



Infanzia

Primaria

Secondaria
I grado

Secondaria
II grado



DIDATTICA A DISTANZA



Risorse, strumenti
e attività pratiche
dalla community
europea di docenti
eTwinning, per una
DaD efficace e
collaborativa



AGENZIA
NAZIONALE
INDIRE

INDIRE ISTITUTO
NAZIONALE
DOCUMENTAZIONE
INNOVAZIONE
RICERCA EDUCATIVA



Ministero dell'Istruzione



Editore: Unità nazionale eTwinning c/o Agenzia nazionale Erasmus+ Indire, via C. Lombroso 6/15, 50134 Firenze
<http://www.etwinning.it>

Pubblicazione a cura di: Lorenzo Mentuccia, Ufficio comunicazione Indire

Progetto grafico e impaginazione: Miriam Guerrini e Luca Librandi, Ufficio comunicazione Indire

Introduzione: Alexandra Tosi, Unità nazionale eTwinning Indire

Contenuti didattici: Aurora Provito, Graziella Filippone, Claudia Murelli, Tiziana Cippitelli, Valeria Giacomelli, Lucia Barbara, Simona Tacconi, Luciana Paglia, Natalina Caldini, Filomena Urciuoli, Marina Screpanti, A. R. Loddo, Roberta Caredda, Michela Pinna, Lia Molini, Alessandra Basso, Nicoletta Farina, Emanuela Boffa Ballaran, Sonia Lo Iodice, Elisabetta Scaglioni, Chiara Sabatini, Lorenzo Bordonaro, Agnese Bissoni, Carmela Pietrangelo, Annalisa Di Piero, Domenico Marino, Maria Teresa Rughi, Mariella Sorrentino, Antonella Novello, Il Telefono Azzurro Onlus

Si ringraziano per la collaborazione i docenti: Aurora Provito, Tiziana Cippitelli, Marina Screpanti, Loredana Messineo, Vincenzo Ruta, Chiara Sabatini, Piero Piasotti, Rosanna Viglietta, Annalisa Di Piero, Domenico Marino.

Firenze, Luglio 2020

Questa pubblicazione è stata realizzata con il contributo della Commissione europea e del Ministero dell'Istruzione e Ministero dell'Università e Ricerca. Il sostegno della Commissione europea per la realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del suo contenuto, che è frutto della sola opinione degli autori. La Commissione non è responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute. Il contenuto di questa pubblicazione può essere riprodotto per fini non commerciali, citando chiaramente la fonte.

ISBN: 978-88-99456-29-0

Indice

Introduzione	4
Cos'è eTwinning	5
Il Gruppo “SOS didattica a distanza”	5
Schede DaD:	
Scuola dell'Infanzia	7
Scuola Primaria	22
Scuola Secondaria di I Grado	43
Scuola Secondaria di II Grado	57

1. Introduzione

Parlare oggi di **didattica a distanza (DaD)** vuol dire soprattutto fare i conti con l'emergenza e, al di là del dibattito accademico, il significato e gli obiettivi che dobbiamo dare a Didattica a Distanza sono quelli contenuti nella nota del Ministero dell'Istruzione n. 388 del 17 marzo 2020, ovvero "Perseguire il compito sociale e formativo del *fare scuola*, ma *non a scuola* e l'obiettivo principale è quello di fare comunità e di "non interrompere il percorso di apprendimento degli alunni".

L'elemento fondante della didattica a distanza è quello dell'**interazione** tra docenti e alunni; attraverso questo scambio si darà un senso ai contenuti di cui gli alunni hanno fruito anche autonomamente (risorse disponibili su supporti diversi come video, audio, testo, e web).

Compito dell'insegnante è quello di creare situazioni di apprendimento "vive" nelle quali gli studenti possano lavorare autonomamente dalla propria abitazione attraverso l'uso delle tecnologie, ma sempre sotto la guida e lo stretto contatto col docente. Ed è proprio questo uno dei punti nodali della didattica a distanza, assieme alla tipologia di proposte didattiche che è ben lontano dall'essere mera trasmissione di materiali attraverso un registro elettronico.

Nella nota Ministero dell'Istruzione si legge: "Il collegamento diretto o indiretto, immediato o differito, attraverso videoconferenze, videolezioni, chat di gruppo; la trasmissione ragionata di materiali didattici, attraverso il caricamento degli stessi su piattaforme digitali e l'impiego dei registri di classe in tutte le loro funzioni di comunicazione e di supporto alla didattica, con successiva rielaborazione e discussione operata direttamente o indirettamente con il docente, l'interazione su sistemi e app interattive educative propriamente digitali: tutto ciò è didattica a distanza".

Nella nota si esplicitano anche le diverse declinazioni di didattica a distanza per i diversi livelli scolastici e si sottolinea la necessità che tutte le azioni che si intendono svolgere siano parte di una programmazione organica: "Il solo invio di materiali o la mera assegnazione di compiti, che non siano preceduti da una spiegazione relativa ai contenuti in argomento o che non prevedano un intervento successivo di chiarimento o restituzione da parte del docente, dovranno essere abbandonati, perché privi di elementi che possano sollecitare l'apprendimento".

Le proposte didattiche dovranno essere, come sempre, costruite su contenuti di qualità, tenendo conto delle conoscenze pregresse degli studenti e dovranno essere strutturate in modo rigoroso e preciso. Inoltre, è fondamentale che per ogni compito assegnato venga restituito un feedback sotto forma di suggerimento, apprezzamento, incoraggiamento. Solo se vengono rispettati questi criteri si potrà sostenere che la didattica a distanza può essere equivalente (integrata) a quella tradizionale.

Uno dei cardini di **eTwinning** è quello di favorire un apprendimento tra pari. Con questo spirito la community si è fin da subito attivata con l'obiettivo di facilitare il confronto tra i docenti e la condivisione di esperienze, strumenti e attività.

Per molti insegnanti, eTwinning è stata un'ancora di salvezza, soprattutto nella prima fase di riorganizzazione delle scuole, quando ancora non erano chiare le indicazioni ministeriali e le direttive del sistema scolastico. Nelle classi in cui gli alunni erano abituati a lavorare in remoto e collaborare a distanza tramite la piattaforma eTwinning, i docenti sono riusciti fin da subito a mantenere una certa **continuità didattica**, nonostante il lockdown. Alcuni docenti hanno approfittato dell'area di lavoro TwinSpace per usarla come classe virtuale con i propri alunni, anche al di là dell'originaria finalità del progetto collaborativo con il partner. Altri hanno rimodulato e riprogettato insieme ai partner il progetto per adattare le attività al nuovo contesto e condividere così la difficile situazione con scuole di tutta Europa. Altri infine hanno dato vita a nuovi progetti nati per far fronte a questo specifico periodo di difficoltà.

La condivisione nel Gruppo di queste esperienze è stata molto apprezzata dalla community – e anche dalla stampa nazionale – ed ha aiutato altri docenti a comprendere maggiormente le potenzialità di eTwinning.

Alexandra Tosi, Unità nazionale eTwinning Indire

2. Cos'è eTwinning

eTwinning è la più grande **community europea** di insegnanti attivi in **progetti collaborativi** tra scuole.

Nata nel 2005 su iniziativa della Commissione europea e attualmente tra le azioni del **Programma Erasmus+ 2014-2020**, eTwinning si realizza attraverso una piattaforma informatica che coinvolge i docenti facendoli conoscere e collaborare in modo semplice, veloce e sicuro, sfruttando le potenzialità del web per favorire un'apertura alla dimensione comunitaria dell'istruzione e la creazione di un sentimento di cittadinanza europea condiviso nelle nuove generazioni.

L'azione è il tramite per aprirsi ad una nuova didattica basata sulla progettualità, lo scambio e la collaborazione, in un contesto multiculturale e con numerose opportunità di formazione e riconoscimento di livello internazionale.

A livello europeo sono iscritti a eTwinning più di **800.000 insegnanti**, di cui circa **80.000 in Italia**.

Possono registrarsi a eTwinning docenti (inclusi quelli che operano per lo più all'interno dei laboratori in compresenza con il docente curricolare o in autonomia, e gli educatori dei convitti nazionali), dirigenti scolastici e altro personale (bibliotecari o assistenti di lingua, ad esclusione del personale amministrativo e degli assistenti tecnici-ATA) in servizio presso istituti scolastici di ogni ordine e grado, pubblici o paritari. Sono autorizzati a iscriversi anche docenti in servizio presso Centri di Formazione Professionale (CFP) che prevedono corsi della durata di almeno 3 anni aperti a discenti in obbligo scolastico.

Dal 2009 è attiva in Italia una rete di **Referenti e Ambasciatori eTwinning** composta da oltre 180 docenti esperti nei gemellaggi elettronici, selezionati a livello nazionale per supportare l'Unità nazionale in accordo con gli Uffici Scolastici Regionali per attività di formazione, promozione della community e orientamento ai nuovi iscritti a livello locale.

Gli Ambasciatori nazionali sono parte di una rete europea attiva per la promozione di eTwinning ed il supporto agli utenti nei vari Paesi, fornendo supporto alla community come moderatori o formatori nei diversi ambienti online o la partecipazione ad eventi internazionali.

Per maggiori informazioni: <http://www.etwinning.it>

3. Il Gruppo "SOS didattica a distanza"

Il 5 marzo 2020 arriva l'annuncio della sospensione delle attività di insegnamento in presenza nelle scuole, con la possibilità di attivare forme di didattica a distanza. Dal 10 marzo l'Italia è in lockdown, tutti i lavoratori a casa salvo i servizi essenziali. Con la nota ministeriale 388 del 17 marzo arrivano le prime indicazioni operative per la didattica a distanza, e in aprile diventa progressivamente evidente che le scuole non riapriranno più quest'anno: la didattica a distanza diventa obbligatoria in quanto unico modo per completare l'anno scolastico.

eTwinning è prima di tutto una rete di persone desiderose di condividere e apprendere le une dalle altre. Al suo interno si trovano tanti docenti all'avanguardia, motivati e abituati ad applicare pratiche innovative alla propria didattica e a confrontarle e rielaborarle con i colleghi di tutta Europa, ma anche docenti forse meno innovatori, che a loro volta, mettono in condivisione le proprie competenze.

È in questo contesto che, il 18 marzo, apre i battenti il **Gruppo eTwinning "SOS didattica a distanza"**, grazie al lavoro intenso da parte di alcuni docenti esperti della piattaforma, coordinati dall'Unità nazionale eTwinning Indire. L'obiettivo primario è stato quello di **affrontare insieme le difficoltà**, senza offrire soluzioni magiche ma condividendo le esperienze e il know how di ciascuno.

Ad oggi il Gruppo riunisce circa **1.400 docenti** di scuole italiane di ogni ordine e grado, dalla scuola dell'infanzia alla scuola superiore di secondo grado, e rappresenta probabilmente uno dei primi e più grandi gruppi online nazionali attivo per fornire supporto e orientamento sulla didattica ai tempi del Coronavirus.



Erasmus+

AGENZIA
NAZIONALE
INDIRE

IND
IRE

ISTITUTO
NAZIONALE
DOCUMENTAZIONE
INNOVAZIONE
RICERCA EDUCATIVA



Ministero dell'Istruzione

Struttura, contenuti e attività

Il Gruppo è stato suddiviso in **4 macro-aree**, una per livello scolastico: Scuola dell'Infanzia, Primaria, Secondaria di I Grado e Secondaria di II Grado. Ciascuna con suggerimenti, link, tools e risorse didattiche per la DaD e moderata su base volontaria da 2 o 3 Ambasciatori eTwinning o docenti esperti che insegnano in quel livello scolastico.

Di particolare interesse la sezione **"Proposte di attività per la DaD"**, dove non solo i moderatori e gli Ambasciatori eTwinning, ma tutti i docenti coinvolti hanno condiviso, secondo uno schema comune, delle piccole attività da svolgere a distanza con i propri alunni. Come vedremo nei successivi capitoli, si tratta di veri e propri kit pronti all'uso, ideati e spiegati da docenti per altri docenti, con un taglio molto pratico e facilmente adattabile ad ogni contesto scolastico.

Un'altra sezione molto importante è quella dei **Forum**, dove i docenti possono raccontare e confrontare le proprie esperienze e discutere di problemi comuni.

Un altro punto di forza del Gruppo è rappresentato dagli **Eventi Live** che si svolgono al suo interno. All'inizio la programmazione prevedeva più di un incontro al giorno, poi il numero è diminuito a 2 o 3 eventi alla settimana, anche per non gravare troppo sugli insegnanti. Si tratta di incontri in cui ambasciatori eTwinning o docenti del Gruppo decidono di condividere con tutti una propria pratica.

Dal giorno di apertura il Gruppo ha visto l'organizzazione di circa **60 eventi**, per un totale di oltre **1200 partecipanti**, incluso lo "Sportello Amico eTwinning", gestito da uno dei moderatori: un appuntamento settimanale dove chiunque lo desideri può incontrarsi e parlare con un docente esperto per ricevere consiglio e supporto sulla propria pratica didattica. Il gruppo dei moderatori ha deciso di rendere pubbliche le pagine contenenti le **registrazioni degli eventi** e quelle con le proposte didattiche DaD che sono riportate nei prossimi capitoli di questo volume, in modo che anche chi non è registrato in eTwinning possa beneficiarne.

Sviluppi futuri del Gruppo

L'esperienza del Gruppo continuerà fino alla fine del 2020 e oltre, considerando la probabilità abbastanza fondata che il sistema scolastico possa decidere mantenere una componente di DaD nel prossimo futuro. Il supporto della community sarà probabilmente ancora molto importante.

In una comunità così grande come eTwinning, le cui potenzialità in termini di apprendimento tra pari, scambio di pratiche e collaborazione a distanza sono amplificate dagli strumenti che la piattaforma mette a disposizione, la diversità delle esperienze e dei contesti, la complementarità delle competenze e dei know how, la comunanza di interessi, le affinità professionali, intrecciano una fitta rete di relazioni interpersonali che forniscono sostegno e supporto e innescano un processo virtuoso di crescita e miglioramento.

Come Unità nazionale eTwinning Indire, ringraziamo di cuore i docenti, gli Ambasciatori e i Referenti regionali eTwinning che a titolo volontario hanno dato vita e anima al Gruppo:

- **Scuola dell'Infanzia:** Aurora Provito e Tiziana Cippitelli
- **Scuola Primaria:** Marina Screpanti, Loredana Messineo e Vincenzo Ruta
- **Scuola Secondaria di I grado:** Chiara Sabatini, Piero Piasotti e Rosanna Viglietta
- **Scuola Secondaria di II grado:** Annalisa Di Pierro e Domenico Marino

Sei già iscritto a eTwinning?

Accedi adesso al Gruppo "SOS didattica a distanza":

<https://groups.etwinning.net/112169/home>

Infanzia





Scuola dell'Infanzia

Autori



Tiziana Cippitelli, Docente eTwinning ICS "D. Alighieri" di Opera (MI)



Aurora Provito, Docente eTwinning III CDS "L. Pirandello" di Bagheria (PA)

Didattica a distanza e scuola dell'infanzia, come fare?

Facciamo chiarezza, l'espressione "didattica a distanza" non dovrebbe far parte del vocabolario della scuola dell'infanzia; sarebbe preferibile utilizzare un termine più appropriato per questa fascia d'età, come ad esempio: "la tecnologia amica dei bambini". È giusto che la scuola, come comunità, debba continuare nonostante le emergenze e le eventuali chiusure (come avvenuto nel corso della pandemia Covid_19), insieme ai bambini, i loro genitori ed i loro insegnanti. Il nostro compito di docenti è quello di continuare a mantenere viva questa comunità, anche in periodi di emergenza, per non creare fratture nella vita dei più piccoli, che ancora non hanno gli strumenti per fronteggiare cambiamenti radicali nelle abitudini, quotidiane.

Come fare? Ci vengono in soccorso le piattaforme della didattica a distanza, le varie app, i siti dedicati all'infanzia, alla cultura. Quindi i device, presenti nelle case di ogni bambino come smartphone, tablet e computer, possono avere ora un valore educativo; possono essere usati insieme ai genitori per ricostruire quel legame che il covid_19 ha rotto improvvisamente senza se e senza ma.

La finalità per gli educatori della scuola dell'infanzia non è solo svolgere attività per il raggiungimento di traguardi formativi legati ai diversi campi dell'infanzia, ma riallacciare i percorsi di crescita e apprendimento interrotti, per far capire ai bambini le nuove regole, i nuovi contesti di didattica ed i nuovi comportamenti che riguardano la gestione dell'emergenza, per riprendere il cammino dove lo abbiamo lasciato.

Quali percorsi attivare per riallacciare i rapporti, per non perdersi di vista, per tornare a scuola? Come possiamo adattare piattaforme, nate per la didattica a distanza, per un uso idoneo all'infanzia? E quali link utili per continuare ad offrire strumenti per lo sviluppo di competenze, per creare occasioni di gioco a distanza?

Questo percorso gli insegnanti lo devono fare insieme, confrontandosi e condividendo idee, proposte, dubbi e riflessioni.



“GIOCHIAMO CON LE FORME GEOMETRICHE”

Autore: Aurora Provito, Direzione Didattica III Circolo “L. Pirandello” di Bagheria (PA)

Breve descrizione: giocare con le forme geometriche si può fare anche a casa. Si invitano i bambini ad una “caccia al tesoro” di oggetti con varie forme e si gioca con queste. E’ un’attività che coinvolge tutti i campi di esperienza.

Fascia d’età: 3 anni

Livello di difficoltà: intermedio

Durata: 2 ore

Strumenti TIC: tablet, pc o smartphone

Obiettivi didattici:

- Distinguere le principali figure geometriche piane (quadrato, triangolo, rettangolo e cerchio)
- Utilizzare le forme geometriche per realizzare soggetti reali e di fantasia

Procedura:

Fase 1

L’insegnante registra un semplice video mentre recita la filastrocca delle forme geometriche facendosi aiutare da un’immagine relativa e lo carica sul Padlet della propria sezione;

Fase 2

Invita i bambini a ripetere la poesia mentre guardano il video;

Fase 3

Mamme e bimbi sono invitati ad una caccia al tesoro: cercare in casa degli oggetti di diversa forma (quadrato, triangolo, rettangolo e cerchio);

Fase 4

I bambini tracciano con una matita, su un foglio bianco, il contorno dei vari oggetti e colorano le forme ottenute, possono liberamente creare anche soggetti reali o di fantasia;

Fase 5

L’insegnante invita i bambini a giocare al memory game delle forme utilizzando un dispositivo a loro scelta e il link del memory game che trovano sul Padlet della sezione;

Fase 6

I genitori caricano la foto dell’attività svolta sul Padlet.

Risultati:

I bambini hanno avuto modo di imparare una poesia, motivati dal fatto che è la loro maestra a ripeterla. Hanno scoperto che gli oggetti presenti nelle loro case sono composti da varie forme geometriche. Hanno imparato giocando e si sono divertiti (insieme alle loro mamme).

Link utili:

Memory game <https://learningapps.org/display?v=pug6dh1fn20>

Padlet <https://Padlet.com/auroraprovito/tvqtjfh8yrs>



CHE SETE! (Le foglie di Febo)

Autore: Graziella Filippone, 2°ICS Corbino di Augusta (SR)

Breve descrizione: video-attività sull'arrivo della primavera: Racconto di una storia e proposte operative.

Fascia d'età: 4 anni – organizzazione di due sezioni con un team di 4 docenti che operano su tutti i bambini in piccoli gruppi e laboratori. Le attività a distanza vengono programmate e organizzate nel team delle docenti, concordando contenuti, tempi, modalità

Livello di difficoltà: medio

Durata: 3 giorni

Strumenti TIC: pc, tablet, Padlet, Screencast-o-matic, LearningApps

Obiettivi didattici:

Cogliere il cambiamento stagionale della primavera/ ricostruire le fasi della storia/ Acquisire il concetto di 'insieme'/Saper mettere in relazione quantità-simbolo numerico.

Procedura e link utili:

Per lo svolgimento delle attività la collaborazione dei genitori è fondamentale e loro hanno risposto con entusiasmo alle nostre proposte. Abbiamo condiviso un Padlet per la condivisione delle proposte operative e anche per avere il feedback dello svolgimento delle attività: i genitori caricano i materiali nel formato che preferiscono (audio, video, immagini). Le istruzioni vengono condivise su un gruppo privato Facebook amministrato dalle docenti e con il tramite delle rappresentati di sezione.

Primo giorno:

- Invio del link al video con il racconto 'Che sete': la definisco una 'video-attività' quindi la svolgo 'come se' fossimo a scuola e al termine lascio le domande-stimolo per la rielaborazione della storia. <https://youtu.be/MK9wsVTunP8>
- A supporto della riflessione sulla storia invio una LearningApp sulla costruzione in sequenze e completamento verbale della storia. <https://learningapps.org/watch?v=pqs9bvp5320>

Secondo giorno:

- Invio del link alla video-attività: Le foglie di Febo. <https://youtu.be/BkhgpAzqk2Q>
- Propongo una scheda operativa che illustro ai bambini 'come se' fossimo a scuola, proponendo esempi di realizzazione e legando la scheda agli elementi descritti nella storia 'Che sete'. La scheda propone l'approccio al concetto di insieme, la quantificazione delle foglie da disegnare sui rami, la relazione col simbolo numerico e trasversalmente la conoscenza della parti dell'albero.

Terzo giorno:

Consolidamento e/o completamento delle attività proposte con momenti di confronto tra genitori e insegnanti, per avere adeguati tempi di svolgimento e caricamento sul Padlet.

I materiali caricati sul Padlet ci consentono di:

- Mantenere il più possibile le relazioni, l'unità del gruppo di bambini, il 'sentirsi insieme' attraverso il confronto, la condivisione, il vedersi su uno strumento unico;
- Verificare lo svolgimento delle attività e il livello di partecipazione, anche se certamente in modo molto parziale.

Risultati:

I bambini hanno avuto modo di imparare una poesia, motivati dal fatto che è la loro maestra a ripeterla. Hanno scoperto che gli oggetti presenti nelle loro case sono composti da varie forme geometriche. Hanno imparato giocando e si sono divertiti insieme alle loro mamme.



#distantimavicini nella pratica dello YOGA

Autori: Claudia Murelli e colleghe Tiziana Cippitelli, Valeria Giacomelli, Lucia Barbara, ICS Opera, Scuola dell'Infanzia di Noverasco (MI)

Breve descrizione: attivare, rivivere, risvegliare l'energia dello yoga, in uno spazio di benessere positivo per bambini e adulti che entrano in uno stato di calma e connessione consapevole con l'amico/a e le insegnante. Perché? Perché lo YOGA coglie la bellezza di stare insieme, di ritrovare nei gesti, nelle azioni delle asane il ricordo della scuola che continua, in un equilibrio di fiducia, attraverso dei volti che si incontrano sul web.

Fascia d'età: infanzia

Livello di difficoltà: la pratica dello YOGA apporta benefici in tutti i bambini ed è inclusiva

Durata: 30 minuti, 1 g alla settimana

Strumenti TIC: tablet, PC, smartphone

Obiettivi didattici:

Equilibrio e consapevolezza del proprio corpo, senso di calma e di relax, ascolto e concentrazione, consapevolezza del respiro, emozioni.

Procedura:

Per lo svolgimento delle attività la collaborazione dei genitori è fondamentale e loro hanno risposto con entusiasmo alle yoga una pratica a sostegno del benessere psicofisico dei bambini

L'utilizzo di *Office365 Education* ha permesso ai docente team di condividere e comunicare con i bambini e le famiglie, attraverso una piattaforma, videolezioni da remoto (misto) accedendo al virtual Classroom con cadenza settimanale di 1g per 30 minuti.

La condivisione del materiale (PowerPoint) e l'invito alla pratica dello Yoga, all'incontro calendarizzato, sono dei rituali attesi dai bambini. La relazione tra docenti e bambini si mantiene attraverso gli sguardi, i saluti, i pensieri espressi durante la partecipazione... che diventano emozionali.

Arrivare nelle case dei bambini, vederli praticare YOGA con i genitori in modo sincrono è la positività della didattica a distanza. La pratica dello yoga alterna la fase espositiva con l'azione delle asane da riprodurre nei movimenti.

I movimenti sono in sequenza e sincronizzati dalla respirazione.

I bambini seguono le indicazioni del docente in silenzio, l'audio, viene riattivato solo al termine della pratica.

Raccontare una storia presentando delle posizioni di asane è un conforto, in un momento delicato della nostra vita, perché ricrea una routine legata al percorso condotto a scuola.

Il suono dei cembali o della campana tibetana stimola l'ascolto e il rilassamento.

Ogni lezione viene strutturata in modo diverso con l'ausilio del mondo yogico e del mindfulness incanalando le energie nei sensi, nella mente, nel cuore, nelle emozioni.

Si propone lo yoga come un gioco:

- Sane posizioni;
- Esercizio con il respiro;
- Rilassamento;
- Visualizzazioni guidate.

La trasmissione della pratica avviene in un clima di rispetto e di consapevolezza della relazione instaurata nel virtuale a distanza. Le musiche sono coinvolgenti per la pratica dello yoga facilitano l'immersione nell'azione delle asane. La piattaforma prevede una collaborazione con la famiglia di un ritorno piacevole di alcune posizioni fatte dai e con i bambini.

Risultati:

- Mantenere attiva la relazione con i bambini;
- Incrementare la flessibilità e il senso di calma.

Suggerimenti:

Avvicinarsi alla pratica dello yoga per mantenere equilibrio e fiducia in sé stessi, in questo momento di grande difficoltà, liberando la mente #distantimavicini nelle relazioni.

Link utili:

<https://bit.ly/37RifjQ>

<https://vimeo.com/254984291> asane -posizioni



Festeggiare si può...

Autore: Tiziana Cippitelli, scuola "F.lli Cervi" di Noversasco di Opera (MI)

Breve descrizione: nella didattica a distanza si può creare piccoli eventi per celebrare alcuni appuntamenti del calendario (festa del papà, della mamma, Pasqua ecc) utilizzando la video conferenza della piattaforma didattica. I bambini ed i genitori collegati con l'insegnante fanno una torta dolce o salata per festeggiare l'evento. Preferibilmente l'evento dovrebbe essere sincrono perché più partecipato ma si può anche utilizzare l'attività in asincrono con un video. Una volta sfornata la torta si può fotografarla e condividere le foto con la classe.

Fascia d'età: dai tre ai sei anni

Livello di difficoltà: semplice

Durata: 1 ora

Strumenti TIC: tablet, smartphone o pc, piattaforma per la didattica online come Office365, Google Suite o un semplice Padlet

Obiettivi didattici:

Campo d'esperienza il sé e l'altro. Sviluppare il senso dell'identità personale, sviluppare le autonomie, sviluppare la storia personale e familiare, sviluppare il senso di appartenenza, fare festa per ricordare.

Procedura:

Fase 1:

L'insegnante posta un messaggio nella bacheca (piattaforma o Padlet) ricordando che tale giorno si farà.....alle ore..... e l'elenco degli ingredienti e degli strumenti necessari;

Fase 2

Si avvia la video conferenza, si parla dell'evento, si disabilita il microfono ai genitori/bambini collegati e si procede alla realizzazione della torta. Bisogna fermarsi ogni tanto per controllare se tutti stanno svolgendo le stesse fasi;

Fase3:

Terminata la preparazione della torta, si chiede ai bambini (attivando il microfono) di fare considerazioni o porre domande. I genitori insieme ai bambini informeranno la torta;

Fase 4:

I bambini condivideranno nel Padlet o nella piattaforma la foto o il video della torta realizzata in famiglia e/o la festa che hanno organizzato per festeggiare la persona o l'evento.

Risultati:

In questa attività i risultati sono tangibili: la torta. Altro risultato non meno importante è dare la sensazione ai bambini della continuità; fare una torta insieme ai loro amici crea un clima di benessere e di tranquillità perché nonostante la lontananza determinati appuntamenti o ricorrenze possono ancora essere vissute.

Suggerimenti:

Questa attività è indicata anche per i bambini BES, l'insegnante di sostegno crea i sussidi adeguati con la Comunicazione Aumentativa Alternativa (CAA). Durante l'attività vengono fatti vedere i cartellini della comunicazione. Alla fine il bambino con bisogni speciali può ricostruire tutti i passaggi.

Curiosità:

Commenti dei bambini postati sul Padlet: "Grazie Maestra Lucia e maestro Claudio di averci insegnato questa ricetta. Al nostro papà è piaciuta tanto la torta. Michele e Martina ed Elena".



“Raccontami una storia” letture ed inclusione nella didattica a distanza

Autori: Valeria Giacomelli e Lucia Barbara, ICS Opera, scuola dell’Infanzia Noverasco (MI)

Breve descrizione: la lettura di storie è una delle proposte più praticate dalle scuole che muovono i primi passi nell’ esperienza della didattica a distanza. Il nostro intervento si pone l’obiettivo di rendere fruibile e comprensibile il racconto a tutti gli alunni attraverso l’utilizzo di immagini che accompagnano la lettura, predisponendo un libro virtuale (Power Point, Sway, Book Creator) che sostituisce e integra il libro reale. Il testo viene tradotto in simboli della CAA (Comunicazione Aumentativa Alternativa) utilizzati a sostegno della comunicazione e della decodifica linguistica per gli alunni DVA, introdotti a scuola nella pratica educativa quotidiana per tutti gli alunni. Le immagini con testo in CAA sono caricati nei materiali nella piattaforma d’Istituto messi a disposizione delle famiglie. La lettura della storia può essere accompagnata dall’uso della LISS (Lingua internazionale dei Segni) relativa ad alcune parole-chiave.

Fascia d’età: dai 3 ai 6 anni

Livello di difficoltà: la presenza di una pluralità di linguaggi (iconico, simbolico, gestuale) rende l’attività inclusiva e flessibile

Durata: 30 - 40 minuti una volta alla settimana nell’attività di gruppo. Individualmente l’alunno DVA con l’insegnante di sostegno in tempi stabiliti e concordati con le famiglie.

Strumenti TIC: tablet, smartphone o pc, piattaforma per la didattica online (Il nostro Istituto ha optato per Office365).

Obiettivi didattici:

- Ascolto e concentrazione
- Fare gruppo ascoltando una storia insieme;
- Mantenere il più possibile le relazioni;
- Catalizzare ed esprimere stati d’animo: paura, gioia, tristezza...;
- Integrare la lettura alle proposte della settimana;
- Valorizzare e consolidare la buona prassi della lettura anche se in una dimensione di “distanza”.

Procedura:

Fase 1:

Il libro viene presentato ai bambini, cioè viene mostrato a video il libro autentico facendo riferimenti a situazioni , storie, personaggi, già noti che riportano al gruppo, se possibile, un feedback del “prima” del Covid 19;

Fase 2:

nizia la lettura. con le immagini del libro riprodotte attraverso una presentazione preparata dai docenti. A conclusione della lettura attraverso domande , con il ricorso alle immagini stesse, ad oggetti , integrati dai simboli della CAA, si ripercorrono con i bambini gli elementi chiave del racconto(luoghi- ambienti- personaggi- inizio- finale ...)

Fase 3:

Conclusione con un gioco da fare insieme, o con la richiesta di un disegno o di un elaborato dei bambini .Lontano dall’obbligo di un compito questa richiesta, alla quale i bambini possono aderire o non aderire liberamente, ha il senso di rafforzare il dialogo a distanza e di rinnovare l’appuntamento al prossimo incontro settimanale.

Gli alunni DVA con i genitori possono seguire la lettura integrando il racconto dell’insegnante “in remoto” con i simboli CAA. Con l’insegnante di sostegno in attività individuale il bambino può seguire un’attività ulteriore di rinforzo e approfondimento in relazione al PEI.

Risultati:

- Mantenere attiva la relazione con i bambini;
- Conservare le buone prassi che caratterizzano la nostra pratica quotidiana a scuola (come la lettura insieme, adulto-bambini);
- Dedicare uno spazio alla fantasia e al fantastico;
- Includere attraverso differenti canali comunicativi;
- Integrare percorsi di lettura alle proposte di attività giornaliera.

Suggerimenti:

“Il libro è una delle possibilità di felicità “ (Jorge Luis Borges).

Crediamo che la lettura, soprattutto oggi , debba essere un momento di serenità, fantasia e gioco condiviso per i bambini, le loro famiglie e gli insegnanti, per continuare a mettere al primo posto le relazioni anche nell'emergenza.

Link utili:

“Quadri ad un'esposizione” - Esperienze di didattica a distanza

<https://drive.google.com/file/d/1m9IEfCSpKPGFzW9XEsNZx6f6uxPdodh/view?usp=sharing>

Storia “Come Kandinsky ritornò a casa”

https://drive.google.com/file/d/1YdjdDqMfkQJVMV0wZasJn_QOExBaQ5vw/view?usp=sharing

Storia “Come Kandinsky ritornò a casa” in CAA

<https://drive.google.com/file/d/1tRBFWSgYtYWhcsJ8J8ExlClxWxCri7V1/view?usp=sharing>

Storia “Il mostro che si sentiva solo”

https://drive.google.com/file/d/101_mn4RDRsX-7gCC_IAvhT4tEaUrPBxl/view?usp=sharing

Storia “Il mostro che si sentiva solo” in CAA

<https://drive.google.com/file/d/1tRBFWSgYtYWhcsJ8J8ExlClxWxCri7V1/view?usp=sharing>

Storia “CAPITOMBOLO”

<https://drive.google.com/file/d/1eXjYrMgyDTisQfmz7Lqvc4vD95AprBRF/view?usp=sharing>

“CAPITOMBOLO” in CAA

https://drive.google.com/file/d/15vROHm-HRp7K0ps_PkCqsPYu8vKSGcUV/view?usp=sharing



“Facciamo un albero”

Autore: Simona Tacconi, ICS di Coverciano, scuola dell'infanzia S. M. a Coverciano (FI)

Breve descrizione: costruire semplici percorsi multiscampo anche a distanza con Padlet...è possibile. Occorre lasciare tempi distesi per le “risposte” della classe e allo stesso tempo mantenere vivo l'interesse e la partecipazione dei bambini attraverso stimoli semplici e diversificati. Partendo da uno stimolo iniziale (impariamo la canzone “Io sono come un albero” per cantarla tutti insieme quando potremo riprenderci per mano) abbiamo proposto semplici giochi e attività sul tema “albero” e primavera, cercando di mantenere vivo l'interesse dei bambini e raccogliere le loro sollecitazioni. Abbiamo proposto brevi racconti, un gioco musicale, memory digitali, e infine una videolezione per realizzare un collage con l'aiuto di Lallo, la mascotte della classe e preziosissimo collaboratore delle maestre, che richiama l'esperienza scolastica nella mente e nel cuore dei bambini. Nel padlet di esempio illustro la fase 3, l'attività legata alla realizzazione del collage.

Fascia d'età: 3 anni

Livello di difficoltà: semplice con il supporto di un adulto

Durata: 1 settimana circa

Strumenti TIC: tablet, cellulare o pc

Obiettivi didattici:

Saper comprendere una consegna attraverso un video, eseguire semplici ritagli, contare piccole quantità, discriminare grande piccolo, realizzare un semplice collage e condividerlo con i compagni, memorizzare una canzone con l'aiuto di simboli.

Procedura:

Fase 1. Lallo invita i bambini ad imparare con lui una nuova canzone.

- L'insegnante posta sul Padlet una foto della mascotte col microfono e scrive il suo invito;
- L'insegnante registra un breve video dove con l'aiuto di Lallo legge ai bambini le parole della canzone e pubblica il video e il pdf con le parole sul Padlet;
- L'insegnante pubblica su Padlet il video con la canzone con immagini e canto eseguita dai bambini di una scuola italiana e pubblicata in rete, perché i bambini possano imparare la melodia e comprendere il testo;
- I bambini con l'aiuto dei genitori sono liberi di condividere con i compagni attraverso registrazioni video o audio quello che stanno imparando.

Fase 2. Lallo invita i bambini ad ascoltare una storia che richiama il tema degli alberi e del bosco.

- L'insegnante fotografa Lallo che prende il the con la Tartaruga Giuseppa che ha incontrato e inserisce un nuovo post su Padlet con l'invito rivolto alle maestre di cercare la storia di Cappuccetto verde;
- L'insegnante pubblica su Padlet il link ad un videoracconto di Cappuccetto verde;
- L'insegnante crea su learning apps un memory sugli alberi e lo pubblica sul Padlet inserendo il link di condivisione;
- I bambini con l'aiuto dei genitori continuano a postare liberamente disegni, giochi e messaggi, tra cui le prove del canto, e giocano al memory.

Fase 3. Lallo invia una “video lezione” per la realizzazione di un collage dell’albero.

- L’insegnate prepara il materiale necessario alla realizzazione del collage, fotografa tutti i passaggi ed inserisce le foto in una presentazione power point. Sempre con power point registra commenti audio e istruzioni grafiche salvando tutto come video. Crea così una “video lezione” che illustra la realizzazione, passo dopo passo, del collage dell’albero insieme a Lallo;
- L’insegnate pubblica una foto di Lallo che invita i bambini a fare un collage con lui;
- L’insegnante pubblica su Padlet il link di condivisione al drive per la visione della “videolezione”;
- I bambini eseguono il collage e con l’aiuto dei genitori, nei giorni seguenti, condividono le foto che mostrano la loro attività... e in alcuni casi anche quella dei fratellini più grandi! L’insegnate pubblica una foto di Lallo intento a guardare la bacheca attraverso il pc e scrive il ringraziamento per tutti gli alberi fatti.

Risultati:

L’attività ha favorito il coinvolgimento, attraverso le famiglie, di alcuni bambini di cui non si aveva ancora avuto un riscontro in termini di comunicazione e partecipazione a distanza. I bambini sono incoraggiati dalla “presenza” della mascotte Lallo che riconoscono amico comune e dalla voce della maestra che spiega l’attività come farebbe in classe. Chi risponde all’attività quasi in diretta, tornerà sul Padlet per ascoltare la musica, scoprire il saluto del giorno di Lallo o un nuovo gioco, potrà così vedere e commentare i disegni dei compagni che arrivano nei giorni seguenti.

Link utili:

Memory albero: <https://learningapps.org/display?v=p2mv8pkoa20>



“RACCONTAMI UNA STORIA”

Autore: Luciana Paglia, I. C. “D. Borrelli” di Santa Severina (KR)

Breve descrizione: L'avvicinamento al libro accresce nel bambino la creatività, la fantasia e le competenze logiche. L'esperienza della lettura, va avviata fin dall'inizio della scuola dell'infanzia e va condivisa con il contesto familiare, perché il piacere di leggere nasce se gli adulti consentono al bambino l'incontro con il libro, se leggono per loro e se offrono ai bambini un modello di persona che legge.

Fascia d'età: 3-5 anni

Livello di difficoltà: intermedio (con l'ausilio di una figura adulta)

Durata: tutta la durata della didattica a distanza

Strumenti TIC: tablet, pc o smartphone attrezzature richieste

Obiettivi didattici:

- Arricchire l'immaginazione del bambino attraverso l'offerta di molteplici situazioni che vanno a stimolarne la creatività;
- Aiutare il bambino alla capacità di scegliere e soffermarsi autonomamente sul libro e anche abituarlo a riporlo ordinatamente dopo la lettura, imparando così a rispettarne il valore.

Procedura:

Fase 1:

L'insegnante dopo aver creato l'ebook e registrato il video-lettura invita i bambini ad ascoltare la storia;

Fase 2:

Alla fine della storia i più grandi fanno un disegno libero sulla storia ascoltata; per i più piccoli già l'ascolto è un traguardo importante;

Fase 3:

Quando rientreremo a scuola potremo raccogliere tutti i disegni e costruire il libro delle storie del nostro laboratorio anche in ebook.

Risultati:

Il sentir leggere e il veder leggere l'insegnante avvicina dunque positivamente il bambino al libro e mantiene vivo il legame con la scuola.

Link utili:

www.storyjumper.com - <https://screencast-o-matic.com/>



Il gioco del tris o filetto

Autore: Natalina Caldini, I.C. "Leonardo da Vinci" di Ispica (RG)

Breve descrizione: con la didattica a distanza abbiamo realizzato un'attività in asincrono con video per giocare al gioco del tris. E' stato chiesto ai bimbi, con l'aiuto dei genitori, di creare una griglia (3 righe e 3 colonne) disegnandola su cartoncino, colorare due formati di pasta (nel numero di 5 a formato) o disegnare dei cerchi (nel numero di 5 a cerchio) utilizzando i colori primari a coppie (giallo e rosso, giallo e blu, rosso e blu). I campi di esperienza coinvolti nell'attività sono: Il sè e l'altro, I discorsi e le parole, la conoscenza del mondo.

Fascia d'età: 3 anni

Livello di difficoltà: intermedio

Durata: 2 ore

Strumenti TIC: tablet, pc, smartphone, Padlet della sezione

Obiettivi didattici:

- Distinguere i colori primari;
- Giocare in modo costruttivo e creativo;
- Confrontarsi con gli altri;
- Attività di logica.

Procedura:

Fase 1

L'insegnante registra un video con una filastrocca sui colori primari caricandola sul Padlet, dove vengono invitati i bimbi a ripetere e imparare;

Fase 2

Attraverso un secondo video viene illustrato l'occorrente necessario per realizzare il gioco del tris, con il quale i bimbi faranno coppia con la mamma per sfidare papà;

Fase 3

L'insegnante invita bimbi e genitori a giocare al gioco del tris utilizzando il link caricato sul Padlet della sezione, giocando a coppia;

Fase 4

I genitori a fine attività caricano sul Padlet foto o video dell'attività svolta.

Risultati:

I bambini hanno imparato la filastrocca sui colori primari, hanno mostrato interesse e creatività per l'attività proposta sviluppando capacità di osservazione, descrizione e confronto.

Suggerimenti:

È un'attività interessante e divertente per tutti. I bambini l'hanno molto apprezzata perché hanno giocato con tutti i membri della famiglia, sfidando papà per il giorno della sua festa e battendolo. Il gioco di squadra vince sempre.

Link utili:

<https://Padlet.com/natperry2166/ic3mscgjfz4e>

<https://playtictactoe.org/>



Primavera

Autore: Filomena Urciuoli, I.C. Gobetti di Trezzano sul Naviglio (MI)

Breve descrizione: un percorso artistico-musicale per conoscere e riconoscere le caratteristiche dell'ambiente e le mutazioni delle stagioni

Fascia d'età: 4-5 anni

Livello di difficoltà: intermedio

Durata: 3 giorni

Strumenti TIC: tablet, pc o smartphone

Obiettivi didattici:

- Scegliere tecniche grafico pittoriche per realizzare un prodotto
- Utilizzare con intenzionalità materiali di uso quotidiano per realizzare semplici oggetti
- Realizzare un manufatto utilizzando i diversi materiali disponibili
- Cogliere le cause dei cambiamenti e delle trasformazioni.

Procedura:

Primo giorno:

Fase 1

L'insegnante carica sul Padlet il video di Youtube "Musicograma La Primavera" e invita i bambini all'ascolto. (mezz'ora)

Fase 2

L'insegnante crea un percorso virtuale utilizzando l'applicazione "Tour Creator" e lo carica sul Padlet della propria sezione, invitando i bambini a giocare alla ricerca degli animali che si risvegliano dal letargo e invita i bambini a realizzare una rappresentazione della primavera con tutti gli animali individuati (1 ora)

Secondo giorno:

Fase 3

I bambini, con l'aiuto dei genitori, sono invitati a realizzare un mazzo di fiori primaverili utilizzando materiale di recupero e colorandoli con tecniche a piacere (acquarelli, puntinismo, ecc).

I prodotti potranno essere inviati con mail all'insegnante (1 ora e mezza);

Fase 4

L'insegnante presenta sul Padlet un tutorial per la costruzione di un albero primaverile liberamente tratto da un'opera di Kandinskij. L'albero sarà realizzato con cerchi di diversa misura che i bambini coloreranno e ritaglieranno. I prodotti potranno essere inviati con mail all'insegnante (1 ora e mezza).

Terzo giorno.

Fase 5

L'insegnante carica sul Padlet i puzzle virtuali creati con i disegni dei bambini e li invita a giocare.

Risultati:

I bambini hanno imparato la filastrocca sui colori primari, hanno mostrato interesse e creatività per l'attività proposta sviluppando capacità di osservazione, descrizione e confronto.

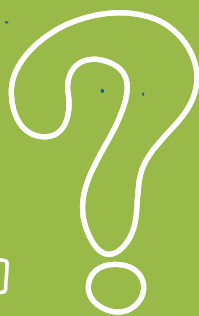
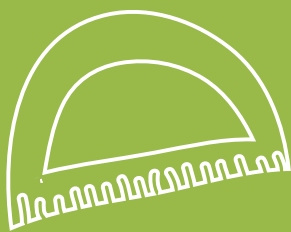
Suggerimenti:

E' un'attività interessante e divertente per tutti. I bambini l'hanno molto apprezzata perchè hanno giocato con tutti i membri della famiglia, sfidando papà per il giorno della sua festa e battendolo. Il gioco di squadra vince sempre.

Link utili:

<https://playtictactoe.org/>

Primaria





Scuola Primaria

Autori



Loredana Messineo, Ambasciatore eTwinning Sicilia e docente 3° circolo didattico "L. Pirandello" di Bagheria (PA)



Marina Screpanti, Ambasciatore eTwinning Abruzzo e docente dell'I.C. 3 di Chieti



Vincenzo Ruta, Ambasciatore eTwinning Piemonte e docente I.C. di Trana (TO)

Scuola primaria e DaD

La scuola primaria, catapultata anch'essa nella didattica a distanza (DaD) dall'oggi al domani, sta vivendo un momento di forte complessità, che andrà a connotare incisivamente la sua storia pedagogica e didattica, una fase tra le più delicate ma nel contempo creative della sua vita.

Superata la prima fase di comprensibile smarrimento, sballottata tra molteplici dichiarazioni ed esperimenti d'emergenza, il comun denominatore delle riflessioni converge ora sull'imprescindibilità delle tecnologie, come strumento per un fine inderogabile: la prosecuzione, senza soluzione di continuità, della relazione educativa e didattica con i bambini.

In riferimento alla situazione contingente, caratterizzata dalla totale assenza di contatto umano e psicofisico, questo processo di insegnamento/apprendimento non può dunque che appoggiarsi sul ricco bagaglio di esperienze che eTwinning ha ispirato e accumulato in quindici anni, con docenti formati all'insegna della cooperazione, della condivisione di buone pratiche, della creatività e dell'inclusione.

L'intento di questa sezione è quello di offrire ai docenti percorsi di didattica a distanza che consentano alla comunità educante di sviluppare in sinergia nuove competenze per:

- 1) Conoscere e **gestire funzionalmente gli ambienti digitali per la DaD;**
- 2) Acquisire le strumentalità per la creazione di **opportunità didattiche asincrone;**
- 3) La **progettazione di percorsi a distanza adeguati nei confronti dei Bisogni Educativi Speciali** che non possono, in questo frangente, veder depauperato il diritto a una didattica personalizzata che li supporti;
- 4) Corroborare il **patto educativo tra scuola e famiglia**, sulla scorta di un **coordinamento sapiente nell'ambito dei team docente;**
- 5) La condivisione, in attesa delle determinazioni ministeriali, di chiare cornici di riferimento per la **valutazione.**



Scrittura creativa collaborativa

Autore: Marina Screpanti, I.C. 3 di Chieti

Breve descrizione: anche se a distanza è possibile ugualmente far collaborare i nostri alunni. L'attività che ho proposto, in questi giorni di didattica a distanza, è la scrittura collaborativa di storie realizzate attraverso la creazione e la successiva di documenti condivisi su Google Doc mediante il blog di classe, che noi del team stiamo utilizzando per condividere le attività con gli alunni e stabilire con loro un contatto quotidiano (i commenti molto aiutano in questo).

Fascia d'età: 10/11 anni (5^a classe scuola primaria)

Livello di difficoltà: semplice

Durata: un giorno di lavoro

Strumenti TIC: I ragazzi necessitano di un qualsiasi device: dal cellulare al pc, al tablet o all'ipad

Obiettivi didattici: Sviluppo della creatività e della capacità di collaborare, obiettivi didattici legati alla scrittura di testi.

Procedura:

Fase 1

Dopo aver diviso la classe in gruppi da 5 persone ho aperto un Google Docs per ogni gruppo;

Fase 2

Sui Google Docs ho dato indicazioni per scrivere la storia in modo collaborativo. Ho inoltre suddiviso la storia da creare in INIZIO, SVILUPPO E CONCLUSIONE. Ogni parte è stata ulteriormente divisa (vedi di seguito una copia di quanto scritto sui Google Docs);

Storia collaborativa n. 1

Ciao ragazzi, questo documento sul quale è possibile scrivere a più mani vi permetterà di scrivere una storia collaborativa. Cosa vuol dire? Ognuno di voi scriverà un pezzo della storia. Per semplificare la partecipazione di tutti, organizzerò così il lavoro. La storia potrà essere umoristica, horror, fiabesca.

(MI RACCOMANDO, SCRIVETE IL VOSTRO NOME TRA PARENTESI ALLA FINE DEL VOSTRO PEZZO DI STORIA)

TITOLO: (da decidere insieme: scrivete di seguito a mo' di brainstorming le vostre proposte)

INIZIO STORIA

1. Presentazione del primo personaggio (i personaggi devono essere presentati in modo carino con aggettivi che ne descrivono il carattere oltre che l'aspetto fisico. Occorre assolutamente evitare elenchi)
2. Presentazione degli altri due personaggi (usare la stessa modalità descritta per il primo)

SVILUPPO

1. Scrivere cosa accade e anche il luogo e il tempo in cui accade l'evento principale della storia
2. Scrivere cosa accade in seguito all'evento del punto 1) dello sviluppo

CONCLUSIONE

1. Scrivere come si conclude la storia indicando anche le sensazioni dei protagonisti della storia. E' possibile inserire una sorta di morale. Evitare gli elenchi!



Fase 3

I documenti condivisi sono stati pubblicati sul blog accompagnati da un'ulteriore spiegazione e dalla suddivisione della classe in gruppi;

Fase 4

Dopo la scrittura collaborativa, ogni gruppo è stato invitato a revisionare il testo e a trovare un titolo;

Fase 5

I testi, revisionati da me, sono stati pubblicati sul blog e letti durante un evento live. Ogni ragazzo è stato invitato a scrivere un commento personale sull'attività sul blog.

Risultati:

I risultati dell'attività sono stati entusiasmanti. I bambini si sono sentiti nuovamente parte di un gruppo, quel gruppo classe che al momento non è possibile vivere perché ciascuno a casa propria. La scrittura condivisa ha fatto sì che ognuno fosse molto attento alle parti già scritte dagli altri componenti del gruppo. Tutti si sono sentiti partecipi della fase di revisione e hanno, con grande sforzo ma anche impegno, mediato le decisioni del gruppo sia per la versione finale della storia che per la scelta del titolo.

Suggerimenti:

È possibile, ovviamente, condividere i documenti anche attraverso altri canali. La nostra decisione di utilizzare il blog è legata alla volontà di mantenere un rapporto quotidiano con i ragazzi (anche attraverso i live organizzati almeno un paio di volte a settimana, i commenti ai post dei blog e gli invii dei "compitini" via mail per la correzione).

Link utili:

<https://playtictactoe.org/>



Un'escape room per apprendere l'inglese

Autore: Marina Screpanti, I.C. 3 di Chieti

Breve descrizione: due web tools utilizzati insieme per organizzare un'escape room, utile per apprendere divertendosi. L'escape room è un gioco in cui si deve scoprire qualcosa (in questo caso il nome di un ladro) seguendo degli indizi. Nell'attività che vi presento, si parte da una storia che conduce i ragazzi attraverso una serie di esercitazioni (di inglese) per scoprire un codice che li aiuterà a scoprire il nome del ladro presentato nella storia.

Fascia d'età: 10 - 11 anni

Livello di difficoltà: intermedio

Durata: 2 ore

Strumenti TIC: richiesto un device

Obiettivi didattici:

Obiettivi relativi alla disciplina (lingua inglese), sviluppo capacità logiche

Procedura:

- 1) Occorre innanzitutto costruire l'escape room. In questo caso sono stati utilizzati Genial.ly e e Learningapps <https://learningapps.org> : genial.ly per creare un'immagine sulla quale linkare i vari giochi fatti con Learningapps;
- 2) Una volta creata l'escape room l'immagine interattiva è stata pubblicata (su blog, ma si può utilizzare qualsiasi altro canale);
- 3) I ragazzi hanno seguito le istruzioni e svolto le esercitazioni che li hanno in qualche modo "costretti" a ripassare lessico e a utilizzare le strutture linguistiche già apprese in L2. In questo modo hanno rinforzato e praticato la lingua. Attività dopo attività hanno scoperto il codice che dava loro la possibilità di scoprire il nome del ladro della storia;
- 4) I ragazzi hanno pubblicato infine il nome del ladro, scoperto con l'escape room, nei commenti del blog dove poi io ho dato l'ok. Questo il messaggio pubblicato sul blog per i ragazzi:

"Leggete la storia in basso e poi giocate con l'immagine della città che è interattiva. Cliccando sui quattro bottoni dell'immagine si apriranno delle finestrelle. In ognuna c'è un giochino o un quiz da fare. Chi riesce ad arrivare alla fine di ogni giochino scopre un numero. I numeri sono quattro. Dovete segnarli a mano a mano che li trovate. Formeranno un codice che aprirà una cassetta....Volete sapere che cassetta? Leggete la storia e poi trasformatevi in investigatori!!!! Via!!!!"

Storia: "Quella notte era molto misteriosa e buia. Un ladro si aggirava furtivo fra i negozi della città. Li aveva già rapinati il mese scorso ma era rimasto affascinato da alcune creazioni del fornaio che non aveva fatto in tempo a rubare e, anche se non era un bottino ricco, lui era goloso...Nella fretta di scappare, però, il ladro fece cadere la sua cassetta degli attrezzi che conteneva all'interno tutti i suoi dati: nome, cognome, indirizzo,...Fortuna che la cassetta aveva un codice di sicurezza altrimenti lo avrebbero scoperto e arrestato..."
Letta la storia del ladro goloso? Bene! Tu hai la possibilità di scoprire il suo nome. Gioca con i bottoni interattivi dell'immagine (inizia dal clothes' shop) e vai avanti cercando i numeri del codice nell'ordine dal primo al quarto fino a scoprire tutti e quattro i numeri. Tieni da parte il codice che ti servirà per il gioco successivo. Lì scoprirai il nome del ladro ma solo se avrai il giusto codice della cassetta (i numeri dovranno essere in ordine dal primo al quarto. Fai attenzione...). Buon divertimento! Se scopri il nome del ladro, scrivilo in un commento. Non dimenticare di formare il commento....Divertiti!!!".

Risultati:

Ottimi risultati in termini di competenze linguistiche e in motivazione al lavoro. Il contatto con me come docente è stato garantito dai commenti sul blog sul cui spazio, dopo la pubblicazione da parte degli alunni del nome del ladro, come docente ho dato feedback.

Link utili:

Link all'escape room: <https://view.genial.ly/5e695af924b7570fe7bc122f/interactive-image-escaperoom>

Link al blog: <https://classe5bamiterno.blogspot.com/2020/03/oggi-puro-divertimento-con-lescaperoom.html>



L’Ora del racconto

Autori: A.R. Loddo, Roberta Caredda, Michela Pinna, C.D. Selargius 1 di Selargius (CA)

Breve descrizione: l’attività avviene giornalmente su Skype. Viene drammatizzata una breve storia, la cui protagonista è spesso una maestra un po’strampalata. Dopo la lettura, la chat su Skype viene moderata con domande di comprensione e si introducono elementi di analisi grammaticale a partire dalla storia stessa, in maniera molto leggera e giocosa. I bambini vengono inoltre guidati alla riflessione a partire dagli spunti offerti dalla storia; le loro frasi si “concretizzano” in una tagcloud che viene inviata ai bambini sulla chat e inserita nella classe virtuale come lavoro della giornata.

Fascia d’età: 8-10 anni / 3°-5° Primaria

Livello di difficoltà: facile

Durata: 1 ora

Strumenti TIC: registratore vocale, WordArt, Google Docs, Wordle

Obiettivi didattici:

- Ascolto e comprensione del testo;
- Riassumere e sintetizzare;
- Analisi di elementi grammaticali.

Procedura:

Le colleghe di Italiano e Sostegno pianificano la storia, che viene anche registrata per l’inserimento nella classe virtuale per i bambini che non possono partecipare in videoconferenza. Non viene svolta con dei partner ma potrebbe essere adattata ad un’attività di scambio di storie fra classi.

Gli alunni caricano i loro disegni e i fumetti sulle storie in una cartella condivisa sulla classe virtuale attivata su Weschool.

I genitori sono sempre presenti durante le videochiamate e supportano i bambini nella comprensione e nell’utilizzo della classe virtuale per il caricamento dei materiali.

Sono oggetto di valutazione formativa la partecipazione, la sintesi degli elementi salienti mediante la produzione orale e di disegni e fumetti, la comprensione del testo e gli elementi di analisi grammaticale effettuate per iscritto e caricate sulla classe virtuale.

Risultati:

“L’Ora del racconto” è stato il primo elemento che le docenti hanno ideato per ristabilire la relazione con gli alunni; nel giro di pochi giorni è diventato un appuntamento irrinunciabile, preceduto dalla “ricreazione” condivisa in attesa che il maggior numero possibile di bambini riesca a collegarsi.

Vengono prodotti Mp3 con un registratore vocale per cellulare, testi e tagcloud condivise.



Teach English Online!

Autore: Lia Molini, I.C. TE1 “Zippilli-Noè Lucidi” di Teramo

Breve descrizione: le attività didattiche proposte sono parte integrante di video lezioni interattive, secondo un modello organizzativo e didattico che riprende fedelmente le attività svolte in classe. Il digitale, in realtà, perfettamente integrato nella didattica quotidiana, ha permesso agevolmente il potenziamento di un ambiente di apprendimento innovativo e collaborativo, e l’implementazione di alcune fasi del lavoro, favorita anche dalla disponibilità di device da parte di tutti gli alunni.

Fascia d’età: scuola Primaria, classi quarte

Livello di difficoltà: intermedio

Durata: 50 minuti

Strumenti TIC: laptop, mobile, tablet

Obiettivi didattici:

Promuovere la continuità scolastica; garantire l’accessibilità e fruibilità; assicurare didattica smart; conoscere gli strumenti necessari a lavorare in ambienti online e all’interno di comunità di apprendimento online; familiarizzare con i ruoli e le attività più comuni nelle comunità di apprendimento online.

Procedura:

Premessa

L’utilizzo di Moodle e contemporaneamente quello di videoconferenza (Zoom), permettono un integrato utilizzo dei tool e l’organizzazione e gestione di quelle che sono le attività scolastiche. MOODLE è utilizzato per la condivisione dei materiali e delle attività tra docenti, tra studenti e tra questi e i docenti (le attività e risorse per l’insegnamento della lingua inglese sono state raccolte in una libreria digitale, creata con Blendspace), per la consegna dei compiti

(MOODLE predispone diverse risorse e applicazioni come quiz, “compiti”, ...che permettono anche il controllo delle attività e la valutazione) e per lanciare i meeting online (pubblicazione del link e ID).

Il sistema di lezioni online è stato attivato da subito (perché l’Istituto investe nella didattica digitale e dispone di classi virtuali). I genitori hanno collaborato, nelle prime attività online, per favorire il collegamento e l’utilizzo dei device. Alcuni hanno sperimentato l’utilizzo di tools (per es. Padlet) insieme ai loro figli.

Durante la videoconferenza, attraverso la condivisione del piano di lavoro su desktop, gli alunni sono informati di quelle che saranno le attività giornaliere, che vanno a copiare sul proprio quaderno.

Fase 1: warm up - 10 minuti

Gli alunni partecipano ad attività che consentono loro di “riprendere” lessico e strutture pregresse o di esercitarsi su nuovi vocaboli o funzioni.

La prima attività di routine è l’esecuzione corale di una canzoncina a tema (per es. Easter Bunny), nella quale sono previsti gesti ed un uso interattivo e personalizzato del video attraverso la creazione di esercizi e quiz. Quindi, giochi e forme di sondaggio permettono una sintesi della lezione precedente o di sondare quelle che sono le conoscenze pregresse rispetto ad un nuovo topic.

Tools: Edpuzzle per “editare” il video, aggiungere domande a risposta chiusa o multipla; Wordwall, LearningApps, Flexiquiz per la creazione di quiz, giochi vari; Mentimeter per attività di brainstorming (es. How many daily actions can you write in 5 minutes?); QR Code Generator, per la creazione di codici Qr; I am a puzzle (per la creazione di puzzle).



Fase 2: lead in - 20 minuti

In questa fase sono proposte attività di presentazione del topic, sottoforma di condivisione del libro digitale di classe, attività di storytelling, ascolto di podcast con relativi True or False, Fill in, Matching up, utilizzo di video su YouTube, con inserimento di domande (es. Easter in Britain). In questa fase gli alunni interagiscono con il docente e con gli altri attraverso lo schermo condiviso (condividendo loro stessi i propri documenti e materiali) e gli strumenti di partecipazione inclusi nel sistema di videoconferenza (chat, icone). Gli alunni si dividono in gruppi (funzione presente nel sistema di videoconferenza) e collaborano alla creazione di prodotti comuni (per es. un menu pasquale).

Fase 3: follow up - 20 minuti

In questa fase gli alunni interagiscono e producono, in varie forme, originali e innovativi outcomes, con l'utilizzo di tools, che permettono sia la collaborazione ma anche la valutazione alla pari e l'autovalutazione.

Alcuni esempi e tool:

- My Superhero's Daily Routine Tool: Padlet (eBoard);
- My daily routine in these Covid19 Days Tool: Popplet (MindMap);
- This is the way-students sing and record their verse and share it on Padlet (tool).

Agli alunni è richiesto non solo di realizzare il proprio task ma di commentare quello degli altri. Conclusione: See you later, alligator! È la canzone che solitamente ha accompagnato e accompagna anche in remoto la conclusione dell'attività.

Valutazione:

Essa si basa su una modalità di autovalutazione, che porta gli alunni a riflettere sull'esperienza attraverso questionari (Google Form), rubrica valutativa, costruita dai docenti, sulle Soft Skills e sulla rilevazione di competenze delle attività di didattica a distanza.

Risultati:

Continuità dell'attività didattica; implementazione delle competenze digitali, trasversali e disciplinari (per es. ,multilingue); maggiore motivazione all'apprendimento.

Suggerimenti:

Ogni attività presuppone una preparazione e strutturazione dettagliata e sperimentata in precedenza dal docente dei tools, integrati nella didattica.

Link utili:

Forniti sopra a chiarificazione delle attività citate.



“Climate is changing: Why aren’t you?”

Autore: Lia Molini, I. C. TE1 “Zippilli-Noè Lucidi” di Teramo

Breve descrizione: le attività proposte sono parte del work plan del Progetto eTwinning che le classi quarte e terze dell’Istituto hanno avviato in questo anno scolastico con due scuole greche, una spagnola, una turca ed un’altra italiana.

Fascia d’età: scuola Primaria, classi quarte

Livello di difficoltà: intermedio

Durata: 50 minuti

Strumenti TIC: laptop, mobile, tablet

Obiettivi didattici:

Promuovere la continuità scolastica; garantire l’accessibilità e fruibilità; assicurare didattica smart; conoscere gli strumenti necessari a lavorare in ambienti online e all’interno di comunità di apprendimento online; familiarizzare con i ruoli e le attività più comuni nelle comunità di apprendimento online.

Procedura:

Premessa

La piattaforma eTwinning, nello specifico il TwinSpace, continua ad essere utilizzata dagli studenti e dai docenti delle scuole partner per lo sviluppo collaborativo delle attività e per favorire la comunicazione. L’integrazione di un sistema di videoconferenza (Zoom), che gli alunni e docenti stanno utilizzando anche nella didattica quotidiana in remoto, permette e favorisce, con la condivisione del desktop, la continuazione delle attività, il chiarimento e l’esplicitazione delle modalità di esecuzione. Sulla base di quelle che sono state le nuove modalità organizzative in didattica, è stato condiviso con gli alunni delle 4 classi quarte un piano di attività (Google Form) sia sulla classe virtuale (Moodle) che sul TwinSpace, laddove essi sono stati organizzati in gruppi a classi parallele per la realizzazione di attività, poi in gruppi misti per collaborare agli outcome (per es. Climate Biography, una sorta di collection di carte di identità di personaggi illustri nel campo ambientale). I genitori hanno collaborato, nelle prime attività online, per favorire il collegamento e l’utilizzo dei device. Alcuni hanno sperimentato l’utilizzo di tool (per es. Twiddla) insieme ai loro figli.

L’organizzazione di un simile piano di lavoro è possibile ed è facilitato dall’utilizzo quotidiano del digitale, integrato nella didattica, e, in questo caso, dall’inclusione di eTwinning nel curriculum. Gli alunni, pertanto, non si trovano in difficoltà e riconoscono il funzionamento e la modalità di azione.

Durante la videoconferenza, attraverso la condivisione del piano di lavoro su desktop, gli alunni sono informati di quelle che sono le attività da svolgere, anche in modalità “homework”.

Fase 1

Gli alunni sono divisi in team e ciascun team è responsabile di un’attività. Per es. Il Logo-team dovrà contribuire alla creazione del logo del progetto, attraverso l’aggiunta del proprio disegno in un foglio condiviso (tool: Twiddla). Al termine, gli alunni saranno chiamati a votare il logo del progetto (nei team sono inclusi anche i partner europei. FramaPad, un foglio condiviso, ha permesso la creazione di team);

Fase 2

Predisposizione del lavoro, secondo tempi e modalità stabilite. Nella descrizione delle attività per ciascun gruppo, sono indicate le procedure, i tool e i risultati da conseguire. I tool permettono non solo la realizzazione delle attività ma anche la comunicazione e la collaborazione. Per es., “e-postcard team” è chiamato a realizzare delle cartoline climatiche primaverili, sulla base di quelle che sono state già realizzate per le stagioni autunnale ed invernale. Gli alunni utilizzeranno Canva per la creazione di cartoline digitali, sulle quali andranno due immagini del paesaggio locale, scattate in date distanti ma nella medesima stagione, che evidenziano il cambiamento climatico, con una descrizione delle somiglianze e differenze tra le due immagini (topic: weather, eBook comune (tool: Adobe Spark));



Fase 3

Discussione e riflessione sulle attività - gli studenti sono chiamati, come di consueto, a discutere nei forum, a rispondere ai poll all'interno del TwinSpace;

Fase 4

Live event- organizzazione di due eventi live con le scuole partner: un primo evento con i soli docenti partner, all'interno del quale gli alunni delle classi quarte faranno delle domande rispetto a quella che è la situazione attuale nei Paesi partner e altre più specifiche al progetto (Climate Change). Il secondo evento farà incontrare gli alunni delle scuole partner che, a turno, interverranno sull'argomento Climate Change.

Valutazione: essa si baserà su modalità di autovalutazione e valutazione online (per es. Attraverso Google Form, Tricider, Flipgrid).

Risultati:

- Continuità dell'attività didattica (eTwinning);
- Implementazione delle competenze digitali, trasversali e disciplinari (per es. , multilingue);
- Maggiore motivazione all'apprendimento.

Suggerimenti:

Esperienza in Progetti eTwinning.

Link utili:

Forniti sopra a chiarificazione delle attività citate.



La Primavera dalla mia finestra

Autore: Alessandra Basso, I.C. di Villaputzu (SU)

Breve descrizione: l'attività consiste in un contest fotografico dal titolo "La Primavera alla finestra". Non potendo uscire di casa invitiamo i bambini ad osservare più da vicino quello che li circonda, in particolare a "guardare fuori" (la strada, il cortile...) e a fotografare i segni della primavera che riescono a notare. Le foto vanno poi caricate su un Padlet, con una breve didascalia. Gli alunni voteranno la foto preferita. Le foto serviranno inoltre per ulteriori attività (inventare delle rime, inventare un racconto partendo dall'immagine fotografata).

Fascia d'età: 8 anni

Livello di difficoltà: facile

Durata: 1 settimana

Strumenti TIC: un device, preferibilmente tablet o smartphone per poter anche scattare la foto, Padlet e Mentimeter per votazione finale

Obiettivi didattici:

Gli obiettivi sono interdisciplinari, e riguardano: : scienze, arte, italiano, tecnologia. Osservare i cambiamenti stagionali nell'ambiente e utilizzarli come spunto per riflessioni più approfondite; utilizzare il linguaggio fotografico per rappresentare la realtà; utilizzare il linguaggio scritto per descrivere, motivare le proprie scelte, esprimere emozioni, utilizzare le nuove tecnologie per condividere immagini, riflessioni, scelte.

Procedura:

L'attività si presta benissimo anche ad essere proposta in un progetto a distanza con dei partner. Ogni fase dura all'incirca due giorni.

Fase 1

Primo giorno: brainstorming sull'arrivo imminente della Primavera. Cosa si fa normalmente a primavera, cosa si potrà fare in questo periodo. Presentazione dell'attività e brevi indicazioni: osservare dalla finestra, scegliere un soggetto da fotografare che faccia chiaramente capire che la Primavera è in arrivo (albero in fiore, cielo azzurro, angolo del cortile, erbetta sul bordo della strada, il balcone del dirimpettaio fiorito) si condivide lo schermo per mostrare il Padlet e spiegare l'utilizzo; ogni bambino dovrà scegliere l'angolo da fotografare; scattare una foto (o più di una e scegliere la migliore, scaricarla e inserirla nel Padlet scrivendo il proprio nome e una frase, per descrivere cosa ha fotografato, spiegare le motivazioni della propria scelta;

Fase 2

Due giorni dopo ci si ritrova online, si condivide lo schermo e si osservano le foto postate, ogni alunno fornisce ulteriori informazioni sulla propria foto, si sistematizzano le informazioni classificando informazioni relative al tempo, alle piante, agli animali che vengono poi postate nella board di scienze per approfondimenti;

Fase 3

Per il successivo incontro gli alunni dovranno osservare con attenzione le foto dei compagni e commentarle;



Fase 4

Durante l'incontro online si presenta il tool Mentimeter e si organizza la votazione online. Alcuni alunni riescono a dare il proprio voto sul momento e i bambini possono osservare, attraverso lo schermo condiviso, l'andamento della votazione; per gli altri si attenderà il successivo incontro, in quanto voteranno in differita;

Fase 5

Si presentano i colori della votazione. Le fotografie vengono osservate per analizzare: la pertinenza con il tema dato, la nitidezza della foto, i colori. I bambini esprimono i loro pareri e punti di vista. Le insegnanti danno il loro feedback sulla foto e sulla didascalia.

Risultati:

Gli alunni hanno affrontato il tema proposto con entusiasmo, in quanto ha rappresentato anche un diversivo nelle giornate chiusi in casa; hanno imparato ad osservare in modo più attento e accurato; hanno utilizzato la scrittura per descrivere; hanno "ragionato" su quanto osservato e collegato tra loro le varie informazioni; hanno espresso opinioni e spiegato le proprie motivazioni; hanno sperimentato l'uso della fotografia e di alcuni semplici tool.



Piccola enciclopedia degli scienziati

Autore: Nicoletta Farina, I. C. di Guglionesi (CB)

Breve descrizione: l'attività è pensata come modalità blended: dall'aula alla classe virtuale ma è proponibile anche come didattica a distanza. Lo scopo è quello di avvicinare gli studenti al mondo delle scienze con un approccio basato sulla ricerca, sull'osservazione e la curiosità. Inoltre, vuole sviluppare negli studenti la capacità di coordinarsi e di lavorare collaborando

Fascia d'età: scuola Primaria, classi 2°

Livello di difficoltà: intermedio

Durata: 1 settimana

Strumenti TIC: pc, tablet, Google Classroom, Google Doc

Obiettivi didattici:

- Avvicinare gli studenti alle scienze secondo l'approccio del PBL
- Allargare il range di conoscenze;
- Sviluppare attività collaborative;
- Sviluppare competenze digitali e di ricerca online;
- Favorire la personalizzazione degli apprendimenti.

Procedura:

Premessa

Predisporre una Google Classroom attraverso la quale l'insegnante monitora la progressione delle attività.

La valutazione terrà conto del grado di coinvolgimento e motivazione, della completezza degli interventi, della capacità di interazione tra pari e di collaborazione. L'attività viene proposta dopo che gli studenti hanno appreso i vari ambiti di studio delle scienze.

Fase 1

5 min L'insegnante mostra agli studenti un poster con la raccolta dei maggiori scienziati del presente e del passato;

Fase 2

20 min Con una ricerca online si scorrono le immagini degli scienziati e si accenna ai loro ambiti di studio;

Fase 3

10 min L'insegnante invita ogni studente ad adottare uno scienziato;

Fase 4

A casa ogni studente ricerca informazioni sullo scienziato adottato e ne prende nota: dove è nato, dove ha studiato, cosa ha studiato, cosa ha scoperto, perché è importante la sua scoperta;



Fase 5

L'insegnante in Classroom crea un corso dal titolo 'Piccola enciclopedia degli scienziati'.

Crea dei gruppi <https://basisonderwijs.online/digibordtools/html5/groepjesmaker.html> e forma delle 'stanze' per ogni gruppo;

Fase 6

Ogni gruppo scrive su un documento condiviso, in modalità wiki, in aggiunta anche su un Padlet da condividere su Classroom.

Risultati:

Al termine l'insegnante raccoglie i contributi degli studenti e crea un eBook da pubblicare in Classroom, da mostrare ai genitori, da pubblicare sul sito della scuola.

Suggerimenti:

Lasciare tempi flessibili. L'attività può protrarsi anche oltre una settimana.

Link utili:

Link Padlet: <https://Padlet.com/primariaguglionesi/yae0se3bpy09>



Lezione CLIL Culture: Irlanda + Musica

Autori: Emanuela Boffa Ballaran e Sonia Lo Iodice, I.C. di Andorno Micca (BI)

Breve descrizione: In classe V amo parlare dei miei viaggi nei paesi di cultura anglosassone, ho pensato che il CODIV19 non mi avrebbe fermata. Così ho deciso di preparare una attività CLIL sull' Irlanda che ho diviso, per la sua corposità in due parti.

Fascia d'età: 10 anni

Livello di difficoltà: Intermedio

Durata: 2 settimane

Strumenti TIC: Vocaroo, Qr generator, Edpuzzle, Wordwall

Obiettivi didattici:

- Ampliare il lessico;
- Saper ascoltare;
- Comprendere e leggere un testo in lingua inglese;
- Ascoltare una ballata celtica;
- Ascoltare una lezione in lingua inglese e rispondere a domande di comprensione;
- Approfondire la musica celtica e gli strumenti musicali tipici dell'Irlanda.

Procedura:

L'attività è divisa in due parti, caricata su Classroom. Ogni alunno ha avuto una settimana di tempo per svolgere la prima e un'altra settimana per la seconda parte. Lavoro individuale a casa. Le insegnanti di Inglese e musica hanno lavorato in team per preparare le varie attività.

Prima parte:

1. Preparazione, attraverso un gioco online creato con Woodhall, di arricchimento del lessico.
2. Ascolto della lettura sull'Irlanda (ho inviato tramite link o Qrcode il testo che accompagnava la lettura sull'Irlanda trovata in un libro di testo) . Ho chiesto di ascoltare almeno tre volte e di inviarmi un vocale con il testo letto da loro tramite il gruppo classe di Whatsapp. Ho potuto quindi dare una valutazione alla lettura che mi hanno inviato.
3. Ho preparato anche un esercizio online di verifica usando sempre Wordwall
4. Al termine dell'attività gli alunni hanno ascoltato la musica della canzone Molly Malone (ho allegato la traduzione affinché comprendessero la storia della sfortunata ragazza così famosa in Irlanda).

Ecco come ho presentato l'attività:

Il tuo libro ti fa ascoltare questa tipica ballata che racconta la triste storia di Molly Malone. Ascoltala, ti ho preparato le parole e la traduzione accanto. Se fossimo stati a scuola avremmo potuto cantarla insieme! A me piace tantissimo!



Seconda parte:

1. Anche la seconda parte si apre con un esercizio online (pre-task) per arricchire il vocabolario dei bambini e permettere loro di comprendere termini nuovi. Ho usato anche qui wordwall. Questa tool permette loro di ripetere più volte l'esercizio se precedentemente errato e a me riporta esattamente le loro attività. In tal modo posso avere un feedback .
2. Visione della video lezione preparata con EDPUZZLE, durante la visione gli alunni devono rispondere ad alcune domande (VERO/FALSO).Anche qui potrò vedere le loro attività direttamente da Classroom e dare un feedback valutativo.
3. Visione del video della canzone di Fiorella Mannoia "I cieli d'Irlanda"
4. Inizio attività di musica con una scheda preparata dalla collega sugli strumenti usati nella musica Celtica.

Risultati:

Stimolare curiosità e voglia di apprendere attraverso l'ascolto della propria insegnante che racconta, attraverso le immagini, il suo viaggio in Irlanda.

Motivazione attraverso i giochi online. Possibilità di dare dei feedback. Collaborazione tra due insegnanti che insieme hanno programmato una unità di apprendimento.

Link utili:

<https://wordwall.net/play/1065/242/535>

<https://voca.ro/iHesp4490H4> o inquadra il QR CODE

<https://wordwall.net/play/1064/993/935>

<https://wordwall.net/play/1139/225/125>

<https://voca.ro/2GP5EAoLQ69>

<https://edpuzzle.com/media/5e80c6ee8cbf4f3f24526e7a>



Creazione di un e-book collaborativo

Autore: Emanuela Boffa Ballaran, Scuola primaria I. C. di Andorno Micca (BI)

Breve descrizione: Nei primi giorni di chiusura della scuola, ad inizio Marzo 2020, a causa del Coronavirus, mi sono chiesta come far sentire la mia vicinanza ai miei alunni di classe V. Quello che più mi preoccupava era la mia capacità di riannodare quel filo sottile di buone relazioni che avevo instaurato in classe e che in un momento così drammatico doveva farsi sempre più forte. Primo obiettivo era la capacità di poter esternare i nostri sentimenti, le nostre emozioni. Dovevamo riuscire a liberarci dalle paure, dai dubbi e trovare un modo di sentirci forti per affrontare l'allontanamento forzato.

Fascia d'età: 10 anni, classe V primaria

Livello di difficoltà: Intermedio

Obiettivi didattici:

Creare un video per salutarli e per invitarli a creare insieme, a distanza, un libro sull'esperienza che stavamo vivendo.

Procedura:

1. Creo il video usando il cellulare e lo pubblico sul mio canale YouTube in modalità NON IN ELENCO;
2. Invio il mio video a tutti i bambini attraverso il contatto della rappresentante di classe, dove lancio l'idea/proposta di scrivere tutti insieme a me un racconto sul Coronavirus. L'inizio è stato scritto da me, loro avrebbero dovuto continuarlo;
3. Dopo alcuni giorni mi hanno inviato una foto dei loro testi nel gruppo Whatsapp;
4. Ho fatto una sintesi delle loro idee e ho terminato il racconto. (Sarebbe stato meglio usare un Google Doc condiviso, ma non avevamo ancora gli strumenti per farlo!! Ci saremmo giunti verso la fine del mese di Marzo attivando Google Classroom);
5. Al termine della stesura ho suddiviso il testo in diversi paragrafi e ho inviato ad ogni alunno un pezzo di brano da illustrare;
6. Dopo pochi giorni i disegni mi sono arrivati sempre tramite foto su Whatsapp;
7. A questo punto ho inviato ad ogni alunno un pezzo di testo da leggere, da registrare e da inviarmi tramite Whatsapp (mi serviva per creare le pagine sonore);
8. Ora tutti avevano in mano il testo definitivo e dovevamo trovare il titolo da dare. Ogni alunno ha fatto la sua proposta che ho raccolto;
9. Ho creato un sondaggio usando Google Form e ho inviato il link sempre tramite chat ai miei alunni che hanno votato;
10. Ho assemblato il tutto (testo, immagini , voci , grafica) usando la APP Book Creator e ho pubblicato il libro online.

Link utili:

Racconto: <https://read.bookcreator.com/pqp5AoOjG7cj8q7msNr3lSKS3eh1/MDDbD1XmTJWPYCYrWmQiMQ>



#restiamoacasa #restiamoinforma

Autore: Elisabetta Scaglioni, Direzione Didattica di Vignola (MO)

Breve descrizione: L'attività consiste in una raccolta di idee da parte dei bambini su come restare in forma fisica in un periodo in cui sono chiuse le scuole e sono sospese tutte le attività sportive. Ogni alunno, con la collaborazione dei genitori, propone un'attività motoria home made documentandola con foto e-o video, con una breve didascalia descrittiva; il tutto va caricato su Padlet (o su altra bacheca collaborativa). In questo modo si realizza il piano fitness personalizzato per l'intero gruppo classe.

Fascia d'età: 7-8 anni

Livello di difficoltà: Facile

Durata: 2 settimane per la realizzazione. Gli alunni fruiranno delle lezioni fitness autoprodotte fino al termine dell'emergenza sanitaria.

Strumenti TIC: Un device, pc o tablet o smartphone per poter anche scattare foto e fare video. Utilizzo di Padlet.

Obiettivi didattici:

L'esercizio fisico, inteso come gioco di movimento, contribuisce a migliorare le condizioni di salute fisica e a promuovere il benessere psicologico, funzionali al raggiungimento di una crescita sana. Nella situazione attuale di emergenza, fare ogni giorno movimento è un modo semplice ed efficace per tenere a bada lo stress e il senso di frustrazione. Con l'esercizio fisico vengono infatti scaricate le tensioni accumulate, con riduzione di agitazione e conflittualità, aumentano le energie e lo stato di benessere generale, migliora la qualità del sonno, l'autostima, la fiducia in sé stessi.

Procedura:

Fase 1

Innanzitutto è necessario contattare i genitori per sondare la loro disponibilità nell'aiutare i figli nello svolgimento dell'attività, in particolare per la realizzazione della documentazione. Dovrebbero bastare pochi giorni per questa fase di accertamento; è consigliabile contattare il rappresentante dei genitori che si farà da tramite con tutti;

Fase 2

Presentazione agli alunni dell'attività e indicazioni operative. L'insegnante fornisce la spiegazione attraverso un video caricato sul registro elettronico (o altra classe virtuale), nel quale illustra anche la modalità di utilizzo del Padlet. Ciascun alunno carica su Padlet una proposta con una breve descrizione specificando tempi, spazi, modalità ed eventuali materiali. Ogni lezione è corredata da foto o video esplicativi. Questa fase dura un paio di settimane;

Fase 3

Una volta postate tutte le attività, ci si confronta sulle proposte, attraverso un live meeting su Meet (o altro sistema di videoconferenza), e si definisce un buon piano fitness. Si consiglia un live di durata non superiore a un'oretta;

Fase 4

Tramite contatti via registro elettronico, a cadenza bisettimanale, ci si tiene aggiornati sui risultati attivando una sorta di autovalutazione in itinere. Le lezioni di educazione fisica si terranno con questa modalità fino alla fine dell'emergenza sanitaria. Questa attività viene inserita all'interno del progetto eTwinning "Healthy habits around us" a cui la classe sta lavorando con tre partner europei. Essendo visibili i visi dei bambini, non sarà condiviso il Padlet finale ma solo il percorso di lavoro.

**Risultati:**

Gli alunni hanno affrontato il tema proposto con entusiasmo. Il fatto di avere messo a disposizione dei compagni le proprie idee ha consentito a ciascuno di diventare istruttore fitness per gli altri, riallacciando i legami relazionali inevitabilmente allentati causa la chiusura delle scuole. I genitori sono stati coinvolti attivamente e ciò ha consentito di rafforzare il patto di corresponsabilità educativa scuola-famiglia.

Suggerimenti:

Ai bambini è piaciuto moltissimo vedersi all'opera in veste di istruttori fitness. Essendo visibili i visi, aspetto indispensabile per questa attività, e nel pieno rispetto della normativa sulla privacy, il link al Padlet è condiviso solo tra i genitori della classe e protetto da password.

Link utili:

<https://Padlet.com/>



La casa come laboratorio: foto classificazione vertebrati e invertebrati

Autore: Alessandra Basso, I.C. di Villaputzu (SU)

Breve descrizione: L'attività prende spunto da precedenti esperienze e attività: gli alunni hanno raccolto su un Padlet numerose foto scattate in giardino, cortile, dalla loro finestra, relative alla Primavera (tartaruga, rondinella, passero...) nel corso della DaD hanno inoltre avuto modo di raccontare, anche con fotografie e disegni (italiano, racconto le mie giornate) la nascita di pulcini, anatre, gattini.... Si tratta ora di sistematizzare tutte queste conoscenze sugli animali, allo scopo di classificarli in gruppi (vertebrati e invertebrati), in classi e in base al tipo di alimentazione, respirazione, riproduzione. Allo scopo di arricchire la galleria fotografica, gli alunni sono invitati a postare altre foto, scattate in occasioni diverse e le insegnanti fanno lo stesso, si ottiene così un repertorio abbastanza ampio a cui attingere. Gli alunni, divisi in due gruppi, (vertebrati e invertebrati) selezionano le foto di una determinata classe e descrivono le caratteristiche, costruendo una mappa con "Popplet". Al termine gli alunni elaboreranno individualmente una tabella di sintesi.

Fascia d'età: 8 anni

Livello di difficoltà: intermedio

Durata: 2 settimane

Strumenti TIC: smartphone o tablet e, possibilmente, ma non indispensabile pc

Obiettivi didattici:

Conoscere le caratteristiche degli animali e saperli classificare, saper osservare, analizzare dati, sistematizzare conoscenze, rielaborare informazioni, saper collaborare in piccoli gruppi, saper utilizzare le nuove tecnologie per l'apprendimento.

Procedura:

Descrivere step by step le attività che devono essere svolte. Qui alcune domande per guidarvi nella descrizione delle diverse fasi:

Quanto dura indicativamente ciascuna fase? Cosa devono fare gli alunni? Cosa devono fare i docenti? È un'attività che può essere svolta anche con dei partner? Come vengono fornite le informazioni e istruzioni agli allievi? Come e dove svolgono gli alunni le loro attività e caricano i compiti? È prevista una valutazione? Vengono coinvolti i genitori? Quali strumenti TIC possono essere utili nelle diverse fasi e con quali obiettivi didattici? Altri aspetti da approfondire.

Fase 1

Raccolta di fotografie di animali e creazione di una repository o galleria di immagini, nella classe virtuale (noi usiamo Weschool). Questa fase dura circa una settimana. Gli alunni, già in precedenza, hanno mostrato le foto dei propri animali e compiuto alcune osservazioni relativamente a: letargo, nascita di pulcini, anatre, gattini, lavoro delle api, costruzione del nido di rondini;

Fase 2

Visione di due filmati su animali vertebrati e invertebrati. I filmati sono caricati nella classe virtuale, la visione avviene in modalità asincrona (1 giorno);

Fase 3

In videoconferenza brainstorming relativamente ai filmati visionati; suddivisione degli alunni in due gruppi e prima classificazione di animali in vertebrati e invertebrati (ogni gruppo lavora in modalità sincrona con l'insegnante in due momenti successivi);

Fase 4

Visione di materiale di approfondimento in modalità asincrona e rielaborazione in sincrono (i due gruppi separatamente- 2 giorni);



Fase 5

Gli alunni lavorano ciascun gruppo alla costruzione della propria mappa, interagendo con i componenti del proprio gruppo nei commenti della board di scienze (la mappa su popplet è infatti embeddata nella classe virtuale, a lato vi è la sezione commenti). In questa fase il contributo delle famiglie è stato fondamentale, abbiamo dovuto condividere il link al popplet via mail, è stato necessario scaricare delle estensioni, inoltre i bambini hanno avuto bisogno dell'aiuto dei genitori per caricare le immagini (2 giorni);

Fase 6

Valutazione delle conoscenze acquisite su una tabella di sintesi (1 giorno).

Risultati:

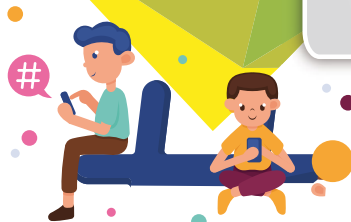
Tutti gli alunni hanno partecipato con entusiasmo, si sono sentiti motivati e hanno contribuito con fotografie e conoscenze personali all'elaborazione dei contenuti. La partecipazione al brainstorming e alle successive rielaborazioni orali è stata sempre molto vivace; la costruzione delle due mappe ha comportato alcuni problemi "tecnici" soprattutto per gli alunni che non avevano il pc; tuttavia c'è stata una buona collaborazione e interazione tra gli alunni. Alcune parti della mappa sono state completate durante le live. La scheda di sintesi ha consentito una valutazione individuale degli apprendimenti di ciascun alunno, ma soprattutto di capire come riusciva da utilizzare le conoscenze acquisite per sistematizzarle all'interno della tabella.

Link utili:

Mappa su Padlet <http://popplet.com/app/#/5790670>

Secondaria I grado





Scuola Secondaria di I Grado

Autori



Chiara Sabatini, Ambasciatore eTwinning Umbria e Docente della Scuola Media Statale "L. da Vinci e O. Nucula" di Terni



Piero Piasotti, Ambasciatore e Referente pedagogico eTwinning Sardegna e Docente dell'I.C. 3 di Quartu Sant'Elena (CA)



Rosanna Viglietta, Ambasciatore eTwinning Lazio e Docente ICS 3 di Sora (FR)

Classica e a distanza, le analogie nella didattica

Insegnare a distanza è certamente diverso dal farlo in presenza. Nei momenti di emergenza forzata, tuttavia, realizzare lezioni attraverso la videoconferenza rappresenta una buona alternativa che presenta, a ben vedere, tante analogie con la didattica classica.

Nelle prossime pagine dedicate sarà possibile trovare strumenti utili per sposare questa metodologia con relativi link e proposte di attività da svolgere online con gli alunni. La tabella di seguito riporta una serie di attività tipiche della lezione in presenza mostrando analogie e differenze con la lezione a distanza.

Attività	In presenza	On line	Come farlo a distanza
Appello	Sì	Sì	Attivando il microfono uno studente per volta: l'appello potrà essere utile anche per verificare il corretto funzionamento della strumentazione di tutti
Controllo compiti assegnati	Sì	Sì	Se i compiti vengono assegnati e consegnati nella classe virtuale, gli strumenti di videoconferenza consentono, con la condivisione dello schermo del docente, di mostrare a tutti gli studenti i lavori svolti da ognuno e discuterli con loro.
Spiegazione docente	Sì	Sì	Il docente può esporre un argomento avvalendosi, oltre che della propria voce, della condivisione del suo schermo, di link a pagine web che può proporre attraverso lo strumento chat
Richiesta chiarimenti dagli studenti	Sì	Sì	Gli studenti possono fare le domande nella chat, oppure a voce attivando il proprio microfono
Domande del docente agli studenti	Sì	Sì	Il docente può proporre delle domande allo studente che attiva il proprio microfono o risponde usando la chat
Compito in classe	Sì	Sì	Il docente propone il compito attraverso la classe virtuale
Lavoro di gruppo/ Peer tutoring	Sì	Sì	Attraverso gli strumenti di condivisione di Google Drive o MS Onedrive o Framasoft
Ricerca individuale o di gruppo	Sì	Sì	Gli studenti utilizzano gli strumenti della rete per ricercare le informazioni e creano i documenti direttamente in formato digitale



In giro per musei

Autore: Chiara Sabatini, “L. Da Vinci e O. Nucula” di Terni

Breve descrizione: gli alunni visitano virtualmente alcuni musei e si soffermano su alcune opere che li interessano o che vengono indicate dai propri docenti.

Fascia d'età: 12 - 14 anni

Livello di difficoltà: da semplice a intermedio

Durata: 3-4 ore (tempo in più per il disegno se viene richiesto)

Strumenti TIC: device con connessione internet (smartphone, tablet, pc, laptop)

Obiettivi didattici:

- Motivare gli alunni a visitare musei;
- Sviluppare la creatività e l'immaginazione;
- Conoscere opere della propria cultura
- Conoscere opere di culture diverse dalla propria;
- Aumentare l'interesse artistico e culturale degli alunni;
- Migliorare l'uso della lingua straniera (se si decide di svolgere l'attività in lingua).

Procedura:

Fase 1

Il docente sceglie il museo da far visitare agli alunni e condivide il link del museo nella classe virtuale o nel registro elettronico;

Fase 2

Gli alunni “girano” per il museo e scelgono un quadro, un'opera che li interessa e leggono le informazioni;

Fase 3

Gli alunni condividono l'opera scelta con la descrizione in un Padlet (<https://it.Padlet.com/>) (la descrizione può essere in italiano ma anche in lingua straniera sulla base della disciplina scelta);

Fase 4

Gli alunni usano lo stesso quadro scelto nella fase precedente e creano un puzzle (<https://www.jigsawplanet.com/?lang=it>). Una volta creati i puzzle possono anche questi essere condivisi in una bacheca virtuale con una frase che l'alunno scrive esprimendo le proprie sensazioni;

Fase 5

A questo punto si può creare una galleria virtuale in cui gli alunni scelgono un quadro diverso, lo disegnano, scrivono una frase su ciò che a loro viene in mente quando lo guardano e lo condividono. Anche per questa attività si può usare un Padlet oppure una presentazione ppt condivisa in Google Slide così gli alunni possono lavorarci a distanza.

Risultati:

Galleria virtuale.

Suggerimenti:

Il docente che organizza l'attività può decidere se lasciare libere gli alunni di scegliere un'opera oppure se dare indicazioni più specifiche sulla base degli obiettivi che vuole raggiungere.

Link utili:

Esempio puzzle relativo alla fase 4 <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=1721abfba5f0>

Esempio di galleria virtuale fase 5 <https://Padlet.com/musingisamusing1/o6g8hfa1eld2>

Link per la visita ai musei: <https://artsandculture.Google.com>



Una cartolina dalla finestra – A postcard from your window

Autore: Chiara Sabatini, “L. Da Vinci e O. Nucula” di Terni

Breve descrizione: gli alunni scattano una foto dalla finestra e la condividono su un Padlet aggiungendo una descrizione in italiano o in lingua straniera. Questa attività può essere svolta durante la video lezione o anche come lavoro autonomo a casa.

Fascia d'età: 10-14 anni

Livello di difficoltà: intermedio

Durata: 1 ora

Strumenti TIC: device con connessione internet e fotocamera (smartphone, tablet, pc, laptop)

Obiettivi didattici:

- Sviluppare la creatività e l'immaginazione;
- Aumentare l'interesse artistico e culturale degli alunni;
- Migliorare l'uso della lingua straniera (se si decide di svolgere l'attività in lingua);
- Mantenere la relazione tra alunni e tra alunni e docenti (in questa fase di “isolamento”);
- Far sentire gli alunni parte di una comunità più ampia (se l'attività viene svolta con altre scuole).

Procedura:

Fase 1

Il docente crea un Padlet (<https://it.Padlet.com/>);

Fase 2

Viene detto agli alunni di scattare una foto dalla finestra (della loro camera, o qualsiasi altra della casa);

Fase 3

Gli alunni pensano ad una breve descrizione da aggiungere alla loro foto;

Fase 4

Gli alunni caricano la loro foto e la descrizione nel Padlet;

Fase 5

Il docente può decidere se selezionare la funzione “commenta” o “reazioni” nel Padlet in fase 1 così gli alunni possono leggere le descrizioni degli altri commentare o mettere un “like”.

Risultati:

Bacheca virtuale con foto dalla città e da altre città se l'attività viene svolta tra più scuole.

Suggerimenti:

Se gli alunni sono appassionati di fotografia o se si coinvolge il docente di arte si può chiedere di fare foto usando degli effetti particolari.

Link utili:

Qui un esempio svolto (in svolgimento) da adulti <https://Padlet.com/chisab72/9q28v2svumq6>



#iorestoacasa (diario surreale di una classe costretta a stare a casa)

Autore: Lorenzo Bordonaro, Scuola Secondaria di I grado “Dante Alighieri”

Breve descrizione: questa attività di scrittura collaborativa prevede la stesura di un diario che raccoglie le testimonianze di ognuno di noi in questi giorni particolari. Ogni alunno scrive il resoconto di una giornata che può essere reale, inventato, comico, nostalgico, fantastico, surreale... così da avere alla fine un unico testo. Le regole di scrittura collaborativa che ci siamo dati ci consentono di collaborare mantenendo un colore per ognuno dei partecipanti.

Fascia d'età: 10 - 11 anni

Livello di difficoltà: intermedio

Strumenti TIC: device (PC, notebook, tablet, smartphone) che consenta di scrivere, collegamento internet, Google Drive (documento condiviso con link). Sarebbe meglio che il file fosse aperto dall'insegnante che così può gestire e coordinare

Obiettivi didattici:

- Tutti quelli specifici alla disciplina di Italiano (o lingue) per quanto riguarda la scrittura;
- Collaborare e comunicare con gli altri;
- Rispettare gli altri e saper interagire per portare a termine un lavoro;
- Usare gli strumenti tecnologici digitali.

Procedura:

Fase 1

Proposta dell'attività al gruppo classe e spiegazione delle procedure;

Fase 2

Apertura del file condiviso e condivisione del link;

Fase 3

Assegnazione dei colori per identificare i partecipanti;

Fase 4

Scrittura;

Fase 5

Revisione costante.

Le fasi 4 e 5 sono cicliche fino alla fine del lavoro

Per la mia esperienza posso dire che il punto di partenza è un link all'interno della classe virtuale a cui hanno accesso i ragazzi. La proposta l'ho fatta in videolezione Skype ed in quel contesto ne abbiamo parlato. Da allora hanno iniziato a scrivere ed io intervengo con gli strumenti di commento che Google Doc offre. Si possono aggiungere immagini o disegni o emoticon al testo o tutto ciò che il programma consente.

Risultati:

Un unico testo che poi può essere stampato o pubblicato in digitale e distribuito a tutti i partecipanti o destinato alla biblioteca di classe/scuola.



L’Ora del racconto

Autore: A. R. Loddo, Roberta Caredda, Michela Pinna, C. D Selargius 1 di Selargius (CA)

Breve descrizione: L’attività avviene giornalmente su Skype. Viene drammatizzata una breve storia, la cui protagonista è spesso una maestra un po’strampalata. Dopo la lettura, la chat su Skype viene moderata con domande di comprensione e si introducono elementi di analisi grammaticale a partire dalla storia stessa, in maniera molto leggera e giocosa. I bambini vengono inoltre guidati alla riflessione a partire dagli spunti offerti dalla storia; le loro frasi si “concretizzano” in una tagcloud che viene inviata ai bambini sulla chat e inserita nella classe virtuale come lavoro della giornata.

Fascia d’età: 8-10 anni 3°-5° Primaria

Livello di difficoltà: facile

Durata: 1 h giornaliera

Strumenti TIC: Registratore vocale, www.wordart.com, Google Docs, www.wordle.net

Obiettivi didattici:

- Ascolto e comprensione del testo;
- Riassumere e sintetizzare;
- Analisi di elementi grammaticali.

Procedura:

Fase 1

Le colleghe di Italiano e Sostegno pianificano la storia, che viene anche registrata per l’inserimento nella classe virtuale per i bambini che non possono partecipare in videoconferenza. Non viene svolta con dei partner ma potrebbe essere adattata ad un’attività di scambio di storie fra classi.

Gli alunni caricano i loro disegni e i fumetti sulle storie in una cartella condivisa sulla classe virtuale attivata su Weschool.

I genitori sono sempre presenti durante le videochiamate e supportano i bambini nella comprensione e nell’utilizzo della classe virtuale per il caricamento dei materiali.

Sono oggetto di valutazione formativa la partecipazione, la sintesi degli elementi salienti mediante la produzione orale e di disegni e fumetti, la comprensione del testo e gli elementi di analisi grammaticale effettuate per iscritto e caricate sulla classe virtuale.

Risultati:

“L’Ora del racconto” è stato il primo elemento che le docenti hanno ideato per ristabilire la relazione con gli alunni; nel giro di pochi giorni è diventato un appuntamento irrinunciabile, preceduto dalla “ricreazione” condivisa in attesa che il maggior numero possibile di bambini riesca a collegarsi.

Sono stati prodotti Mp3 con un registratore vocale per cellulare, testi e tagcloud condivise.



Vincent: a song

Autori: Chiara Sabatini e Agnese Bisonni, IIS di I grado “L. Da Vinci e O. Nucula” di Terni

Breve descrizione: partendo dalla canzone in inglese “Vincent” gli alunni approfondiscono la vita e le opere di Van Gogh.

Fascia d’età: 13-14 anni

Livello di difficoltà: intermedio

Durata: 1 ora in sincrono poi altro tempo a casa

Strumenti TIC: pc, tablet, o smartphone

Obiettivi didattici:

Approfondire la vita e le opere di Van Gogh, usare la lingua inglese per veicolare sia informazioni relative a storia dell’arte sia per migliorare l’interazione in lingua (scritta e parlata).

Procedura:

Fase 1

Il docente fa ascoltare la canzone “Vincent” di Don McLean senza il testo. Gli alunni mentre ascoltano scrivono le parole che conoscono su un foglio di carta o direttamente su Answergarden;

Fase 2

Gli alunni ascoltano di nuovo la canzone e fanno l’attività di riempimento in Learningapps;

Fase 3

Gli alunni rispondono alle domande relative alla canzone (in questa fase si può creare loro un Google Doc in cui rispondere);

Fase 4

Gli alunni ascoltano la canzone anche in italiano;

Fase 5

Gli alunni osservano due opere di Van Gogh e rispondono alle domande se possibile oralmente in attività sincrona ma se non è possibile si può procedere come in fase 3 con un Google Doc;

Fase 6

Infine gli alunni leggono una scheda in inglese su un’opera di Van Gogh e svolgono gli esercizi proposti (questo possono farlo come lavoro in asincrono).

Suggerimenti:

Alcune delle attività proposte si possono svolgere in asincrono anche come compito a casa, sta ai docenti decidere come procedere.

Link utili

<https://docs.Google.com/presentation/d/1rHQs2icmbwE871NEcfFNEVPiIahul3Po6vdvUTVay18/edit?usp=sharing>



CORONAVIRUS: impariamo a gestire la paura aiutiamo i più piccoli a riconoscerla e gestirla

Autore: SOS il Telefono Azzurro Onlus e FEM

Breve descrizione: come stanno vivendo i più piccoli i recenti eventi e cambiamenti legati al Coronavirus? Quali sono i loro pensieri e le emozioni che provano a riguardo? Situazioni di emergenza come quella attuale possono far sentire i più piccoli molto spaventati. Come possiamo aiutare i bambini a comprendere e gestire la paura? Ecco la sfida che vi lanciamo!

Fascia d'età: studenti delle scuole secondarie di primo e secondo grado

Livello di difficoltà: intermedio

Durata: 7 giorni

Strumenti TIC: per il completamento della sfida è necessario solo un dispositivo digitale connesso alla Rete, preferibilmente un computer attraverso cui accedere ai materiali, alla Google Classroom dedicata o ad altre piattaforme di condivisione.

Obiettivi didattici:

Gli studenti avranno il compito di scrivere una sceneggiatura per un fumetto che spieghi in modo semplice ad un bambino/a che cos'è la paura e quali sono le strategie migliori per gestirla. La sfida fa particolare riferimento ai sentimenti di confusione, disorientamento e paura che possono provare i più piccoli, in riferimento al Coronavirus.

Procedura:

1. Organizzazione

Il docente o tutor crea un momento di condivisione con i propri studenti usando un sistema di video conference come Google Meet in cui illustra la sfida e dà indicazioni su come utilizzare i materiali a disposizione;

2. Studio

Gli studenti iniziano il lavoro di studio dei materiali forniti, visionano i webinar prendendo nota delle loro osservazioni in un documento condiviso prendendo spunto da quello fornito qui;

3. Confronto e Brainstorming

Il docente o tutor, dopo aver osservato il lavoro svolto dalla classe, attiva una conversazione online e passa in rassegna le osservazioni raccolte, stimolando il confronto positivo tra i partecipanti e stimolando la riflessione su come parlare ai bambini della paura. Fatta questa premessa, il docente invita gli studenti a realizzare una sceneggiatura che sarà destinata a trasformarsi in un fumetto per bambini. Il lavoro sarà la diretta conseguenza della fase di confronto collaborativo e dovrebbe contenere tutte le indicazioni contenute nei materiali di riferimento;

4. Produzione

Per la realizzazione della sceneggiatura lo studente è chiamato a rispettare i seguenti step:

- A. Scegliere una o più informazioni dal documento co-creato assieme ai propri compagni (ad es. si potrebbe trattare la possibile paura di non poter incontrare i propri compagni);
- B. Impiegare una pagina del documento - o creare un documento ad hoc - per preparare la sceneggiatura del fumetto, prestando particolare attenzione tanto al contenuto quanto al linguaggio utilizzato, nel rispetto delle indicazioni fornite nei materiali;
- C. La sceneggiatura dovrebbe seguire queste semplici regole:
 - Definire e raccontare il tempo;
 - Utilizzare le tecniche narrative del fumetto;
 - Selezionare i fotogrammi;
 - Dettare il tempo.



In questa fase, il docente resta a disposizione dei propri studenti e può essere contattato per e-mail, chat o altre forme di video-conferenza per consigli e suggerimenti.

5. Condivisione e Valutazione Collaborativa

Una volta terminata la fase di scrittura, gli studenti condividono la sceneggiatura con la classe e con il docente. È possibile prevedere un margine di tempo (es. 1-2 giorni) per visionare i contenuti creati dai compagni. Al termine, il docente utilizza uno strumento di discussione online (es. Google Meet) per confrontarsi con gli studenti sulla sceneggiatura migliore. Si consiglia di utilizzare i seguenti criteri di valutazione:

- Coerenza e forza narrativa della storia scelta (idea e struttura chiara, personaggi empatici, storia convincente);
- L'idoneità del linguaggio al target di riferimento;
- Il rispetto dei contenuti forniti dai Telefono Azzurro.

6. Pubblicazione

La sceneggiatura migliore sarà selezionata da Telefono Azzurro e Future Education Modena attraverso le rispettive pagine e diventerà un fumetto pubblicato da Telefono Azzurro. L'autore avrà anche la possibilità di essere selezionato per partecipare a uno dei prossimi eventi organizzati da Telefono Azzurro e da Future Education Modena.

Risultati:

Miglioreranno le capacità di ricerca e analisi dei contenuti presenti in Rete; avranno acquisito una maggiore sensibilità verso la ricerca di informazioni online dedicate alla propria salute fisica e mentale; accresceranno le loro capacità di mentoring verso i più piccoli anche online; faranno esperienza di cooperative learning, una metodologia didattica che permette di sperimentarsi quali fruitori attivi delle proprie conoscenze e migliora le competenze prosociali, accrescendo quindi i fattori di protezione che contrastano le potenziali situazioni a rischio.

Link utili:

Webinar "Coronavirus: come affrontare la paura": <https://bit.ly/3eyT5Jl>

Emergenza Covid Telefono Azzurro: <https://azzurro.it/coronavirus/#menu02>



A Personal Calendar

Autore: Carmela Pietrangelo, Scuola Secondaria di Primo Grado ITST G. Marconi di Campobasso

Breve descrizione: attività da svolgere in modalità asincrona per favorire la produzione orale in lingua straniera degli studenti. L'ambiente di lavoro è una classe virtuale (esempio Classroom) e l'applicazione utilizzata permette di superare la distanza fisica e offre la possibilità di esercitare la produzione e l'interazione tra pari. Essa è direttamente condivisibile in Classroom.

Fascia d'età: dai 14 in su ma adattabile a tutte le età

Livello di difficoltà: intermedio

Durata: 1 settimana

Strumenti TIC: pc, devices, Fipgrid, Google Classroom, Google Calendar, Google Meet, Google Doc

Obiettivi didattici:

- Sviluppare la produzione orale nella lingua straniera;
- Favorire il consolidamento delle abilità pregresse e lo sviluppo della competenza comunicativa in situazione;
- Valutare la capacità di rielaborazione dei concetti;
- Consolidare le conoscenze acquisite;
- Personalizzare il proprio processo di apprendimento.

Procedura:

PRODUZIONE SCRITTA

Fase 1

L'insegnante crea su Classroom (o su altro strumento di comunicazione utilizzato nella DaD) una DOMANDA: What's your favourite month of the year and why? L'insegnante carica su Classroom la propria risposta come modello di lavoro e chiede agli alunni di commentare;

Fase 2

Gli alunni rispondono individualmente alla singola domanda e ricevono il commento o la correzione del docente;

Fase 3

L'insegnante invia su Google Classroom il documento MY PERSONAL CALENDAR come compito da svolgere selezionando la voce "crea compito per ogni studente" e chiede agli alunni di compilare ogni mese. (o su altra classe virtuale come file PDG, oppure PNG, vedi allegati) Essi dovranno spiegare la motivazione per cui quel mese è importante per loro (domanda adattabile e personalizzabile attraverso l'aggiunta di parametri più complessi) cercando di fornire una ragione speciale;

Fase 4

Gli alunni compilano il documento Google allegato e lo consegnano come compito;

PRODUZIONE ORALE

Fase 5

Il docente prepara un Topic (argomento di discussione, solitamente una domanda) con lo strumento digitale FLIPGRID (ideale per lo sviluppo della competenza comunicativa) con la domanda Why these months are important for you;

Fase 6

Ogni alunno registra un video scegliendo 3 mesi senza nominare i nomi. Poi ciascuno ascolta i video dei compagni e prova a indovinare i mesi scrivendo il nome di questi in un commento al video su Flipgrid. L'insegnante potrà valutare attraverso i feedback audio-video in Classroom.

È possibile prevedere un margine di tempo di 1-2 giorni per visionare i contenuti, poi il docente utilizzerà uno strumento di discussione online (es. Google Meet) per confrontarsi con gli studenti sulla sceneggiatura migliore.



Risultati:

Ogni studente avrà realizzato due attività relative a due competenze produttive: Writing e Speaking.

Ogni studente potrà rispettare i propri ritmi di lavoro e sviluppare competenze in base al proprio bisogno e alla propria abilità comunicativa.

Suggerimenti:

Per la buona riuscita di questa attività è importante personalizzare la domanda per adattare il compito ai diversi livelli linguistici degli alunni.

Per un livello medio o alto si può chiedere agli alunni di far riferimento al proprio paese, agli usi e costumi, oppure a date e fatti storici.

Nei progetti eTwinning con partner stranieri si può adattare come attività collaborativa per favorire la conoscenza sui diversi paesi di origine.

Link utili:

Scheda My Personal Calendar: <https://bit.ly/2AYfSjf>



Eating Healthy – Healthy recipes: cook book

Autore: Chiara Sabatini, “L. Da Vinci e O. Nucula” di Terni

Breve descrizione: Gli alunni creano un menù con ricette salutari realizzate in casa da loro stessi. Al termine tutte le ricette saranno raccolte in un e-book.

Fascia d'età: 12-14 anni

Livello di difficoltà: Intermedio

Durata: 2 ore in classe, poi il lavoro da fare a casa possono svolgerlo in un periodo di tempo concordato alunni-docenti (noi abbiamo stabilito 2 settimane)

Strumenti TIC: Smartphone, o pc, video camera, connessione internet per Google Slide, Youtube per video (gestito dalla docente)

Obiettivi didattici:

Imparare a mangiare in modo salutare, migliorare l'uso della lingua inglese parlata e scritta (ma l'attività si può fare anche in italiano o in altre lingue straniere).

Procedura:

PRODUZIONE SCRITTA

Descrivere step by step le attività che devono essere svolte. Qui alcune domande per guidarvi nella descrizione delle diverse fasi: Quanto dura indicativamente ciascuna fase? Cosa devono fare gli alunni? Cosa devono fare i docenti? E' un'attività che può essere svolta anche con dei partner? Come vengono fornite le informazioni e istruzioni agli allievi? Come e dove svolgono gli alunni le loro attività e caricano i compiti? E' prevista una valutazione? Vengono coinvolti i genitori? Quali strumenti TIC possono essere utili nelle diverse fasi e con quali obiettivi didattici? Altri aspetti da approfondire...

Fase 1

La docente svolge una lezione in cui presenta la piramide alimentare attraverso una reading in inglese con audio e fa svolgere alcune attività agli alunni. Attività 1 domande di comprensione del testo (stile quiz), attività 2 matching pair (word and definition).

Fase 2

Gli alunni possono lavorare sia a livello individuale che in gruppi. Nel secondo caso è necessario stabilire i gruppi e creare un Google Slide per ciascun gruppo. Nel primo basta un Google Slide per classe. Si spiega agli alunni come lavorare: scrivere titolo ricetta e nome studente, ingredienti e procedimento. Inoltre fare una foto della ricetta realizzata e caricarla. Infine fare un video (tipo video tutorial) e inviarlo alla docente (poi sono stata io a caricare i video nel mio canale Youtube unlisted e a riportarli nelle Google Slide)

Fase 3

Gli alunni lavorano da casa, realizzano la ricetta, fanno foto e tutorial. Poi aggiungono il tutto nell'ebook del proprio gruppo e inviano il video tutorial alla docente.

Fase 4

Ogni gruppo o ogni singolo alunno (in base a come hanno lavorato) espone il proprio lavoro durante una video lezione (e in condizioni “normali” in classe)



Suggerimenti:

Se possibile cercate di coinvolgere anche i genitori, io l'ho fatto e sono stati molto contenti, per loro è stato un momento per stare insieme, ridere, scherzare, giocare un po' trascorrere tempo sereno in famiglia!

Risultato:

Il risultato dell'attività sarà l' e-book "Healty recipes: e-coockbook".

Link utili:

https://docs.Google.com/presentation/d/1Cuq_LQdt72R86NfM2u4Bp0EU7noCVxsKC3EfGWkiGq4/edit?usp=sharing

Secondaria Il grado





Scuola Secondaria di II Grado

Autori



Annalisa Di Piero, Ambasciatore eTwinning Toscana e docente ITIS "L. da Vinci - Fascetti" di Pisa



Domenico Marino, Ambasciatore onorario eTwinning Calabria

Consigli per una DaD efficace post emergenza

La pausa dovuta al lockdown ha imposto una rimodulazione di tempi e modalità di svolgimento delle attività didattiche, per cui le scuole hanno ritenuto opportuno incominciare a riadattare e calendarizzare azioni mirate volte, da un lato, al recupero del tempo scuola tramite lezioni a distanza; dall'altro alla fruizione di percorsi funzionali alle classi terminali, in grado di guidare gli allievi alla conclusione dell'anno scolastico.

Tuttavia, la complessità della situazione non ha ostacolato l'impostazione di una modalità operativa che, partendo dagli strumenti di eLearning già propri delle istituzioni scolastiche, possa consentire l'acquisizione di quei contenuti minimi essenziali essenziali per una DaD efficace.

In tal senso, questa sezione intende fornire un supporto tecnico che possa raccogliere al suo interno una serie di best practices che ogni singola istituzione scolastica ha condiviso nella community eTwinning, con l'intento di realizzare una sorta di repository di tutte quelle esperienze che possono rappresentare una guida per percorsi mirati, volti all'acquisizione di competenze trasversali per ogni singolo studente.

In tutto ciò, la piattaforma eTwinning non può fare altro che favorire una dimensione ottimale, per un apprendimento ed una formazione mirata, in grado di soddisfare le esigenze di quanti fino ad oggi l'hanno conosciuta ed apprezzata.



Let's talk about e-learning. Parliamo della didattica a distanza

Autore: Annalisa Di Pierro, IIS "L. da Vinci-Fascetti" di Pisa

Breve descrizione: Attività da svolgere in modalità sincrona e asincrona per dare modo agli studenti di esprimere i loro sentimenti e le loro idee su come stanno vivendo questo periodo di sospensione didattica, di didattica a distanza e di come trascorrono il tempo a casa. Viene chiesto di svolgere l'attività in inglese.

Fascia d'età: 10-18 anni

Livello di difficoltà: intermedio

Durata: 1 settimana

Strumenti TIC: PC, tablet o smartphone connesso ad internet. Brainstorming con Answer Garden, registrazione video tramite cellulare, uso di Google Classroom e videolezione con Meet, applicazioni di GSuite For Education (GAFE)

Obiettivi didattici:

Fare adoperare la lingua inglese e le strutture linguistiche affrontate prima della chiusura della scuola. Favorire l'acquisizione della competenza digitale.

Procedura:

Fase 1:

Agli studenti di una prima superiore si chiede di esprimere in inglese, la loro idea sull'uso della didattica a distanza scrivendo un breve testo correlato di una foto, trovata in Internet (spiegare l'uso di immagini libere da copyright) sull'e-learning;

Fase 2:

Si chiede inoltre di definire, con un aggettivo, il loro sentimento in questo momento di sospensione dell'attività didattica e della necessità di rimanere a casa, scrivendo su un muro virtuale: Answer Garden. La domanda è: How do you feel?;

Fase 3:

Un'altra attività sarà quella di registrare un video con il proprio cellulare in cui gli studenti raccontano come trascorrono le loro giornate, adoperando le strutture verbali della lingua inglese che sono state affrontate in classe fino all'interruzione delle lezioni in presenza. In questo modo viene chiesto agli studenti di svolgere un compito autentico per mezzo di conoscenze finora acquisite ma basandosi sulla loro esperienza diretta e concreta. Gli studenti acquisiscono alcune competenze del XXI secolo, fra cui quella digitale e del problem solving. La docente monitora la loro attività, aiuta e dà consigli sull'uso di strumenti digitali, valuta la loro capacità di esprimersi in inglese dopo avere comunicato agli studenti che le attività saranno soggette ad valutazione linguistica. Gli studenti caricheranno tutti i loro lavori nella classe virtuale creata dall'insegnante, in questo caso Google Classroom. La docente provvederà a correggere e valutare i compiti tramite le funzionalità della Classroom, incontra gli studenti durante le videolezioni per monitorare e supportare.

Risultati:

Gli studenti sono molto contenti di potere esprimere le proprie idee e i propri sentimenti, non si sentono affaticati dal lavoro e cercano di mettere in pratica le loro conoscenze della lingua inglese.

Suggerimenti:

Quest'attività può rappresentare un momento iniziale del lavoro che poi si svolge in e-learning tramite le videolezioni.



Viaggiare informati

Autore: Domenico Marino, Ambasciatore onorario eTwinning Calabria

Breve descrizione: si tratta di utilizzare My maps per la creazione di mappe interattive da realizzare in modalità condivisa e finalizzate alla creazione di itinerari turistici, culturali, artistici, storici, ecc.

Fascia d'età: 14-18 anni

Livello di difficoltà: intermedio

Durata: intero anno scolastico

Strumenti TIC: GSuite, Drive, Manuali scolastici

Obiettivi didattici:

Utilizzare correttamente i punti cardinali per orientarsi nello spazio e leggere il territorio, utilizzare le coordinate geografiche per geo-localizzare un punto dato su una carta geografica o per orientarsi sul planisfero, progettare itinerari di viaggio.

Procedura:

Fase 1:

Dopo aver introdotto e spiegato la regione da studiare prendendo come spunto quanto presente sul manuale scolastico, ogni alunno, recandosi in laboratorio dovrà entrare nella pagina di My Maps con il proprio account GSuite e creare il proprio itinerario, dando un titolo allo stesso;

Fase 2:

Sulla base del tipo di itinerario che si va a realizzare, l'alunno incomincia ad inserire nella mappa creata, dei puntatori di colore diverso. Ogni puntatore, che si identifica con la città che dovrà essere visitata, dovrà essere arricchito con tutte le informazioni (Testi, Foto, Video) che si possono reperire direttamente tramite Google e legate al tipo di itinerario. Nel caso di itinerario turistico, potranno essere tracciate le linee per gli spostamenti, giusto per avere delle indicazioni di massima su tempi e modi per gli spostamenti;

Fase 3:

Una volta creato, l'itinerario va condiviso con il docente attraverso Drive e lo stesso provvederà a verificarne l'esatta esecuzione da un punto di vista tecnico. L'argomento così studiato, verrà presentato dall'allievo in sede di verifica. L'attività sarà valutata sia sotto l'aspetto delle conoscenze che delle competenze acquisite, intese quest'ultime come l'insieme delle operazioni da fare partendo dalla creazione del file fino alla sua presentazione.

Risultati:

Gli alunni, attraverso questo tipo di attività, da un lato metteranno in evidenza i contenuti disciplinari, dall'altro svilupperanno specifiche competenze digitali.

Suggerimenti:

Questa esperienza, è stata messa in atto come metodologia didattica legata all'insegnamento della Geografia, con alunni dell'indirizzo turistico, con risultati da ritenersi pienamente positivi.

Link utili:

<https://www.youtube.com/watch?v=oTzL82VXcUk>



Brainstorming and peer-to-peer assessment

Autore: Maria Teresa Rughi, IIS “G. Mazzatinti” di Gubbio

Breve descrizione: l’attività è stata fatta utilizzando TRICIDER, Il titolo This virus is a sort of modern “plague”,but some people say that we can get some benefits from it and learn something invitava gli studenti a riflettere sugli effetti positivi che l’epidemia in corso potrebbe avere.

Fascia d’età: 16 - 18 anni

Livello di difficoltà: intermedio

Durata: pochi minuti per impostare l’attività e pochi minuti per scrivere la propria idea e commentare e votare quelle degli altri

Strumenti TIC: pc o qualsiasi dispositivo mobile

Obiettivi didattici:

- Esercitare la riflessione e il pensiero critico;
- Sapersi esprimere nella comunicazione scritta e orale in lingua straniera;
- Imparare a valutare.

Procedura:

Fase 1

Aprire Tricider e nella sezione Ask a question inserire una domanda o uno spunto di riflessione, come quello a cui siamo partiti un questo caso.Una volta impostata la domanda nella sezione destra compare una scadenza entro cui il tricider dovrà essere completato. Ma tale scadenza può essere prorogata inserendone un’altra;

Fase 2

Gli alunni ricevono il link, che ho condiviso sia nei materiali di Google Classroom che nel registro elettronico, dettagliando la descrizione di ciò che avrebbero dovuto fare, dopo che avevo già dimostrato la procedura attraverso la condivisione dello schermo.Questa attività avrebbe potuto essere estesa a molti altri partecipanti. Ciascun alunno scrive la propria idea, partendo dalla domanda o dallo spunto iniziale e mettendo il proprio nome nello spazio apposito.(Volendo si può corredare l’idea con immagini o altro materiale).Poi va a leggere le idee degli altri compagni ed esprime un commento su una o più idee a sua scelta (può concordare digitando il simbolo + o dissentire digitando il simbolo -).Infine,esprime un voto sull’idea che ha trovato più significativa. L’idea che ha ottenuto più voti viene contrassegnata con una stella;

Fase 3

Ho selezionato alcune tra le idee proposte,facendo poi un copia-incolla su un documento Google. Nell’incontro successivo su Google Meet ho proposto via via le idee scelte, invitando gli altri compagni a fare osservazioni, soprattutto di carattere strutturale,lessicale e grammaticale ed invitandoli a riformulare frasi in modo migliore o a correggere alcune inesattezze.

Risultati:

Questa attività è servita a stimolare il pensiero critico riguardo ad una situazione, a scambiare idee e ad esercitarsi nella peer-correction, rispettando i criteri stabiliti per la correzione.Il risultato è stato una buona pratica della lingua straniera e un approccio alla valutazione, da esprimere con parole appropriate e non offensive.

Suggerimenti:

L’attività di peer-to-peer può essere assegnata come compito, selezionando gli studenti e inviando il documento Google su cui vanno annotate le correzioni in forma di commento,ma nei Google Meet abbiamo un tempo imposto dalla dirigenza che va dai 15 ai 20 min. quindi in questo caso ho preferito un lavoro collettivo più veloce.

Link utili:

<https://www.tricider.com/>



Let's engage our students!

Autore: Mariella Sorrentino, Liceo "V.Fazio Allmayer" di Alcamo (TP)

Breve descrizione: la presente lezione è un esempio di lezione online che di solito svolgo nella mia didattica giornaliera sulla piattaforma Hangout; al di là dell'argomento trattato e della materia di insegnamento, può essere facilmente replicabile in altre discipline, in particolare per quelle di tipo linguistico-letterarie. L'introduzione di attività interattive permette agli alunni di collaborare anche a distanza e di partecipare attivamente. La registrazione, che viene proposta nell'attività di ascolto, fa parte di un progetto della Bbc al quale ho partecipato con alcuni miei alunni.

Fascia d'età: 16 - 18 anni

Livello di difficoltà: intermedio

Durata: 2 ore

Strumenti TIC: computer, smartphone, portatile, Hangout Meet, Mentimeter, Google Classroom, Google Doc, registratore vocale

Obiettivi didattici:

- Migliorare la comprensione e produzione orale;
- Riassumere e sintetizzare.

Procedura:

Fase 1 Warm-up (15 minuti)

Gli alunni verranno invitati ad utilizzare il proprio telefonino per effettuare un brainstorming online attraverso l'app Mentimeter. Verrà dato loro il codice di accesso e dovranno digitare una o più parole: "What comes up to your mind when you think about marriage?" I risultati del brainstorming, visibili grazie alla condivisione del mio schermo, saranno discussi insieme agli alunni per alcuni minuti;

Fase 2 Lead in (20 minuti)

Questa è la fase centrale della lezione e di presentazione dell'argomento attraverso una "listening comprehension". Comunque, sarà opportuno presentare i nuovi vocaboli che gli studenti troveranno nell'ascolto. Possono essere utilizzati sinonimi, contrari, o semplicemente una spiegazione del termine in L2 (minuto 16:30). Il primo ascolto verrà supportato da Wh-questions, il secondo invece prevede il completamento di un testo "fill-in the gaps", che potrà essere condiviso attraverso lo schermo o attraverso un documento Google Doc;

Fase 3 follow-up (20 minuti)

In questa fase, verranno proposte varie attività online quali ad esempio un Kahoot quiz sul contenuto della listening, utilizzo dei nuovi elementi lessicali/grammaticali. Agli alunni verrà chiesto di approfondire l'argomento attraverso delle ricerche online sulle spose bambine e di realizzare un breve testo riassuntivo (150 parole) che verrà da loro registrato e l'audio caricato su un Padlet, il cui link verrà condiviso su Google Classroom;

Valutazione

L'ascolto degli audio avverrà durante la lezione successiva e verranno attivate procedure di autovalutazione

Risultati:

Una didattica online attiva che veda la partecipazione degli alunni in ogni fase della lezione e che li renda dei fruitori consapevoli degli strumenti tecnologici a loro disposizione. L'aspetto motivazionale riveste un ruolo importante e le app suggerite insieme alle attività proposte si sono dimostrate efficaci nel coinvolgere gli alunni e nell'accendere la voglia di imparare.

Link utili:

<https://www.bbc.co.uk/sounds/play/p04j9sjp>

<https://spark.adobe.com/page/v1Uomm7IKLSX/> (lezione completa con attività svolte)



Advantages of Internet in times of trouble

Autore: Mariella Sorrentino, Liceo “V. Fazio Allmayer” di Alcamo (TP)

Breve descrizione: i task qui proposti fanno parte del progetto etwinning “Language, media and communication “ che la mia classe II del liceo linguistico sta svolgendo in collaborazione con una scuola serba ed una spagnola. Le attività sono state proposte durante questa fase di forzata permanenza a casa con l’intento di fare riflettere gli alunni sull’uso costruttivo di internet e di come sia possibile trovare diversi spunti per trascorrere la propria quarantena senza annoiarsi e svolgendo serenamente delle attività con i propri familiari. La produzione finale di un video messaggio nasce dalla necessità degli stessi alunni di sostenersi a vicenda in questo momento così critico.

Fascia d’età: 10 - 18 anni

Livello di difficoltà: intermedio

Durata: 2 ore

Strumenti TIC: computer, smartphone, portatile, Hangout Meet, Tricider, Mentimeter, Google Classroom, Google Doc

Obiettivi didattici:

Migliorare la produzione scritta ed orale in lingua inglese incentrando l’insegnamento sull’alunno, sui suoi interessi e bisogni non solo linguistici ma anche di socializzazione e condivisione.

Procedura:

Fase 1 “Advantages of internet in times of trouble” (2 ore)

Verrà proposta l’attività “Advantages of internet in times of trouble” usando l’app Tricider, qui gli alunni scriveranno i propri suggerimenti che verranno poi letti e commentati in classe. In questa fase l’insegnante potrà guidare l’alunno all’individuazione di errori grammaticali e/o lessicali commessi. Verranno anche letti i commenti dei partner stranieri e votati quelli che ritengono più interessanti;

Fase 2. Videoconferenza su Hangout (1 ora)

Incontro in videoconferenza con i coetanei stranieri per confrontarsi sui risultati di Tricider ma anche e soprattutto per condividere le proprie emozioni e sostenersi a vicenda;

Fase 3. Message of encouragement and hope (3 ore)

Produzione di un video messaggio nelle tre lingue dei paesi coinvolti con sottotitoli in inglese. La fase di ideazione può essere svolta in videoconferenza con le scuole partner e possono essere utilizzate diverse app quali Mentimeter or Answergarden o ancora Tricider per effettuare il brainstorming e scegliere lo slogan più efficace: “We stand by you”. Un documento Google Doc può essere utile per condividere la stutturazione del lavoro, fare lavorare i ragazzi in gruppi, realizzare testi nella lingua madre e le relative traduzioni in maniera collaborativa. I lavori verranno corretti dagli insegnanti. Infine, due o più rappresentanti di ogni paese partner realizzeranno le registrazioni video, che verranno poi assemblate in un video finale;

Valutazione:

La valutazione terrà conto della partecipazione alle varie attività , della qualità dei lavori realizzati dal punto di vista linguistico e creativo, della capacità di interagire nelle videoconferenze e di sapere comunicare.

Risultati:

Una didattica online attiva che integra perfettamente i progetti eTwinning nell’attività giornaliera e che vede la partecipazione degli alunni in ogni fase, rendendoli fruitori consapevoli degli strumenti tecnologici a loro disposizione. La socializzazione riveste un ruolo fondamentale e permette agli alunni coinvolti di vivere la propria quotidianità con maggiore serenità.

Link utili:

Attività con Tricider: <https://www.facebook.com/english.club.vlasotince.srb/photos/a.2745898308782964/3174546835918107/?type=3&theater>

Video messaggio: <https://youtu.be/ndyvh2Jc9Dc> (We stand by you)



Incontro con esperto

Autore: Antonella Novello, Liceo “G. Galilei” di Dolo (VE)

Breve descrizione: gli studenti svolgono un lavoro di ricerca su un argomento che riguarda il territorio (il comune, la provincia o la regione) e poi confrontano quanto trovato in rete con una persona che per la sua professione ha trattato l’argomento. Il lavoro può essere parte di un progetto eTwinning e quindi può essere svolto in lingua inglese e/o altra lingua straniera e pubblicato nel Twinspace del progetto. In relazione all’argomento trattato possono essere coinvolti gli insegnanti di storia, scienze, diritto e italiano.

Fascia d’età: 16 - 17 anni

Livello di difficoltà: intermedio

Durata: 5 ore

Strumenti TIC: classe virtuale per preparazione dell’attività, piattaforma per intervista live, classe virtuale per la pubblicazione del resoconto dell’incontro, Twinspace del progetto internazionale

Obiettivi didattici:

- Potenziare la lingua scritta (italiano e inglese);
- Potenziare la lingua parlata (se l’esperto è in grado di portare avanti l’intervista in lingua inglese (italiano ed inglese));
- Riassumere/sintetizzare;
- Usare i mezzi multimediali;
- Conoscere approfonditamente un problema del territorio, nell’ottica di uno sviluppo della competenza di cittadinanza;
- Confrontarsi con un compito autentico e quindi stabilire un collegamento tra attività scolastiche e la realtà extra-scolastica più vicina agli studenti.

Procedura:

1. Individuazione della persona da contattare;
2. Contatto con l’esperto e proposta dell’attività, preventivamente concordata con gli studenti;
3. Preparazione dell’intervista con scambio di materiale da parte degli studenti e da parte dell’esperto esterno;
4. Scelta della piattaforma da utilizzare per l’intervista live;
5. Incontro con l’esperto;
6. Resoconto dell’esperienza;
7. Divulgazione dell’esperienza.

Valutazione:

La valutazione tiene conto della qualità dei lavori realizzati dal punto di vista linguistico e creativo, della capacità di interagire durante l’intervista e della qualità della riflessione post incontro.

Risultati:

- Consapevolezza dell’importanza dell’indicazione delle fonti in qualsiasi lavoro di ricerca e approfondimento;
- Miglioramento della capacità di ricerca ed analisi dei contenuti presenti in rete;
- Accresciuta motivazione verso i problemi del territorio.

Link utili:

<https://it.ejo.ch/liberta-di-stampa/come-proteggere-le-fonti-nellera-digitale>

<https://it.ejo.ch/digitale/la-bbc-e-la-verifica-delle-fonti-ugc>

<https://www.festivaldelgiornalismo.com/come-si-raccontano-le-notizie-e-la-verifica-delle-fonti/>



Debating on Technology: Does the technology make people dumb?

Autore: Annalisa Di Pierro, I.I.S. "L. da Vinci-Fascetti" di Pisa

Breve descrizione: il debate consiste in un confronto fra due squadre di studenti che sostengono e controbattono un'affermazione o un argomento, dibattendo i pro e i contro e schierandosi dall'una o dall'altra parte. Gli studenti si sono interrogati, hanno svolto ricerche e hanno dibattuto sull'uso della tecnologia oggi, divisi in squadre PRO e CONTRO, la maggior parte della classe si è schierata in favore dell'uso della tecnologia, soprattutto l'uso del computer e del cellulare, giungendo alla conclusione che questi strumenti non sono da demonizzare in quanto tali ma dipende dall'uso che se ne fa; alcuni si sono espressi contro, condannando l'uso che ne fanno i ragazzi oggi, la maggior parte a favore, evidenziandone i lati utili e positivi, un altro gruppo ha, infine, fatto notare come esistano, sia aspetti negativi che positivi su questo argomento.

Fascia d'età: 14 - 19 anni

Livello di difficoltà: intermedio

Durata: 10 ore

Strumenti TIC: pc, software Scriba e Pub

Obiettivi didattici:

I miei obiettivi sono stati:

- Motivare gli studenti all'apprendimento e alla partecipazione attiva;
- Sviluppare capacità di dibattito, regolato nei tempi e negli interventi;
- Sviluppare spirito critico;
- Risolvere problemi;
- Rispettare le idee altrui;
- Migliorare l'ascolto attivo;
- Gestire la propria emotività rispetto alla posizione altrui;
- Accrescere la conoscenza sull'argomento del dibattito, e così maturare un'opinione;
- Sviluppare la competenza digitale nell'uso del software specifico;
- Effettuare ricerche online.

Il "debate" è una metodologia per acquisire competenze trasversali (life skill), che favorisce l'apprendimento e l'istruzione tra pari, nell'attività che sto illustrando, dal momento che il debate si è svolto in inglese fra gli obiettivi che mi sono posta, c'è stato anche quello di stimolare la produzione orale e scritta in lingua inglese.

Procedura:

Fase 1

Gli studenti mi hanno chiesto di potere effettuare un dibattito in classe, anche se in modalità di didattica a distanza. Ho acconsentito con grande gioia per l'interesse dimostrato dagli studenti verso questa strategia che era già stata implementata durante il corso dell'anno scolastico, durante le lezioni in presenza. Gli studenti hanno scelto l'argomento del dibattito e io ho mostrato loro quali sarebbero stati gli indicatori che avrei utilizzato per valutare gli interventi che sarebbero stati prodotti in lingua inglese;

**Fase 2**

Durante 6 videolezioni, ognuna di 45 minuti, tutti gli studenti hanno espresso il proprio pensiero, a turno sull'argomento, alternando chi era favorevole e chi contrario. Uno studente per ognuno dei due gruppi aveva l'incarico di prendere nota delle argomentazioni che poi sarebbero state scritte nella chat dell'app MEET di Google che è stata usata per la videolezione. In questo modo tutti potevano tenere nota dei vari interventi e controbattere. Sono stati decisi anche due giudici fra gli studenti che controllavano il corretto svolgimento del dibattito. Gli studenti hanno anche fatto delle ricerche nel web per trovare argomenti di supporto alle loro argomentazioni;

Fase 3

Quando il dibattito in videoconferenza è terminato, ho discusso con gli studenti i punti di forza e di debolezza dell'attività, per migliorare lo svolgimento di un'attività simile in futuro e li ho coinvolti nell'autovalutazione della proprio intervento, per fornire loro un ulteriore feedback secondo gli indicatori stabiliti, ho presentato la mia valutazione parziale. In seguito ho chiesto agli studenti di riportare i loro interventi nel software Scriba ePub, dove ognuno ha scritto, nella sua pagina, il proprio testo e qualcuno ha anche registrato un audio con la propria voce, così ho avuto ulteriori elementi da valutare, come la correttezza grafica, lessicale e grammaticale. Questo strumento digitale è stato molto utile perchè gli studenti hanno potuto vedere chiaramente tutto il loro lavoro, organizzato in modo molto sistematico, pagina dopo pagina, alternando gli interventi PRO e quelli CONTROLLO, e due arringhe finali che chiudono il dibattito. È possibile poi rendere pubblico il lavoro e generare un link che è possibile per esempio, condividere con gli altri insegnanti della classe .

Risultati:

Inizialmente temevo che quest'attività con la didattica a distanza non si potesse realizzare, ma poi durante il suo svolgimento mi sono ricreduta e ho potuto apprezzare gli effetti positivi che aveva avuto sulla partecipazione attiva degli studenti. I ragazzi sono stati soddisfatti dei risultati ottenuti, perchè hanno potuto usare la lingua inglese esprimendo le proprie idee su un argomento scelto da loro e quindi evidentemente di loro interesse, liberi dalla costrizione del libro di testo e mettendo così in pratica tramite la comunicazione tutte le strutture della lingua necessarie per veicolare un messaggio. Hanno imparato che per controbattere e fare valere la propria tesi, bisogna ascoltare gli altri, hanno imparato a rispettare le idee di tutti, anche se non si è d'accordo, hanno imparato che è necessario rispettare i turni di parola. È anche successo che qualcuno che inizialmente aveva sostenuto una tesi, nel corso del dibattito, ha cambiato idea, poiché le tesi dell'altra squadra lo avevano convinto di più, dimostrando capacità critiche e apertura mentale nel non arroccarsi sulle proprie opinioni, ma accettare punti di vista diversi. Anche io come loro, sono stata molto soddisfatta dell'attività, perchè ho potuto svolgere il mio lavoro come tutor nella fase del dibattito e come docente, nel senso tradizionale del termine, nella fase di valutazione dell'uso della lingua inglese. Questo genere di attività è inoltre molto inclusiva perchè ha permesso a tutti, anche chi possiede qualche disturbo nell'apprendimento, di esprimere la propria idea e sentirsi parte di un gruppo fra pari.

Suggerimenti:

Il mio suggerimento è quello di lasciare liberi i ragazzi di scegliere l'argomento che vogliono dibattere, o quanto meno di concordarlo con la docente, saranno sicuramente molto più motivati nello svolgere l'attività e sarà inoltre un modo per renderli responsabili e più autonomi.

Link utili:

Questo è il link della realizzazione del dibattito: <https://www.scribaepub.it/reader/play/21279-debating-on-technology.html>
<https://www.scribaepub.it>

Unità Nazionale eTwinning - Indire

Sede legale: Via M. Buonarroti 10 - 50122 Firenze

Sede operativa: Via C. Lombroso 6/15 - 50134 Firenze

Info: **etwinning@indire.it**

Helpdesk: **etwinning.helpdesk@indire.it**

Portale europeo: **www.etwinning.net**

Sito nazionale: **www.etwinning.it**

Segui "eTwinning Italia" sui social network:

