**Griglia di progettazione di attività Flipped Learning**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Informazioni di base** | * **Titolo:** grafici online, che passione! * **Autore:** Sergio Vastarella * **Grado Livello:** SP, SSPG… | |
| **Descrizione e contestualizzazione dell’unità di lavoro** | * **Tema/contenuto:** alla scuola primaria e alla secondaria di primo grado (ma anche a livelli più alti) spesso i docenti delle diverse discipline chiedono agli studenti di realizzare qualche grafico per una ricerca, una presentazione, un’attività matematica, una di geografia… .   Generalmente si parte dai grafici a barre e da quelli “a torta” per poi (solo in alcuni casi) passare a quelli basati sull’uso di linee, di aree e su quelli a dispersione.  Questa unità di lavoro Flipped potrà essere proposta in classe da insegnanti di ogni disciplina e consentirà agli studenti di imparare a usare “Create a Graph” (<https://nces.ed.gov/nceskids/createagraph>) un comodo software per la costruzione e la condivisione (in forma stampata o digitale) di differenti tipologie di grafico.   * **Collocazione dell’unità nel percorso scolastico:** quest’attività di carattere trasversale può essere affrontata in qualsiasi momento dell’anno. Il software è in inglese e la necessità di tradurre alcune parole per usare correttamente il programma è un valore aggiunto di questa esperienza. | |
| **Competenze coinvolte** | * **Quali sono le principali competenze coinvolte?** Per l’Unità di lavoro Flipped che riguarda un’esperienza trasversale rispetto a molte discipline, si fa riferimento ad alcune delle “competenze chiave di cittadinanza”. * **Quali indicatori di competenza si possono identificare per questa Unità?** * Comunicare:   - esporre con coerenza in forma orale e scritta ed anche utilizzando risorse digitali conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina;  - usare adeguatamente la lingua inglese.   * Progettare e risolvere problemi:   - proporre strategie per risolvere problemi;  - attuare procedure operative per risolvere problemi.   * Imparare a imparare: impara autonomamente cose che non gli sono state spiegate. * Collaborare e partecipare: avere spirito d’iniziativa e saper agire con gli altri. | |
| **Strumenti didattici** | * Strumenti (vecchie e nuove tecnologie): l’attività di progettazione dei grafici si può tranquillamente realizzare sfruttando gli strumenti più tradizionali come tabelle di dati, libri, riviste, penne, fogli… e poi grazie all’uso del pc, di Internet, di video online e di eventuali altre risorse disponibili gli studenti potranno diventare esperti nella costruzione di grafici digitali. I testi definitivi devono essere prodotti in modo adeguato per poter poi realizzare la pubblicazione. * Documentazione: durante e al termine dell’attività è fondamentale raccogliere immagini dei materiali concreti usati (cartelloni, disegni, plastici…) e i file su cui si è operato (word, video, audio…). | |
| **Sequenza di lavoro, tempi e setting delle attività sviluppate in didattica capovolta.** | Quest’attività didattica capovolta è un modello di lavoro che si può attuare in diverse situazioni d’insegnamento.  In questo documento si propone un percorso di lavoro “neutro” riguardante l’apprendimento del software online per la costruzione dei grafici. In questo modo ogni docente potrà agganciare la presente Unità Flipped ad un’attività didattica precisa (storia – costruzione di un quadro di civiltà, grafico storico; geografia – ricerca su un’area geografica, grafico sulla popolazione; matematica – rappresentazione di una soluzione, grafico sulle quantità…) che intende realizzare a scuola. | **Tempi** |
| 1. **Attività di preparazione** | L’insegnante spiega che per l’incontro successivo gli studenti dovranno presentare a scuola un grafico a testa realizzato con il software Create a Graph (<https://nces.ed.gov/nceskids/createagraph>).  Gli studenti fuori da scuola visionano il filmato “Costruire un grafico con Create a Graph” <https://youtu.be/k_yut1T6Y9o> contenente le istruzioni per usare correttamente il software. Hanno il compito di vedere il video tutte le volte che è loro necessario per comprendere bene le spiegazioni: possono bloccare il video, portarlo indietro e rivedere i passaggi poco chiari.  Ogni allievo, sempre all’esterno della scuola, accede al sito Create a Graph (<https://nces.ed.gov/nceskids/createagraph>) e prova a realizzare alcuni grafici; quando gli è chiaro il funzionamento del programma esporta un prodotto in forma stampata o digitale da portare a scuola. | 10’ a scuola  30-45’ a casa  30-45’ a casa |
| 1. **Attività di rielaborazione e produzione** | In classe ogni allievo ha la possibilità di proporre i propri dubbi o altri spunti di riflessione sull’uso del programma online ai compagni di classe e al docente. I dubbi vengono chiariti e gli spunti di riflessione discussi.  Ogni studente presenta al docente e ai compagni il grafico creato con il software.  L’insegnante propone l’attività (ricerca, approfondimento, presentazione…) che coinvolge la produzione dei grafici con il software online.  Gli studenti (preferibilmente in piccoli gruppi o a coppie) realizzano i grafici necessari all’attività proposta. | 10-20’ scuola  10’ a scuola  Il tempo necessario  Il tempo necessario |
| 1. **Attività di condivisione, riflessione e valutazione formativa** | Una volta che tutti hanno terminato il proprio progetto, si presentano in aula le varie bozze. Chi assiste alla presentazione può fare domande, chiedere chiarimenti e offrire suggerimenti: l’insegnante dovrà verificare (ma potrà farlo in parte anche nella fase di produzione) che le informazioni presentate siano reali e coerenti con lo scopo.  Durante la presentazione gli allievi appunteranno le varie correzioni/integrazioni ai propri prodotti e al termine di questa procedura saranno stesi i testi definitivi per la pubblicazione (possibilmente usando il computer).  Concluso il processo di revisione ogni progetto sarà ritenuto corretto e quindi validato ed esportato in dorma definitiva.  Al termine di ogni presentazione i compagni e l’insegnante potranno esprimere la propria valutazione su ogni progetto presentato. | 2 h a scuola |
| Attività supplementari | * **Estensione:** verrà proposto in occasioni successive di lavorare con il software Create a Graph. * **Recupero:** per gli alunni che faticano ad usare correttamente il programma sono previste attività di recupero in itinere con l’aiuto del docente. * **Adattamenti, per studenti speciali:** a seconda delle necessità degli studenti con BES l’insegnante potrà adattare il video e l’obiettivo del percorso. | |
| Valutazione | L’insegnante valuterà i prodotti presentati in aula da ogni alunno e potrà eventualmente valutare anche la produzione conclusiva.  Per la valutazione autentica si mettono a disposizione la rubrica valutativa del docente e quella auto-valutativa da far compilare ad ogni alunno.  Il docente compilerà una rubrica valutativa per ciascuno studente osservando il lavoro degli allievi nei vari processi (in situazione) nel corso delle varie attività e gli alunni compileranno la propria autovalutazione al termine del percorso. | |

Rubrica valutativa dell’insegnante

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPETENZE** | **TRAGUARDI DI COMPETENZE DISCIPLINARI** | **CHE COSA OSSERVO** | **A**  **LIVELLO AVAN-ZATO** | **B**  **LIVELLO INTER-MEDIO** | **C**  **LIVELO**  **BASE** | **D**  **LIVELLO INIZIALE** |
| **Comunicare** | Esporre con coerenza in forma orale e scritta ed anche utilizzando risorse digitali conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina. | Se l’alunno si esprime adeguatamente e in modo corretto nell’elaborato e nella presentazione dello stesso. | A | B | C | D |
| **Comunicare** | Usare adeguatamente la lingua inglese. | Se l’alunno usa il software correttamente riconoscendo i comandi in lingua inglese. | A | B | C | D |
| **Progettare e risolvere problemi** | Proporre strategie per risolvere problemi. | Se l’alunno sa proporre adeguate strategie ai vari problemi che s’incontrano. | A | B | C | D |
| **Progettare e risolvere problemi** | Attuare procedure operative per risolvere problemi. | Se l’alunno sa mettere in atto adeguate strategie ai vari problemi che s’incontrano. | A | B | C | D |
| **Imparare a imparare** | Imparare autonomamente cose che non gli sono state spiegate. | Se l’alunno dimostra di apprendere e usare in maniera autonoma nuove informazioni. | A | B | C | D |
| **Collaborare e partecipare** | Avere spirito d’iniziativa e saper agire con gli altri. | Se l’alunno è propositivo e collabora nel gruppo per il raggiungimento dell’obiettivo. | A | B | C | D |

Rubrica auto-valutativa dello studente

Al termine dell’attività si consegna una copia della rubrica a ciascuno studente e si chiede di riflettere sul lavoro svolto fin dall’inizio in relazione all’attività appena conclusasi.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Ho espresso con coerenza in forma orale e scritta ed anche utilizzando risorse digitali conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina. | Risultati immagini per emoticons | Risultati immagini per emoticons | Risultati immagini per emoticons | Risultati immagini per faccine tristi e felici |
| Ho usato in modo corretto le parti del programma in lingua inglese. | Risultati immagini per emoticons | Risultati immagini per emoticons | Risultati immagini per emoticons | Risultati immagini per faccine tristi e felici |
| Ho proposto adeguate strategie per risolvere i vari problemi che abbiamo incontrato. | Risultati immagini per emoticons | Risultati immagini per emoticons | Risultati immagini per emoticons | Risultati immagini per faccine tristi e felici |
| Ho messo in atto adeguate strategie per risolvere i vari problemi che abbiamo incontrato. | Risultati immagini per emoticons | Risultati immagini per emoticons | Risultati immagini per emoticons | Risultati immagini per faccine tristi e felici |
| Ho dimostrato di apprendere e usare in maniera autonoma nuove informazioni. | Risultati immagini per emoticons | Risultati immagini per emoticons | Risultati immagini per emoticons | Risultati immagini per faccine tristi e felici |
| Sono stato propositivo e ho collaborato nel gruppo per il raggiungimento dell’obiettivo. | Risultati immagini per emoticons | Risultati immagini per emoticons | Risultati immagini per emoticons | Risultati immagini per faccine tristi e felici |