

Didattica capovolta alla scuola primaria

Unità di apprendimento per stimolare
l'autonomia e la cooperazione

Annamaria Benzi e Claudia Incerti

MATERIALI
DIDATTICA



IL LIBRO

DIDATTICA CAPOVOLTA ALLA SCUOLA PRIMARIA

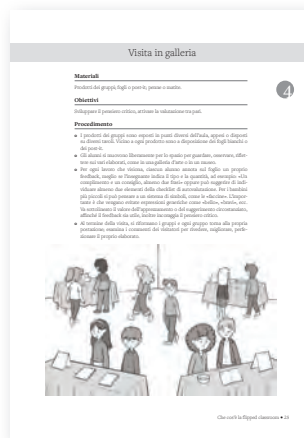
La didattica capovolta rovescia l'insegnamento tradizionale: le lezioni frontali in classe vengono sostituite da attività di tipo collaborativo e confronto tra pari, spostando a casa il momento dello studio preliminare dei contenuti con il supporto della tecnologia sotto la guida dell'insegnante. Il volume propone l'utilizzo di questa metodologia già a partire dalla scuola primaria, per rendere gli alunni protagonisti attivi del proprio processo di apprendimento.

La flipped classroom permette la personalizzazione dell'insegnamento favorendo la collaborazione e l'inclusione, il raggiungimento dei traguardi di competenza e l'educazione all'uso degli strumenti digitali e della rete.

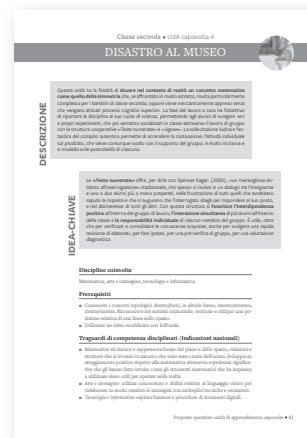
Il testo, attraverso 12 unità di apprendimento suddivise per classi — di cui 2 CLIL per la lingua inglese —, aiuta i docenti nella progettazione in completa autonomia di UdA relative a qualsiasi obiettivo e disciplina, anche mediante l'utilizzo di dieci strutture cooperative fondamentali.

Ogni unità si articola in:

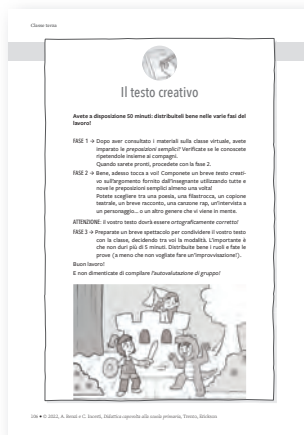
- descrizione e idea-chiave delle attività, con riferimenti dettagliati a risorse online, video e app;
- traguardi di competenza disciplinari attesi (Indicazioni nazionali);
- competenze trasversali e digitali (DigComp);
- conoscenze, abilità coinvolte ed evidenze di apprendimento;
- fasi operative con le indicazioni puntuali di ciò che devono fare insegnante e alunni;
- materiali di lavoro per la classe: schede operative, checklist per l'autovalutazione e la valutazione tra pari.



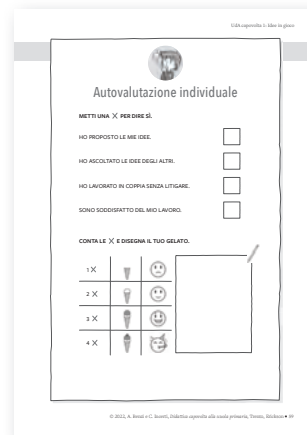
Struttura cooperativa



Introduzione all'unità di apprendimento (UdA)



Scheda operativa



Scheda di autovalutazione

LE AUTRICI

ANNAMARIA BENZI

Insegnante capovolta nella scuola primaria «Raimondo Sirotti» presso l'Istituto Comprensivo di Bogliasco (GE). Esperta in valutazione formativa, utilizza metodologie di insegnamento attive e innovative.



CLAUDIA INCERTI

Insegnante capovolta nella scuola primaria «Raimondo Sirotti» e Animatrice digitale presso l'Istituto Comprensivo di Bogliasco (GE). Esperta nell'uso pedagogico delle tecnologie, si interessa da anni di didattica attiva e innovativa.



€ 20,00

9 788859 031123

www.erickson.it

INDICE

7	Introduzione	
13	Cap. 1	Che cos'è la flipped classroom
33	Cap. 2	Come capovolgere la primaria
51	PROPOSTE OPERATIVE: UNITÀ DI APPRENDIMENTO CAPOVOLTE	
	Classe prima	
53	UdA capovolta 1	Idee in gioco
61	UdA capovolta 2	La settimana delle api
	Classe seconda	
73	UdA capovolta 3	Raccogliamo e differenziamo
81	UdA capovolta 4	Disastro al museo
89	UdA capovolta 5	From a seed to a flower (CLIL)
	Classe terza	
101	UdA capovolta 6	Preposizioni semplici
109	UdA capovolta 7	Le quattro operazioni
	Classe quarta	
121	UdA capovolta 8	Siete connessi?
131	UdA capovolta 9	Viaggio nei paesaggi italiani
	Classe quinta	
139	UdA capovolta 10	Sparta Vs Atene
145	UdA capovolta 11	La mia regione
155	UdA capovolta 12	The Solar System (CLIL)
163	Appendice: Le indicazioni europee e nazionali	
175	Bibliografia	

Introduzione

Quando negli anni Novanta due insegnanti di chimica nel Colorado — Jonathan Bergmann e Aaron Sams — idearono una soluzione per portare le loro lezioni nelle case dei loro studenti, in una vasta area rurale che vedeva un elevato assenteismo scolastico, non si poteva certo immaginare che la *flipped classroom* avrebbe avuto un grande successo nel campo della didattica educativa. Bergmann e Sams capirono subito che l'idea di alleggerire il tempo scuola dalle lezioni frontali per favorire una didattica nuova, più coinvolgente e al passo con i tempi, poteva funzionare. Con il loro libro *Flip your classroom*, Bergmann e Sams (2012) diventarono i primi divulgatori del metodo a livello mondiale.

Dal 2012 questa metodologia si è diffusa nel mondo e nel 2014 in Italia è stato pubblicato il primo manuale in italiano — *La classe capovolta* — scritto da un insegnante di chimica, Maurizio Maglioni, e un insegnante di informatica, Fabio Biscaro, con prefazione di Tullio De Mauro, linguista, accademico e ministro dell'istruzione del governo Amato. Lo sviluppo rapido della tecnologia e una scuola che fatica a stare al passo con le nuove generazioni erano condizioni favorevoli allo sviluppo di questa metodologia che sfrutta tutto ciò che di positivo offrono le TIC per trasformarlo in valore pedagogico-didattico. Ed ecco che una lezione frontale, uguale per tutti, può lasciare il posto a una lezione «capovolta», che diventa più stimolante, più rispettosa dei ritmi di apprendimento di ognuno e sicuramente più inclusiva.

L'idea di capovolgere le nostre classi è nata nell'estate del 2015, quando abbiamo letto il volume di Maglioni e Biscaro (2014).¹

Il cammino non è stato sempre semplice perché ha richiesto impegno, studio, formazione specifica e anche messa in campo delle abilità di mediazione e comunicazione efficace. Ci siamo trovate di fronte colleghi e colleghe che non condividevano le nostre scelte e famiglie (poche a dire il vero) che rimpiangevano le lezioni frontali e le belle interrogazioni di una volta in piedi di fronte alla cattedra. Il fatto di proporre una metodologia pensata per i ragazzi e le ragazze più grandi ha richiesto un lavoro intenso di ricerca e adattamento di materiale fino ad arrivare a produrre noi stesse il nostro materiale che doveva essere adatto all'età 6-10 anni. Per questo c'è voluto tempo, ogni cambiamento significativo lo richiede, siamo andate avanti con l'animo delle sperimentatrici, i primi tempi per prove ed errori, ma gli

¹ Maurizio Maglioni è fondatore e presidente dell'associazione «Flipnet», che si propone di diffondere la metodologia con corsi di formazione e aggiornamento, seminari, webinar, summer e winter school.

errori li abbiamo analizzati con cura, come preziose indicazioni per trovare la via giusta. L'intenzione di fornire qualcosa pensato per la scuola primaria, il desiderio di diffondere ciò che abbiamo sperimentato e che funziona e forti della potenza di questa metodologia che ha rivoluzionato il nostro modo di insegnare e ha portato i bambini al centro del loro apprendimento, ci hanno spinto a scrivere questo libro, che potrebbe colmare un vuoto che per noi è stato sinonimo di maggior fatica.

Siamo partite dall'analisi delle criticità sulle quali ogni giorno ci confrontavamo senza riuscire a trovare una soluzione e ci è parso chiaro fin da subito che la metodologia capovolta avrebbe potuto fornire delle risposte.

Noi insegnanti lamentiamo spesso una *manca di tempo* per presentare gli argomenti del «famigerato» programma e le lezioni frontali sono spesso troppo lunghe per catturare l'attenzione degli alunni² con continuità. La lezione capovolta, preparata dall'insegnante, con selezione e scelta accurata del materiale, viene messa sulla piattaforma, condivisa con tutti gli alunni e assegnata a casa. Ognuno è libero di vederla una o più volte, a seconda dei propri tempi di apprendimento. Su quello specifico argomento, l'insegnante prepara un lavoro cooperativo (come vedremo più avanti in maniera dettagliata) da far svolgere a scuola, dove vengono valutate conoscenze e competenze.

Nella lezione tradizionale, quando le insegnanti *interrogano* gli alunni uno per uno, dopo pochi minuti imperano disinteresse e noia. Non è facile ascoltare gli stessi argomenti ripetuti da tutti, soprattutto per gli alunni della scuola primaria! Nella classe capovolta la realizzazione di un lavoro cooperativo, e la relativa presentazione dello stesso ai compagni, è una forte motivazione per tutti. E per l'insegnante c'è la possibilità di valutare la capacità di esposizione, la padronanza delle conoscenze, la capacità di collaborare in un gruppo, l'originalità del lavoro, l'autonomia e le risorse utilizzate. Una valutazione che soddisfa le indicazioni dell'Ordinanza Ministeriale n. 172/2020.

Nell'insegnamento della lingua inglese, inoltre, la lezione frontale determina uno scarso «spazio» nel quale lo studente possa esercitare la *competenza comunicativa*. L'attuazione del CLIL in modalità capovolta nella scuola primaria ha richiesto alcuni adeguamenti ma è in linea con quanto richiesto a livello europeo: permette di fare lezione in modo laboratoriale e collaborativo e di usare la lingua inglese in modo autentico e cognitivamente più profondo.

Ma è *nell'inclusione* la grande forza della metodologia flipped, sia nel momento dell'approccio all'oggetto di studio svolto a casa con i tempi e i modi decisi dall'alunno stesso e con la scelta delle risorse che meglio si adattano ai diversi stili cognitivi, sia nel momento della condivisione in classe. Infatti nel gruppo cooperativo anche l'alunno con bisogni educativi speciali può trovare, con l'aiuto dei compagni e dell'insegnante, un suo spazio di crescita e valorizzazione. L'insegnante assegnerà ruoli e creerà compiti che aiuteranno gli alunni più fragili a mettere in luce i punti di forza e a superare i propri punti di debolezza. L'alunno con BES imparerà ad essere consapevole di collaborare con gli altri e a sentirsi incluso in un gruppo, perché non viene prevista un'attività specifica, ma piuttosto vengono utilizzate le sue potenzialità per apportare un contributo che va a favore di tutti.

La motivazione più forte che ci ha spinto verso l'utilizzo di questa metodologia è partita soprattutto dal desiderio di vedere davanti a noi alunni desiderosi di apprendere, di lavorare insieme nel rispetto dell'altro, capaci di utilizzare le

² Si specifica che nel volume le occorrenze «alunno», «bambino», «compagno», ecc. sono sempre indirizzate indifferentemente a entrambi i generi.

conoscenze per diventare «competenti». Le competenze chiave europee trovano, a nostro parere, proprio nella classe capovolta la strada giusta per poter essere declinate e per permettere ai nostri alunni di possedere una «valigia di strumenti» utili a diventare con consapevolezza, soddisfazione e adeguatezza cittadini del mondo.

Struttura dell'opera

Oltre alla presente introduzione il volume propone due capitoli teorici sugli aspetti pedagogico-didattici della flipped classroom, attraverso un inquadramento della didattica capovolta, notevolmente connessa con la normativa vigente — vi stupirete di quanto questo modo di fare scuola collimi con ciò che troviamo nelle Indicazioni nazionali, nel PNSD, nelle Linee guida per la nuova valutazione della scuola primaria (si veda l'Appendice per un approfondimento) — e un excursus di metodologie che sono parte integrante della classe capovolta, come il cooperative learning, lo Universal Design for Learning, il project-based learning, il CLIL, ecc. Vengono poi fornite tutte le indicazioni utili a iniziare un percorso di docenti capovolti nella scuola primaria, dal patto con le famiglie alla costruzione dei materiali per le lezioni capovolte.

Per meglio comprendere gli aspetti pratici e l'utilizzo della flipped classroom, segue una parte più operativa, in cui vengono presentate dieci unità di apprendimento (UdA) «capovolte» suddivise sui cinque anni di scuola primaria: abbiamo cercato di variare nella proposta delle diverse discipline, tenendo conto che molte, con i dovuti accorgimenti, si possono adattare alle classi inferiori o superiori. A queste abbiamo aggiunto due UdA di CLIL per la lingua inglese: una per i più piccoli (classe seconda) e una per i più grandi (classe quinta). Queste UdA possono essere utilizzate così come sono o, ancora meglio, prese come spunto e modificate in base alla vostra classe e al vostro percorso. L'obiettivo è creare docenti capovolti in grado di progettare in completa autonomia UdA relative a qualsiasi obiettivo in qualsiasi disciplina e vi accompagneremo passo passo in questa avventura.

Qui di seguito vengono introdotte le unità di apprendimento suddivise per classe.

Classe	Unità di apprendimento
<i>Prima</i>	UdA 1: Idee in gioco UdA 2: La settimana delle api
<i>Seconda</i>	UdA 3: Raccogliamo e differenziamo UdA 4: Disastro al museo UdA 5: From a seed to a flower (CLIL)
<i>Terza</i>	UdA 6: Preposizioni semplici UdA 7: Le quattro operazioni
<i>Quarta</i>	UdA 8: Siete connessi? UdA 9: Viaggio nei paesaggi italiani
<i>Quinta</i>	UdA 10: Sparta Vs Atene UdA 11: La mia regione UdA 12: The Solar System (CLIL)

Ogni unità presenta una parte iniziale con la descrizione dell'attività e un'idea-chiave e segue con l'indicazione di:

- discipline coinvolte
- prerequisiti richiesti
- traguardi di competenza disciplinari attesi (Indicazioni nazionali)
- competenze trasversali (chiave) e competenze digitali³
- conoscenze e abilità coinvolte
- evidenze di apprendimento
- modalità di valutazione.

Ogni UdA è stata scelta perché mette in evidenza un aspetto in particolare della didattica capovolta: una strategia cooperativa, una competenza digitale, un particolare strumento tecnologico, una risorsa innovativa (quello che abbiamo chiamato idea-chiave).

L'unità prosegue poi con l'esposizione puntuale delle varie fasi di lavoro, con la spiegazione sia di ciò che deve fare l'insegnante sia delle azioni di competenza degli alunni.

Concludono le unità di apprendimento le indicazioni di lavoro per gli alunni (la «consegna»), le schede operative, le checklist per l'autovalutazione e la valutazione tra pari da consegnare alla classe.

Non troverete tutto in tutte: la consegna scritta con le istruzioni per lo svolgimento dell'attività viene proposta solamente a partire dalla classe terza. Nelle prime due classi riteniamo che leggere indicazioni dettagliate sia un'abilità ancora non perfettamente acquisita da tutti e comunque non utile a ottimizzare i tempi di lavoro in gruppo. Meglio, a nostro parere, dare le consegne a voce, ripetendole anche più volte o facendole ripetere a qualche alunno o alunna; e magari fissare sulla lavagna i passaggi fondamentali tramite parole-chiave.

Dalla classe terza in poi, al contrario, diventa un obiettivo: leggere la consegna in gruppo e accertarsi che tutti abbiano capito è uno degli aspetti della cooperazione. Anche l'autovalutazione e la valutazione tra pari non sono presenti in tutte le unità allo stesso modo: a volte è più interessante proporre un'autovalutazione di gruppo, altre volte individuale, altre volte ancora entrambi gli aspetti; così come la valutazione tra pari, che può esserci o non esserci e assumere varie modalità, secondo quello che in quel momento ci interessa indagare (anche questo materiale, dunque, accoglietelo come esempio).

All'interno delle unità di apprendimento vengono proposti degli applicativi digitali che il docente e gli alunni utilizzano per il raggiungimento degli obiettivi nelle varie fasi del lavoro, qui di seguito si presentano nel dettaglio la loro funzione, l'indicazione per reperirli in rete (*Uniform resource locator*) e le UdA alle quali fanno riferimento.

Sempre come semplici esempi vengono forniti anche i link agli elaborati multimediali realizzati da noi, con materiali originali o reperiti in rete e validati con le nostre classi. Fatene l'uso che ritenete più utile.

³ All'interno delle unità di apprendimento, per ciò che riguarda le competenze digitali si fa riferimento alla versione *DigComp 2.1*, si comunica inoltre che è stato rilasciato nell'anno 2022 l'aggiornamento *DigComp 2.2. The Digital Competence Framework for Citizens. With new examples of knowledge, skills and attitudes* — versione inglese non ancora tradotta in italiano — che non va a modificare nella sostanza quanto riportato all'interno del presente volume. Si veda l'elenco completo delle competenze digitali in Appendice.

Funzione	Nome (indirizzo url)	Uda di riferimento
Registrazione dello schermo e dell'audio del computer per realizzare video-presentazioni	Screencast-o-Matic (https://screencast-o-matic.com)	Uda 1, 2 e 7: può essere usato dal docente per l'anticipazione cognitiva
Realizzazione di e-book	BookCreator (https://bookcreator.com) Flipsnack (https://www.flipsnack.com/it)	Uda 1: usato dal docente e, con la sua guida, sperimentato dagli alunni per la realizzazione del compito autentico
Generazione di QR code	Bitly (https://bitly.com) QRcodeMonkey (https://www.qrcode-monkey.com/it)	Uda 2: usato dal docente per la realizzazione del compito autentico
Modifica di un video attraverso selezione e tagli di sequenze, inserimento di domande aperte o a scelta multipla, di note scritte o di registrazioni audio	EdPuzzle (https://edpuzzle.com)	Uda 3, 4, 5, 9 e 12: usato dal docente per l'anticipazione cognitiva
Realizzazione di presentazioni multimediali con animazioni, usato qui in un particolare template per realizzare una mostra virtuale	Emaze (https://www.emaze.com/it)	Uda 4: usato dal docente e, con la sua guida, sperimentato dagli alunni per la realizzazione del compito autentico
Creazione e repository di attività ludico-didattiche interattive quali quiz, abbinamenti, flashcard memory, giochi di parole, videogame di vario tipo	WordWall (https://wordwall.net/it)	Uda 5 e 12: usato dal docente per l'anticipazione cognitiva
Realizzazione di un'immagine aumentata	ThingLink (https://www.thinglink.com/edu) Genially (https://genial.ly/it)	Uda 5, 7 e 12: usato dal docente per aggregare le risorse per l'anticipazione cognitiva Uda 9: usato dal docente per aggregare le risorse per l'anticipazione cognitiva e dagli alunni per la realizzazione del compito autentico
Realizzazione di pagine web	Adobe Express (https://www.adobe.com/it/express) Microsoft Sway (https://sway.office.com)	Uda 6 e 11: usato dal docente per aggregare le risorse per l'anticipazione cognitiva

Realizzazione di presentazioni multimediali sulla piattaforma scolastica	PowerPoint Google Slide	UdA 7: usato dagli alunni per la realizzazione del compito autentico
Realizzazione di infografiche e poster digitali	Genially (https://genial.ly/it) Canva (https://www.canva.com/it_it)	UdA 8: usato dal docente e dagli alunni per la realizzazione del compito autentico
Realizzazione di presentazioni interattive multimediali per webquest	Genially (https://genial.ly/it) Canva (https://www.canva.com/it_it)	UdA 10: usato dal docente per tutte le fasi di lavoro
Realizzazione di test, sondaggi e questionari digitali sulla piattaforma scolastica	Microsoft Forms Google Moduli	UdA 12: usato dal docente per lo svolgimento del lavoro cooperativo

Si sottolinea, infine, il fatto che un paio di unità non riportano tra i risultati attesi le competenze digitali. Ci siamo stupite anche noi, ma effettivamente alcune volte sono altri gli apprendimenti significativi a cui guardiamo, il digitale è «solo» uno strumento, che comunque presuppone sempre il saper già utilizzare la condivisione nella classe virtuale; dunque un prerequisito, che, se invece prerequisito non è, può diventare un risultato atteso tramite la proposta dell'UdA in questione. Vedete come tutto torna?

Pensa-coppia-condividi (think-pair-share)

1

Materiali

Quaderni, penne.

Obiettivi

Ascolto attivo; confronto; brainstorming cooperativo; rielaborazione di contenuti.

Procedimento

- L'insegnante pone una domanda o un argomento di discussione.
- *Pensa*: ogni alunno riflette individualmente sulla risposta o sui suoi pensieri rispetto all'argomento; l'insegnante può chiedere di annotarli per iscritto o può lasciare libera scelta. Si fissa un tempo, che solitamente è di pochi minuti (da 3 a 5, secondo il quesito posto).
- *Coppia*: allo scadere del tempo, si formano le coppie. I membri di ogni coppia si confrontano sulle proprie idee e riflessioni e devono giungere a una risposta condivisa, che riassume o tenga conto dei contributi di entrambi. Anche in questo caso, l'insegnante può chiedere di scrivere le conclusioni comuni o lasciare libera scelta. Si fissa un tempo, anche qui di pochi minuti (da 5 a 10).
- *Condividi*: il portavoce di ogni coppia condivide con la classe e l'insegnante la conclusione elaborata (in genere un paio di minuti a coppia).



Learning together

2

Materiali

Vari, a seconda dell'attività proposta.

Obiettivi

Realizzare in gruppo un prodotto, una performance, un progetto, un compito di qualunque tipo. In realtà questa modalità si presta a qualsiasi tipo di attività, in qualsiasi area e a qualsiasi livello, è la modalità più ampia dell'applicazione del *cooperative learning*, perché permette di esercitare la leadership distribuita, la responsabilità condivisa, l'insegnamento diretto delle abilità sociali, il feedback continuo dell'insegnante e la verifica di gruppo.

Procedimento

- *Definire gli obiettivi*: l'insegnante condivide con gli alunni in modo esplicito gli obiettivi disciplinari e trasversali prima della lezione.
- *Prendere decisioni*: l'insegnante decide come formare i gruppi (numerosità, criteri, durata, ecc.); organizza l'aula; distribuisce i materiali in modo non casuale (ad esempio incarica un membro di ciascun gruppo), affinché gli alunni prendano in carico fin da subito il lavoro come impegno comune; assegna ruoli e compiti ai diversi membri, oppure definisce ruoli e compiti e chiede a ogni gruppo di distribuirli tra i suoi membri.¹
- *Comunicare il compito e l'obiettivo dell'attività*: l'insegnante spiega in modo chiaro e dettagliato il compito (anche con consegna scritta) e le procedure di lavoro e fornisce eventuali esempi; esplicita l'obiettivo di interdipendenza positiva, ricordando che si lavora insieme per raggiungere un risultato condiviso; struttura la cooperazione di intergruppo, ricordando la possibilità di aiutarsi anche tra gruppi; condivide i criteri con cui il lavoro verrà valutato; specifica i comportamenti appropriati e desiderabili in un gruppo cooperativo.
- *Osservare e intervenire*: l'insegnante, durante il lavoro, monitora i comportamenti degli alunni, fornisce assistenza sul compito, supporta le abilità sociali e cooperative; al termine, riassume i punti salienti della lezione e invita alla riflessione sul lavoro svolto.
- *Valutare e verificare*: l'insegnante valuta il processo e il prodotto del lavoro di gruppo secondo i criteri stabiliti e condivisi; fornisce sempre un feedback agli alunni su come hanno collaborato; dedica un momento, anche breve, alla riflessione su cosa ha funzionato nel lavoro di gruppo e cosa si può migliorare.

¹ Esempi di ruoli per la collaborazione: custode del tempo, custode dei materiali, custode del volume della voce, custode della partecipazione, motivatore, ecc. Questi sono da proporre agli alunni a seconda delle abilità sociali e collaborative che più ci interessa potenziare per quella classe in quel momento. Esempi di divisione dei compiti: cercatore di immagini, cercatore di informazioni, lettore, scrittore, ecc., anche in questo caso, vanno assegnati secondo i punti di forza dei diversi membri del gruppo ed eventuali criticità da supportare.



DESCRIZIONE

L'attività è ispirata all'albo illustrato *La sedia blu* di Claude Boujon (2011), che racconta come due amici utilizzino una sedia per giocare, trasformandola con la fantasia negli oggetti più diversi. La lettura viene videoregistrata e inviata agli alunni in anticipazione cognitiva, per poi **lavorare** in classe **sul riuso creativo di oggetti da buttare**. Viene poi realizzato un e-book con i disegni e le proposte degli alunni. Il lavoro è svolto a coppie per un approccio graduale al cooperative learning. L'attività è infatti pensata per essere proposta entro il primo quadrimestre, in una fase iniziale di avviamento al lavoro cooperativo, all'autovalutazione, all'utilizzo degli strumenti digitali.

IDEA-CHIAVE

L'albo illustrato è uno strumento sicuramente adatto per i più piccoli, ma che può affascinare anche i più grandi. Nelle prime classi è comunque uno dei mezzi privilegiati per accostare anche emotivamente i bambini ai temi più diversi, partendo da storie coinvolgenti e immagini di qualità che le accompagnano. L'albo illustrato rappresenta l'«ispirazione», il momento del primo approccio con un determinato argomento, che deve catturare l'attenzione e stimolare la curiosità. **L'albo illustrato è un facilitatore di apprendimento** che coinvolge i diversi modi di imparare: chi preferisce ascoltare, chi ha bisogno di leggere, chi necessita del supporto delle figure, ecc. La lettura ad alta voce è molto importante, ma nel caso dell'albo diventa anche inclusiva.

Discipline coinvolte

Italiano, educazione civica, arte e immagine, tecnologia e informatica.

Prerequisiti

- Leggere e scrivere semplici messaggi e brevi testi.
- Utilizzare un link sulla classe virtuale per aprire risorse.

Traguardi di competenza disciplinari (Indicazioni nazionali)

- *Italiano*: ascolta e comprende testi orali «diretti» o «trasmessi» dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. Partecipa a scambi comunicativi formulando messaggi chiari e pertinenti.
- *Educazione civica*: conosce gli obiettivi dell'Agenda 2030 e la necessità di uno sviluppo eco-sostenibile, finalizzato alla salvaguardia dell'ambiente e all' oculato utilizzo delle risorse del pianeta. Conosce e mette in atto i comportamenti alla sua portata utili alla salvaguardia dell'ambiente.
- *Arte e immagine*: è in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc.) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.). Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti.
- *Tecnologia e informatica*: conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di osservarne le caratteristiche.

IDEE IN GIOCO

Conoscenze

- Conoscere l'importanza di esprimersi in ordine logico-cronologico.
- Conoscere la struttura di una storia (inizio – svolgimento – conclusione).
- Conoscere semplici messaggi relativi all'Obiettivo 12 della Agenda ONU 2030.
- Conoscere alcuni strumenti per disegnare e alcune tecniche di coloritura (matite colorate, pennarelli, pastelli, ecc.).
- Conoscere le caratteristiche di materiali e oggetti di uso frequente.
- Conoscere l'oggetto e-book e alcune funzioni di un applicativo per realizzarlo.
- Conoscere semplici strategie di ascolto attivo («Carte a T»)¹.

Abilità

- *Italiano*: comprendere semplici storie, anche in formato multimediale, individuarne il senso globale e le informazioni principali. Partecipare a scambi comunicativi con compagni e docenti rispettando il turno e l'argomento.
- *Educazione civica*: accostarsi al riuso creativo dei materiali come atteggiamento ecosostenibile.
- *Arte e immagine*: osservare, comprendere e descrivere immagini e brevi filmati. Comunicare le proprie idee attraverso il disegno.
- *Tecnologia e informatica*: ipotizzare diversi usi anche creativi di oggetti familiari, in base a caratteristiche osservabili. Sperimentare con l'aiuto dell'insegnante alcune procedure per inserire contenuti in un e-book.
- *Abilità sociali*: ascoltare in modo attivo.

¹ Per tutte le occorrenze all'interno delle UdA si veda la struttura cooperativa 10 presentata nel primo capitolo.

Competenze digitali (DigComp 2.1)

- (3.1) Sviluppare contenuti digitali con la guida dell'insegnante, cominciare a comprendere l'esistenza di diversi formati digitali e la possibilità di esprimersi attraverso di essi.

Competenze trasversali (chiave)

- *Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare*: ascoltare attivamente; collaborare nel gruppo, rispettando i ruoli, i turni e i tempi, aiutandosi a vicenda; mantenere nel gruppo atteggiamenti controllati, utilizzando toni pacati e rispettosi; partecipare nel gruppo, incoraggiandosi positivamente.
- *Competenza in materia di cittadinanza*: agire da cittadini responsabili e partecipare pienamente alla vita civica e sociale.
- *Competenza imprenditoriale*: lavorare in modalità collaborativa, condividendo compiti e obiettivi, per realizzare progetti che abbiano un valore per gli altri.

- *Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali*: impegnarsi a capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee in una serie di modi e contesti.

Evidenze di apprendimento

- *Compito autentico (prodotto richiesto)*: proposte di utilizzo disegnate a coppie e raccolte in un e-book.
- *Altre evidenze*: disegni individuali sul quaderno durante l'anticipazione cognitiva; eventuali disegni, note scritte e altri elaborati intermedi individuali o di gruppo.

Modalità di valutazione

- *Valutazione*: tramite strumenti per l'osservazione dei processi e la valutazione del compito a cura del docente.
- *Autovalutazione*: individuale, tramite checklist.

Fase operativa: video sull'albo illustrato

Tempi:

personalizzati, nell'arco di una settimana.

Ambiente di apprendimento:

a casa, la classe virtuale.

Metodologia:

flipped classroom (anticipazione cognitiva).

Strumenti e materiali didattici:

- o computer o tablet per l'insegnante;
- o app prescelta per realizzare il video, se prodotto dall'insegnante;
- o dispositivo personale per gli alunni;
- o video con la lettura dell'albo illustrato *La sedia blu*, reperito in rete o realizzato dall'insegnante.



COSA FA IL DOCENTE

- o Realizza un video con la lettura ad alta voce dell'albo proposto adeguato alle competenze della classe, scegliendo quindi una modalità che i bambini e le bambine conoscono (lettura animata o recitata, inquadratura o meno della propria figura, ecc.); oppure lo seleziona dopo accurata consultazione delle risorse presenti in rete.
- o Condivide il video nella classe virtuale, accompagnandolo con indicazioni chiare e precise su come gli alunni debbano utilizzarlo: è richiesto a ciascuno di guardarlo attentamente anche più volte e di disegnare sul quaderno, come feedback della fruizione, l'azione che è piaciuta di più.

COSA FANNO GLI ALUNNI

- o Guardano il video condiviso dall'insegnante tutte le volte che lo ritengono utile.
- o Disegnano sul quaderno quanto indicato dall'insegnante.

Fase operativa: riuso creativo di un oggetto

Tempi:

una lezione di circa 30-40 minuti.

Ambiente di apprendimento:

aula scolastica.

Metodologia:

lezione partecipata, cooperative learning («Pensa-coppia-condividi»; si veda la struttura cooperativa 1 nel primo capitolo).

Strumenti e materiali didattici:

- carta e matita;
- materiali dell'anticipazione cognitiva.

COSA FA IL DOCENTE

- Avvia con la classe una conversazione generale sulla storia e sui contenuti del video, per verificare la comprensione. Propone una riflessione su come sia possibile, durante il gioco, trasformare con la fantasia ogni oggetto in qualcos'altro, chiedendo di fare degli esempi.
- Forma le coppie e invita ciascuna coppia a scegliere un oggetto presente in aula, anche destinato ad essere buttato (ad esempio il contenitore della merenda).
- Propone un brainstorming cooperativo con la struttura «Pensa-coppia-condividi». Se in una delle fasi del brainstorming qualche alunno non ha idee, il docente lo tranquillizza suggerendo di confrontarsi nella coppia o in accordo con il proprio compagno di chiedere il supporto dell'insegnante.

COSA FANNO GLI ALUNNI

- Partecipano alla conversazione avviata dal docente.
- Formano le coppie come indicato dall'insegnante e scelgono un oggetto che si trova in aula.
- Partecipano al brainstorming di coppia secondo le indicazioni:
 - *pensa* (3 minuti): individualmente, ciascuno pensa a tre possibili riusi dell'oggetto scelto e annota le parole-chiave su carta (il quaderno va benissimo, se inteso come strumento di lavoro);
 - *coppia* (5 minuti): i due membri si confrontano e scelgono cinque proposte che soddisfino entrambi. Possono scegliere tra le idee individuali o trovarne di nuove insieme, poi le annotano sul quaderno;
 - *condividi* (2 minuti a coppia): ogni coppia condivide rapidamente con la classe e con l'insegnante le proprie idee, anche mostrandone l'utilizzo creativo se possibile.

Fase operativa: rappresentazione grafica

Tempi:

una lezione di circa due ore (può essere svolta di seguito alla precedente).

Ambiente di apprendimento:

aula scolastica.

Metodologia:

apprendimento cooperativo.

Strumenti e materiali didattici:

- o fogli da disegno o A4 (eventualmente divisi a metà), matita, matite colorate, pennarelli, pastelli, ecc.;
- o appunti del brainstorming della fase precedente;
- o checklist per l'autovalutazione individuale.



COSA FA IL DOCENTE

- o Forma nuovamente le coppie, consegna a ciascuna coppia 5 fogli e chiede di rappresentare graficamente le proposte di riuso creativo dell'oggetto scelto, con disegni grandi chiari e ben colorati (uno per foglio). Suggerisce di scegliere come dividersi i compiti: ognuno realizza individualmente due o tre dei disegni, poi ce li si scambia per un ritocco finale, oppure si collabora entrambi allo stesso disegno volta per volta.
- o Durante tutto il tempo dell'attività, osserva le modalità di lavoro nei gruppi, fa da facilitatore nelle relazioni e nelle procedure, interviene ove ritiene opportuno per suggerire spunti di riflessione o consigli sul lavoro; il più possibile cerca di non dare risposte pronte e di non sostituirsi nell'esecuzione, ma di guidare le coppie al confronto, alla ricerca di soluzioni condivise e all'esercitare le proprie abilità per migliorarle.
- o A conclusione dell'attività, propone una semplice checklist per l'autovalutazione individuale, invitando alla riflessione sul proprio lavoro: cosa ha funzionato, cosa si può migliorare (avviando eventualmente una conversazione collettiva); a seconda del livello delle abilità di lettura della classe, può guidare la compilazione leggendo ad alta voce le singole voci della lista dando il tempo agli alunni di scegliere.

COSA FANNO GLI ALUNNI

- o Si organizzano in coppia come richiesto dall'insegnante.
- o Ascoltano le consegne.
- o Ritirano i fogli per i disegni e si mettono al lavoro, dividendosi i compiti come indicato. Possibilmente, l'oggetto scelto è sempre disponibile fisicamente per ogni coppia, come modello per il disegno e per poter provare le azioni e i giochi al fine di disegnarli meglio.
- o Durante tutta la durata dell'attività, gli alunni possono richiedere l'intervento o il supporto dell'insegnante secondo la modalità concordata (ad esempio entrambi i membri della coppia alzano la mano e aspettano che l'insegnante sia libero e possa intervenire).
- o Al termine, mostrano gli elaborati all'insegnante e apportano eventuali aggiustamenti.
- o A conclusione dell'attività, ciascuno compila la checklist di autovalutazione individuale, in autonomia o con la guida del docente, riflettendo sulla propria attività.

Fase operativa: realizzazione di un e-book



Tempi:

una lezione di circa un'ora.

Ambiente di apprendimento:

aula scolastica o altro spazio laboratoriale.

Metodologia:

lezione partecipata, didattica laboratoriale.

Strumenti e materiali didattici:

- applicazione per realizzare e-book, computer, fotocamera o scanner, proiettore o schermo multimediale, eventuali dispositivi digitali;
- disegni realizzati nella fase precedente.

COSA FA IL DOCENTE

- Prima della lezione, fotografa o scannerizza i disegni prodotti in coppia nella fase precedente e li archivia online o sul computer di classe (oppure, se c'è la disponibilità di dispositivi digitali, fa scattare le foto agli alunni).
- Durante la lezione condivide sullo schermo di classe l'applicazione e mostra i passaggi per la realizzazione dell'e-book, coinvolgendo gli alunni nella scelta dell'aspetto dell'elaborato (template, impaginazione, colori, ecc.), magari attraverso un rapido brainstorming. Questo momento non deve occupare un tempo molto lungo, per non rischiare di perdere l'attenzione dei bambini e delle bambine, ma è importante per coinvolgerli in tutte le fasi di lavoro.
- Se il docente lo ritiene opportuno, può far provare agli alunni a eseguire qualche passaggio in coppia, con il proprio supporto, sul computer di classe.
- Una volta che gli e-book sono stati realizzati, li pubblica sul sito della scuola o su altri canali istituzionali, oppure li condivide con le famiglie sulla piattaforma scolastica.

COSA FANNO GLI ALUNNI

- Seguono la dimostrazione dell'insegnante sulla costruzione dell'e-book, partecipando alle scelte esecutive.
- Se il docente lo richiede, in coppia provano a eseguire qualche semplice passaggio sul computer di classe, supportandosi a vicenda.
- Possono visualizzare il prodotto finito sul sito della scuola o su altri siti, per vedere il proprio progetto realizzato e visibile a tutti.



Autovalutazione individuale

METTI UNA **X** PER DIRE SÌ.







HO PROPOSTO LE MIE IDEE.

HO ASCOLTATO LE IDEE DEGLI ALTRI.

HO LAVORATO IN COPPIA SENZA LITIGARE.

SONO SODDISFATTO DEL MIO LAVORO.

CONTA LE **X** E DISEGNA IL TUO GELATO.

1 X		
2 X		
3 X		
4 X	