Progetto di una Unità di Apprendimento *flipped*

Dati dell'Unità di Apprendimento

Titolo: Quanto vale 1 euro?

Scuola: IIS "COSTANZO" Istituto Professionale per i Servizi Socio Sanitari- Soveria Mannelli (CZ)

Materia: Diritto ed Economia

Classe: IIB

Argomento curricolare:

Economia: La moneta

La Sfida. Cosa ci si propone di raggiungere tramite questa UdA

(indicare sinteticamente qual è l'obiettivo o gli obiettivi che ci si propone di raggiungere tramite quest'Unità di Apprendimento. Potrebbe per esempio trattarsi di fare in modo che gli studenti attivamente costruiscano determinate conoscenze e/o acquisiscano determinate competenze e/o sviluppino determinate abilità, ecc..)

L'obiettivo della sfida è far acquisire agli alunni un'educazione economico finanziaria di base, facendogli comprendere le funzioni e il valore di un bene, la moneta, che viene usato quotidianamente, ma del quale ignorano i meccanismi economici che la governano.

- **Competenza disciplinare:**
Riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socio economico per orientarsi nel tessuto produttivo del proprio territorio.
- **Conoscenze:**
 - Il concetto e le funzioni della moneta
 - I tipi di moneta
 - La domanda e l'offerta di moneta
 - Il valore della moneta
 - Il concetto di mercato monetario e mercato finanziario
- **Abilità:**
 - Individuare i mutamenti di valore della moneta
 - Riconoscere situazioni di inflazione e valutarne effetti e rimedi
 - Distinguere il mercato monetario da quello finanziario
 - Riconoscere le funzioni delle banche e della borsa
- **Competenze civiche e sociali:**
 - Agire in modo autonomo e responsabile
 - Saper identificare i problemi e individuare le possibili soluzioni
- **Imparare ad imparare:**
 - Individuare collegamenti e relazioni
 - Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro
- **Competenze digitali:**
 - Utilizzare le più comuni tecnologie digitali in ambito scolastico, comunicativo e nel tempo libero
 - Saper utilizzare le tecnologie per incentivare la creatività e l'innovazione

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:

(1. Indicare se l'azione didattica proposta prevede attività preparatorie da svolgere prima della lezione d'aula. Per 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 anche le risorse digitali eventualmente utilizzate quali LMS, video, presentazioni multimediali, testi, ecc. 2. Indicare come s'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. 3. Indicare inoltre quali metodologie e strumenti di valutazione formativa si ritiene di dover attuare per verificare la partecipazione dello studente in questa fase.)

Fase preparatoria

Le attività preparatorie al lancio della sfida prevedono il richiamo del concetto di mercato, domanda e offerta.

Lancio della sfida

Per stimolare la curiosità degli alunni sarà proposto un quesito: **quanto vale un euro?**

La domanda, apparentemente banale, servirà a far comprendere agli alunni, ai quali non sarà fornito alcun aiuto circa la risposta corretta, che senza un riferimento ad un bene il valore nominale della moneta non aiuta a rispondere al quesito.

La classe sarà invitata a visionare a casa la presentazione Prezi sulla storia della moneta al seguente link:

<https://prezi.com/o93kxq9f5o3t/come-nata-la-moneta/>

Agli alunni sarà data la consegna di rispondere alla domanda postata sul corso B9D3-D6DB sul LMS

Fidenia e di annotare tutte le osservazioni sui contenuti della presentazione che saranno discusse in classe nella lezione successiva.

Lo scopo sarà di suscitare il loro interesse attraverso la visione di una presentazione costruita in modo leggero e, al contempo, di farli riflettere su quanto appreso per renderli protagonisti del loro apprendimento.

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

(indicare le metodologie didattiche che s'intendono utilizzare in classe per consentire agli allievi di rispondere alla sfida proposta e costruire attivamente le conoscenze richieste, indicando anche diverse metodologie e più fasi successive. Esempi: lezione dialogata, lavoro di gruppo, apprendimento fra pari, studio individuale, ecc. Indicare inoltre quali metodologie e strumenti di valutazione formativa si ritiene di dover attuare per verificare questa fase di lavoro in aula.)

Il lancio della sfida e la sua conduzione richiederanno un impegno orario di otto ore che si svolgeranno nell'arco di un mese (l'insegnamento della materia nella seconda classe prevede due ore settimanali)

FASE 1 (3 ore)

Attività

La fase successiva al lancio della sfida sarà condotta attraverso una lezione dialogata nel corso della quale, dopo aver verificato gli esiti della domanda postata su Fidenia, saranno discusse tutte le osservazioni sui contenuti della presentazione facendo assumere agli studenti un ruolo attivo. Gli alunni verranno stimolati dal docente, per rendere significativo l'apprendimento, a ricondurre al loro vissuto personale quanto appreso e a calcolare, con riferimento a piccole cifre, il valore dell'euro in termini di potere d'acquisto. Il docente fungerà da mediatore della discussione e interverrà per chiarire, correggere e ampliare i concetti chiave. In seguito, attraverso un Padlet saranno illustrati i mezzi di pagamento diversi dalla moneta, ossia le carte elettroniche, gli assegni e le cambiali, e saranno poste domande sulle differenti caratteristiche e sulle funzioni di questi strumenti per un feedback immediato. Al termine agli alunni sarà data consegna di approfondire in classe sul libro di testo i contenuti trattati.

Metodologia: lezione dialogata, apprendimento fra pari

Strumenti: Fidenia, Prezi, Padlet, LIM, libro di testo

Fase 2 (2 ore)

Attività

Le funzioni della moneta.

La classe sarà invitata a visionare a casa un video di youtube sulle funzioni della moneta al link <https://www.youtube.com/watch?v=0hDdvWCJ474> inserito nelle risorse sul corso IIB Fidenia.

Nella lezione successiva verrà somministrato un questionario di valutazione delle conoscenze il cui risultato consentirà di effettuare la suddivisione della classe in due gruppi di livello disomogenei ai quali sarà data la consegna di costruire due mappe concettuali sui seguenti contenuti: le funzioni della moneta e il valore della moneta.

Il docente seguirà il lavoro dei due gruppi intervenendo a supporto della sistemazione concettuale delle mappe assumendo il ruolo di facilitatore. Le mappe saranno revisionate una alla volta con il contributo dell'intera classe e

saranno inserite nelle risorse del social Fidenia.

Al termine della fase agli alunni sarà data la consegna di approfondire i concetti chiave sul libro di testo e di visionare una presentazione pptx sull'inflazione postata sul social Fidenia.

Metodologia: mappe concettuali, apprendimento fra pari, lavoro di gruppo

Strumenti: Fidenia, VideoYoutube, Cmaps, libro di testo

Fase 3 (3 ore)

Attività

Agli alunni, per la verifica formativa sui contenuti del pptx sull'inflazione, sarà proposto un problem solving i cui risultati consentiranno interventi individualizzati qualora si rilevassero delle problematicità. Questa fase, in vista della chiusura della sfida, avrà lo scopo di generalizzare e contestualizzare gli apprendimenti per verificare il livello di "maturazione" delle competenze in gioco. Ciascun alunno sarà invitato a proporre ad un compagno, che dovrà rispondere immediatamente, un semplice caso pratico a soluzione rapida inerente le funzioni della moneta e gli strumenti di pagamento in differenti situazioni della vita quotidiana (supermercato, acquisto di un'automobile, pagamento su internet, conto corrente bancario, fido...)

Metodologia: lezione frontale, lezione dialogata, problem solving, apprendimento fra pari

Strumenti: Fidenia, libro di testo

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.)

Nel corso delle fasi, attraverso le quali si è svolgerà l'attività, saranno utilizzati i seguenti strumenti di verifica formativa: osservazione durante il processo, questionari (a risposta multipla e V/F), problem solving.

In base all'esito rilevato si procederà con interventi individualizzati per condurre l'alunno, sulla base dei punti forza e di debolezza, ad organizzare strategicamente il modo di studiare.

La chiusura della sfida avverrà sottoponendo agli alunni un compito autentico contenente i seguenti studi di caso:

1. Carla fa spesso acquisti in internet pagando sempre in contrassegno perché ha paura che qualche informatico possa rubarle dei soldi dalla sua carta di credito. Questa forma di pagamento prevede un piccolo sovrapprezzo.
Conosci una forma alternativa di pagamento in grado di limitare sia i rischi che i costi di pagamento?
Prova a scrivere a Carla un ipotetico messaggio per convincerla.
2. Accompagni tua nonna al supermercato. Alla cassa si verifica un piccolo diverbio: tua nonna vuole pagare con un assegno non avendo con sé contante. La cassiera si rifiuta di accettare l'assegno e tua nonna è costretta a lasciare la spesa. All'uscita è furiosa e vuole andare dai carabinieri per denunciare l'accaduto.
Tu come ti comporti?
3. Ascoltando il telegiornale scopri che il Governo ha deciso di affrontare di petto il problema dell'inflazione, che è dovuta esclusivamente ad un eccesso di moneta in circolazione.
Che cosa ti aspetti che accada nei prossimi mesi?

La valutazione dello studio di caso avverrà in base alla seguente rubrica materiale di valutazione:

Dimensioni \ Livelli padronanza	1 (livello principiante/ sufficiente)	2 (livello praticante/ buono)	3 (livello esperto/distinto)	4 (livello eccellente/Ottimo)
1 Rispetto della consegna	La consegna è stata svolta solo nelle linee essenziali	La consegna è stata svolta nelle linee generali ed è stata arricchita da semplici argomentazioni personali	La consegna è stata svolta in modo consono alle richieste ed è coerente in tutte le sue parti. I dati sono stati elaborati in modo adeguato e personale	Il compito è stato redatto in modo esaustivo e con padronanza del lessico disciplinare ed è stato arricchito con argomentazioni personali
2 Autonomia	Non è	Su precise	In autonomia è in	In completa

progettuale e realizzativa	completamente autonomo nella raccolta e applicazione delle informazioni necessitando di continue indicazioni da parte del docente	indicazioni ricevute dal docente, sa raccogliere ed organizzare i dati nei tempi necessari per svolgere la consegna.	grado di raccogliere, organizzare ed utilizzare tempi e dati necessari per lo sviluppo della consegna	autonomia, e ottimizzando i tempi sa organizzare, e rielaborare i dati per lo sviluppo della consegna
3 Rispetto dei tempi di esecuzione del compito	Non ha utilizzato in modo efficace il tempo a sua disposizione	Il tempo a disposizione è stato utilizzato in modo non del tutto efficace	Ha rispettato i tempi di consegna.	Ha rispettato i tempi di consegna e utilizzato in modo efficace il tempo a disposizione

Al termine dell'UDA si stimolerà l'autovalutazione dell'alunno attraverso la riflessione sugli errori commessi, sulle strategie di studio e sulla capacità di utilizzare le informazioni per risolvere efficacemente problemi afferenti a contesti diversi.

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.)

Come dichiarato all'inizio, l'obiettivo dell'UDA è di far acquisire agli alunni competenze disciplinari e competenze trasversali (imparare ad imparare e competenze civiche e sociali) riconducibili ad una educazione economico-finanziaria di base.

Lo studio della moneta con il metodo trasmissivo fa acquisire esclusivamente conoscenze in gran parte "volatili", se non richiamate periodicamente, e destinate ad essere obliate dai meno volenterosi.

Per sviluppare competenze è necessario modificare l'approccio didattico in quanto il metodo tradizionale non rende protagonisti gli alunni e, di conseguenza, impedisce loro di costruire un metodo di studio efficace e di rendere significativo l'apprendimento attraverso il riconoscimento nella realtà di quanto appreso a scuola.

Nello specifico, lo studio della moneta e dei meccanismi economici che la governano condotto con la didattica trasmissiva, genera un apprendimento inerte che impedisce lo sviluppo di competenze in quanto la lezione frontale, per quanto vivacizzata con l'inserimento di esempi pratici stimolanti, risulta noiosa e rende passivi gli studenti.

Inoltre la classe nella quale sarà sperimentata l'UDA, fatta eccezione per pochi alunni che hanno un retroterra familiare medio, non è in possesso di conoscenze apprese in contesti informali utili per lo sviluppo autonomo di competenze sull'argomento.

L'approccio proposto è, al contrario, un metodo attivo che stimola, attraverso l'uso di strumenti didattici differenti e attraenti, la curiosità e favorisce l'autonomia e la responsabilizzazione dell'alunno rendendolo protagonista del proprio apprendimento. Il metodo flipped facilita il trasferimento di quanto appreso alla realtà grazie agli strumenti multimediali utilizzati che rappresentando visivamente i mezzi di pagamento, e i rischi in cui s'incorre nell'ipotesi di un uso incauto, consente di riconoscerli in contesti reali e di assumere comportamenti consequenziali e di risolvere piccoli problemi della vita quotidiana.

Infine l'approccio differisce da quello tradizionale perché sviluppa la capacità di lavorare in gruppo e facilita il recupero degli studenti più deboli rimotivandoli.