

Griglia di progettazione a ritroso per compito autentico di realtà Flipped: i Sumeri

Informazioni di base	<ul style="list-style-type: none"> • Titolo: la civiltà dei Sumeri • Disciplina: Storia • Grado Livello: Scuola Primaria Classe Quarta • Scuola: IC • Autori: C. Cutolo Fortunata, Vastarella Sergio
Competenze coinvolte	<p>Traguardi disciplinari di competenza:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esporre con coerenza in forma orale e scritta ed anche utilizzando risorse digitali conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina. • Leggere le fonti storiche e varie tipologie testuali allo scopo di produrre informazioni su specifici aspetti di una civiltà. • Proporre strategie per risolvere problemi. • Esprimere e interpretare concetti. • Avere spirito d'iniziativa e saper agire con gli altri. <p>Quali indicatori e indici di competenza si possono identificare per questo compito di realtà?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indicatori e indici competenze/disciplina – storia <ul style="list-style-type: none"> • Comunicare: <ul style="list-style-type: none"> • esprimersi adeguatamente e in modo corretto nell'elaborato; • esprimersi adeguatamente nella presentazione dell'elaborato. • Acquisire e interpretare l'informazione: saper usare informazioni provenienti da canali diversi. • Progettare e risolvere problemi: proporre adeguate strategie ai vari problemi che s'incontrano. • Agire in modo autonomo e responsabile: mettere in atto adeguate strategie per comprendere. • Imparare a imparare: apprendere e usare in maniera autonoma nuove informazioni. • Collaborare e partecipare: saper agire in modo propositivo e collaborare nel gruppo per il raggiungimento dell'obiettivo.
Descrizione e contestualizzazione dell'unità di lavoro	<ul style="list-style-type: none"> • Tema/contenuto/sfida: il percorso sui Sumeri rappresenta un'attività per la storia in cui gli allievi avranno la possibilità di conoscere la Civiltà in maniera approfondita e di realizzare un "inserto storico" per il giornalino d'Istituto. La possibilità di manipolare lo studio di una civiltà in maniera capovolta favorisce la responsabilità e l'autonomia dell'apprendimento negli studenti e la possibilità

di riorganizzare i tempi didattici e accrescerne l'efficacia (per il docente). Per queste ragioni l'esempio di studio proposto si offre come alternativa alla didattica tradizionalmente impiegata, con attenzione particolare agli studenti DSA.

- **Collocazione dell'unità nel percorso scolastico:** l'unità viene proposta verso la metà dell'anno scolastico dopo che i bambini avranno appreso l'uso di applicazioni e strumenti che saranno impiegati nell'attività. In questo modo il percorso sarà anche trasversale ad altre aree di apprendimento.

Strumenti didattici

Strumenti (vecchie e nuove tecnologie): il volume, libri, riviste o altro materiale (o accesso a siti specializzati in cui reperire le informazioni).

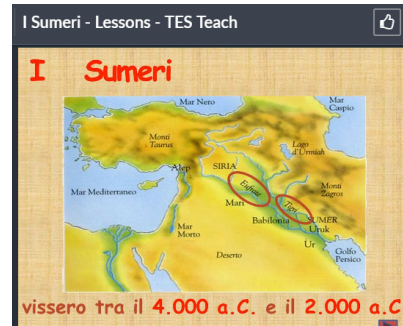
- FONTI CARTACEE E DIGITALI AUDIO/VIDEOLEZIONI, SLIDE, DOCUMENTI PDF, TESTI SCOLASTICI.LIM IN AULA, GMAIL, PIATTAFORMA EDMODO (consiglio di caricare precedentemente immagini con didascalie, in modo che la classe abbia già a disposizione del materiale consultabile e modificabile per la produzione dell'elaborato).
- LINEA DEL TEMPO: RAI SCUOLA
- YOUTUBE (LEZIONE INTRODUTTIVA)

Link:

- https://www.youtube.com/watch?v=nBeBm_ucAD8
- https://www.youtube.com/watch?v=pBp8xQ_QmEg
- <http://www.elementari.net/2009/02/i-sumeri.html>



- **MATERIALE UTILE PER LA CLASSE, IN PARTICOLARE PER GLI STUDENTI DSA**
<https://www.tes.com/lessons/RQwldzX2GPzjaw/i-sumeri>



- **Documentazione:** durante e al termine dell'attività è importante raccogliere i materiali concreti usati (fogli, disegni, appunti...), eventualmente alcune fotografie delle fasi di lavoro e i file (word, video, audio...) e l'elenco dei siti su cui si è operato. I prodotti realizzati potranno essere esposti e catalogati. Per poter condividere il proprio lavoro e le risorse, gli studenti possono usare una piattaforma come Edmodo o Fidenia.

Sequenza di lavoro, tempi e setting delle attività sviluppate per il compito di realtà.

Tempi
(variano a seconda del gruppo)

1) Raccolta delle idee – prima inversione

Ai bambini viene lanciata la “sfida” di pubblicare un inserto di tipo storico nel nuovo numero del giornalino d’istituto creando un prodotto (digitale o cartaceo).

Cos’è un inserto storico? Dopo avere raccolto con una discussione aperta le idee dei bambini sulla funzione e la costruzione di un inserto storico, si presenta il primo video nella piattaforma: https://www.youtube.com/watch?v=nBeBm_ucAD8 . Il video viene visionato in aula e ci si confronta con i bambini su quali siano le migliori strategie per raccogliere informazioni da un video.

Si presenta la scheda di raccolta informazioni dal video.

Il video lo trovo	Cosa manca al video/ stimolo che ti è stato dato?	Quali sono le tue proposte di lavoro individuale e di gruppo?	Secondamente, bisogna approfondire qualche aspetto?	Cosa non ti è chiaro?
INTERESSANTE DIFFICILE SEMPLICE NOIOSO LUNGO BREVE MI HA DATO <small>vuoto</small> TUTTE LE INFORMAZIONI <input data-bbox="521 1082 730 1118" type="text"/>				

I bambini sono invitati a compilare la scheda con le proprie riflessioni sul video appena visto.

Ci si confronta sulle diverse osservazioni e l’insegnante spiega che per casa saranno assegnati altri due video da visionare e che ognuno potrà usare la scheda per la raccolta delle informazioni nel modo che riterrà migliore.

A scuola 2 ore

	<p>Si propone la visione di altri due filmati e la compilazione della scheda di raccolta dati. All'inizio dell'incontro successivo ogni alunno dovrà presentare una riflessione originale o una domanda sui video visionati.</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://www.youtube.com/watch?v=pBp8xQ_QmEg • http://www.elementari.net/2009/02/i-sumeri.html <p>I bambini sono invitati a ricercare autonomamente su riviste, libri e Internet informazioni sui Sumeri e di condividere il proprio lavoro e le risorse con la piattaforma Edmodo, Fidenia o anche Whatsapp (creando il gruppo "Sumeri").</p> <p>In questo modo il bambino apprende individualmente e in modo autonomo, permettendo, attraverso la fruizione di molteplici contenuti, l'avvio di processi di apprendimento di tipo simbolico-ricostruttivo.</p>	<p>Autoformazione 1 settimana a casa</p>
<p>2) Organizzazione delle idee – seconda inversione</p>	<p>Si verifica che tutti abbiano visto il video attraverso la presentazione delle riflessioni e/o domande degli allievi.</p> <p>Si comincia a dibattere sulle proposte di lavoro: cosa è un inserto, come lo possiamo costruire...</p> <p>Si organizzano gruppi di lavoro di 3 o 4 bambini che cominciano a confrontare le proprie schede di raccolta dati e i materiali raccolti.</p> <p>L'insegnante richiama l'attività svolta sui quadri di civiltà e spiega che l'inserto sui Sumeri potrebbe essere realizzato proprio come uno di essi. Ogni gruppo approfondirà un aspetto della Civiltà Sumera (religione, economia, politica...) e dovrà preparare una sintesi con immagini e parole dei tratti più importanti e di quelli più curiosi e caratteristici.</p> <p>I gruppi decidono di quale argomento si occuperanno e cominciano a organizzare il materiale di cui dispongono.</p>	<p>3-4 ore a scuola</p>

	<p>Si procede con gli approfondimenti sul libro di testo e l'organizzazione di tutti i materiali raccolti. I bambini hanno la possibilità di visionare differenti inserti di rivista di vario tipo per iniziare a riflettere su come impostare il proprio elaborato.</p> <p>Gli studenti sono "obbligati" e motivati a studiare, restando al passo con i materiali forniti dal docente, in modo da poter essere partecipi alla pari nelle attività di gruppo, cooperative e laboratoriali.</p>	<p>Una settimana a scuola e a casa</p>
<p>3) Elaborazione</p>	<p>Gli alunni organizzati in gruppi lavorano con fogli e al pc, riorganizzano le conoscenze creando la propria proposta da inserire nell'inserto per il nuovo numero del giornalino d'Istituto.</p> <p>I bambini inseriscono nei testi creati immagini e altre didascalie, provano e riprovano la loro presentazione orale.</p> <p>In questa fase gli studenti maturano la competenza digitale, in particolare accrescendo la capacità di: ricercare informazioni attraverso l'uso di diversi canali, analizzare e selezionare fonti, organizzare le proprie risorse utilizzando diversi strumenti.</p> <p>I gruppi possono organizzare anche uno slideshow attraverso KIZOA.</p>	<p>Una settimana a scuola</p>
<p>4) Condivisione, validazione, riflessione</p>	<p>Nella fase conclusiva i vari gruppi espongono i loro micro percorsi. In questa fase è possibile valutare oltre alla competenza linguistica, altre competenze trasversali di problem-solving, di comunicare, organizzare e condividere l'attività di gruppo e il materiale usato.</p> <p>Ogni gruppo presenta il proprio elaborato alla classe. Tutti possono intervenire per chiedere precisazioni e suggerire correzioni.</p> <p>Una volta che i prodotti sono stati verificati, vengono assemblati in un file pdf che viene distribuito a tutti e consegnato come inserto per il nuovo numero del giornalino scolastico.</p> <p>I bambini dispongono dell'intero file e lo usano a casa per studiare in modo approfondito l'argomento dei Sumeri. Nel corso della settimana potranno chiedere a scuola momenti di confronto e discussione sugli aspetti che potrebbero risultare meno chiari.</p>	<p>3 – 4 ore a scuola</p> <p>Una settimana a casa</p>

	Dopo la verifica conclusiva di conoscenza sulla Civiltà Sumera si discute tutti assieme l'esperienza andando a individuare i punti di forza e di criticità che l'hanno caratterizzata.	Due ore a scuola
Valutazione	<p>L'insegnante potrà valutare eventuali prodotti e capacità degli alunni collegati all'attività (esercizi, test, prove,...) raccogliendo così informazioni sulle loro conoscenze e abilità (i dati tradizionalmente raccolti per la valutazione). Per la valutazione autentica si potrà usare la tabella di valutazione del docente e quella auto-valutativa per ogni alunno. Il docente compilerà una tabella valutativa per ciascun alunno nel corso delle varie attività, mentre gli alunni compileranno la propria autovalutazione al termine del percorso. A questo punto sarà possibile comparare i profili di competenza delle due griglie osservative (tele di ragno) e avere un momento di confronto docente-alunno. L'insegnante alla fine metterà in relazione tra loro tutti i dati raccolti per ciascun alunno in modo da ottenere un quadro completo delle competenze maturate da ogni studente.</p>	
Attività supplementari	<p>Estensioni e recupero</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creazione di una linea del tempo che ci permetta di comprendere la successione dei fatti del tempo; • comprendere un testo e rappresentarlo con il disegno in modo da poterlo inserire nel prodotto multimediale; • organizzazione delle informazioni e costruzione di un quadro di sintesi; • ricavare informazioni dalle immagini, utilizzare le proprie conoscenze e riscrivere un breve testo; • riordinare un testo per ricavare informazioni. <p>(risorsa "La vita scolastica- n. 4- 2013")</p> <p>Adattamenti, per studenti speciali:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Per l'alunno DSA sono predisposte schede strutturate che lo aiutino nella stesura del suo lavoro. Per la comprensione del testo, al gruppo sono state fornite letture di immagini e audio. 	

Griglia per le osservazioni dell'insegnante

COMPETENZE	TRAGUARDI DI COMPETENZE DISCIPLINARI	CHE COSA OSSERVO	A	B	C	D
			LIVELLO AVANZATO	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO BASE	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.	A	B	C	D
		Se l'alunno si esprime adeguatamente e in modo corretto nella presentazione dell'elaborato.	A	B	C	D
Acquisire e interpretare l'informazione	Leggere le fonti storiche e varie tipologie testuali allo scopo di produrre informazioni su specifici aspetti di una civiltà.	Se l'alunno dimostra di usare informazioni provenienti da canali diversi.	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
Agire in modo autonomo e responsabile	Esprimere e interpretare concetti	Se l'alunno sa mettere in atto adeguate strategie per comprendere.	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

Griglia autovalutativa dello studente: al termine dell'attività si consegna una copia della tabella a ciascuno studente e si chiede di riflettere sul lavoro svolto fin dall'inizio in relazione al compito autentico appena conclusosi.

Mi sono espresso adeguatamente nell'elaborato (anche usando risorse digitali) con il linguaggio specifico della disciplina.				
Mi sono espresso adeguatamente presentando l'elaborato con il linguaggio specifico della disciplina.				
Ho usato informazioni provenienti da fonti e canali diversi.				
Ho proposto adeguate strategie per risolvere i vari problemi che abbiamo incontrato.				
Ho messo in atto adeguate strategie per risolvere i vari problemi che abbiamo incontrato.				
Ho saputo mettere in atto strategie per imparare da solo.				
Ho dimostrato di saper usare autonomamente nuove informazioni che ho trovato.				
Sono stato propositivo e ho collaborato nel gruppo per il raggiungimento dell'obiettivo.				