

Progetto di una Unità di Apprendimento *flipped*

(modello di Graziano Cecchinato)

Dati dell'Unità di Apprendimento

Titolo: "Once upon a time..."

Nome docente: Gheno Anna

Scuola: scuola Primaria

Materia: lingua inglese

Classe: quarta

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.)

L'argomento curricolare che si vuole trattare riguarda l'acquisizione di "prime forme" di consapevolezza grammaticale, in particolare la capacità di individuare, memorizzare ed utilizzare i pronomi personali soggetto (I – You – He/She/It...) e i relativi aggettivi possessivi (My- Your – His/Her/Its...).

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 narrazione di storie "Storytelling" trova applicazione in molte discipline e viene largamente impiegata anche nell'insegnamento della lingua straniera dove, soprattutto a livello di scuola primaria, viene concepita come strategia didattica ottimale per favorire e incentivare l'abilità recettiva di ascolto ma anche l'abilità produttiva da prima orale e in fase successive anche scritta della lingua.

Come è noto questa tecnica è altamente motivante in fase di apprendimento perché connotata da coinvolgimento emotivo-affettivo e generalmente condotta in forma ludica.

Si procederà quindi attivando l'interesse attraverso il "piacere" che i bambini hanno di ascoltare storie.

Molto importante sarà la scelta delle storie da proporre che dovrà essere calibrata sul livello di comprensione linguistica della classe.

Per la fascia di età considerata, le proposte potrebbero concentrarsi su fiabe "Fairy tales" della tradizione, con testi semplificati, perché essendo generalmente già conosciute dagli alunni in italiano permettono loro di compiere anticipazioni sulla comparsa di personaggi ed informazioni specifiche.

Si procederà quindi proponendo di *ascoltare e vedere* una fiaba della tradizione popolare inglese "Jack and the beanstalk"¹ utilizzando una risorsa video digitale.

Liberamente disponibili online è presente un'ampia gamma di storie narrate, accompagnate oltre che da immagini anche da brevi testi come ad esempio nel sito BRITISH COUNCIL KIDS² dove vi è una variegata offerta di risorse educativamente orientate fra le quali molte brevi storie.

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

¹ <http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/short-stories/jack-and-the-beanstalk>

² <http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en>

in classe. Indicare le risorse digitali eventualmente utilizzate quali LMS, video, presentazioni multimediali, testi...)

Nella scuola primaria, l'età degli alunni non sempre consente loro di comprendere appieno alcuni contenuti in autonomia è fondamentale quindi una prima fase preparatoria, da avviare in classe, in cui **dopo** la fruizione del "contenuto risorsa", in questo caso la storia, l'insegnante attraverso una breve discussione collettiva basata su domande stimolo farà emergere le conoscenze pregresse possedute dagli alunni aiutandoli a riorganizzarle.

Se la classe si è dotata di un ambiente virtuale di condivisione (*Social learning Network*), questa fase preparatoria può continuare a casa, dove il "contenuto risorsa" (in questo caso il video della storia) può essere riproposto e fruito da ciascun alunno secondo tempi e modalità personali.

Per stimolare la fruizione del materiale anche a casa, si potrà invitare gli alunni, dopo la visione del materiale fornito, ad eseguire un semplice TEST (vero o falso) in modo che ciascuno monitori la propria comprensione dell'argomento.

Alla fase preparatoria sviluppata tramite lezione dialogata in classe e "studio" individuale a casa seguirà la fase operativa vera e propria, ovvero il momento del "sapere agito" che prevederà l'impiego della "risorsa storia" come modello per un'attività complessa quale quella di scrivere una storia in lingua inglese corredata da immagini e testo e, se possibile poi, trasferirla su un supporto multimediale che ne permetta una fruizione non solo in modalità "onsite" ma anche "online".

Lancio della sfida: *"Perchè non proviamo a scrivere la nostra storia? Per farlo potremmo utilizzare la storia di "Jack and..." come guida e divertirci a sostituire qualche elemento: Jack potrebbe diventare..."*

Potremmo lavorare in piccoli gruppi ed ogni gruppo, una volta scritta la propria storia potrebbe realizzare un e-book da leggere e regalare ai compagni".

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.

Il gruppo classe suddiviso in piccoli gruppi diventa una comunità di apprendimento che riflette sui problemi e cerca una soluzione, l'insegnante problematizza con domande stimolo, fornisce supporto, corregge la "rotta".

FASI DI LAVORO

1. FASE (in classe)

I gruppi si concentrano sull'attività laboratoriale proposta che prevede l'impiego della storia modello per un compito più complesso ovvero la produzione di una nuova storia.

Individuano quali elementi della storia possono essere modificati (il personaggio, l'ambientazione, l'elemento magico, ...)

2. FASE

Viene fornito il testo integrale della storia.

E' questa la fase del "sapere agito". Si procede alla riscrittura tenendo conto delle variazioni decise: un personaggio che da maschile diventa femminile apporta alcuni cambiamenti anche nell'uso degli "oggetti grammaticali" ad esso relativi.

Nasce l'esigenza di sostituire il pronome maschile con il quale viene indicato e, trattandosi di lingua inglese, anche il genere dell'aggettivo possessivo accordandosi questo con il soggetto e non con l'oggetto a cui è riferito.

Questa fase potrebbe richiedere tempo, gli alunni potranno anche accordarsi per proseguire il compito a casa, utilizzando lo spazio web messo a disposizione, per organizzare il lavoro, assumere ruoli, predisporre i materiali: chi si occuperà di riscrivere il testo della "nuova storia" (alla luce delle modifiche apportate in gruppo), chi di rappresentare le scene, chi di digitalizzare i disegni prodotti...

3. FASE

Viene assemblato il materiale creando un cartellone murale o, avendo a disposizione dei dispositivi (tablet, notebook...), si può prevedere l'utilizzo di un'applicazione che consenta di produrre, dopo la digitalizzazione dei contenuti, un prodotto multimediale quale un e-book o una presentazione.

Se così fosse sarà necessario prevedere una fase per la conoscenza del software adottato tramite consultazione di tutorial ed esercitazioni pratiche.

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.)

Sia che si tratti di libro digitale o di una presentazione interattiva o ancora, più semplicemente, di un cartellone murale, è questo il momento in cui ogni gruppo presenta ai compagni (alternandosi nella narrazione della storia) il proprio prodotto.

nel caso esso sia stata realizzato attraverso strumenti digitali verrà utilizzato il PC e la LIM di classe per la sua presentazione.

Trattandosi di L2 l'aspettativa riguardo alla prestazione si collocherà ovviamente intorno a testi essenziali, poco più che didascalici.

Le **attività di verifica** ipotizzate potrebbero essere le seguenti:

PER LA VALUTAZIONE DEL LAVORO DI GRUPPO

Utilizzo di **check-list o rubriche valutative** sia in fase di processo che di prodotto (e-book).

Gli indicatori per la valutazione del prodotto saranno riferiti alla capacità di:

- combinare coerentemente gli elementi costitutivi delle storia (ambienti e personaggi) mantenendo il filo narrativo del modello;
- scrivere utilizzando correttamente vocaboli e strutture linguistiche affrontate (pronomi personali, aggettivi possessivi);
- raccontare con intonazione e pronuncia corretta (avvalendosi del modello linguistico scoltato).

Si prevede anche una forma di **auto-valutazione** ovvero un momento collettivo di confronto e riflessione, in cui l'insegnante assume la funzione di *facilitatore* dei processi di riflessione e di formalizzazione di quanto appreso, predisponendo una check list (griglia cartacea) o, se la classe è dotata di alcuni dispositivi di fruizione individuale, predisponendo un breve sondaggio online (utilizzando uno fra gli strumenti disponibili in rete) avvalendosi del quale ciascun gruppo avrà l'opportunità di esplicitare aspettative, modalità di conduzione del lavoro, eventuali momenti di difficoltà e strategie adottate per il loro superamento...

PER LA VALUTAZIONE INDIVIDUALE

Si potrebbe prevedere la visione di un'altra breve storia³ (in cui vi sia l'uso di pronomi personali ed aggettivi possessivi) a cui far seguire a scelta:

- un TEST di comprensione con risposte a scelta multipla
- un testo "CLOZE" che preveda l'inserimento di parti del discorso fra le quali anche "oggetti grammaticali" come pronomi ed aggettivi.

La seconda prova ipotizzata risulta essere piuttosto complessa a livello di scuola primaria, sarà quindi l'insegnante a valutare che tipo di strumento valutativo adottare in riferimento al livello linguistico della classe in oggetto.

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.)

Il metalinguaggio grammaticale è spesso complesso anche riferito alla lingua italiana; nell'insegnamento-apprendimento di una seconda lingua, in particolare nella fascia d'età citata, far precedere il momento della riflessione linguistica (definire "oggetti linguistici" e memorizzarli) all'apprendimento della lingua stessa risulta essere ancor più ostico oltre che profondamente demotivante.

L'acquisizione di una struttura linguistica anche minima (nome-aggettivo) contiene implicitamente la regola grammaticale che la governa ma tale "conoscenza" è inizialmente inconsapevole e non verbalizzabile (traducibile a parole) ma solo praticabile. I bambini che incontriamo alla scuola primaria hanno già maturato una competenza linguistica (lingua materna), frutto di un loro lavoro "silenzioso" e inconsapevole di individuazione di forme, strutture e regolarità, che li mette in grado di interagire efficacemente con l'ambiente. Conoscono la grammatica della loro lingua, pertanto, l'azione didattica deve concentrarsi nell'aiutarli a "portare alla luce" e a dare un nome a ciò che già hanno scoperto e usano.

Nell'insegnamento-apprendimento di una seconda lingua il processo da attivare è il medesimo ovvero un'acquisizione linguistica globale, data dall'esposizione del bambino alla lingua attraverso l'imput linguistico e culturale che l'insegnante predispone e gestisce.

Si tratta in ultima analisi di riprodurre modalità apprenditive tipiche dell'acquisizione della lingua madre (anche se

³ <https://www.youtube.com/watch?v=1Y3wDxqI1Hw>

non caratterizzate da pari intensità qualitativa e quantitativa) proponendo: *contesti motivanti*, dove la lingua ha uno scopo comunicativo o soddisfa bisogni ludici;

L'approccio *flipped*, facendo appello ad una *metodologia attiva* che sollecita la curiosità e la capacità di osservazione e analisi che i bambini possiedono naturalmente, si adatta quindi perfettamente all'insegnamento-apprendimento della grammatica in una lingua straniera.

Solo dopo l'acquisizione di *modelli linguistici* (attività di ricezione) attraverso l'uso di materiali audio, audio-visivi, giochi multimediali interattivi, si potrà abbozzare qualche prima ipotesi (regola) rispetto al funzionamento della lingua proprio perchè già ritrovata e sperimentata in più contesti comunicativi e passare poi ad attività linguistiche di produzione in cui la possibilità di un uso interattivo della lingua *motiva intrinsecamente* l'acquisizione di semplici strutture su modello.

Sono le teorie stesse, maturate in campo linguistico, a confermare che l'acquisizione di una lingua seconda non dipende solo dalla memorizzazione di parole e frasi e dalle regole che le governano ma da una pluralità di fattori come la capacità di percezione globale della situazione comunicativa, esigenze di tipo comunicativo, ma anche culturale.

Si osserva inoltre che un *approccio flipped*, al di là della specificità disciplinare affrontata, offre per ciascun alunno la possibilità di una maggiore personalizzazione del percorso di apprendimento e potenzia abilità metacognitive di riflessione sul processo di apprendimento stesso

Indubbiamente per il docente capovolgere la didattica richiede una messa in discussione delle consuete strategie didattiche e una propensione al cambiamento molto impegnative ma, al contempo offre l'opportunità e il vantaggio di proporre un insegnamento più coinvolgente, significativo e inclusivo per gli alunni.