

# Progetto di una UdA “flipped”

Titolo: La Seconda Guerra Mondiale

Docente: Cabrelle Alice

Tipo di scuola: Scuola Secondaria di I Grado

Materia: Storia

Classe: Terza

Scelta dell'argomento curricolare:

*(indicare l'argomento curricolare che si vuole affrontare con approccio flipped classroom, esempi: la struttura atomica della materia, la punteggiatura grammaticale, il Congresso di Vienna ecc.)*

La Seconda Guerra Mondiale: cause, fasi principali, il ruolo italiano, conclusione e conseguenze.

Come si intende attivare l'interesse e la curiosità degli allievi:

*(indicare come si intende stimolare l'interesse, motivare 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 risponde oppure un problema da risolvere, oppure una ricerca da effettuare, un caso da analizzare in modo coinvolgente e motivante.)*

Alla classe viene proposta la visione di un cartoon\* realizzato tramite Powtoon sullo scoppio della Seconda Guerra Mondiale (“Oggi ragazzi guarderemo un cartone animato!”).

\*Contenuto del video:

- 1) testate di giornali italiani sullo scoppio della IIGM, mano che spazza via le immagini
- 2) due picto-character che discutono animatamente sull'invasione tedesca della Polonia e sul possibile intervento italiano (presenza di registrazione vocale che legge i fumetti, per permettere anche ai ragazzi con DSA di poter seguire agevolmente il video)
- 3) zoomata sul picto-character che chiede ai ragazzi: “Cosa accadrà? Ora tocca a voi...”

Dopo aver visualizzato il video, l'insegnante propone l'attività: creare un cartoon o un fumetto su vari argomenti riguardanti la IIGM, lavorando in piccoli gruppi.

Quali attività si intendono svolgere prima 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 utilizzate.)*

Agli alunni viene chiesto di visualizzare a casa, prima della lezione, il materiale raccolto grazie a Blendspace (<https://www.blendspace.com/lessons/P4rb8wKlpc9WPQ/copy-of-seconda-guerra-mondiale>) per familiarizzare con l'argomento.

Quali attività si intendono svolgere in aula:

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

La classe viene divisa in cinque gruppi (eterogenei al loro interno). Nel caso di classi numerose, il numero dei gruppi può essere aumentato. Ad ogni gruppo viene affidato un argomento da approfondire (cause, fasi principali, il ruolo italiano, conclusione e conseguenze) e alla fine ogni gruppo dovrà produrre una presentazione/video con Powtoon o un fumetto con ComicsHead (anche da tablet Android) seguendo le tracce:

A\_Cause: discussione tra due storici sulle cause della IIGM.

B\_Fasi principali: dialogo fra due generali inglesi che combatterono durante la IIGM e ne ripercorrono le tappe principali.

C\_Il ruolo italiano: un nonno racconta al suo nipotino l'intervento italiano nella IIGM

D\_Conclusione: discussioni in una redazione di un giornale americano sull'editoriale da scrivere all'indomani della fine della IIGM.

E\_Conseguenze: dallo spazio una navicella osserva quanto accade dopo la IIGM, immaginate i dialoghi tra gli extraterrestri riguardo le conseguenze della IIGM

Il lavoro si articolerà in più fasi che occuperanno circa 6 lezioni (che possono essere ridotte, qualora vi sia una buona collaborazione scuola-famiglia e la disponibilità di almeno un genitore per gruppo di poter accogliere in casa i membri del gruppo cui appartiene il figlio, per svolgere la fase 3):

- 1- ricerca di materiale, selezione dello stesso e creazione di una raccolta grazie a Blendspace (1 lezione)
- 2- ideazione di un quiz con Kahoot, fatto da ogni ragazzo, sull'argomento assegnato (a casa)
- 3- creazione del cartoon/fumetto, seguendo le indicazioni (2 lezioni)
- 4- presentazione alla classe del prodotto finale (cartoon o fumetto) e condivisione del link alla raccolta su Blendspace (2 lezioni)
- 5- visione delle 5 raccolte di materiale su Blendspace e dei prodotti finali di ogni gruppo, caricati in piattaforma (a casa)
- 6- svolgimento in classe dei quiz ideati dai ragazzi tramite Kahoot; discussione sul lavoro svolto, per evidenziarne criticità, punti di forza ed eventualmente chiedere chiarimenti ai compagni su parti poco chiare (1 lezione)

Il docente svolgerà la funzione di supporto durante le fasi 1-3-4-6, soprattutto aiutando i ragazzi nella selezione del materiale e guidando processi di metacognizione nella fase 6.

Quali attività di verifica degli apprendimenti concludono l'attività didattica:

*(indicare quali strumenti di valutazione formativa e sommativa si ritiene di dover attuare per verificare e consolidare gli apprendimenti e lo sviluppo di competenze.)*

È prevista una valutazione collettiva dei prodotti proposti (step 4 e 6).

Il docente, osservando le dinamiche di gruppo, gli elaborati, la qualità delle domande elaborate allo step 2, i risultati dei quiz e le riflessioni scaturite durante la discussione in classe (step 6), sarà in grado di valutare i processi cognitivi attuati da ogni alunno e le competenze acquisite in merito alla capacità di saper lavorare in gruppo. La valutazione avverrà grazie a rubriche valutative precedentemente condivise con gli studenti e solitamente utilizzate in classe, per una valutazione che non sia solamente "dell'apprendimento" ma "per l'apprendimento".

In che modo l'approccio proposto differisce dal suo approccio tradizionale?

*(indicare i vantaggi dell'approccio scelto rispetto all'approccio tradizionale e mettere in luce le differenze.)*

Lo studio della storia, se affrontato in modo tradizionale, può apparire come uno sterile lavoro mnemonico: date, fatti, nomi di generali, battaglie.

Grazie all'approccio flipped, i ragazzi, sentendosi protagonisti del proprio apprendimento, si

scrollano via l'atteggiamento passivo, non si sentono più solamente delle spugne che assorbono saperi (per poi dimenticarli poco dopo). La necessità di dover inserire le informazioni trovate in un dialogo/cartoon, implica una prima fase di "appropriazione" e una seconda di "elaborazione" che permette una maggior sedimentazione degli apprendimenti (selezione delle cose più importanti, trasformazione in dialoghi "incisivi"). Questa sedimentazione viene incrementata anche dalla creazione dei quiz (per ideare domande sensate e non superficiali, devono aver ben chiari gli argomenti).

Trovo questo approccio particolarmente adatto per i ragazzi con BES o certificati DSA soprattutto per la possibilità di collegare immagini a parole e per la presenza dei compagni che svolgono la funzione di "mediatori" di contenuti.

In generale, la presenza di gruppi caratterizzati al loro interno da eterogeneità, attiva una pluralità di zone di sviluppo prossimo che potenzia enormemente le possibilità e il livello d'apprendimento.