

Flipped classroom, apprendimento cooperativo e debate

io+

I modelli e altri materiali



Tre modelli didattici per la didattica d'aula, la DDI e la DaD

di Marianna Bernardini
Insegnante



La lezione in videoconferenza che svolgiamo con i nostri alunni in DaD o DDI ha superato la tradizionale lezione frontale, lasciando il posto a metodologie didattiche che si adattano meglio alla **didattica digitale integrata**. Le *Linee guida per la DDI* indicano esplicitamente tre approcci che pongono gli alunni al centro del proprio percorso di apprendimento: **flipped classroom**, **apprendimento cooperativo** e **debate**.

Per ognuna delle tre modalità di lavoro, proponiamo un modello come esempio: le attività possono essere adattate in base alla classe, all'analisi dei bisogni e del contesto di apprendimento. Gli obiettivi di apprendimento e le possibili attività per ogni disciplina sono riconducibili ai traguardi per lo sviluppo delle competenze alla fine del primo ciclo di istruzione.

MODELLO DIDATTICO	SIGNIFICATO
FLIPPED CLASSROOM	Significa letteralmente “classe capovolta”: si intende una modalità di insegnamento/apprendimento dove tempi e schema di lavoro sono invertiti rispetto alle tradizionali modalità: 1. la lezione viene spostata a casa , incentrata sullo studio individuale di materiali suggeriti dall'insegnante; 2. in classe la didattica si orienta sulla messa in pratica delle cognizioni precedentemente apprese.
APPRENDIMENTO COOPERATIVO	Gli studenti apprendono in piccoli gruppi, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso. L'insegnante assume un ruolo di facilitatore e organizzatore delle attività.
DEBATE	Consiste in un confronto nel quale due squadre (composte ciascuna da un numero variabile di studenti) sostengono e controbattono un'affermazione o un argomento dato dall'insegnante, ponendosi in un campo (pro) o nell'altro (contro).

Flipped classroom

Le attività prevedono due fasi: la prima si svolge **a casa** (su un lavoro assegnato dall'insegnante), la seconda **a scuola** (collettivamente).

DISCIPLINE	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI/ATTIVITÀ
ITALIANO	<ul style="list-style-type: none"> Riflette sui testi propri e altrui per cogliere caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative. 	<p>A casa: realizzare un biglietto d'invito per la propria festa di compleanno.</p> <p>A scuola: analizzare i biglietti per individuare gli elementi essenziali che un invito deve contenere: mittente, destinatario, indirizzo, data, luogo, motivo dell'invito.</p>
MATEMATICA	<ul style="list-style-type: none"> Svilupa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli fanno intuire come gli strumenti matematici che ha imparato a utilizzare siano utili per operare nella realtà. 	<p>A casa: acquistare tre prodotti alimentari a scelta, avendo a disposizione un budget stabilito in precedenza (es. 10 euro).</p> <p>A scuola: riflettere sul valore posizionale dei numeri decimali, partendo dall'analisi degli scontrini.</p>
STORIA	<ul style="list-style-type: none"> Comprende i testi storici proposti e sa individuare le caratteristiche. Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. 	<p>A casa: visione di immagini e filmati e lettura di testi su una civiltà del passato.</p> <p>A scuola: relazionare alla classe quanto appreso durante il lavoro a casa, integrando con l'ascolto dei compagni. L'insegnante guida nell'organizzazione delle conoscenze attraverso la stesura collettiva di un quadro di civiltà (sul quaderno e su un cartellone).</p>
GEOGRAFIA	<ul style="list-style-type: none"> Si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche. 	<p>A casa: ricercare carte geografiche, coreografiche e topografiche e mappe (anche relative alla propria abitazione e al proprio quartiere).</p> <p>A scuola: osservare il materiale portato da casa per individuare le caratteristiche principali di una carta (approssimata, simbolica, ridotta) e gli elementi essenziali per interpretarla (scala di riduzione e legenda).</p>
SCIENZE E TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> Svilupa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede e succede. Propone e realizza semplici esperimenti. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. 	<p>A casa: visione di un filmato che illustra un esperimento relativo a un argomento studiato (aria, acqua, comportamento dei materiali). Completare una scheda predisposta dall'insegnante con l'obiettivo, i materiali, gli strumenti utilizzati e le fasi dell'esperimento.</p> <p>A scuola: leggere e analizzare le varie schede completate dagli alunni e stendere collettivamente le conclusioni dell'esperimento.</p>
ARTE/ MUSICA	<ul style="list-style-type: none"> Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere. Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale. 	<p>A casa: ascoltare un brano musicale (<i>Quinta sinfonia</i> di Beethoven, <i>Le quattro stagioni</i> di Vivaldi, <i>Pierino e il lupo</i> di Prokofiev) per individuare gli strumenti dell'orchestra.</p> <p>A scuola: riascoltare il brano nominando gli strumenti che via via suonano.</p>
MOTORIA	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di giosport. Rispettare le regole della competizione sportiva. 	<p>A casa: visione di un filmato relativo a una partita o gara di uno sport meno noto ai bambini (rugby, scherma).</p> <p>Completare una scheda sulla quale riportare le modalità esecutive del gioco intuite.</p> <p>A scuola: discutere con la classe di quanto osservato a casa, stesura collettiva delle regole principali relative allo sport analizzato e simulazioni di gioco.</p>
INGLESE	<ul style="list-style-type: none"> Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. 	<p>A casa: visione di un cartone animato in inglese (Peppa Pig, Masha e Orso). Completare una scheda con i personaggi, luogo e tempo.</p> <p>A scuola: lettura delle varie schede. Visione collettiva del cartone e individuazione delle parole chiave che ci aiutano a capire la trama della storia.</p>

Apprendimento cooperativo

Le attività proposte si svolgono in gruppi eterogenei di 2/3 alunni.

DISCIPLINE	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI/ATTIVITÀ
ITALIANO	<ul style="list-style-type: none"> Legge e comprende testi di vario tipo, ne individua il senso globale e le informazioni principali. Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli. 	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere e individuare gli elementi caratteristici (personaggi, tempi, luoghi) e la struttura (inizio, svolgimento, conclusione) di un testo narrativo. Comporre un testo narrativo partendo da elementi forniti (personaggi/tempi/luoghi/trama/inizio/conclusione).
MATEMATICA	<ul style="list-style-type: none"> Riesce a risolvere semplici problemi in tutti gli ambiti di contenuto; descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. 	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere il testo di un problema aiutandosi con la rappresentazione grafica e/o la drammatizzazione. Partendo da una data situazione o da un diagramma, inventare il testo di un problema.
STORIA	<ul style="list-style-type: none"> Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. 	<ul style="list-style-type: none"> Rappresentare, in un quadro storico-sociale, le informazioni delle società del passato (recente o lontanissimo) attraverso l'analisi del materiale fornito dall'insegnante (foto, documenti, video). Individuare somiglianze/differenze e relazioni tra aspetti di civiltà diverse (religione, abitazioni, alimentazione, organizzazione sociale, attività).
GEOGRAFIA	<ul style="list-style-type: none"> Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti: cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie. Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche, realizzare semplici schizzi cartografici, progettare percorsi e itinerari di viaggio. 	<ul style="list-style-type: none"> Osservare il materiale fornito dall'insegnante (foto, cartine, mappe, video) relativo ai principali luoghi turistici della propria città. Progettare un ipotetico itinerario di viaggio (utilizzando un cartellone murale o una presentazione in Power Point), presentarlo al resto della classe ed eventualmente realizzare il percorso in occasione di un'uscita didattica sul territorio.
SCIENZE E TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo e ha cura della propria salute. Trova da varie fonti informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano. 	<ul style="list-style-type: none"> Visione di immagini e filmati che illustrano le sostanze nutritive contenute nei principali alimenti di cui ci nutriamo (proteine, carboidrati, grassi, sali minerali e vitamine) e del perché sono indispensabili al nostro corpo. Stesura di un menù equilibrato che tenga conto dei principi alimentari dei vari cibi e del fabbisogno energetico necessario a seconda delle situazioni (sport, studio).
ARTE/ MUSICA	<ul style="list-style-type: none"> Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti. È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini. 	<ul style="list-style-type: none"> Portare a scuola fumetti di vario tipo (azione, avventura, umoristico, fantasy, manga): analizzare gli elementi che li caratterizzano (personaggi, ambientazione, genere di storie proposte, grafica), le somiglianze e le differenze. Realizzare un fumetto partendo da un brano letto o da un evento avvenuto all'interno della scuola, scegliendo una delle tipologie di fumetti analizzate.
MOTORIA	<ul style="list-style-type: none"> Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. 	<ul style="list-style-type: none"> Partendo da un gioco di squadra noto (ad esempio <i>Ruba bandiera</i>), inventarne uno simile e scriverne le regole. Illustrare agli altri gruppi i giochi inventati e sperimentarli praticamente.
INGLESE	<ul style="list-style-type: none"> Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. 	<p>Costruire il gioco del <i>Bingo</i>:</p> <ol style="list-style-type: none"> Realizzare tabelloni rappresentanti famiglie di parole studiate (numeri, colori, cibi, mezzi di trasporto, animali) e scrivere su cartellini i vocaboli corrispondenti. Attività di gioco del Bingo tra i vari gruppi con i tabelloni via via costruiti per consolidare la conoscenza dei vocaboli imparati.

Debate

Le attività prevedono la divisione della classe in due gruppi eterogenei che si confrontano in modo contrapposto sul tema del **dibattito**.

DISCIPLINE	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI/ATTIVITÀ
ITALIANO	<ul style="list-style-type: none"> Partecipa a scambi comunicativi con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. 	<p>Interagire in modo collaborativo in una discussione fornendo spiegazioni ed esempi.</p> <p>DIBATTITO: è corretto raccogliere i rifiuti in modo differenziato?</p>
MATEMATICA	<ul style="list-style-type: none"> Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista degli altri. 	<p>Stimare i risultati di operazioni date prima di risolverle.</p> <p>DIBATTITO: il risultato di una data operazione sarà un numero decimale? Sarà un numero entro o oltre il 1000?</p>
STORIA	<ul style="list-style-type: none"> Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità con possibilità di apertura e confronto con la contemporaneità. 	<p>Analizzare e confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente (scuola, abbigliamento, giochi).</p> <p>DIBATTITO: meglio la scuola (abbigliamento, giochi) di oggi o quella del passato?</p>
GEOGRAFIA	<ul style="list-style-type: none"> Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o interdipendenza. 	<p>Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.</p> <p>DIBATTITO: con il suo comportamento, l'uomo ha modificato positivamente o negativamente il territorio nel quale vive?</p>
SCIENZE E TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali. 	<p>Conoscere i corpi celesti presenti nel Sistema Solare e le loro principali caratteristiche.</p> <p>DIBATTITO: nell'Universo, esistono altri corpi celesti simili alla Terra? Potrebbero trovarsi forme di vita simili all'uomo?</p>
ARTE/ MUSICA	<ul style="list-style-type: none"> Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche provenienti da culture diverse dalla propria. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio. 	<p>Individuare in un'opera d'arte (antica o moderna) gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione.</p> <p>DIBATTITO: quale tipologia di pittura esprime meglio il messaggio e i sentimenti che l'artista vuole rappresentare, realista o astratta?</p>
MOTORIA	<ul style="list-style-type: none"> Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. 	<p>Conoscere e rispettare le regole nella competizione sportiva.</p> <p>DIBATTITO: è giusto contestare le decisioni prese dall'arbitro durante una competizione sportiva?</p>
INGLESE	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere brevi testi orali e scritti identificandone parole chiave e il senso globale. 	<p>Riconoscere che cosa si è imparato e che cosa si deve imparare.</p> <p>DIBATTITO: per apprendere meglio una lingua straniera, meglio guardare un video con o senza sottotitoli? Meglio i sottotitoli in lingua originale o in italiano?</p>