



Laboratori di cittadinanza digitale integrata e sostenibilità

Proposte di Unità
di Apprendimento disciplinari
e digitali per la secondaria
di primo grado

Fondazione Mondo Digitale

MATERIALI
DIDATTICA

Erickson

IL LIBRO

LABORATORI DI CITTADINANZA DIGITALE INTEGRATA E SOSTENIBILITÀ

Il volume presenta 11 percorsi didattici che intendono essere spunti concreti per l'innovazione curricolare digitale e che mirano a trasformare la distanza in prossimità, lo studio in occasione di riflessione civica e l'apprendimento in esperienza umana trasversale e duratura. Concepiti per la scuola secondaria di primo grado, sono tuttavia caratterizzati da un'apertura verticale verso la primaria, da una parte, e la secondaria di 2° grado dall'altra.

Per accrescere con le tecnologie equità e consapevolezza, attraverso la fiducia, l'espressione e la partecipazione.

Le attività proposte utilizzano format didattici che «parlano» alle giovani generazioni e offrono una concreta opportunità di sviluppare, oltre alle competenze disciplinari, life skills e capacità tecniche: app per il peer learning delle scienze, chatbot per l'allenamento sportivo fai da te, mappe per aggregare dati geografici, musei virtuali per esaminare da vicino le risorse ambientali, siti web ed esercizii per l'educazione pluriculturale, avatar per sviluppare abilità dialogiche in lingua straniera, simulazioni per scoprire l'astrofisica, modellazione 3D per «capovolgere» la geometria, dizionari interattivi per imparare a riconoscere le fake news, escape room per sfide matematiche o per esplorare la storia dei diritti umani. I docenti che vorranno far proprie questa attività o ispirarsene per crearne di nuove daranno un contributo di senso alla costruzione di una società democratica della conoscenza, una missione che la Fondazione Mondo Digitale porta avanti dalla sua costituzione.

GLI AUTORI

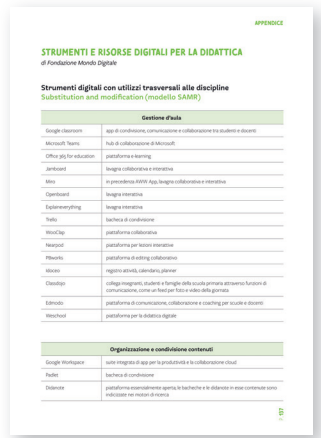
FONDAZIONE MONDO DIGITALE

La Fondazione Mondo Digitale (FMD) lavora per una società democratica della conoscenza coniugando innovazione, istruzione, inclusione e valori fondamentali. I benefici che provengono da conoscenze, nuove tecnologie e innovazione devono essere a vantaggio di tutte le persone senza alcun tipo di discriminazione.



L'attività in sintesi

La descrizione delle fasi



Una griglia di valutazione

Strumenti e risorse

€ 20,00

9 788859 1029144

www.erickson.it



INDICE

- 17 Introduzione
- 21 Laboratori
- 23 01 / Scienz@app / *Maria Di Benedetto, Carmelina Frammartino, Silvia Franceschini e Maria Rosaria Sabina*
- 31 02 / La stanza dei Diritti Umani / *Carmela Cuccorese e Carmela Dell'Aria*
- 41 03 / «Open Tracks – Percorsi Aperti»: mappare l'accessibilità con strumenti aperti e collaborativi / *Antonio Barsottini e Annamaria Bove*
- 53 04 / Gymmi – il digital trainer per il tuo personal workout
Livia Manoni
- 61 05 / Venuti da lontano / *Kim Commisso, Francesco Baroni, Claudia De Crescenzo e Chiara Ivana Cuccorese*
- 69 06 / Fake busters / *Catia Santini e Maria Cristina Bevilacqua*
- 79 07 / Imagine that / *Milena Lato, Gabriella Vicari, Giuseppina Giaimo e Olimpia Amoruso*
- 87 08 / Segni e segnali / *Ornella Formatì*
- 97 09 / Space invaders / *Roberta Fantini, Birgit Klos, Silvia Giordano, Rossana Di Giorgi e Massimiliano Scopelliti*
- 113 10 / Un link per le stelle / *Federico Di Giacomo, Maria Maddalena Bossone, Marianna D'Ascoli, Giovanna Inversi e Maria Lodina De Santis*
- 123 11 / Dentro e fuori dall'acqua: tuffi virtuali e soggiorni spaziali
Mauro Crepaldi, Giorgia Moschini, Federica Carla Tamburini, Roberta Vento e Irene Maria Giovanna Vivolo
- 135 Appendice

01/ SCIENZ@PP

*di Maria Di Benedetto, Carmelina Frammartino, Silvia Franceschini
e Maria Rosaria Sabina*

Come divulgare contenuti scientifici in modo semplice e innovativo avvalendosi di strumenti digitali utili alla comunità educante?

Può un'app avvicinare i giovani alle materie STEM permettendo loro di costruire dei «percorsi di conoscenza» attraverso un apprendimento consapevole?

Scienz@pp svolge la duplice funzione di «raccoltore dell'esperienza di apprendimento» e di «strumento di comunicazione e diffusione» utilizzando un linguaggio molto vicino a quello della Z-generation.

Gli studenti, infatti, sono coinvolti nella costruzione di videoclip disciplinari in ambito STEM da pubblicare e diffondere tramite l'app Scienz@pp, appositamente implementata allo scopo dalle autrici.

Il percorso coinvolge sia le competenze digitali del quadro DigComp (Aree 1, 2 e 3) sia le competenze globali di cittadinanza.

L'app che sarà resa disponibile ai gruppi si presta a raggiungere un gran numero di studenti e può servire sia per il recupero/approfondimento disciplinare sia come strumento per favorire l'accessibilità ai contenuti di studio.

Può essere implementata dal docente, da un gruppo di studenti in autonomia o anche da un team funzionale nel caso di scuole in rete che vogliano condividere lo stesso percorso nelle discipline scientifiche o in altre aree disciplinari.

Altra caratteristica importante è data dalla notevole flessibilità rispetto ai contenuti delle materie coinvolte.

OBIETTIVI PEDAGOGICI

✓ CONOSCENZE (ESEMPI RELATIVI ALLA MATEMATICA E ALLE SCIENZE)

- Scienze della Terra: strati della Terra, terremoti, vulcani
- Ambiente: energia nucleare, energia eolica, tutela dell'ambiente e costituzione, tutela dell'acqua come bene comune
- Chimica: il legame idrogeno, densità e comportamento anomalo dell'acqua, proprietà dell'acqua, il potere solvente dell'acqua, legami polari dell'acqua
- Biologia: termoregolazione, omeostasi
- Matematica: storia della matematica (Pitagora, Talete, Ruffini, Fibonacci, Euclide, Fermat, Newton)

Competenze chiave:

✓ COMPETENZA ALFABETICO-FUNZIONALE

- Capacità di comunicare nella propria lingua, adattando il proprio registro ai contesti e alle situazioni
- Capacità di pensiero critico e di valutazione della realtà circostante

✓ COMPETENZA MULTILINGUISTICA

- Conoscenza del vocabolario specifico disciplinare di lingue diverse dalla propria (inglese)

✓ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

- Osservare, descrivere, analizzare aspetti e fenomeni appartenenti alla realtà naturale
- Iniziare a esaminare e interpretare dati, sviluppando attitudini analitiche e sintetiche anche con l'ausilio di rappresentazioni di varia natura

✓ COMPETENZA DIGITALE

- Utilizzare con dimestichezza applicativi per la produzione di audio e video
- Saper attribuire le fonti e conoscere le regole del copyright nella creazione di contenuti digitali

✓ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

- Organizzare le informazioni e il tempo
- Collaborare in gruppo
- Gestire il proprio percorso di apprendimento
- Saper riflettere su se stessi e autovalutarsi

✓ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

- Essere cittadini consapevoli e responsabili, partecipando alla vita sociale della loro comunità e del proprio Paese

✓ VALORI

- Condivisione di conoscenze, consapevolezza culturale

✓ ATTITUDINI

- Attitudine al lavoro di gruppo, attitudine alla verifica delle informazioni



Discipline

Asse matematico-scientifico,
Scienze



Durata

20 ore



Finalità

Realizzare videoclip disciplinari
in ambito STEM da pubblicare e
diffondere tramite Scienz@pp

APPROCCIO PEDAGOGICO

L'approccio si fonda sulle metodologie di tipo costruttivista (learning by doing, peer education), sulle quali possono innestarsi elementi di gaming nel caso si voglia ampliare la fruizione dell'app con quiz in uscita relativamente ai contenuti disciplinari proposti.

ELEMENTI DI DIDATTICA INCLUSIVA

Confronto interpersonale all'interno dei gruppi
per sviluppare un lavoro cooperativo in base ad attitudini e potenzialità dei diversi studenti.
Uso di differenti tipi di media per l'implementazione dei prodotti, valorizzando le diverse competenze.
Pratiche collaborative, peer tutoring.



SVOLGIMENTO DELL'UNITÀ DIDATTICA

Fase Coinvolgimento

Questa fase di engagement è caratterizzata dalla consapevolezza che i ragazzi devono acquisire rispetto alla possibilità di elaborare contenuti didattici da rendere accessibili in modo semplice via internet.

L'approccio di tipo cooperativo, basato sul tutoraggio, sostiene e amplifica la motivazione ad apprendere e la spinta degli studenti a perseguire l'obiettivo di divulgare e diffondere la conoscenza, anche a ragazzi più giovani.

Sarà possibile implementare l'unità didattica in progetti inter-classe e tra scuole diverse (anche di altri ordini e gradi di istruzione) per favorire negli studenti un'assunzione di responsabilità nei confronti della comunità educante, facendo leva sullo spirito di condivisione per il bene comune.



RUOLO DEL DOCENTE

In questa fase il docente sensibilizza la classe riguardo alla tematica da approfondire, l'istruzione di qualità per tutti, mostrando una selezione di video divulgativi sul tema. Successivamente stimola tra gli studenti un confronto aperto avvalendosi di strumenti digitali di instant poll (ad esempio, Mentimeter, Slido, Digistorm). Al termine di questa fase, il docente presenta lo strumento Scienz@pp per la raccolta e visualizzazione di contenuti (video, audio, immagini, documenti, ecc.).



RUOLO DELL'ALUNNO

Lo studente si pone in atteggiamento di ascolto attivo, partecipa in maniera dinamica al dibattito sulla tematica proposta e ai sondaggi predisposti, interagendo con il docente e i compagni.



STRUMENTI E RISORSE PLUGGED E/O UNPLUGGED

LIM, tecnologie BYOD, webapp per l'interazione, video di coinvolgimento:

- <https://video.link/w/SL6sd> (Asvis Italia)
- <https://video.link/w/7M6sd> (Asvis Italia)
- <https://video.link/w/aN6sd> (Earthday Italia).

2

Fase Esplorazione

In questa fase, gli studenti saranno invitati a esplorare contenuti disciplinari e risorse in rete da inserire all'interno dell'app.

Saranno fornite fonti diverse da cui attingere informazioni relativamente alle tematiche proposte:

- contenuti dal libro di testo
- contenuti multimediali dal sito associato al libro di testo
- risorse disponibili in rete
- tutorial e risorse-guida per sperimentare tecniche implementative del prodotto finale.

Sarà posto l'accento sull'uso di risorse libere o soggette a copyright per educare gli studenti a un opportuno utilizzo delle fonti nel rispetto della proprietà intellettuale e all'importanza di una corretta elaborazione delle informazioni iconografiche e testuali.



RUOLO DEL DOCENTE

Monitora e guida l'attività, fornendo materiali ad hoc e supervisionando affinché gli allievi facciano un uso corretto delle fonti.



RUOLO DELL'ALUNNO

Ogni studente, in forma individuale, annoterà in una bacheca organizzata digitale di classe le informazioni utili emerse dalle ricerche in rete sui contenuti da trattare. Con la guida dell'insegnante, la classe potrà altresì esplorare il funzionamento di alcune webapp per editing audio e video identificando in rete quelle più utili allo scopo.



STRUMENTI E RISORSE PLUGGED E/O UNPLUGGED

- Tutorial online sulle webapp per editing audio e video
- Risorse disciplinari disponibili in rete, libro di testo, dispense del docente, bacheche e organizzatori digitali (ad esempio, Padlet, Digipad, Linoit, Keep, Mural)

3

Fase Elaborazione

In questa fase la classe elabora una strategia operativa per implementare videoclip su argomenti disciplinari. Attraverso la condivisione delle risorse reperite nella fase precedente e il lavoro congiunto, definisce contenuti, tempi, risorse e applicazioni. La classe sarà organizzata in diversi gruppi di lavoro in relazione ai contenuti da trattare. Ogni gruppo avrà un referente con il compito di mediare le interazioni con il docente. All'interno dei gruppi, gli studenti organizzano i macrocontenuti selezionati in microcontenuti. Ogni studente annoterà nella bacheca digitale del gruppo le informazioni necessarie per elaborare il proprio videoclip. Alla fine dell'attività ogni gruppo dovrà pervenire a una timeline di progetto.



RUOLO DEL DOCENTE

In base a quanto emerso nella fase di esplorazione e documentato nella bacheca digitale, il docente supporta il lavoro degli studenti interfacciandosi con i referenti organizzativi di ciascun gruppo.



RUOLO DELL'ALUNNO

Collabora con i compagni seguendo le indicazioni del referente organizzativo che riporta al gruppo le direttive del docente. Aggiorna nella bacheca digitale del gruppo le indicazioni relative al suo videoclip.



STRUMENTI E RISORSE PLUGGED E/O UNPLUGGED

- Padlet, Digipad, Linoit, Keep, Mural per la bacheca digitale
- MS PowerPoint, Genially, Canva per la timeline
- Google Keep, Miro, Padlet, Digipad, Linoit per la collaborazione online e il dibattito

4

Fase Creazione

In questa fase la classe, suddivisa in piccoli gruppi, realizza i videoclip da caricare sul canale YouTube della scuola; i video saranno inseriti in playlist organizzate in base ai settori disciplinari di indagine e accessibili dalla app resa disponibile agli altri studenti della scuola o a chiunque voglia avere accesso.

**RUOLO DEL DOCENTE**

Il docente monitora il lavoro dei gruppi, aiutando a risolvere eventuali criticità tecniche o comunicative al loro interno. Svolge un ruolo importante di supervisione poiché valida i contenuti inseriti nei video prodotti.

**RUOLO DELL'ALUNNO**

Gli studenti, nei vari gruppi di lavoro, realizzano i videoclip in base alla timeline delle loro attività, inserendoli nella bacheca digitale di gruppo. Ogni componente svolge un compito specifico relativamente al suo ruolo e alla sua competenza specifica (sceneggiatore, implementatore, comunicatore, ecc.). Il referente organizzativo sovrintende al lavoro del suo gruppo interfacciandosi con il docente relativamente ai diversi aspetti (risoluzione di criticità, validazione dei contenuti, ecc.).

**STRUMENTI E RISORSE PLUGGED E/O UNPLUGGED**

- Webapp per l'implementazione dell'app (Thunkable)
- Webapp per editing audio e video (ad esempio, Adobe Spark, Movie Maker, Canva, Audacity)
- Applicativi per il trattamento delle immagini (ad esempio, PicsArt Photo Studio, MS Paint, Pixlr, Paint.NET)

5

Fase Valutazione

La valutazione sarà fatta sia sul processo, attraverso una rubrica valutativa che tiene conto delle osservazioni dei docenti coinvolti, sia sul prodotto e sulle conoscenze e competenze disciplinari e digitali (si veda l'appendice). Un elemento essenziale perverrà dagli esiti degli studenti nell'asse disciplinare di riferimento, per poter registrare eventuali miglioramenti portati da questa unità didattica. Gli studenti saranno inoltre guidati ad autovalutare il proprio operato attraverso una riflessione condivisa in cui ognuno potrà sottolineare punti di forza, criticità, livello di gradimento delle attività, proposte di miglioramento. Ai docenti coinvolti sarà invece somministrato un questionario finale per la valutazione complessiva della progettazione, implementazione e sperimentazione dell'unità didattica.



RUOLO DEL DOCENTE

Il docente valuta il processo didattico attraverso griglie di osservazione. Sono considerati gli indicatori di valutazione del prodotto digitale e della comunicazione nella presentazione dei lavori da parte dei singoli gruppi alla classe. Elementi che concorrono alla valutazione saranno le osservazioni emerse nella fase di validazione dei lavori.



RUOLO DELL'ALUNNO

Gli studenti presentano alla classe il loro lavoro, prestandosi a rispondere alle domande del docente e dei propri compagni in merito sia ai contenuti disciplinari sia alle soluzioni implementative. Attraverso l'uso di sondaggi online in tempo reale vengono espressi feedback sul lavoro dei singoli gruppi.

Infine, gli studenti compilano la scheda di autovalutazione proposta dai docenti.



STRUMENTI DIGITALI

- Mentimeter, Slido, Digistorm, Google moduli

Tabella 1.1 >> Rubrica di valutazione finale

	Livello approfondito	Livello esaustivo	Livello migliorabile
Conoscenze e competenze disciplinari	Lo studente dimostra una comprensione completa dei concetti trattati, sul piano teorico e operativo, sa effettuare connessioni tra di essi, e investiga ulteriormente e autonomamente.	Lo studente dimostra una buona comprensione dei concetti trattati, sul piano teorico e operativo, e, se guidato dall'insegnante, riesce a effettuare connessioni tra di essi.	Lo studente dimostra una comprensione parziale dei concetti trattati, migliorabili con esercizi ed esemplificazioni ulteriori.
Conoscenze e competenze digitali	Lo studente utilizza in modo fluente e pertinente gli strumenti proposti in ognuna delle fasi del percorso, comprendendo a pieno le finalità didattiche, esplorandone di nuovi e dimostrando di saper identificare ulteriori strumenti equivalenti o utili al perfezionamento del percorso.	Lo studente utilizza pertinentemente gli strumenti proposti dal docente, dimostrando di comprenderne la finalità didattica.	Lo studente utilizza gli strumenti proposti dal docente; necessita di supporto per comprenderne a pieno le finalità didattiche e incrementare la fluency d'uso.

<p>Soft skills (pensiero critico, collaborazione, creative problem solving)</p>	<p>Lo studente riflette in modo critico, ponendo domande per migliorare processi di apprendimento e approfondire i contenuti; autonomo, è in grado di supportare i suoi pari e di identificare il valore aggiunto di ogni compagno nel lavoro di squadra; identifica, testa e valuta nuove soluzioni laddove necessario.</p>	<p>Lo studente pone domande finalizzate alla comprensione del percorso, dimostra di essere collaborativo e ricerca soluzioni utili nelle diverse fasi del percorso.</p>	<p>Lo studente partecipa al percorso e, se guidato, collabora con i compagni e contribuisce alla risoluzione di problemi.</p>
<p>Comprensione dei valori e delle attitudini legate all'Educazione Civica</p>	<p>Lo studente è consapevole delle sfide locali e globali connesse ai concetti trattati; è in grado di adottare valori e attitudini positive dimostrando impegno civico; padroneggia un utilizzo del digitale come strumento di informazione e d'iniziativa; comprende la funzione trasformativa dell'educazione per un impatto sociale.</p>	<p>Lo studente connette quanto appreso con questioni d'attualità e comprende la connessione tra i contenuti disciplinari e le sfide dell'Educazione civica.</p>	<p>Lo studente, quando guidato, comprende l'importanza dell'Educazione civica applicata ai concetti trattati; necessita di ulteriori esemplificazioni e indicazioni sull'importanza di informarsi e agire correttamente in qualità di giovane cittadino.</p>

07/ IMAGINE THAT

di Milena Lato, Gabriella Vicari, Giuseppina Giaimo e Olimpia Amoruso

«**I**mage that» è un'unità didattica che sperimenta l'innovazione curricolare utilizzando il digitale per l'acquisizione delle conoscenze linguistiche mediante l'uso di *chunk of language* con approccio *game-based learning*. Nella prima fase delle attività, gli studenti sono coinvolti in un gioco di matching linguistico basato sulle flashcard Cram. Nella

seconda fase, essi saranno guidati nella creazione di avatar attraverso l'applicazione Voki, e li utilizzeranno per cimentarsi in quesiti inerenti una specifica UDA o mini-dialoghi tematici. Vincono il gioco gli studenti che riportano il maggior punteggio sulla base della rubric valutativa ideata dalle docenti per facilitare il peer to peer assessment.

**Discipline**

Inglese

**Durata**

10 ore

**Finalità**

Percorso dedicato all'apprendimento di chunk of language tramite l'applicazione Voki

OBIETTIVI PEDAGOGICI

✓ CONOSCENZE CURRICOLARI

Funzioni

- Salutare coetanei e adulti
- Presentarsi e presentare altre persone
- Dare e chiedere informazioni personali (nome, età, provenienza)
- Eseguire e dare istruzioni
- Identificare oggetti
- Chiedere e fare lo spelling di una parola

Lessico

- I saluti
- Titoli di cortesia
- La famiglia
- Numeri
- Oggetti scolastici e di uso comune
- Il cibo
- Nazioni e nazionalità
- Giorni, mesi e stagioni

Strutture

- Verbo *be*, presente semplice e risposte brevi
- Pronomi personali soggetto
- Aggettivi possessivi
- Articolo determinativo *the*
- Articoli indeterminativi *a/an*
- Aggettivi e pronomi dimostrativi: *this, that, these, those*

✓ COMPETENZE

- Utilizzare la lingua straniera, in ambiti inerenti alla sfera personale e sociale, per comprendere i punti principali di testi orali e scritti; per produrre semplici e brevi testi orali e scritti per descrivere e raccontare esperienze ed eventi; per interagire in situazioni semplici e di routine e partecipare a brevi conversazioni
- Identificare le forme di comunicazione e utilizzare le informazioni per produrre semplici testi multimediali in contesti strutturati, sia in italiano sia nelle lingue straniere oggetto di studio, verificando l'attendibilità delle fonti
- Acquisire informazioni sulle tradizioni culturali locali utilizzando strumenti e metodi adeguati
- Illustrare le caratteristiche della cultura locale e nazionale di appartenenza, anche a soggetti di altre culture

✓ VALORI

- Cittadinanza, eredità culturale

✓ ATTITUDINI

- Comunicazione
- Problem solving
- Collaborazione

APPROCCIO PEDAGOGICO

La proposta didattica mira ad accrescere le competenze nella lingua straniera. Apprendimento, sviluppo e potenziamento delle competenze linguistiche e grammaticali attraverso le TIC.

ELEMENTI DI DIDATTICA INCLUSIVA

L'utilizzo della piattaforma Voki è il principale fattore inclusivo di questo percorso, grazie agli elementi audio-visivi e alla possibilità di personalizzare il prodotto finale.

SVOLGIMENTO DELL'UNITÀ DIDATTICA

Gli studenti di scuola secondaria che si affacciano all'universo formativo e a quello professionale oggi necessitano di una padronanza agile delle lingue straniere. In molti Paesi europei l'inglese è considerata e praticata come seconda lingua. Per interagire è fondamentale coniugare bisogni comunicativi e pratiche sociali condivise. La lingua permette una partecipazione attiva se realizziamo percorsi di apprendimento in contesti di vita reale finalizzati allo sviluppo di competenze disciplinari e trasversali. Spesso, quando si trovano ad affrontare prove orali, gli studenti dimostrano ipercorrettismo, timidezza e una generale difficoltà nell'uso dialogico della lingua. Ma oggi gli strumenti digitali ci consentono di superare questi ostacoli attraverso la costruzione del sapere in ambienti di apprendimento aperti e flessibili, intenzionalmente progettati dal docente, in cui vengono allestiti e condivisi scenari, risorse, ecc. La conoscenza acquista così un carattere soggettivo e «sociale» allo stesso tempo, in quanto i significati non risiedono solo nelle cose in quanto tali, ma anche nelle pratiche sociali.



Fase Coinvolgimento

Durante questa fase, il docente introduce l'idea progettuale, che si avvale di strumenti web-based per l'esercizio delle competenze lessicali e orali in modalità interattiva e la realizzazione di setting di interazione virtuale tra avatar. Verranno utilizzati a tale scopo due strumenti:

- la piattaforma Cram, basata sull'utilizzo delle flashcard, ovvero di set di carte interattive con un «fronte» e un «retro» che riportano esercizi in modalità matching, multiple choice, completamento frasi, ecc. Le flashcard facilitano la memorizzazione di concetti e vocaboli attraverso attività di associazione, quiz e giochi. La piattaforma, oltre a mettere a disposizione milioni di flashcard create dalla comunità di utenti, permette a docenti e studenti di personalizzarle e di definirne di nuove;

- la piattaforma Voki, che consente di creare avatar personalizzati parlanti integrati in ambientazioni tematiche.



RUOLO DEL DOCENTE

Il docente propone lo studio e il consolidamento dei contenuti disciplinari dell'unità didattica scelta. In questo specifico percorso si farà riferimento all'unità didattica «Introducing myself», nella quale gli studenti imparano a presentarsi illustrando le proprie preferenze (interessi personali o hobby coltivati, pietanze più apprezzate, generi musicali più ascoltati, materia preferita, ecc.). In questa fase, il docente utilizza il libro di testo ed eventuali ulteriori materiali come fonte dei contenuti di apprendimento e mette in grado gli studenti di partecipare attivamente al percorso fornendo un bagaglio di strumenti digitali apposito: in particolare saranno presentate le caratteristiche e finalità didattiche delle piattaforme didattiche Cram e Voki, rispettivamente funzionali a creare flashcard digitali (per lo studio, il ripasso e il consolidamento) e speaking character (per l'esercitazione delle competenze linguistiche scritte e orali).



RUOLO DELLO STUDENTE

Guidati dal docente, gli studenti approfondiscono lo studio dell'unità didattica attraverso il libro di testo e/o le schede fornite dall'insegnante; essi si pongono in ascolto attivo per interiorizzare gli obiettivi del percorso didattico e comprendere il funzionamento delle piattaforme digitali proposte.



STRUMENTI E RISORSE PLUGGED E/O UNPLUGGED

- Libro di testo, schede didattiche
- Piattaforme Cram e Voki
- Tutorial ufficiale di Voki in lingua inglese e in lingua italiana
- Tutorial di Cram in lingua inglese e in lingua italiana

2

Fase Esplorazione

RUOLO DEL DOCENTE

Il docente invita gli studenti a familiarizzare con gli strumenti digitali proposti e a creare il proprio avatar usando Voki. Ogni alunno può accedere con un proprio account oppure senza registrarsi (la piattaforma consente anche in questo caso di creare un avatar, personalizzarlo, e generare un link di condivisione). L'avatar dovrà quanto più



possibile riflettere, nelle caratteristiche fisiche e nell'espressione della personalità, lo studente che lo crea, dandogli voce.



RUOLO DELLO STUDENTE

Gli studenti si cimentano nella realizzazione del proprio avatar scegliendo un personaggio o modello tra quelli gratuiti proposti dalla piattaforma. Sarà possibile modificare questo modello rendendolo somigliante a se stessi, e scegliere un setting o ambientazione di riferimento. Gli studenti sono anche incoraggiati a prendere dimestichezza con l'inserimento delle audio-registrazioni per animare i personaggi.



STRUMENTI E RISORSE PLUGGED E/O UNPLUGGED

- Device personale (tablet o pc, anche in modalità BYOD)
- Piattaforme Cram e Voki

3

Fase Elaborazione



RUOLO DEL DOCENTE

Il docente propone, agli studenti che hanno completato il proprio avatar dimostrando creatività e corrispondenza alla propria persona, un gioco di matching realizzato con flashcard generate tramite la piattaforma Cram, sulla tematica dell'unità didattica «Introducing myself», per verificare la conoscenza del vocabolario e delle principali funzioni linguistiche di comunicazione. Le flashcard scelte vertono sui vocaboli legati al cibo, al tempo libero e alle discipline scolastiche.



RUOLO DELLO STUDENTE

Lo studente o gli studenti (organizzati in gruppi di quattro) cercano di completare in minor tempo possibile l'esercizio di matching proposto dall'insegnante. Coloro che termineranno il gioco per primi potranno passare al secondo step del percorso: far parlare il proprio avatar per presentare se stessi, tramite piattaforma Voki, e creare situazioni di dialogo e interazione con gli altri avatar della classe; gli studenti potranno utilizzare le diverse intonazioni di voce tipiche della lingua straniera di riferimento, disponibili nella piattaforma.



STRUMENTI E RISORSE PLUGGED E/O UNPLUGGED

- Piattaforme Cram e Voki

4

Fase Creazione**RUOLO DEL DOCENTE**

L'insegnante illustra due possibili dinamiche di gioco e propone il primo argomento su cui incentrare i dialoghi tra avatar.

1. Mini-dialoghi in coppia singola, possibili in tre modalità:

- una coppia di studenti pone, attraverso gli avatar, quesiti che prevedono risposte da parte della classe;
- un alunno pone domande all'altro alunno, sulla base degli argomenti e delle funzioni linguistiche studiate nell'unità didattica. La classe ascolta con attenzione. Dopo il dialogo, uno dei due studenti, utilizzando il proprio avatar, pone domande di comprensione del dialogo alla classe;
- una coppia di studenti pone prima quesiti che prevedono risposte della classe, poi formula frasi per le quali la classe deve ideare delle domande.

2. Mini-dialoghi in coppia doppia: una prima coppia di studenti simula una situazione di interazione nell'ambito di un setting di dialogo che è già stato oggetto di studio (attività di reinforcement); la seconda coppia pone prima quesiti che prevedono risposte da parte della classe, poi formula affermazioni per le quali la classe deve ideare delle domande.

**RUOLO DELLO STUDENTE**

Gli studenti che dimostreranno precisione, creatività e fluency nella creazione dei dialoghi (comprensione del contesto di dialogo, esattezza dei vocaboli, ricchezza dell'argomentazione, pronuncia corretta) potranno passare all'ultimo step del gioco. Questo step consisterà in un esercizio di «proiezione» del proprio *self* nel futuro, a breve, medio e lungo termine: in che modo lo studente si vede cambiato? Come la sua nuova dimensione sarà caratterizzata? Quali importanti traguardi avrà raggiunto? Ecco un'ottima occasione per esercitare il reflective learning e, in grammatica, il futuro anteriore!

**STRUMENTI E RISORSE PLUGGED E/O UNPLUGGED**

- Piattaforma Voki



5

Fase Valutazione**RUOLO DEL DOCENTE**

L'insegnante chiede agli studenti di completare e perfezionare il proprio avatar e setting digitale alla luce dei dialoghi realizzati, presentandolo alla classe. In un secondo



un momento invita gli studenti a valutare il lavoro reciprocamente, utilizzando la griglia di valutazione in tabella 7.1.

RUOLO DELLO STUDENTE



Gli studenti valutano i compagni usando la griglia di valutazione. Vincono gli studenti che hanno saputo rispondere correttamente, nel più breve tempo possibile e con pronuncia impeccabile, rispettando le regole del gioco.

STRUMENTI E RISORSE PLUGGED E/O UNPLUGGED



- Griglia di valutazione

Tabella 7.1 >> Griglia di valutazione relativa a creatività, capacità di lavoro collaborativo, accuratezza del contenuto, competenze linguistiche e rispetto delle regole
Making a game: Imagine that

Student name:

Above and beyond 4 pts	Nice job 3pts	Almost there 2pts	Improvement needed 1pt	Score
---------------------------	------------------	----------------------	------------------------------	-------

Creativity

The student's technological skills were very effective both in playing and in making the avatar interesting and fun to interact with. Questions and answers were fast and accurate during the game.	The student's technological skills were quite effective both in playing and in making the avatar interesting and fun to interact with. Questions and answers were accurate during the game.	The student's technological skills were not so effective both in playing and in making the avatar interesting and fun to interact with. Questions and answers were hard to understand/enjoy during the game.	The student's technological skills were not effective both in playing and in making the avatar interesting and fun to interact with. Questions and answers were not clear and made it difficult to understand/enjoy the game.	
---	---	--	---	--

Cooperative work

The student worked well with all group members contributing significant amounts of quality work.	The student generally worked well with all group members contributing some quality work.	The student worked fairly well with all group members contributing some work.	The student often did not work well and the game appeared to be the work of only 1-2 students in the group.	
--	--	---	---	--

Accuracy of content

All the pieces of information made for the game were correct.	All but one of the pieces of information made for the game were correct.	All but two of the pieces of information made for the game were correct.	Several pieces of information made for the game were not accurate.	
---	--	--	--	--

Language skills and competencies

The student produced language correctly or with few mistakes using the appropriate language and structures for the game.	The student produced language with several mistakes, but it was comprehensible for the game.	The student only used single words and sometimes with mistakes for the game.	The student could not correctly state facts about the topic used for the game.	
--	--	--	--	--

Rules

The student respected all the rules.	The student respected some rules.	The student fairly respected the rules.	The student did not respect the rules.	
--------------------------------------	-----------------------------------	---	--	--

Total score

--	--	--	--	--