

Progetto di una Unità di Apprendimento Flipped

Dati dell'Unità di Apprendimento

Titolo: LADRI DI MONUMENTI

Scuola: Secondaria 1 grado

Materia: Arte e Immagine

Classe: Seconda

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.)

Conoscenza del centro storico della città.

'Il vero viaggio della scoperta non consiste nel vedere nuovi paesaggi, ma nell'aver nuovi occhi". J. W. Goethe

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 conoscenza del centro storico della propria città è tutt'altro che agevole. I ragazzi che vivono in zone residenziali di recente costruzione, come d'altra parte i propri genitori, trascorrono il tempo nel proprio quartiere, staccandosene raramente. Se la città è molto grande oppure ha un centro storico localizzato in punti sopraelevati (come nel caso di Agrigento), è difficile che i ragazzi possano raggiungerlo autonomamente tramite i consueti giri in bicicletta. Di conseguenza finisce con l'essere ignorato e gli alunni diventano estranei alla propria città e al suo passato. Propongo di conoscerlo tramite una gara tra "bande rivali", che assuma la fisionomia di un gioco.

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...)

Documentazione : Prima della visita, i ragazzi dovranno scaricare e stampare la planimetria del centro storico,

[https://www.google.it/search?](https://www.google.it/search?q=planimetria+centro+storico+di+agrigento&espv=2&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj5xc_xm97SAhVVGJ8AKHQtkDFIQ_AUIBigB&biw=1366&bih=548#imgsrc=RkXALrkjTKzeM)

[q=planimetria+centro+storico+di+agrigento&espv=2&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj5xc_xm97SAhVVGJ8AKHQtkDFIQ_AUIBigB&biw=1366&bih=548#imgsrc=RkXALrkjTKzeM](https://www.google.it/search?q=planimetria+centro+storico+di+agrigento&espv=2&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj5xc_xm97SAhVVGJ8AKHQtkDFIQ_AUIBigB&biw=1366&bih=548#imgsrc=RkXALrkjTKzeM)

ed=0ahUKEwj5xc_xm97SAhVVGJ8AKHQtkDFIQ_AUIBigB&biw=1366&bih=548#imgsrc=RkXALrkjTKzeM:

sulla quale, segnata con un puntino colorato, dovrà essere individuata l'esatta localizzazione del

monumento/emergenza rubata. Questo è l'unico "aiuto" fornito da ogni banda a quelle rivali.

Potranno inoltre documentarsi sull'epoca del monumento e sul passato della città visionando le presentazioni:

AGRIGENTO NEL PASSATO

<https://www.dropbox.com/s/a5tk7mtje11fen8/AGRIGENTO%20NEL%20PASSATO.pdf?dl=0> e

LE DATE IMPORTANTI PER AGRIGENTO NEL MEDIOEVO

<https://prezi.com/m/e3zhj7y0dzqc/timeline/>

Si potrebbe anche sottoporre la classe ad un breve test conoscitivo iniziale, finalizzato ad accertare quali sono le conoscenze minime dei ragazzi riguardo al centro storico, utilizzando l'applicazione "KAHOOT!"

CENTRO STORICO DI AGRIGENTO: QUANTO NE SAI?

<https://play.kahoot.it/#/?quizId=f60d61a3-afd2-4c3e-aa34-a89ec1cf5f0f>

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 progetto si articola in quattro fasi diverse, una per ogni settimana, che vengono quindi completate nell'arco di un mese.

Nel mese successivo si ricomincia da capo con un altro "colpo".

Le fasi sono: il "**furto**", il "**trattamento della refurtiva & la ripulitura**", "**la guerra tra bande rivali**" e "**il deposito in banca**" (con la premeditazione del colpo successivo).

IL FURTO: nella prima settimana d'ogni mese i ragazzi, divisi in "bande" da tre/quattro alunni di differente livello, e forniti di una piccola planimetria ove localizzarle, devono scegliere due emergenze artistiche o architettoniche del centro storico **tenendo segreta la loro denominazione** e devono visitarle, "armati" di matite, carta da schizzi, carta velina, cellulari con videocamera, macchina fotografica digitale. Giunti sulla zona prevista, ciascuno di loro dovrà "rubare" particolari da quanto si va osservando nella visita, semplicemente ricalcandoli con la tecnica del "frottage", oppure fotografandoli con il cellulare o la macchina fotografica. I particolari scelti non dovranno essere troppo semplici da individuare né troppo caratterizzanti il monumento stesso. Sarà necessaria, almeno nella fase di esplorazione di ogni monumento, la collaborazione di un genitore per ogni gruppo, che accompagni la "banda" per il tempo del sopralluogo.

IL TRATTAMENTO DELLA REFURTIVA:

da questo momento gli alunni lavorano a scuola. Utilizzando il materiale procurato nella visita precedente, i ragazzi si impegnano nel ridisegno dei particolari su cartoncino, colorano e/o reinterpretano liberamente il particolare scelto.

Vengono predisposte anche didascalie o una breve relazione (non più lunga di un cartoncino formato cm.10 x 15). I cartelloni dovranno essere di formato ISO B2, cioè cm.50 x 70.

Il tutto dovrà essere predisposto sul cartellone **SENZA CHE VENGA CITATO IL NOME DEL MONUMENTO / EMERGENZA ARTISTICA ILLUSTRATA**. I componenti della banda dovranno mantenere il più stretto riserbo su ciò.

L'unico/a che saprà in anticipo quali sono i monumenti oggetti di studio dovrà essere l'insegnante (per potersi accertare che la localizzazione in planimetria sia stata giusta e/o consigliare sui particolari da esporre).

LA GUERRA TRA BANDE: completati i cartelloni, comincia la loro esposizione. Ogni alunno, basandosi sulla visualizzazione di quanto è esposto, e consultandosi con i suoi complici, deve cercare di indovinare il nome dei monumenti delle bande rivali, scrivendoli su una scheda. Se la banda ha troppi dubbi in proposito, si rimanderà il verdetto alla lezione successiva (in modo che i ragazzi possano andare a controllare sul campo se i particolari osservati coincidono con quanto esposto sui cartelloni rivali. A questo scopo possono anche fotografare i cartelloni esposti, per un migliore raffronto).

Alla fine, ogni alunno si pronuncia. Se ha indovinato, la sua banda guadagnerà un punto. Se ha dato una risposta errata, la banda scenderà di un punto. Ovviamente vince la banda che ha dato più risposte esatte sull'identità dei monumenti illustrati dalle bande rivali.

IL DEPOSITO IN BANCA:

in quest'ultima fase ogni banda rivela la denominazione dei monumenti, appone le strisce col loro nome in cima al cartellone e lo consegna all'insegnante. Riceve un visto su un apposito tesserino.

Tutti i cartelloni prodotti saranno esposti in una mostra alla fine dell'anno scolastico.

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.)

L'attività "LADRI DI MONUMENTI", poiché indirizzata a ragazzini di 11/13 anni, non può pretendere di farli rendere conto compiutamente di tutti gli aspetti di un ambiente o manufatto storico (neanche studenti universitari ci riescono, a volte), ma può servire a scuoterli, costringendoli ad alzare il naso per guardare quello che magari è stato da sempre sotto i loro occhi senza essere "visto" davvero.

(Ecco perché, citando Goethe, "il vero viaggio della conoscenza non consiste nel vedere nuovi paesaggi, ma nell'averne nuovi occhi").

Però si può cominciare ad appassionarsi alla storia di un singolo edificio (o monumento, o opera d'arte) subendone la fascinazione in maniera istintiva e immediata, per poi, da lì, cercare di saperne di più, raccogliendo tutte le informazioni possibili per organizzarle meglio, completando il primo tassello di un ipotetico puzzle.

Da lì, potrebbe prendere l'avvio la conoscenza graduale del proprio passato urbano, che non è fatto di vecchi e polverosi edifici da demolire (come tanto piacerebbe ad orde di speculatori), ma è gravido di ricordi, nostalgie, tensioni, passioni e stile di vita, tanto che non si può capire quello che siamo oggi ignorando quello che siamo stati ieri.

Indire una gara con punteggio finale servirà a sviluppare lo spirito di squadra, la capacità di rapportarsi agli altri superando i conflitti, ad evidenziare la capacità di ricerca dei materiali, lo spirito d'osservazione, il senso di responsabilità di ciascuno.

Ripetendo la gara in vari tornei si riesce ad accumulare una grande quantità di conoscenze e materiali sul centro storico e ciò contribuirà sicuramente, e meglio di una frettolosa visita guidata, a favorire l'attaccamento ai beni artistico/culturali della propria città. L'identificazione dei particolari nei monumenti da indovinare porta ad una maggiore memorizzazione delle loro caratteristiche peculiari, sia da parte degli alunni autori di ogni cartellone, che nel ruolo di squadra sottoposta al quiz.

Dal momento che, per ogni squadra, gli alunni (come applicazione della JIGSAW STRATEGY) verranno suddivisi quindi in ruoli diversi e interdipendenti:

- un **capogruppo-giornalista**, che si interesserà di tutte le notizie che riguardano i monumenti, anche delle curiosità;
 - un **fotografo**, che concorderà con i compagni i migliori particolari che figureranno nel cartellone;
 - un **grafico** che si occuperà del modo più adatto di disporli;
 - uno **storico**, che ricercherà tutto quanto potrà chiarire il passato dei monumenti in questione,
- l'insegnante avrà il compito di capire come ogni componente del gruppo, per il proprio ruolo, è risultato attivo e collaborante, nella produzione del risultato finale.

Per ogni cartellone prodotto verrà valutata l'appropriatezza delle immagini scelte, la vivacità e la correttezza delle descrizioni, l'interesse dimostrato nel proporre particolari o aspetti peculiari del monumento, il senso creativo ed il gusto dimostrati nel disporre immagini, forme, colori e scritte.

Potranno anche essere utilizzate rubriche valutative, come quelle proposte da Piergiuseppe Ellerani http://www.iscripatransone.it/index2.php?option=com_docman&task=doc_view&gid=83&Itemid=8 per accertare, per ogni alunno, il livello di qualità della sua partecipazione nel gruppo (come capacità di svolgere attivamente il lavoro comune, comunicazione con gli altri, uso del tempo, learning together, ideazione, realizzazione del lavoro ed impegno).

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.)

In base all'approccio tradizionale, la conoscenza del centro storico della propria città (che ritengo fondamentale, ancor più della conoscenza dei vari argomenti del programma di Storia dell'Arte previsti per ogni anno della scuola media) avviene mediante visite guidate.

Ogni scolaro, dopo un'infarinatura più o meno approfondita - condotta tramite libro di testo, ricerche, internet, ecc., a seconda del livello della classe - sull'argomento previsto nella visita, viene condotta a vedere "dal vivo" quanto è stato studiato in precedenza.

Normalmente queste visite vengono previste dal P.T.O.F. della Scuola oppure dai singoli Consigli di Classe, sempre che si trovino docenti disponibili per l'accompagnamento, che devono essere almeno due se in classe è presente qualche alunno che necessita di sostegno. È ovvio che, se non si trova personale disponibile ad accollarsi l'impegno e anche la responsabilità dell'uscita, questa viene ad essere annullata, e la conoscenza del centro storico rimane teorica (nei casi migliori).

Gli alunni in genere accolgono l'idea entusiasticamente, salvo poi, durante la visita, distrarsi in tutti i modi ed in tutte le forme trascorsi i primi dieci minuti di spiegazione dell'insegnante. Questo presupponendo che l'insegnante sia più competente ed esperto possibile, che abbia capacità di coinvolgimento, altrimenti i tempi d'attenzione di ogni alunno si riducono drasticamente. In pratica l'uscita è una lezione frontale all'aperto, che gli alunni spesso seguono passivamente o, peggio, annoiandosi.

Spesso si cerca di concentrare, nel breve tempo di una visita guidata, quanto più possibile, col solo risultato di creare, nella mente degli alunni, un grande groviglio di informazioni che, nei giorni successivi alla visita, si riesce a districare con difficoltà. Si ha quindi la sensazione che il feedback dell'esperienza fatta con gli alunni sia piuttosto povero. Tanta fatica per un magro risultato.

L'attività "**LADRI DI MONUMENTI**" lascia i ragazzi liberi di organizzarsi tempi e modi della visita.

Autonomamente devono scegliere solo due monumenti, ma, per riportare qualche particolare nei cartelloni, sono costretti a guardarli. Essendo loro a decidere il "taglio" da dare all'esperienza, sono costretti ad **escludere e a concentrare**.

La stessa attività di attenzione e concentrazione viene richiesta nella fase del riconoscimento dei lavori altrui, pena lo scadimento del punteggio della propria squadra.

Tutti e quattro i componenti di ogni gruppo, ovviamente, collaboreranno nella fase chiamata "trattamento della refurtiva" per mettere nella forma migliore il materiale raccolto ed esporlo sul cartellone.

Ciò permetterà di rafforzare lo spirito di squadra e, insieme, l'autostima di ciascuno, che diventerà consapevole di avere un ruolo insostituibile in seno al gruppo.

Prima che si concluda l'attività, verrà organizzato comunque un incontro "tecnico" che riunisca separatamente tutti gli esponenti dei quattro ruoli, sempre mantenendo la consegna di osservare il più assoluto riserbo sull'identità del monumento, in modo che possano scambiarsi commenti o consigli sul miglior modo di procedere nel ruolo che è stato loro assegnato. La sfida di partenza per ogni gruppo è "**non riuscite** ad indovinare quali sono i nomi dei nostri monumenti, che sono poco conosciuti".

Ciò non dovrebbe portare i componenti di ogni "banda" a fare un gioco sleale, facendo volutamente rappresentazioni approssimative, falsate o fuorvianti per impedire il riconoscimento dei monumenti rappresentati nei cartelloni.

L'insegnante perde il suo ruolo tradizionale di "cicerone" in un'esposizione frontale, ma, poiché ha l'obiettivo implicito di far giungere pian piano ad una conoscenza del centro storico più consapevole e appassionata, meno superficiale di quella conseguibile con una visita guidata, deve invece controllare che le foto, le descrizioni, i disegni siano chiari, anche se non completamente espliciti, in modo da permettere il riconoscimento alle "bande" rivali, pur non agevolandolo troppo.

Ognuno dei componenti, a prescindere dal ruolo che gli è stato assegnato, si indurrà nello scrivere, disegnare o aiutare in qualunque modo a completare i due elaborati richiesti.

Ovviamente verrà valutata la capacità di stare in gruppo, di usare un tono di voce appropriato, di dare il proprio contributo esponendo, riassumendo ed elaborando come anche il saper discutere, commentare, chiedere spiegazioni senza creare troppi attriti con gli altri.

Come già descritto nell'ideazione dell'attività, solo alla fine, mediante l'apposizione delle strisce con il nome, verrà svelata la giusta identità dei monumenti esposti.

A prescindere dalla "banda" che vincerà, tutti i "ladri di monumenti" dovranno valutare reciprocamente la qualità dei cartelloni allestiti dai compagni e, alla fine della gara, riceveranno lodi e incoraggiamenti per il lavoro svolto, e festeggeranno tutti insieme.

Al docente spetterà il compito di tirare le somme dell'attività svolta, utilizzando le rubriche valutative sia per analizzare il livello dell'attività svolta che la qualità dell'apporto di ciascuno.

Alla scuola resterà la mostra dei cartelloni realizzati, che potrà ampliarsi di anno in anno.