



ATTIVITA' CONDIVISE NEL GRUPPO DI LAVORO ERASMUS+ KA1 "I.C.T"

Esercizio 1

UNA STORIA IMMAGINATA

Predisporre una serie di immagini eloquenti (almeno una dozzina) che illustrino un determinato argomento, sia esso storico teorico (la rivoluzione francese) sia esso tecnico pratico (le diverse fasi di lavorazioni di un modello).

Predisporre le immagini in punti diversi della classe in modo che tutti gli studenti possano vederle e, muovendosi per la classe, osservarli in dettaglio.

Dare istruzioni, in lingua inglese, a carattere descrittivo su ogni immagine chiedendo agli studenti di provare a descriverne il contenuto.

Nella seconda fase ogni gruppo di lavoro (3-4 componenti) deve provare ad immaginare come le immagini sono legate tra di loro creando una storia, possono anche mettere per iscritto le linee guida della loro storia.

Al termine del tempo concesso ogni squadra espone la propria storia.

Al termine dell'esposizione il docente racconta la storia corretta e decreta la squadra che più si è avvicinata a quella effettiva valutando gli studenti di conseguenza.

Esercizio 2

HIDDEN WORDS

Si predispongono una ventina di cartelli con parole chiave dell'argomento in oggetto, a turno ad ogni studente viene applicato un cartellino (in fronte o sulla schiena) rappresentante quella parola. Gli altri studenti, del gruppo o dell'intera classe se possibile, devono provare a descrivere quella parola per farla indovinare senza usare la parola stessa o dei sinonimi ma descrivendone unicamente il contesto.

L'ideale è predisporre un tempo limite per vedere quante più parole vengono indovinate nel minor tempo possibile.

Esercizio 3

WEB QUEST

Il funzionamento generale delle webquest è il seguente:

Le sei fasi della webquest:

Introduction: vengono fornite le informazioni di base, si introduce la situazione/argomento su cui lavorare e si propongono dei casi-simili, per rendere il compito più accattivante e motivare gli studenti ad intraprendere l'attività.

Task: ossia il compito da svolgere per gli studenti e gli strumenti a disposizione da utilizzare. In questo step bisogna spiegare con chiarezza cosa gli studenti devono fare/o produrre, anche attraverso un esempio di progetto svolto in modo da rendere più chiara la finalità del lavoro didattico.

Resources/information: informazioni da utilizzare nell'attività, per portare a termine il compito. In questa fase vengono approfondite le risorse assegnate per quel ruolo con



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Istituto di Istruzione Superiore "Leonardo da Vinci - Ripamonti"
via Belvedere, 18 - 22100 Como - tel. 031 520745
sito web: [http:// www.davinciripamonti.gov.it](http://www.davinciripamonti.gov.it)



navigazione su internet mediante link individuati dall'insegnante. Le risorse della rete possono essere uniche o diverse per ogni gruppo di lavoro secondo i ruoli assegnati e le finalità della ricerca. Esse possono inoltre essere totalmente preselezionate, come nella WebQuest tradizionale, oppure si può prevedere l'integrazione libera da parte dei ragazzi con la ricerca autonoma sulla rete. In questo modo il docente può lasciare spazio alle capacità personali di analisi, riflessione e classificazione delle informazioni da parte dell'alunno che va alla ricerca di nuove fonti, dal momento che la WebQuest è uno strumento didattico altamente personalizzabile. Talvolta è anche possibile servirsi di materiali cartacei quali fotocopie o libri, ma il loro uso deve essere ridotto al minimo per valorizzare lo strumento informatico e le sue potenzialità.

Process: il percorso che gli allievi devono compiere suddiviso a sua volta in diversi step. In questa fase, dopo un primo allineamento delle conoscenze che deve garantire un livello di partenza di conoscenze comune a tutta la classe, si passa all'assegnazione di ruoli, alla definizione del compito da assegnare ai singoli membri del gruppo, all'approfondimento delle risorse assegnate per quel ruolo con navigazione su internet su link individuati dall'insegnante. Per quanto concerne i compiti da assegnare, il punto di partenza è sempre un argomento/problema motivante e pienamente inserito nella programmazione curriculare, da risolvere attraverso una ricerca critica come forma di apprendimento e approfondimento. In questa fase è necessario descrivere in dettaglio le attività che gli studenti devono svolgere per portare a termine il compito, aiutandoli con ogni strumento possibile (domande a risposta multipla, domande a risposta aperta, griglie e tabelle da completare, mappe concettuali, scalette temporali, esercizi di completamento, timelines, diagrammi causa-effetto). Questi strumenti che costituiscono una guida, sono la "bussola", per non perdersi nel web e nel gran numero di informazioni a loro disposizione.

In questa sezione si procede attraverso il lavoro di gruppo (group work) durante il quale gli studenti devono rielaborare in maniera individuale, con senso critico e spirito di riflessione le informazioni raccolte, per rispondere al task dato dall'insegnante o alla domanda posta. Si chiede agli alunni di lavorare in gruppo, tutelando l'aspetto sociale dell'apprendimento (l'abilità di lavorare in gruppo è una delle abilità più richieste dalla nostra società) ed evitando il pericolo del rapporto di chiusura dell'alunno più timido e riservato che rimane isolato. Il gruppo dovrà essere funzionale perché ciascun membro ha la responsabilità del proprio ruolo e deve collaborare affinché vi sia un miglioramento delle proprie competenze e conoscenze e si arrivi all'assolvimento del task. Gli studenti acquisiscono così abilità di tipo relazionale, consapevolezza del funzionamento di situazioni sociali e delle strategie di lavoro collaborativo. Va anche ribadita l'importanza dello scambio e della condivisione delle informazioni, (exchanging and sharing the information) tra i componenti di ciascun gruppo che portano a discussioni aperte, scambio di informazioni, perché la finalità è quella di approfondire i contenuti, condividere le conoscenze e i procedimenti di analisi e classificazione per poi indirizzarsi ad elaborare una risposta finale.

Guidance: si tratta di una sezione creata dal docente a supporto del processo di apprendimento per aiutare gli studenti ad organizzare le informazioni acquisite sotto forma di domande guidate o per fornire indicazioni per completare griglie e tabelle, mappe concettuali, diagrammi, esercizi di completamento.

Evaluation e conclusion: E' un momento per far riflettere gli studenti sul percorso compiuto e sui contenuti appresi e per incoraggiarli a considerare la possibilità di trasferire l'esperienza ad altri contesti di apprendimento. Questa fase prevede una serie di griglie di valutazione del lavoro degli studenti dai criteri obiettivi, contenenti la lista degli indicatori e descrittori coerenti con le finalità prefissate e con valori assegnati divisi per gradi di raggiungimento dimostrato nella WebQuest. In realtà sarebbe meglio se il docente nella fase di avvio dell'attività didattica rendesse nota la griglia di valutazione finale, in modo da permettere allo studente di avere chiaro i risultati che si intendono raggiungere. Tale griglia potrebbe essere suddivisa in sezioni quali: analisi, sintesi, lavoro di gruppo, ruoli/competenze, uso del web, elaborazione prodotto, ecc. Si potrebbe anche discutere sui punti di forza e i punti di debolezza dei lavori svolti, per avviare una riflessione critica su come migliorare il processo di apprendimento. A conclusione della attività didattica e dunque della WebQuest, il docente dovrebbe incoraggiare gli studenti a prendere atto del percorso di apprendimento compiuto, dovrebbe sollecitare collegamenti con quanto studiato precedentemente o con altre problematiche didattiche simili e aiutarli a trasferire le competenze, conoscenze, e abilità acquisite ad altri argomenti di riflessione.

Questo esercizio, che si svolge necessariamente in aula predisposta ed informatizzata, ha moltissime variabili ed è sufficiente riferirsi alle istruzioni di ogni webquest scelta. Per maggiori informazioni riferirsi ai modelli proposti dai colleghi Antonio Porcelli e Salvatore Perciante, o al link seguente:

<http://webquest.org/>



Esercizio 4

WHO'S WHO...AND WHERE AND WHEN...

Predisposta la classe come spazio dinamico affrontare inizialmente una lezione aperta spiegando alcune nozioni di un tal argomento lasciando che i ragazzi intervengano con domande ed osservazioni.

Predisporre nella classe dai 20 ai 30 cartelli recanti parole chiave, date, nomi, componenti etc.

Posizionare tutta la classe sul fondo e iniziare a fare domande la cui risposta è compresa in uno dei cartelli esposti.

Appena uno studente crede di aver capito la risposta deve correre a toccare il cartello corrispondente, chi raggiunge al termine il maggior numero di cartelli corretti ottiene il punteggio (e quindi il voto) più alto.

Esercizio 5

KWL (Know, Want, Learn)

Predisporre una tabella in triplice colonna fotocopiata per studente o disegnata alla lavagna e dato un topic realizzare le tre fasi dell'esercizio che si realizzerà tramite dibattito.

Maggiori informazioni sono presenti ai seguenti link, che riporta anche alcuni esempi effettivi:

<http://mywaytoclil.blogspot.it/2016/12/kwl-chart.html>

<http://job.classworld.us/kwl-chart>

<https://www.slideshare.net/mc4pupils/kwl-activity>

Ultimo parametro condiviso, l'importanza di fornire agli studenti, attraverso le attività, le strutture linguistiche e grammaticali di cui hanno bisogno per PRODURRE (WRITING, SPEAKING) intorno all'argomento che stiamo trattando. I nostri alunni devono poter apprendere e, poi, usare: **termini-chiave, verbi-chiave, strutture grammaticali-chiave, strutture linguistiche-chiave.**