

## PERCORSO EDU DESIGNER

### Progetto di un intervento **ROVESCiato FLIPPED CLASSROOM**

Storyboard Flipped Classroom	
<b>Docente</b>	Piera Ciceri
<b>Argomento</b>	La classificazione (scienze); Descrizione soggettiva e oggettiva (Lettere)
<b>Titolo della FC</b>	"Se non conosci il nome, muore anche la conoscenza delle cose" (da Stranalandia a Linneo)
<b>Target</b> (es. 3° secondaria di primo grado, 2° superiore ITE)	Classe 1a secondaria di primo grado.
Sviluppo competenza e/o conoscenza che la FC mira a creare	<ul style="list-style-type: none"> <li>- apprendere le regole della classificazione binomia</li> <li>- apprendere cosa si fa quando si scopre una specie nuova</li> <li>- esercitarsi nella scrittura di un testo descrittivo (migliorare ed arricchire il lessico)</li> </ul>
Cosa saprà/saprà fare il discente al termine di questa FC?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- inventa un animale di fantasia (scopre una nuova specie)</li> <li>- gli associa un nome di fantasia rispettando le regole della nomenclatura binomia</li> <li>- scrive la descrizione dell'animale tenendo conto di come si descrive nella realtà una specie animale (habitat, biologia, ...)</li> </ul>
ATTIVAZIONE	
<p><b>Come si dà il nome a un essere vivente?</b></p> <p><u>Step1</u></p> <p>Gli studenti a casa accedono a un padlet di classe (non è necessaria alcuna registrazione- link pubblico fornito a inizio anno alla classe) che propone due <b>video</b> che introducono "la classificazione dei viventi, Linneo e le regole della nomenclatura binomia":</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="https://www.youtube.com/watch?v=aOgQm1OL3aA">https://www.youtube.com/watch?v=aOgQm1OL3aA</a></li> <li>- <a href="https://www.youtube.com/watch?v=3m7xw6jP8Do">https://www.youtube.com/watch?v=3m7xw6jP8Do</a></li> </ul> <p>e un <b>test a scelta multipla</b> (realizzato con learningapps.org) che li aiuta a individuare i contenuti principali dei video.</p>	
PRODUZIONE	

In classe:

I ora - a metà tra il ritorno in classe e l'avvio della produzione

- 1) l'insegnante ripropone alla classe con l'ausilio della LIM lo stesso test assegnato a casa, si rivedono le risposte corrette, si fissano i concetti principali eventualmente riproponendo le sequenze principali dei video (selezionati dal docente e confezionati in un video ad hoc con l'ausilio di VSDC). (un compito alternativo o complementare al questionario a scelta multipla potrebbe essere quello di chiedere agli studenti di selezionare le sequenze del video che contengono le risposte alle domande assegnate). (20 minuti)
- 2) Chiede agli studenti di scrivere sul proprio quaderno le regole della nomenclatura binomia (5 minuti)
- 3) Gioco: l'insegnante propone alla LIM alcune affermazioni: chi è d'accordo si alza in piedi, chi è in disaccordo si accuccia. (es: le specie esistenti sono 10.000, ogni giorno si estinguono 3 specie; l'ultima specie nuova è stata scoperta da Linneo, etc....). Si tratta di affermazioni che mirano sia a far emergere dei dati (quantificare) sia a esplorare ulteriormente il tema anche se in modo giocoso. Per ultimare questa fase propone un gioco di abbinamento con learningapps.org in cui gli studenti abbinano i numeri corretti relativi alle affermazioni precedenti con l'affermazione corretta (15 minuti)
- 4) l'insegnante aggiunge al padlet due nuove risorse on line da esplorare a casa
  - una galleria di immagini sulle nuove specie scoperte nel 2017  
<https://www.wired.it/scienza/ecologia/2017/12/29/15-nuove-specie-scoperte-2017/>
  - un articolo che spiega come comportarsi quando si scopre una nuova specie

-----  
Il ora

1) apro per un istante alla didattica tradizionale, il docente propone la lettura un estratto del libro "Stranalandia" di Stefano Benni  
[https://books.google.it/books?id=kyV5BgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=it&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.it/books?id=kyV5BgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=it&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false) . Le pagine disponibili vengono proiettate alla LIM e lette a scelta dal docente e/o dagli studenti.

(Il testo di Stefano Benni è ambientato in un'isola fantastica dove vivono uno scienziato, un suo aiutante e molte creature fantastiche. Ciascun animale fantastico ha un nome scientifico, un nome comune, ne vengono descritte la biologia e le peculiarità. Ad ogni animale è inoltre abbinato un disegno che lo raffigura. Interessante in queste descrizioni è l'uso di un linguaggio ricco, specifico e la messa in luce del rapporto tra forma dell'animale o di sue parti e la funzione, nonché tra le caratteristiche dell'animale e il suo nome.)

In piccolo gruppo (tre componenti) o a coppie gli studenti hanno il compito di:

- inventare un animale fantastico, farne il disegno su un foglio A4 e fotografarlo
- attribuirgli un nome scientifico rispettando le regole della nomenclatura binomia (l'insegnante fornisce un elenco di termini in latino a cui gli studenti possono ispirarsi <https://drive.google.com/file/d/1tqwTYs3u4XRtoHoezC3azyNKsjTrBoKb/view> ) facendo in modo che il nome scelto riconduca ad un aspetto o a una caratteristica dell'animale
- scriverne la descrizione in un testo di 20 righe circa (usando un editor di testo) includendo habitat, ruolo nella catena trofica (anche di fantasia quest'ultima), biologia, comportamento sociale se c'è, etc).

Ogni gruppo in questa fase ha a disposizione un tablet con cui può: visualizzare le risorse precedentemente assegnate sul padlet, fare ricerche, consultare le descrizioni di un animale "reale", scrivere il testo, scattare la fotografia del disegno.

I tablet fanno parte della dotazione della scuola (un carrello con 15 tablet connessi alla rete scolastica a richiesta su prenotazione).

La revisione delle descrizioni viene fatta in collaborazione con la docente di lettere che a suo tempo ha sviluppato il testo descrittivo (oggettivo e soggettivo)

La revisione dei disegni viene fatta con il supporto della docente di Arte

## ELABORAZIONE (chiusura della sfida/FC).

Come chiudere l'attività per consentire la **condivisione e rielaborazione e riflessione dell'esperienza**.

Ogni gruppo proietta il disegno del proprio animale fantastico e ne legge la descrizione. Ogni studente esprime una votazione stile "trip advisor" per ciascuno degli animali proposti relativamente ai seguenti aspetti: artistico, simbolico e sulla descrizione. In questo modo si può promuovere una riflessione sull'esperienza, sull'aderenza degli elaborati alla consegna e sul loro gradimento in un contesto di gamification/challenge. Infine tutte le foto e le descrizioni possono confluire in una presentazione condivisa nel drive del docente, successivamente salvata in pdf e condivisa sul padlet della classe come fosse un nuovo libro.

Quali strumenti di **valutazione** saranno attivati? Quale peso verrà dato al processo di produzione? e agli artefatti? Inserire **rubriche di valutazione**

La valutazione afferisce a due aree: conoscenze acquisite relativamente ai temi dichiarati, capacità di lavorare in gruppo.

Viene valutato l'elaborato finale: disegno + testo rispetto a:

- correttezza nell'uso delle regole della nomenclatura binomia
- completezza della descrizione (habitat, biologia e comportamento dell'animale)
- coerenza tra aspetti "fantastici" e loro funzione
- originalità (alcuni gruppi tendono a riproporre animali simili a quelli descritti da Benni)

Lavoro di gruppo (valutazione e autovalutazione)

- disponibilità a rivedere/perfezionare il progetto iniziale, tenere conto di suggerimenti (per niente / abbastanza disponibili/ molto disponibili)
- con l'obiettivo di dare gratificazione agli sforzi e alle fatiche di rivedere e perfezionare un progetto, così come di tenere conto della pluralità delle idee.
- sensazione di efficacia nella modalità di lavoro attuata dal gruppo
  - (dispersivi/abbastanza efficaci/molti efficaci)
  - rispetto dei tempi e delle consegne

Infine si chiede agli studenti di valutare la chiarezza dei materiali forniti tramite smile (triste/medio/allegro)

## Punti di forza di questo capovolgimento (e di questa sfida).

- Il compito appare inizialmente molto semplice agli studenti che quindi si sentono subito coinvolti e invogliati ad affrontarlo: le difficoltà emergono pian piano
- il percorso permette di valorizzare la fatica delle revisioni successive volte ad aderire al compito
- nel lavoro di gruppo in classe grazie ai contributi dei singoli si riesce a rimettere in gioco molti contenuti disciplinari.