. Essa consente di iniziare a costruire negli alunni l’abitudine ad assumere uno sguardo ampio e prospettico sulla realtà quotidiana. Questo particolare aspetto della geografia contribuisce, come raccomandano le Indicazioni Nazionali 2012, a “*formare persone autonome e critiche, che siano in grado di assumere decisioni responsabili nella gestione del territorio e nella tutela dell’ambiente, con un consapevole sguardo al futuro*”. |

|  |
| --- |
| **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.)*** |
| La sfida consiste nel proporre una MISSIONE SPECIALE da svolgere: realizzare, a gruppi, un progetto da esporre nel corso della Mostra Interattiva che l’intera scuola organizza l’8 giugno 2017. In questa occasione la scuola verrà aperta anche ai genitori, i quali verranno coinvolti in una decina di laboratori di carattere pratico/creativo, in cui saranno i bambini delle varie classi a fare loro da tutor. Nel corso della Mostra verranno inoltre esposti alcuni lavori realizzati dagli alunni nel corso dell’anno. Nel caso delle classi prime verranno esposti i progetti sulla SCUOLA DEI SOGNI realizzati dai bambini nel corso della UDA Flipped Classroom che stiamo descrivendo.  Nel laboratorio delle classi prime organizzato l’8 giugno nell’ambito della Mostra Interattiva gli alunni diventeranno tutor dei genitori che si cimenteranno nel progettare, a loro volta, la SCUOLA DEI SOGNI dal loro punto di vista. Sarà poi interessante intrecciare la SCUOLA DEI SOGNI dei bambini con quella immaginata dai genitori. |

|  |
| --- |
| **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. Ad 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...)*** |
| La presente sfida è in continuità con una sfida lanciata precedentemente, la quale era incentrata su una RICERCA da effettuare in merito agli spazi scolastici.   1. Prima di partire con la nuova sfida i bambini saranno invitati, a livello individuale, a realizzare in classe la loro *mappa mentale* della scuola reale, producendo una rappresentazione grafica. In questo modo verranno richiamate le conoscenze pregresse che sono state costruite e pian piano sistematizzate nel corso della precedente UDA Flipped Classroom “CONOSCI LA TUA SCUOLA?” **DURATA: 1 ora** 2. Seguirà una restituzione delle rappresentazioni nel CIRCLE-TIME, in cui ciascun bambino presenterà al gruppo la propria mappa mentale. Per questa operazione saranno necessari due momenti dedicati al circle-time. **DURATA COMPLESSIVA: circa 2 ore complessive, da distribuire in due momenti.** 3. I bambini verranno coinvolti in una attività di DECIFRAZIONE collettiva e interattiva della MAPPA DI EVACUAZIONE, che è esposta in ogni classe e che gradualmente andremo ad integrare con le conoscenze degli spazi scolastici vissuti attraverso l’esplorazione della scuola effettuata con il corpo. In questa fase i bambini lavoreranno a coppie. La mappa di evacuazione verrà proiettata sulla LIM e in contemporanea ciascuna coppia avrà a disposizione una copia della mappa in cartaceo; da questa configurazione partirà la discussione e la ricerca sulla mappa di evacuazione dei vari spazi noti. **DURATA: 1 ORA CIRCA** 4. Il momento del lancio della sfida è affidato al seguente video (realizzato dagli stessi insegnanti) e pubblicato sul canale personale YouTube: <https://youtu.be/YSJjv2k9lvI> Il video sarà proiettato in classe; esso si collega alla sfida/missione precedente e rilancia una NUOVA MISSIONE che consiste nel *progettare la scuola dei sogni.* Nel video viene anche presentata, in forma drammatizzata e utilizzando dei “burattini” molto artigianali, la consegna operativa per gli alunni: ***tipologia di “opere”*** da realizzare (disegni, sculture, scenette, racconti, fumetti…), ***materiali a disposizione*** (cartoncino, pennarelli, travestimenti…), ***destinatari dei progetti*** (i genitori, ma anche le insegnanti coordinatrici di plesso e la Dirigente Scolastica in quanto figure istituzionali destinatarie di questa specialissima “analisi dei bisogni” e investite della possibilità di avviare il processo per poter concretizzare almeno parte dei progetti). |

|  |
| --- |
| **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.)*** |
| CONDUZIONE DELLA SFIDA – **2 ORE**  L'insegnante divide gli alunni in gruppi eterogenei di 3 bambini. A ciascun gruppo verranno dati un **foglio** (su cui scrivere il nome dei partecipanti del gruppo) ed una **busta** (all'interno della quale verrà inserito tutto il materiale prodotto nel corso del lavoro dal gruppetto).  Si distribuirà a ciascun bambino, inoltre, un cartellino con rappresentato il **RUOLO** che dovrà svolgere. Dietro ciascun foglietto rappresentante il ruolo ogni bambino scriverà il proprio nome.  Si spiegherà loro che ognuno dovrà fare il proprio compito nel miglior modo possibile, poiché dal comportamento individuale ne trarrà vantaggio o svantaggio l'intero gruppetto.  I ruoli saranno 3 e saranno così delineati:   1. 1) il **MATERIALISTA** /Users/cosetta/Desktop/PRIMA MARZO 2017/PER LAVORO DI GRUPPO/materilai.png avrà il compito di prendersi cura del materiale: dovrà raccogliere il foglio con le riflessioni del gruppo e i cartellini con i ruoli, inserire il tutto nella busta e consegnarlo alla maestra; 2. il **SILENZIATORE** /Users/cosetta/Desktop/PRIMA MARZO 2017/PER LAVORO DI GRUPPO/silenzio.pngsi occuperà di far mantenere un tono di voce basso e un clima collaborativo nel gruppo; 3. lo **SCRITTORE** /Users/cosetta/Desktop/PRIMA MARZO 2017/PER LAVORO DI GRUPPO/scrivere.pngsi occuperà di scrivere sul foglio i nomi dei partecipanti e le riflessioni dei bambini.   Si dirà ai bambini che avranno a disposizione **2 ORE di tempo** per realizzare una **MAPPA**/**PROGETTO** (come suggerito dal video di lancio della sfida) su cui realizzeranno poi il prodotto finale (*la scuola dei sogni*).  Per aiutarli a lavorare bene in gruppo verrà proposta loro una **rubrica di processo** che viene sotto riportata.Qui sono presenti 8 criteri, che verranno visionati alla LIM e letti ai bambini. Ciascun bambino verrà coinvolto nella scelta dei criteri da assumere nella rubrica. Tali criteri condivisi dovrebbero aiutare gli alunni a comprendere “*cosa vuol dire saper lavorare bene in gruppo*”. L’insegnante guiderà questa discussione fino ad arrivare ad ottenere, mediante votazione non palese (ovvero utilizzando dei cartellini) 3 criteri finali.  **RUBRICA PER OSSERVARE IL PROCESSO**  ../../../../griglia%20di%20processo%20-%20cattura.PNG  Ciascun gruppetto verrà, quindi, invitato a procedere nella discussione sulla scuola dei loro sogni, mentre l'insegnante osserverà l'interazione e la partecipazione dei partecipanti secondo la rubrica appena prodotta dalla classe.  Si inviteranno i bambini a pensare al materiale di cui avranno bisogno per realizzare il loro prodotto, oltre a quello suggerito dal video iniziale, per poter cercare nelle loro case l'occorrente, oppure valutare se quanto incontreranno anche casualmente può essere utile da inserire nel loro prodotto finale. |

|  |
| --- |
| **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.)*** |
| **PROVA AUTENTICA -** **DALLE 4 A 6 ORE**  in base alla scelta dei bambini delle “opere” da realizzare  Prima di fornire la consegna operativa, verrà letta da parte dell'insegnante la seguente **filastrocca stimolo**:  *"CARI BAMBINI, ORA CHE IL GRUPPO E' STATO FATTO,*  *ABBIAMO L'ARTEFATTO:*  *VI INVITIAMO INSIEME A SOGNARE,*  *LA SCUOLA CHE VORRESTE TROVARE:*  *DURANTE QUEST'ANNO INFATTI*  *DI PASSI NE ABBIAMO FATTI*  *MA LAMENTELE SONO GIUNTE*  *ALLE MATITE CHE HAN PERSO LE PUNTE*  *AI PENNARELLI PERCHE' SON SPENTI*  *MENTRE I FOGLI HAN MILLE TORMENTI*  *SUI BANCHI CHE SON TROPPO ALLINEATI*  *PERCHE' I RIGHELLI PER PRANZO HAN MANGIATI.*  *ORSU' DUNQUE, E' GIUNTA L'ORA*  *DI SOGNARE UNA MEZZORA*  *LA SCUOLA SENZA AFFANNI*  *CON TANTA GIOIA E POCHI DANNI !*  *DISEGNARE, PROGETTARE, COLORARE E MANIPOLARE*  *UN SACCO DI COSE POTETE FARE*  *MATERIALE NE ABBIAMO PROPRIO TANTO*  *E VOGLIA DI FARE, NE ABBIAMO ALTRETTANTO?"*  A questo punto verrà presentata ai bambini la seguente **CONSEGNA OPERATIVA**:  “CARI BAMBINI E CARE BAMBINE, CON IL VOSTRO INGEGNO E LA VOSTRA FANTASIA, PROVATE ORA A REALIZZARE LA SCUOLA DEI VOSTRI SOGNI!”  1. *RISORSE A DISPOSIZIONE*:  AVETE A DISPOSIZIONE LA MAPPA CHE AVETE GIA' COSTRUITO INSIEME, **IL VOSTRO BELLISSIMO PROGETTO**! INOLTRE, POTETE UTILIZZARE **IL MATERIALE** CHE È MESSO A DISPOSIZIONE DALLA SCUOLA E QUELLO CHE AVETE PORTATO DA CASA!”  Verrà loro detto che potranno usare il materiale presente nello scantinato (cartoni, piante e fiori secchi dall'orto, nastrini, scatole...tutto ciò che a loro piace) e anche nell'orto (foglie, erba, sassolini), oppure nello scaffale di arte (tempere, colori di vario genere), nelle classi (fogli, penne, matite, gessi), nell'aula di sostegno (lego, ...) Ed, infine, quanto hanno portato da casa se hanno trovato qualcosa.  2. *PRODOTTO DA REALIZZARE*:  “CIASCUN GRUPPETTO PRODUCA UN'OPERA CHE PUO' ESSERE:   * UN DISEGNO * UNA SCULTURA * UN FUMETTO * UNA DESCRIZIONE * UN PLASTICO * UNA SCENETTA   A SECONDA DELLA VOSTRA FANTASIA!”  3. *COME REALIZZARLO:*  “AVETE A DISPOSIZIONE IL PROGETTO REALIZZATO IN PRECEDENZA (LA MAPPA), I MATERIALI E LA VOSTRA FANTASIA!  4. *VINCOLI:*  “AVETE A DISPOSIZIONE **DALLE 4 ALLE 6 ORE, A SECONDA DELL'OPERA CHE DOVETE REALIZZARE**!”  Si darà tempo ai bambini dalle 4 alle 6 ore per progettare e realizzare il prodotto finale, senza intervenire né guidare, ma osservando solo le dinamiche relazionali tra di loro.  “AVRETE POI 2 ORE A DISPOSIZIONE PER ESERCITARVI NELL'ESPOSIZIONE ORALE DELLA VOSTRA OPERA”  Si dirà ai bambini che ciascun gruppetto dovrà esporre l'opera nel circle-time.  **VALUTAZIONE DI PRODOTTO**  **Verrà utilizzata la seguente RUBRICA DI PRESTAZIONE:**  ../../../../griglia%20di%20prodotto%20-%20cattura.PNG  Questa griglia verrà proposta *anche* ai bambini e, una volta analizzate le varie risposte, gli insegnanti andranno a completare questa ulteriore griglia:  **../../../../GRIGLIA%20DI%20PRODOTTO%20-%20INSEGNANTE.PNG**  **LAVORO DI PREPARAZIONE ORALE – 1 ORA**  Ogni gruppetto sarà invitato a prepararsi per l'esposizione orale dell'opera. Ciascun bambino dovrà decidere le parti da presentare, in base a ciò che ha fatto e comunicare come lo ha realizzato.  **RESTITUZIONE NEL CIRCLE-TIME – 1 ORA**  I bambini saranno invitati, come anticipato, a presentare la loro opera alle coordinatrici scolastiche (Serena e Loretta) e alla Dirigente (Concetta Pacifico) che saranno invitate dalle insegnanti nel circle-time.  **VALUTAZIONE DI PROCESSO E DI PRODOTTO – 30 MINUTI**  Durante la fase di chiusura, i bambini saranno invitati a valutare   * il **processo**: verrà proposta la griglia di processo (presentata nel paragrafo precedente e adattata) redatta insieme a loro, per autovalutare la partecipazione, la socialità e l'interesse. La stessa griglia verrà utilizzata dall’insegnante (con linguaggio diverso). * il **prodotto:** verrà proposta la seguente rubrica che valuta le “opere” realizzate dai vari gruppi:   ../../../../griglia%20di%20prodotto%20-%20cattura.PNG |
|  |

|  |
| --- |
| **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.)** |
| |  | | --- | | *Sarebbe una scuola impossibile quella che si servisse dello stupore degli alunni per avviarli a pensare, che facesse nascere le discipline dal processo naturale di una curiosità che spinge ad ulteriori approfondimenti?* (Alfredo Giunti)  La scuola ha il compito di valorizzare l’identità plurale di ciascuno, svolgendo un’azione educativa e didattica che, tenendo conto della molteplicità delle situazioni individuali, superi i limiti di un insegnamento stereotipato e standardizzato verso un ipotetico alunno medio. Nella scuola, intesa e vissuta come comunità, la relazione tra adulti e ragazzi è incoraggiante e orientata a favorire lo sviluppo delle potenzialità di ciascun alunno, affinché possa divenire pienamente sè stesso. Tutto ciò può avvenire soltanto se la scuola diventa professionalmente più competente, superando sia la scuola tradizionale delle nozioni che la scuola delle occasioni, dell’improvvisazione e dello spontaneismo, verso un modello nuovo, quello della ricerca, nel quale il bambino è protagonista del proprio apprendimento.  A partire dai problemi l’alunno vive una dissonanza che lo obbliga a formulare ipotesi provvisorie per cercare possibili risposte, che vanno verificate attraverso un lavoro di indagine scientifico. In questa cornice le discipline sono considerate i linguaggi dell’alfabetizzazione culturale, i modelli di riferimento per il pensiero e i mezzi per l’educazione della persona. Il ruolo dell’insegnante è allora quello di stimolare e accompagnare il bambino nella ricerca di cui è protagonista, a differenza della tradizionale lezione frontale di cui sarebbe inevitabilmente spettatore.  Nella scuola di oggi coesistono due paradigmi didattici: trasmissivo e costruttivo. Nel primo caso l’alunno è visto come vaso da riempire, l’insegnamento coincide con l’apprendimento: l’alunno, in ruolo passivo, sviluppa processi cognitivi di basso livello, limitati alla memorizzazione ed alla riproduzione.  Nel modello costruttivo invece tra alunno e insegnante si considerano le relazioni, la motivazione, la rappresentazione di sé. L’insegnamento è considerato a partire dalle condizioni di partenza, le variabili individuali e del contesto: l’interazione è reale. L’apprendimento è azione dell'alunno. Non sono importanti i contenuti da un punto di vista quantitativo, quanto i contenuti significativi, che vanno tradotti in situazioni ed esperienze. L’apprendimento è più complesso da gestire, perché si considera un substrato composto di motivazioni, relazioni e affettività, competenze cognitive e abilità sociali, competenze esistenziali.  Inoltre per promuovere l'inclusione di ciascuno occorre lavorare principalmente sui seguenti aspetti: le abilità sociali di inclusione nel gruppo classe, gli aspetti emotivi ed affettivi del gruppo, il piacere di aiutare a star bene, gli atteggiamenti di solidarietà. Occorre stimolare la miglior motivazione possibile per rendere al meglio delle possibilità di quel momento, ponendosi obiettivi a lungo termine.  Gli studi delle neuroscienze educative hanno mostrato che l’apprendimento, tramite la plasticità sinaptica, è fortemente mediato dall’elaborazione connessa all’emozione: se il cambiamento cerebrale carico di emozionalità ha effetti positivi, allora a sua volta rafforzerà la motivazione, ad esempio per una materia. L’apprendimento può essere migliorato dalla sfida, specialmente dalla novità, dove la ricompensa è un senso di realizzazione o di successo. Anche l’umorismo migliora l’apprendimento, grazie al rilascio di endorfine nel cervello. Ma può essere invece inibito dalla minaccia, o dalle possibili punizioni. Il miglioramento incrementa l’autostima scolastica, grazie al superamento della sfida: il successo scolastico porta successo scolastico. Una motivazione positiva quindi richiede sentimenti positivi, che possono essere generati dal feedback sul successo.  Un’altra questione rilevante riguarda la creatività per il fatto che l’individuo è di continuo sollecitato da situazioni nuove che richiedono una risposta adattiva, pertanto per vivere l’uomo deve essere creativo. Il modello cognitivo del pensiero creativo si basa sul ragionamento per analogie ma il processo pedagogico fondamentale correlato è la creazione di analogie fluide. Il pensiero creativo si serve della conoscenza incorporata, ovvero di ciò che non sappiamo di sapere, comporta una combinazione delle relazioni analogiche fluide tra i vari concetti all’interno della memoria di lavoro in risposta alle richieste del compito in corso. A livello di funzionamento cerebrale, il pensiero creativo non sarebbe possibile senza l’enorme interconnettività che caratterizza il cervello umano.  Le persone creative ottimizzano i prodotti del ragionamento analogico fluido aumentando l’attenzione selettiva e dando la priorità alle proprietà relazionali, rispetto alle caratteristiche superficiali, mantenendo la mente aperta e astenendosi dall’inibire i pensieri inizialmente irrilevanti. Inoltre hanno pazienza, determinazione, alta motivazione verso il compito, arrivando lentamente a trarre conclusioni definitive in base alle informazioni che ricevono dall’ambiente, con la capacità di autoselezione delle idee creative.  In classe dunque è possibile migliorare l’intelligenza creativa sollecitando esplicitamente gli allievi ad esplorare le somiglianze tra un concetto o un elemento e un altro, rispetto alle possibili relazioni analogiche.  Le intuizioni degli studenti devono essere esplicitamente valutate e selezionate in base alla loro plausibilità o utilità, si tratta di un procedimento che ha anche il vantaggio di favorire e ottimizzare la funzione della memoria di lavoro. | |