

Progetto di una Unità di Apprendimento *flipped*

Il caffè e i Caffè a Venezia

di Stefania Defazio

Dati dell'Unità di Apprendimento

Titolo: Il caffè e i Caffè a Venezia

Scuola: Secondaria di primo grado

Materia: Storia, con collegamenti interdisciplinari con italiano, informatica, arte.

Classe: Seconda

Argomento curricolare:

(indicare l'argomento curricolare che si vuole affrontare con approccio flipped classroom, esempi: la struttura particellare della materia, , il Congresso di Vienna, le equazioni lineari, ecc.)

La storia del caffè e dei Caffè a Venezia.

La Sfida. Come si attiva l'interesse e la motivazione degli allievi:

(indicare come si intende stimolare l'interesse, la curiosità e coinvolgere gli allievi in modo da renderli parte attiva nella costruzione delle conoscenze indicate. Tipicamente ciò avviene lanciando una sfida che può consistere nel porre una domanda a cui rispondere, un problema da risolvere, una ricerca da effettuare, un caso da analizzare in modo coinvolgente e motivante.)

➤ FASE DI WARM-UP

Si attiva l'interesse e la motivazione degli allievi iniziando l'attività didattica con una fase di warm-up (riscaldamento del gruppo, ossia l'interazione in tempo reale e in modo interattivo degli alunni), invitando gli alunni a prestare attenzione a delle immagini loro mostrate, rispondendo ad alcune domande poste tramite l'applicazione Kahoot mediante proiettore o Lim, per approcciarsi all'argomento coinvolgendo direttamente gli alunni secondo le loro preconoscenze, tramite questionari di apertura, quiz, sondaggi, secondo quanto progettato in Dashboard dal docente, ad esempio tramite foglio di presentazione di Google, e questo per agevolare la partecipazione degli alunni e la loro relazione sociale, sviluppare maggiormente il senso di appartenenza al gruppo classe, migliorare l'inclusione e la condivisione.

I report immediati forniti dall'applicazione permettono una discussione e un confronto corale in tempo reale delle risposte fornite, analizzandone i dati statistici generati dall'applicazione, soffermandosi sulle esperienze dirette degli alunni per stimolare la partecipazione e la curiosità.

Si chiede agli alunni se sanno da dove origini il caffè, quando è stato importato in Italia, chi lo ha importato.

Si chiede poi se conoscono alcuni Caffè storici di Venezia.

Si chiede loro anche se per caso conoscono le torrefazioni che ci sono state e che ci sono tuttora nella città di Venezia.

Si perseguiranno obiettivi generali e specifici delle discipline (storia, italiano, informatica).

Si somministra da ultimo un questionario anonimo (sociogramma di Moreno) per rilevare le modalità comportamentali, tabellandone i risultati, al fine di organizzare gruppi di lavoro equilibrati.

Per casa visioneranno il video "Caffè storici italiani" e avranno ulteriore confronto in classe virtuale.

Si continuerà la discussione a scuola tramite formulazione di domande guida da parte dell'insegnante per far emergere dagli alunni le loro considerazioni e riconoscere insieme gli elementi che caratterizzano la cultura dell'epoca e le rilevanze storiche all'interno della storia del caffè e dei Caffè analizzati.

COMPETENZA CHIAVE:

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

COMPETENZE CULTURALI DI BASE per STORIA

- *Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi.*

- Individuare le trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia, nelle società.
- Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente e sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli.

COMPETENZA CHIAVE:

COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA

COMPETENZE CULTURALI DI BASE per ITALIANO:

- *Interazione comunicativa verbale in vari contesti.*
- *Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo.*
- *Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.*

COMPETENZA CHIAVE:

COMPETENZE DIGITALI

COMPETENZE CULTURALI DI BASE

- *Utilizzare i principali programmi applicativi per ricercare, selezionare, sintetizzare e rielaborare informazioni, per supportare il proprio lavoro e poterlo presentare.*

COMPETENZA CHIAVE:

IMPARARE A IMPARARE

- *Acquisire ed interpretare le informazioni.*
- *Individuare collegamenti e relazioni.*
- *Organizzare il proprio apprendimento.*

COMPETENZA CHIAVE:

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

- *Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri.*
- *Esprime le proprie personali opinioni e personalità.*

COMPETENZA CHIAVE:

SPIRITO DI INIZIATIVA E DI INTRAPRENDENZA

- *Assumere e portare a termine compiti e iniziative.*
- *Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.*
- *Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza.*
- *Adottare strategie di problem solving.*

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

SAPERE

- Conoscere l'evoluzione delle grandi esplorazioni geografiche del Cinquecento.
- Conoscere i nuovi orizzonti per il commercio europeo.
- Sapere che ruolo aveva la Serenissima nell'ambito dei traffici economici con l'Oriente.
- Conoscere la storia del caffè a Venezia e il ruolo dei caffè come luoghi pubblici.
- Conoscere i caffè storici e le torrefazioni di Venezia.
- Conoscere le caratteristiche organolettiche del caffè.

SAPER FARE

- Individuare gli elementi che storicamente hanno caratterizzato il commercio a Venezia.
- Riconoscere che lo scambio culturale con diversi paesi è fonte di arricchimento.
- Riconoscere l'importanza che i caffè hanno avuto a Venezia sia come attività commerciali che come luoghi di aggregazione sociale.
- Riconoscere come l'economia influenza le abitudini e l'organizzazione sociale.
- Saper trovare le informazioni necessarie sia da materiale cartaceo che informatico e saperne organizzare il contenuto in modo organico.
- Conoscere le conseguenze dell'abuso di caffè.

Lancio della Sfida. Quali attività si svolgono prima o in apertura della lezione:

(indicare se l'azione didattica proposta prevede attività preparatorie da svolgere prima della lezione d'aula. Ed esempio fruizione di risorse didattiche che costituiscano un quadro di riferimento, richiamino preconoscenze, attivino la curiosità oppure attività di verifica delle conoscenze già affrontate per mettere meglio a punto l'azione in classe. Indicare le risorse digitali eventualmente utilizzate quali LMS, video, presentazioni multimediali, testi...)

Prima di aprire i lavori il docente, in qualità di regista e mediatore dell'intervento didattico,

- organizza il lavoro e sceglie i link di siti che più ritiene idonei per il lavoro da coordinare.
- Stila poi in modo chiaro le attività con le quali saranno impegnati gli studenti e come dovranno affrontarle.
- Inoltre definisce ed esplicita i criteri di valutazione e invita gli alunni a riflettere sul loro operato, auto valutando l'attività svolta.
- Indica da ultimo chiaramente come sarà valutata l'attività, esplicitando le tabelle valutative con indicatori, descrittori e relativa scala di punteggi, evidenziando che si userà una valutazione autentica per verificare non solo ciò che gli alunni fanno, ma ciò che fanno fare con quanto appreso, quindi grande importanza avrà il prodotto finale, ponendo l'attenzione sulla riflessione, sulla comprensione e sulla crescita.

Dopo la fase di warm up, segue la

➤ **FASE DI INTRODUZIONE E ATTIVAZIONE**

Nella fase di introduzione il docente fornisce delle informazioni di base, esplicita il compito che alla fine del percorso gli alunni dovranno produrre e descrive come gli alunni dovranno procedere per portare a termine il lavoro di gruppo. Agli alunni saranno consegnati dei brani sulla storia del caffè e dei Caffè a Venezia e si attiverà la

➤ **FASE DI BRAINSTORMING E PRESA DI APPUNTI**, per produzione di mappe mentali e concettuali.

Con questa tecnica si incoraggia il pensiero creativo e la produzione di una moltitudine di idee sull'argomento proposto. Si inizierà con il far emergere tutte le idee possibili dal gruppo classe, per passare poi alla fase di analisi di tutte le idee emerse, valutandole nella loro interessezza, tenendo per buone quelle idee che sono attuabili per la costruzione del lavoro finale.

Agli alunni inoltre saranno consegnati dei link sull'argomento da visionare a casa e dovranno produrre piccole schede collegandosi anche alle attività svolte in classe.

Gli alunni si confronteranno nella classe virtuale su piattaforma Fidenia per continuare con la fase di Webquest tramite la quale organizzeranno la fase di ricerca ricavando le informazioni dai siti proposti dal docente.

Il docente dà indicazioni per come organizzare le informazioni (ad esempio uso di domande guida, produzione mappe, organizzazione in schemi e diagrammi, ecc.).

STRUMENTI e MATERIALI

Pc, cellulare/macchina fotografica/videocamera, Internet, Lim in aula, aula informatica con accesso alla rete e proiettore, libri di testo, fotocopie fornite dall'insegnante, video, immagini, vario materiale di cancelleria, varie applicazioni digitali: Kahoot, Internet, Google Drive, CMapCloud, PhotoStory3, Power Point, oppure Genially o Emaze per presentazioni dinamiche e con metafore, QuestBase.

Per la classe virtuale si userà la piattaforma Fidenia.

Tutti gli alunni avranno momenti di apprendimento individuale e di gruppo per studiare il materiale ed elaborarlo.

MATERIALE SELEZIONATO DALLA RETE

<http://www.caffe.it/storia/diffusione-del-caffe-in-italia-e-nel-mondo/>

Diffusione del caffè in Italia e nel mondo

<https://www.focus.it/cultura/storia/il-vino-darabia>

Il vino d'Arabia

<http://www.chococlub.com/caffe/storia.html>

La storia del caffè

http://www.storico.org/storia_societa/caffe.html

Storia del caffè

https://it.wikipedia.org/wiki/Storia_del_caff%C3%A8

Storia del caffè

<http://www.raixevenete.com/venezia-e-suoi-caffe/>

Venezia e i suoi caffè

<https://www.mangiarebenevenezia.it/news/caffe-venezia-storia-cultura-bevanda-simbolo-ditalianita/>

Caffè a Venezia: storia e cultura di una bevanda simbolo d'italianità

https://it.wikipedia.org/wiki/Caff%C3%A8_Florian

Caffè Florian

<https://shop.caffeflorian.com/libro-florian-venezia-1720-di-r-de-laroche>

"Florian, Venezia 1720"

<https://www.viaggiamo.it/caffe-storici-venezia/>

Cinque caffè storici di Venezia

<https://www.caffeflorian.com/it/venezia/caffe-florian-venezia-caffe-dal-1720.html>

Caffè Florian Venezia, il caffè dal 1720

<https://www.caffeflorian.com/it/heritage-2/dalla-venezia-trionfante-ad-oggi.html>

Dalla Venezia trionfante a oggi

<https://www.venetoinside.com/it/aneddoti-e-curiosita/post/sala-uomini-illustri-caffe-florian-venezia/>

La Sala degli uomini illustri nel Caffè Florian in Piazza San Marco a Venezia

https://it.wikipedia.org/wiki/Caff%C3%A8_Quadri

Caffè Quadri

<https://www.histouring.com/strutture/caff-quadri/>

Caffè Quadri - Storia

<https://www.lavena.it/carlo-lavena/>

Carlo Lavena

<https://www.lavena.it/il-caffe-di-wagner-dei-musicisti-e-dei-letterati-3/>

Caffè Lavena - Il caffè di Wagner, dei musicisti e dei letterati

https://it.wikipedia.org/wiki/Caff%C3%A8_Lavena

Caffè Lavena

<http://www.booktobook.it/libri-novita/caffe-letterari-italiani-storici/>

Caffè letterari in Italia: da Napoli a Venezia, 10 affascinanti mete da scoprire

<https://www.venetosecrets.com/insolito/caffe-girani-venezia/>

Antica torrefazione caffè Girani

<http://nuovavenezia.gelocal.it/venezia/cronaca/2018/03/15/news/la-signora-del-caffe-alla-bragora-il-centro-della-torrefazione-1.16595196>

La signora del caffè Alla Bragora il centro della torrefazione

<http://2night.it/2016/09/02/dove-bere-il-caffe-venezia-viaggiando-nel-tempo.html>

Dove bere il caffè a Venezia viaggiando nel tempo

<https://it.wikipedia.org/wiki/Fondaco>

Fondaco

https://it.wikipedia.org/wiki/Fondaco_dei_Tedeschi

Fondaco dei Tedeschi

https://it.wikipedia.org/wiki/Fondaco_dei_Turchi

Fondaco dei Turchi

VIDEO

<https://slideplayer.it/slide/197736/>

Caffè storici italiani

BIBLIOGRAFIA

Robert de Laroche: "Florian, Venezia 1720"

Gianni Berengo Gardin: Caffè Florian, volume fotografico – Marsilio Editore

Mark Smith, Caffè Florian, volume fotografico

G. Nissati (Giuseppe Tassinini): Aneddoti storici veneziani – Filippi Editore Venezia, IV edizione 2009

Carla Coco: Venezia quotidiana, una guida storica – Editori Laterza 2007

Mario Scaffidi Abate: I gloriosi Caffè storici d'Italia – Editore Meligrana, La Feltrinelli – ebook

Condurre la sfida. Quali attività si svolgono per rispondere alla sfida:

(indicare le metodologie didattiche che si intendono utilizzare in classe: lezione dialogata, lavoro di gruppo, apprendimento fra pari, studio individuale per consentire agli allievi di rispondere alla sfida proposta e costruire attivamente le conoscenze richieste, indicando anche diverse metodologie e più fasi successive.)

➤ FASE DI SVILUPPO E APPROFONDIMENTO DELL'ARGOMENTO

Per sviluppare l'argomento e per focalizzare l'attenzione sugli elementi basilari, si prosegue con:

- **attività di classe con approccio conversazionale**, secondo modello dialogico ed espressione di conoscenza divergente: l'insegnante favorisce la partecipazione autentica degli studenti e li legittima in un ruolo attivo di costruzione di conoscenze. Il discorso, pur procedendo verso obiettivi didattici ben definiti, si apre a una molteplicità di voci facilitando così il confronto di opinioni e lo sviluppo del pensiero critico.
- Si invitano poi gli alunni a **ricercare notizie e a chiedere informazioni** anche ai loro familiari o ad altri veneziani, sui Caffè della città, tramite **interviste** da montare poi in forma di storia, con adeguato supporto di immagini, usando l'applicazione Photo Story3 per un **Digitally Storytelling**.
- Raccolte le informazioni e individuati i luoghi ove sono i Caffè storicamente rilevanti, si costituiranno i **gruppi di lavoro**, tanti per quanti sono i Caffè individuati; ogni gruppo si recherà in un caffè per fare fotografie attuali di documentazione da confrontare con quelle di archivio reperibili in rete. Inoltre nei Caffè organizzeranno delle **interviste impossibili**, ove gli alunni impersoneranno i personaggi che loro stessi, d'intesa con l'insegnante, avranno individuato come rilevanti da un punto di vista storico e significativi per la città. Montaggio delle interviste.
- **Per casa gli alunni:**
visioneranno altro materiale fornito e si consulteranno in **classe virtuale** tramite **piattaforma Fidenia** e continueranno a lavorare sulla **mappa da condividere in Google Drive con CMapCloud** e da presentare alla classe.
- **Da ultimo i gruppi** metteranno insieme i materiali dei singoli gruppi per organizzare un'unica presentazione che sarà il risultato della loro capacità di elaborare autonomamente tutte le informazioni trovate.

➤ FASE DI PRODUZIONE ED ELABORAZIONE ATTIVA

- Si utilizzeranno **tecniche di apprendimento cooperativo** in quanto si garantisce la leadership distribuita, la eterogeneità dei componenti del gruppo (per età, sesso, competenze, estrazione sociale), l'interdipendenza positiva e l'acquisizione delle definite competenze sociali.
In particolare si utilizzerà il **metodo degli orientati**
(file:///C:/Users/Hp/Downloads/Metodo_degli_orientati.pdf)

SCANSIONE DEL LAVORO SECONDO COSTRUZIONE DI CONOSCENZA ED

ESPRESSIONE DI CONOSCENZA CONVERGENTE/DIVERGENTE

- In piccoli gruppi produzione di scheda di recensione sul video "Caffè storici italiani", corredata da riflessioni personali;
- in laboratorio informatico preparazione delle slides per presentare con la Lim le differenti recensioni ed attivare un confronto attivo;
- Role-playing per rappresentare i diversi personaggi storici individuati;
- sempre in cooperative learning impostazione di un'unica mappa concettuale di classe in versione digitale in laboratorio informatico (Cmap Cloud o simili con la supervisione degli insegnanti, che permettono la condivisione e quindi la co-costruzione della conoscenza);
- attività collaborativa extra-aula (studio collaborativo online) per completare la mappa a casa, gli alunni completeranno a casa, tramite condivisione nel Cloud, l'elaborazione della stessa secondo quanto condiviso in laboratorio informatico;
- in laboratorio informatico, in piccoli gruppi ricerca in rete di notizie e materiali utili per elaborare il compito di realtà ossia la presentazione finale;
- schede di riflessione per casa, al fine di riprendere le tematiche affrontate nella fase di sviluppo e approfondimento;
- attività in laboratorio informatico per elaborare il compito di realtà sulla tematica dei Caffè storici a Venezia e del caffè;
- presentazione finale del compito di realtà con PhotoStory3 o Genially o Emaze o video.

➤ FASE DI RISTRUTTURAZIONE COGNITIVA

- Brainstorming e riflessioni in gruppo;
- laboratorio di verifica in forma applicativa, tramite analisi dei materiali prodotti e dell'attività di role-playing e domande a cui rispondere secondo i principi e le nozioni apprese, cercando di collegare le nozioni al dato reale in circostanza.

L'ATTIVITÀ SI SVOLGE IN TRE SETTIMANE, PER SEI ORE A SETTIMANA

Prima settimana

Lezione 1 (2 ore): fase di warm up, poi brainstorming e lezione dialogata. Segue la visione del video e la ricerca di immagini.

Lezione 2 (2 ore): ricerca di notizie tramite interviste e letture in classe; brainstorming e produzione di mappa mentale e concettuale.

Lezione 3 (2 ore): montaggio video in forma di Digitally Storytelling con PhotoStory3.

Seconda settimana

Lezione 1 (2 ore): letture in classe del materiale fornito dall'insegnante sull'argomento e discussione.

Lezione 2 (2 ore): formazione dei gruppi (4 gruppi da 5 alunni ciascuno); uscita didattica per la fase esplorativa tramite fotografie e interviste impossibili da tenersi nei Caffè storici e torrefazioni. Produzione di mappe cognitive, una per gruppo. Role-playing.

Lezione 3 (2 ore): lavori in piccoli gruppi di apprendimento cooperativo (metodo degli orientati, dando importanza ai ruoli di ciascun membro all'interno dei sottogruppi: abilità sociali) su testi forniti dall'insegnante. Montaggio delle interviste impossibili con PhotoStory3.

Terza settimana

Lezione 1 (3 ore): Schede di riflessione per casa, al fine di riprendere le tematiche affrontate nell'intervallo tra un incontro e l'altro. Confronto in classe fra i quattro gruppi e produzione di mappa cognitiva di classe, da iniziare in classe e completare a casa tramite l'uso di CmapCloud.

Lezione 2 (3 ore): Presentazione finale digitale animata sugli aspetti salienti dell'argomento (con Genially o Emaze) per una valutazione autentica.

Somministrazione di un questionario di valutazione con QuestBase e riflessioni in gruppo, per una valutazione individuale degli apprendimenti.

APPROCCIO DIDATTICO

METODI

Warm-up, lezione partecipata, brainstorming, cooperative learning con gruppi eterogenei, role-playing, produzione di mappe, visione filmati e lettura brani.

MODELLI

Approccio conversazionale, secondo **Modello dialogico**: l'insegnante agevola la partecipazione autentica degli studenti e li riconosce in un ruolo attivo di costruzione di conoscenze. Il discorso, che comunque procede verso obiettivi didattici ben definiti, si apre alla molteplicità facilitando così il confronto di opinioni e lo sviluppo del pensiero critico.

Approccio orientato al processo e al contesto.

TECNICHE

Argomentazione e discussione; cooperazione, simulazione, produzione.

FORMAT

In aula

Approccio dialogico-conversazionale, per favorire la comunicazione come relazione sociale e per puntualizzare alcuni elementi della problematica in modo attivo.

Lezione meta cognitiva, dopo aver discusso in classe sugli elementi basilari e aver letto i materiali e ricercatene altri, gli alunni potranno riflettere su come la storia permea tutto il tessuto cittadino ed essere così consapevoli dell'importanza della memoria storica degli abitanti di un determinato luogo.

Approccio cooperativo, per favorire il confronto e la conoscenza divergente.

Approccio di simulazione, per un legame significativo con la realtà.

In laboratorio informatico, per produrre la presentazione digitale.

STRATEGIE

Diaologico-discorsive, collaborative, euristiche.

La modalità di attuazione dell'intervento didattico privilegia "il fare" come modalità di apprendimento, infatti, gli alunni saranno coinvolti con interviste, montaggi, role playing, simulazioni, improvvisazioni, apprendimento per scoperta, favorendo così la partecipazione attiva.

Gruppo dei pari: la peer education è un elemento di traino e di forte coesione fra gli alunni.

Visione video. I video scelti serviranno per mettere in evidenza le rilevanze storiche.

Il role-playing permetterà agli alunni di sperimentare alcuni ruoli di personaggi storici. Al termine dell'esperienza di role-playing gli alunni potranno esprimere la loro sensazione dopo essersi calati in altra epoca storica tramite i personaggi storici e riflettere da un punto di vista cognitivo relativamente al significato che tale esperienza ha avuto per loro (debriefing).

Laboratorio in situazione. Gli alunni dovranno analizzare situazioni concrete (ad esempio impersonare un mercante veneziano, ecc. e agire tramite **problem solving**. Gli alunni saranno guidati a riflettere sulla tematica storica tramite condivisione delle loro interviste e di tutto il materiale prodotto e tramite attività preordinate dagli insegnanti.

Chiusura della sfida. Quali attività di verifica degli apprendimenti concludono l'attività didattica: (indicare quali attività di sistematizzazione degli apprendimenti concludono l'attività, e quali metodologie e strumenti di valutazione formativa e sommativa si ritiene di dover attuare per verificare e consolidare gli apprendimenti e promuovere lo sviluppo di competenze. Tipicamente ciò avviene tramite metodi di valutazione autentica. Esplicitare le tipologie di prova.)

ATTIVITÀ DI VERIFICA DEGLI APPRENDIMENTI CON CUI GLI ALUNNI CONCLUDONO L'ATTIVITÀ DIDATTICA.

Gli alunni concluderanno l'attività con una presentazione digitale animata sugli aspetti salienti dell'argomento (con Genially o Emaze) (valutazione autentica per sviluppo competenze).

QUALI METODOLOGIE E STRUMENTI DI VALUTAZIONE FORMATIVA E SOMMATIVA SI ATTUA PER VERIFICARE E CONSOLIDARE GLI APPRENDIMENTI E PROMUOVERE LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE.

Questionario con QuestBase (valutazione degli apprendimenti).

Si produrranno inoltre differenti griglie per la valutazione delle competenze:

- rubrica analitica per valutare le cinque competenze chiave;
- rubrica olistica per valutare le competenze disciplinari di base;
- rubrica per la valutazione degli interventi in rete secondo due momenti:
 - 1°) per valutare gli apprendimenti delle attività previste on-line secondo analisi qualitativa-quantitativa;
 - 2°) per valutare il grado di partecipazione degli alunni in riferimento alle attività da svolgere in rete tramite confronto on-line, capacità cooperativa-collaborativa. In particolare si condurrà monitoraggio qualitativo (a cura dell'insegnante) e quantitativo (con strumenti di piattaforma) della partecipazione alle discussioni e dei rispettivi apporti alla costruzione del lavoro comune;
- lista di controllo della presentazione orale (per una autovalutazione).

TIPOLOGIE DI PROVA

Comprensione del testo prove strutturate e semistrustrate; prove di componimento; esercitazione orale.

Test di simulazione al pc; organizzazione e presentazione del lavoro prodotto in modo multimediale.

Ricerca in rete in linea con l'argomento assegnato e produzione testo significativo.

Monitoraggio in itinere ed osservazioni sistematiche.

Role-playing; produzione mappe; produzione multimediale.

Role-playing; produzione mappe; produzione multimediale.

RUBRICA VALUTATIVA DELLE COMPETENZE (cfr. pag. 9)
LISTA DI CONTROLLO DELLA PRESENTAZIONE ORALE (AUTOVALUTAZIONE)

ARGOMENTO	RICERCA DELLE INFORMAZIONI	ORGANIZZAZIONE DEL LAVORO	STRUMENTI DI PRESENTAZIONE	COLLABORAZIONE CON I COMPAGNI	MODALITÀ DI ESPORRE IN PUBBLICO
<input type="checkbox"/> Ho esposto chiaramente l'argomento	<input type="checkbox"/> Ho letto in classe i brani previsti	<input type="checkbox"/> Ho messo a fuoco i punti più importanti, creando mappe cognitive	<input type="checkbox"/> Ho usato fotografie, immagini della rete, per contestualizzare ed illustrare le informazioni	<input type="checkbox"/> Ho ascoltato il parere dei miei compagni	<input type="checkbox"/> Mi sono espresso chiaramente
<input type="checkbox"/> Ho usato un linguaggio comprensibile a tutti	<input type="checkbox"/> Ho visionato i link suggeriti dall'insegnante	<input type="checkbox"/> Ho seguito un ordine di presentazione temporale	<input type="checkbox"/> Ho usato applicazioni digitali animate per presentare il mio lavoro	<input type="checkbox"/> Ho collaborato in modo attivo	<input type="checkbox"/> Ho parlato stando in piedi
<input type="checkbox"/> Ho approfondito l'argomento	<input type="checkbox"/> Ho prestato attenzione al video visionato in classe	<input type="checkbox"/> Ho parlato di tutti i punti della mappa	<input type="checkbox"/> Ho usato mappe concettuali cartacee e digitali per sintetizzare il mio lavoro e per condividere con i miei compagni	<input type="checkbox"/> Ho animato la discussione di gruppo	<input type="checkbox"/> La mia voce era sicura e facile da ascoltare
<input type="checkbox"/> Ho affrontato l'argomento inquadrandolo in termini generali	<input type="checkbox"/> Ho consultato la bibliografia fornita	<input type="checkbox"/> Ho espresso il mio parere motivandolo		<input type="checkbox"/> Ho rispettato il ruolo assegnatomi in gruppo	<input type="checkbox"/> Ho usato in modo adeguato la comunicazione non verbale
<input type="checkbox"/> Ho espresso la mia opinione	<input type="checkbox"/> Ho condotto le interviste previste				<input type="checkbox"/> Ho guardato il pubblico mentre parlavo
<input type="checkbox"/> Ho svolto tutti gli step previsti per le verifiche	<input type="checkbox"/> Ho usato tabelle per organizzare le informazioni raccolte sui luoghi e i personaggi storici				<input type="checkbox"/> Ho parlato con la velocità giusta

In che modo l'approccio proposto differisce da quello tradizionale?

(indicare i vantaggi dell'approccio scelto rispetto all'approccio tradizionale e mettere in luce le differenze con particolare riferimento all'argomento curricolare scelto.)

L'approccio flipped, rispetto a quello tradizionale, permette agli alunni di essere massimamente attivi e co-costruttori di conoscenza, in quanto emerge anche l'individualità di ogni alunno visto che sarà libero di organizzare le conoscenze in base al proprio sentire e al taglio personale.

All'insegnante che parte dal formulare domande, invece che offrire pacchetti già confezionati di conoscenza trasmissiva, gli si prospetta la possibilità di avere un ruolo di regista per coordinare le risposte che via via sono date. Le stesse risposte saranno utili all'insegnante per riformulare la lezione in base a quello che veramente può servire all'alunno e che maggiormente colpisce la sua attenzione; il docente ha un ruolo di supporto e guida alla comprensione degli argomenti da far acquisire agli alunni.

L'esperienza dell'insegnante fa sì che lo stesso attinga dalle sue conoscenze e competenze in modo adeguato agli alunni che ha di fronte. Inoltre se gli alunni percepiscono che si lavora con loro, oltre all'imparare, svilupperanno maggiore coinvolgimento dell'intelligenza emotiva e quindi maggiore stabilità delle conoscenze.

Si crea un rapporto docente alunni dinamico, stimolante e che coinvolge tutta la classe e apre alla sperimentazione.

L'uso della tecnologia rende inoltre più efficace e coinvolgente l'attività didattica, ponendo gli alunni come protagonisti durante l'attività didattica, grazie all'uso di tutte le risorse disponibili in rete; inoltre la fruizione dei saperi avviene anche al di fuori della scuola secondo tempi e ritmi di ogni alunno, mentre tutta la parte di laboratorio, di esercitazione, di approfondimento e di riflessione avvengono a scuola con la costante supervisione dell'insegnante.

In sintesi:

nel lavoro tradizionale gli studenti non sono protagonisti e costruttori di conoscenza, in quanto i contenuti sono trasmessi dal docente e recepiti dagli alunni in un contesto poco adeso alla realtà, **mentre nell'approccio flipped** l'insegnante ha il ruolo di regista coinvolgendo gli alunni come costruttori di conoscenza per giungere al risultato finale programmato, favorendo un apprendimento significativo grazie all'aggancio con la realtà tramite i compiti di realtà.

Per quanto riguarda **la valutazione, nell'approccio tradizionale** la stessa ha come scopo la produzione di un voto o un giudizio, mentre **con l'approccio flipped** si valuta per competenze e la valutazione si basa su rubriche valutative condivise e sistemi di autovalutazione da parte degli alunni.

Rubrica valutativa

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA	
✓ Comunicare nella madrelingua	✓ Imparare a imparare
Comunicare in lingue straniere	✓ Competenze sociali e civiche
Competenza matematica e scientifica	✓ Spirito di iniziativa e imprenditorialità
✓ Competenza digitale	✓ Consapevolezza ed espressioni culturali

Saperi funzionali/ discipline	Evidenze/ obiettivi osservabili	Livelli	Descrizione livelli	Attività	Prove di verifica
Comunicare in italiano	Analizza testi di vario tipo; scrive correttamente testi di tipo informativo adeguati a situazioni, argomento, scopo e destinatario; espone in modo chiaro e con capacità di sintesi, cioè usa per l'analisi e la produzione.	1 - Iniziale	Solo alcune informazioni principali	Esporre oralmente il lavoro prodotto.	Comprensione del testo prove strutturate e semistrutturate; prove di componimento; esercitazione orale.
		2 - Base	solo informazioni principali		
		3 - Intermedio	tutte le informazioni principali		
		4 - Avanzato	tutte le informazioni		
		1	Elementari		
		2	essenziali		
		3	esaustivi		
		4	originali ed elaborati.		
Usare le tecnologie della comunicazione	Usa strumenti informatici e digitali	1 - Iniziale	A livello principiante se guidato	In base al compito proposto, selezionare e organizzare le informazioni.	Test di simulazione al pc; organizzazione e presentazione del lavoro
		2 - Base	a livello principiante		
		3 - Intermedio	a livello autonomo		
		4 - Avanzato	a livello esperto.		

	per reperire informazioni e produrre testi multimediali.	1 2 3 4 1 2 3 4	Alcune informazioni basilari informazioni basilari informazioni elaborate informazioni complesse. Elementari rispondenti alle richieste minime esaurienti ricchi e dettagliati, elaborati.	Creare presentazioni multimediali varie ed efficaci.	prodotto in modo multimediale.
Ricerca e aggregare le informazioni	Acquisire ed interpretare le informazioni; Individuare collegamenti e relazioni e organizzare il proprio lavoro.	1 - Iniziale 2 - Base 3 - Intermedio 4 - Avanzato 1 2 3 4	Solo se sollecitato con l'aiuto di modelli con perizia con consapevolezza. Solo se guidato in modo appena adeguato in modo efficace in modo efficiente.	Ricerca nuove informazioni; organizzare le informazioni cercate in modo coerente.	Ricerca in rete in linea con l'argomento assegnato e produzione testo significativo.
Rispettare le regole e collaborare	Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri; esprime le proprie personali opinioni e sensibilità.	1 - Iniziale 2 - Base 3 - Intermedio 4 - Avanzato 1 2 3 4	Solo se guidato più volte se ripreso e guidato con buon livello di autonomia in completa autonomia e a livello esperto. Solo se richiesto più volte se stimolato e guidato con buon livello di autonomia in completa autonomia e a livello esperto.	Proiezione di film tematici; giochi di ruolo in clima collaborativo, rilassante e accogliente; discussione con brain storming per far emergere idee dai membri del gruppo, analizzare le problematiche e per favorire il lavoro in team.	Monitoraggio in itinere ed osservazioni sistematiche.
Originalità e spirito di iniziativa	Assumere e portare a termine compiti e iniziative. Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.	1 - Iniziale 2 - Base 3 - Intermedio 4 - Avanzato 1 2 3 4	Non autonomo discontinuo frequente costante. Solo se richiesto più volte se stimolato e guidato con buon livello di autonomia in completa autonomia e a livello esperto.	Proiezione di video tematico e analisi testi; giochi di ruolo in clima collaborativo, rilassante e accogliente; discussione con brain storming per far emergere idee dai membri del gruppo, analizzare	Prove di verifica; role-playing; produzione mappe; produzione multimediale.

	Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza e adottare strategie di problem solving	1	In modo limitato	le problematiche e per favorire il lavoro in team.	
		2	accettabile		
		3	apprezzabile		
		4	elevato.		
Orientarsi nello spazio e nel tempo	Conosce aspetti e processi fondamentali della storia del territorio;	1 - Iniziale	solo se guidato	Proiezione di video tematico e analisi testi; giochi di ruolo in clima collaborativo, rilassante e accogliente; discussione con brain storming per far emergere idee dai membri del gruppo, analizzare le problematiche e per favorire il lavoro in team.	Prove di verifica; role-playing; produzione mappe; produzione multimediale.
		2 - Base	più volte se ripreso e guidato		
		3 - Intermedio	con buon livello di autonomia		
		4 – Avanzato	in completa autonomia e a livello esperto		
	Comprende testi storici per produrre informazioni storiche con fonti di vario genere.	1	solo se richiesto		
		2	più volte se stimolato e guidato		
		3	con buon livello di autonomia		
		4	in completa autonomia e a livello esperto		