

Progetto di una Unità di Apprendimento *Flipped*

Dati dell'Unità di Apprendimento

Titolo: **Largo alle connessioni!**

Scuola: Primaria "G. Ancillotto" Stretti di Eraclea

Materia: interdisciplinare: italiano, geografia, scienze, storia, cittadinanza

Classe: quinta (tempo pieno)

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.)

Nei primi dieci giorni di inizio anno scolastico, in occasione della "Settimana del Ben-Essere" che coinvolge tutte le classi dell'istituto comprensivo, alla classe quinta sono stati proposti due momenti attesi in questa settimana particolare: la fruizione e l'analisi di un film di animazione (Oceania (2016) di Ron Clements e John Musker) collegato all'appuntamento ormai al quinto anno con l'esperienza laboratoriale di intercultura "LOCEANIABIRINTO" (ogni anno hanno conosciuto un continente). Dopo l'esperienza di fruizione e di laboratorio, la proposta di un compito meta-riflessivo: attivare connessioni tra diverse esperienze di apprendimento. Il percorso si colloca all'interno del quadro delle indicazioni CE 2018, considerando che il "Rafforzare fin dalla giovane età le competenze personali, sociali e di apprendimento può costituire il fondamento per lo sviluppo delle abilità di base. [...] " Nello specifico:

"Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. Conoscenze, abilità e atteggiamenti essenziali legati a tale competenza

[...]Comprende il desiderio di applicare quanto si è appreso in precedenza e le proprie esperienze di vita nonché la curiosità di cercare nuove opportunità di apprendimento e sviluppo nei diversi contesti della vita.[...]

Competenza in materia di cittadinanza Conoscenze, abilità e atteggiamenti essenziali legati a tale competenza.

Comprende il sostegno della diversità sociale e culturale, della parità di genere e della coesione sociale, di stili di vita sostenibili, della promozione di una cultura di pace e non violenza, nonché [...] essere responsabili in campo ambientale".(C.E. 2018)

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.)

Il mandato a inizio classe quinta: felici e connessi! (consegnato nei primi giorni di scuola)

Frequentare la scuola significa conoscere qual è il nostro mandato e capire cosa ci è chiesto e cosa noi vogliamo...

Vediamo un po' le indicazioni dell'Unione Europea (in rosso la parafrasi effettuata con gli alunni)

"L'apprendimento interdisciplinare consente [...] di rafforzare il collegamento tra le diverse materie dei programmi scolastici, nonché di stabilire un solido nesso tra ciò che viene insegnato e i cambiamenti e le esigenze della società. [...]".(Mettere in "connessione" le conoscenze, domande, scoperte che derivano dalle esperienze con le varie materie).

Insegnante: Qui ci viene detto che è importante comprendere come "funzioniamo" rispetto agli apprendimenti: li sappiamo trasferire da un'esperienza all'altra?

Come possiamo metterli in dialogo tra loro?

Dopo la fruizione e l'analisi del film di animazione Oceania (2016) di Ron Clements e John Musker e dopo aver fatto l'esperienza laboratoriale di [LOCEANIABIRINTO](#), la sfida:

Sappiamo connettere? Quali sono le informazioni/domande/scoperte che abbiamo raccolto nei laboratori che possiamo collegare al film di animazione visionato?

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...)

Si proietta alla LIM una dispositiva con una serie di immagini che fanno riferimento al film e alle informazioni ricevute durante i laboratori di "LOCEANIABIRINTO".

CHE COSA ABBIAMO SCOPERTO
DELL'OCEANIA
NEI LABORATORI CHE CI RIMANDA
A IMMAGINI, PERSONAGGI E
MESSAGGI DEL FILM DI
ANIMAZIONE?



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.)

Consegna agli alunni (consegna scritta).

1. Ora vi viene chiesto di provare, a gruppi, a collegare alcuni elementi del film alle informazioni che avete riconosciuto durante i laboratori sull'Oceania.
2. Prima di iniziare a lavorare in gruppo, ognuno di voi dovrà rivedere i propri appunti raccolti nei laboratori di LOCEANIABIRINTO ed evidenziare quali sono le nuove conoscenze che si possono collegare al film (pensiamo ai personaggi, all'ambiente e gli animali, alla cultura e tradizioni). Tempo: 10'
3. Divisione in gruppi. Ogni gruppo condivide le informazioni che ha individuato che si collegano al film Oceania; ciascun componente spiegherà il proprio collegamento al gruppo. Una volta concordata la spiegazione, si riportano in tabella le informazioni. Tempo: 30'.
4. Un portavoce per gruppo sceglie una delle informazioni tra quelle individuate e motiva alla classe il collegamento. L'insegnante chiede alla classe se tutti sono d'accordo con quanto esposto. Tempo 20'.



Nel film di animazione

- Vaiana porta con sé in viaggio il maialino Pua.

ESEMPIO

Riconoscere informazioni

AI LOCEANIABIRINTO

- I maiali venivano imbarcati dagli antichi navigatori australiani che, navigando a vista, sfruttavano l'olfatto sviluppatissimo di questo animale che grugniva insistentemente quando avvertiva l'odore di terra.

QUESTA NON POTEVAMO SAPERLA!

Di seguito, i collegamenti principali effettuati nei gruppi:

- Il reef, che nel film è per Vaiana la barriera, il limite da superare, nei laboratori è stato oggetto di spiegazione: la formazione, le caratteristiche e l'ecosistema che esso rappresenta.
- Il cuore rubato alla natura è la metafora dello sfruttamento brutale delle risorse da parte dell'uomo. Nei

laboratori è stato spiegato il problema della morte dei coralli nei fondali dell'Oceano.

- Il rapporto di amicizia tra Vaiana e l'oceano, la sua passione per la Natura: l'amicizia e il rispetto per l'ambiente è stato uno dei temi nei laboratori. È stata presentata la figura di Tuiavii, il saggio capo indigeno delle isole Samoa, il quale, dopo un viaggio in Europa agli inizi del '900, mise in guardia il suo popolo dal fascino pericoloso dell'Occidente, definendo gli Europei dei "Papalagi", ovvero persone che si riempiono di cose inutili perdendo di vista le bellezze della Natura;
- il tema dell'esplorazione. Maui era anche il navigatore protagonista della leggenda narrata a "LOCEANIABIRINTO"; il suo coraggio è stato collegato al coraggio di Vaiana: bisogna aver coraggio di esplorare ciò che non si conosce. La curiosità è la molla che rende Vaiana coraggiosa e intraprendente;
- Pua, il maialino del film imbarcato da Vaiana, fa riferimento agli antichi navigatori delle Isole dell'Oceania; questi, proprio per il fatto che navigavano a vista, tenevano a bordo un maiale che, avendo un olfatto sviluppatissimo, avvertiva in anticipo con i suoi ripetuti grugniti la presenza di terra;
- i tatuaggi di Maui trovano riscontro in quelli degli aborigeni australiani presentati dalle immagini documentaristiche.

Prodotto: mappa dei collegamenti tra rappresentazione filmica e informazioni raccolte in "LOCEANIABIRINTO".

Riflessioni: Potevamo fare queste connessioni e dare queste spiegazioni se non avessimo avuto delle conoscenze sul continente e sulla vita dei popoli? Come abbiamo "usato" le informazioni apprese?

Ritornando sui nostri passi...

Abbiamo connesso le nuove conoscenze sull'Oceania con la narrazione fantastica del film di animazione; questo perché un buon film, se ambientato in un preciso luogo geografico, ha alle spalle lo studio dell'ambiente reale e della cultura che ospita. In questo modo i realizzatori del film Oceania hanno potuto caratterizzare sapientemente ambienti e personaggi. Così noi, più cose conosciamo, più riusciamo a individuare e dare spiegazioni alle narrazioni.

Conseguenza: il film appare più interessante perché ci permette di giocare connettendo quanto conosciamo con quanto vediamo.

Autovalutazione: Con questa attività gli ostacoli da superare sono saper rievocare le esperienze vissute e richiamare le informazioni dai "cassetti della memoria" nel caso non si siano stati presi bene gli appunti; il gruppo aiuta a colmare gli eventuali "vuoti", anche attraverso gli appunti ben fissati durante i laboratori dai compagni.

Cosa apprendiamo tramite questa attività? Si impara a servirsi delle conoscenze, a trasferirle in altre situazioni. Abbiamo potuto dare spiegazione alla presenza di elementi nel film che si pensava fossero stati scelti solo per attrarre (ad esempio, la simpatia del maialino), poi, collegando le conoscenze apprese nei laboratori, abbiamo scoperto che il riferimento filmico è di tipo storico-geografico.

Il Incontro. Aggiungiamo livello di difficoltà: riconoscere i problemi. Visione della risorsa Avsis [Festival dello Sviluppo Sostenibile 2017 \(Video Ufficiale\)](#) .

Consegna agli alunni (consegna scritta)

1. Vi saranno forniti dei cartoncini con i colori dei [Goals](#) per lo sviluppo sostenibile. L'attività sarà organizzata in modo analogo alla precedente – lavoro di gruppo¹.
2. Avete un tempo individuale (15') per stilare la lista 1-dei problemi individuati nel film e 2-delle sfide lanciate nei laboratori che possano essere collegate ai Goal presentati (i goal sono visibili alla LIM)).
3. Divisi in (6) gruppi, condividete le vostre liste integrando i vari contributi in un'unica lista.
4. A questo punto, a ogni componente del gruppo si assegnano i numeri da 1 a 4 e, successivamente, utilizzerete i numeri assegnati per formare nuovi gruppi omogenei (tutti i bambini con il numero 1 formeranno un gruppo, e così via per i bambini con il numero 2 etc..).
I nuovi (4) gruppi formati potranno confrontare e arricchire ulteriormente le liste di contributi generate nel primo turno di working group e produrre un'unica nuova lista finale per gruppo (la lista deve unire i vari

¹ In questo caso si propone il modello Jigsaw.

contributi).

5. Sulla nuova lista dei problemi individuati nel film e delle sfide lanciate nei laboratori, il gruppo si confronta e poi motiva la scelta dei Goals accostati che esprimono la situazione problema che chiede di essere affrontata.
6. Terminata l'assegnazione, un portavoce per ciascun gruppo espone alla classe le connessioni individuate.

Prodotto: mappa che illustra i collegamenti tra Goals e situazioni problematiche individuate (Sopra, l' esempio).



Aggiungiamo livello di difficoltà: riconoscere problemi

Individuare i problemi presentati dal film di animazione e portati all'attenzione nei laboratori e collegarli ai Goal dell'Agenda 2030

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
|  | <p>Papalagi: discorso del capo Tuiavii di Tiavea delle isole Samoa</p> |  |  |  |
|  | <p>Australia: l'eolico si prende la rivincita sul carbone</p> |  |  |  |

Sviluppi possibili: E noi cosa possiamo fare? [La sfida di Emma Watson](#)

Partecipazione alla Giornata ecologica organizzata dalla Città di Eraclea in collaborazione con il Consiglio Comunale delle Re dei Ragazzi e le Associazioni di volontariato che si occupano della cultura ambientale (Legambiente, CAI, Cani da Salvataggio). **Obiettivo:** trasferire conoscenze e informazioni nella vita di ogni giorno adeguando gli stili di vita.

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.)

Prodotto finale (prodotto collettivo): costruzione di un *memory* realizzato con cartoncini colorati su cui riportare le parole chiave che richiamano le situazioni-problema individuate nel film, nei laboratori di LOCEANIABIRINTO e nei Goals presi in considerazione nelle precedenti due attività di "collegare"; a questi si aggiungono le materie da abbinare (scienze, educazione ambientale, cittadinanza, italiano, geografia, storia) .

La classe progetta e suddivide le tessere da scrivere/illustrare: a turno si scrivono le parole chiave alla lavagna, si importano le immagini dei goal che dovranno invece essere illustrati seguendo gli originali.

A questo punto, a gruppi, si realizzano le tessere (qui la cooperazione è di intergruppo. I gruppi devono confrontarsi e aiutarsi a vicenda). Una volta realizzate le tessere, si gioca.

Regole del gioco (si scrivono, adattandole, quelle di un memory – gioco esistente)

- Disporre tutte le tessere coperte sul tavolo.
- A turno ciascun giocatore gira due tessere facendole vedere anche ai compagni. Lo scopo è quello di abbinare il contenuto della tessera a quella con il goal corrispondente:

- a. se le due tessere girate costituiscono una esatta connessione, il giocatore le prende e tocca ancora a lui finché non sbaglia;
- b. se le due tessere non rappresentano connessioni tra loro, deve rigirarle e tocca al giocatore successivo.
- Il gioco termina quando non ci sono più tessere sul tavolo: vince chi ne ha raccolte di più.
- La situazione di gioco diventa momento di valutazione per il docente che osserva; per i partecipanti è sia verifica sia autovalutazione che si gioca nel gruppo dei pari.

Esempio di abbinamenti riportati in un grafico.



Per concludere, viene proposto un video divertente in cui si spiega la presenza di numerosi [Easter eggs](#) disseminati nel film "Oceania". Lo si spiega agli alunni come una sorta di gioco che i produttori si divertono a creare sapendo di divertire gli appassionati di film, che, con occhio attento, sanno entrare in questa caccia al tesoro e scoprire i riferimenti ad altri film ben camuffati e (alcuni riferimenti sono di film realizzati dagli stessi produttori).

Vi siete trovati spiazzati?

Questo è una dimostrazione che si può riconoscere solo quel che si conosce e più si conosce, più si riesce a riconoscere quell'oggetto, cosa, informazione, anche se inserita in nuovi contesti (infatti, dopo che sono stati notati, più di qualcuno non aveva colto tutti i riferimenti, non avendo visto alcuni film citati).

In ogni caso, complice deve essere la capacità di attenzione, lo sguardo curioso e...un buon allenamento!

Strumenti di valutazione (la griglia è stata riprodotta in formato A3, incollata su cartoncino e affissa alla parete)

Valutare in primis la capacità di collaborare e la responsabilità è fondamentale a inizio anno scolastico: condividere e confrontarsi su quali sono le modalità per contribuire a un clima di classe basato sull'interdipendenza positiva.

| | PIENAMENTE RAGGIUNTO | RAGGIUNTO | PARZIALMENTE RAGGIUNTO |
|---|---|---|--|
| Responsabilità verso il compito (materiali, contributi personali) | Ha preso appunti seguendo un metodo (argomento-paroline chiave, domande) e li ha portati a scuola condividendoli nel gruppo | Ha preso appunti solo su qualche aspetto per lui interessante e li ha portati a scuola. | Ha preso appunti, ma non li ha portati a scuola; quando è stato chiesto, ha condiviso le informazioni ricordava. |
| Capacità di ascolto | Sa ascoltare senza interrompere. Sa riformulare l'idea di un compagno e arricchirla. | Sa ascoltare senza interrompere. | Presta ascolto solo ad alcuni compagni. |
| Capacità di collaborare | Partecipa motivato sia a livello di idee che di impegno nelle attività pratiche | Partecipa più nel ruolo di ascoltatore attivo – integra le informazioni; esegue il proprio compito. | Partecipa nel ruolo di ascoltatore; nella pratica chiede aiuto per completare il proprio lavoro |
| Comprendere la situazione di difficoltà di un compagno | Spontaneamente offre il proprio aiuto | Se gli viene richiesto, offre il proprio aiuto | Interviene aggregandosi al compagno che si è offerto di aiutare chi è in difficoltà nel gruppo |

| | | | |
|---|--|--|---|
| Capacità di gestire situazioni di conflitto | Sa prendere in considerazione un diverso punto di vista chiedendo spiegazioni e cercando un punto di incontro. | Si sforza di capire un altro punto di vista, ma non è disponibile alla negoziazione. | Si oppone, oppure si ritira dalla disputa. |
| Rispetto delle regole prefissate | Riconosce il valore delle regole e le rispetta | Riconosce le regole e si sforza di rispettarle | Riconosce le regole ma le rispetta solo in presenza dell'adulto |

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.)

Proporre i percorsi di apprendimento sotto forma di sfida, di ricerca e di scoperta – in questo caso la ricerca di connessioni – coinvolge attivamente gli alunni. L'aspetto motivazionale è anche la sfida per il docente, che desidera appassionare gli alunni allo studio e alla ricerca.

L'attività in gruppo e le sfide "a livelli di difficoltà", mantengono viva l'attenzione. La creazione di prodotti – in questo caso prima le mappe, poi un gioco da tavolo – diventa un buon rinforzo agli apprendimenti e all'attitudine a trovare collegamenti tra le informazioni, sviluppa consapevolezza della possibilità di richiamare e trasferire le conoscenze come nel gioco degli "Easter eggs". Il Memory permette l'apprendimento tra pari: i compagni devono saper dire se l'abbinamento è giusto o sbagliato e questo mette in atto l'autoverifica degli apprendimenti.

Sono state condivise, infine, le raccomandazioni tratte dalle indicazioni europee cui le attività hanno fatto riferimento e sono state commentate insieme a tutta la classe (in rosso, si sono state aggiunte le frasi di spiegazione/commento alla LIM).

[...] Va promossa "la capacità di imparare e di lavorare sia in modalità collaborativa (insieme agli altri. Fatto.) sia in maniera autonoma (da soli. Fatto.), [...] di saper valutare e condividere il proprio apprendimento (confrontarsi su quanto abbiamo scoperto e imparato. Fatto.), di cercare sostegno quando opportuno (all'occorrenza, chiedere aiuto. Chi non aveva preso bene gli appunti, è stato aiutato o li aveva dimenticati a casa. Fatto.) [...].

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. *Conoscenze, abilità e atteggiamenti essenziali legati a tale competenza*

Comprende il desiderio di applicare quanto si è appreso in precedenza e le proprie esperienze di vita nonché la curiosità di cercare nuove opportunità di apprendimento e sviluppo nei diversi contesti della vita (Tutti d'accordo: è un bel desiderio da coltivare. All'unanimità).

Competenza in materia di cittadinanza. *Conoscenze, abilità e atteggiamenti essenziali legati a tale competenza*

Comprende il sostegno della diversità sociale e culturale (i popoli del mondo hanno modi di vivere per alcuni aspetti simili ai nostri, per altri aspetti differenti e per questo è interessante conoscerci), della parità di genere (in "Oceania", Vaiana non aspetta il Principe Azzurro che l'aiuti, ma parte con la sua zattera. Questi è piaciuto molto alle bambine!) e della coesione sociale (le diversità tra persone devono unire perché ci si arricchisce a vicenda), di stili di vita sostenibili (essere meno "Papalagi" e più attenti alle cose importanti), della promozione di una cultura di pace e non violenza (capirci e andare d'accordo, saper litigare, scusarsi e fare pace. È anche uno dei Goal 2030), nonché [...] essere responsabili in campo ambientale (il reef a rischio – conoscenza – l'intraprendenza di Vaiana – un modello – la giornata ecologica – esperienza diretta – insegnano a essere responsabili delle tracce che lasciamo, a darci da fare avendo cura dell'ambiente).

Un aneddoto: Il giorno successivo Giulia ha raccontato di un "Easter eggs" che aveva riconosciuto in un altro film e ha detto che da ora in poi metterà tutta la sua attenzione in questo gioco di caccia agli indizi! Matteo ha rivisto a casa "Oceania" e ha trovato un altro "Easter eggs" non presente nel video (la tartaruga è la stessa di quella in "Alla ricerca di Nemo"). Altri hanno affermato di ricordare di aver riconosciuto in una scena di "Toy Story", tra i giocattoli, ben due automobili di "Cars". Richiamare le conoscenze, connettere, trovare soluzioni è una divertente caccia al tesoro!