

Progettare una flipped lesson

Template fornito dal corso di formazione @PP 2.0: comunicare, insegnare e posizionarsi ai tempi del Web 2.0, organizzato dall'Università degli Studi di Udine a.a. 2016-17

Titolo: IL SISTEMA NERVOSO
Docente/i: IMPERIO ALESSANDRA
Scuola: PRIMARIA
Classe:5^
Disciplina: SCIENZE

Breve descrizione:

La macro - lezione si propone di presentare agli studenti una biblioteca di conoscenze sul sistema nervoso (video illustrativi e cartoni animati, giochi on line) affinché, dopo le attività individuali di analisi e fruizione delle nuove conoscenze, in piccolo gruppo, a scuola, gli alunni siano in grado di sistematizzarle e riorganizzarle, realizzando una mappa concettuale e un cartellone conclusivo.

Competenze/abilità da sviluppare:

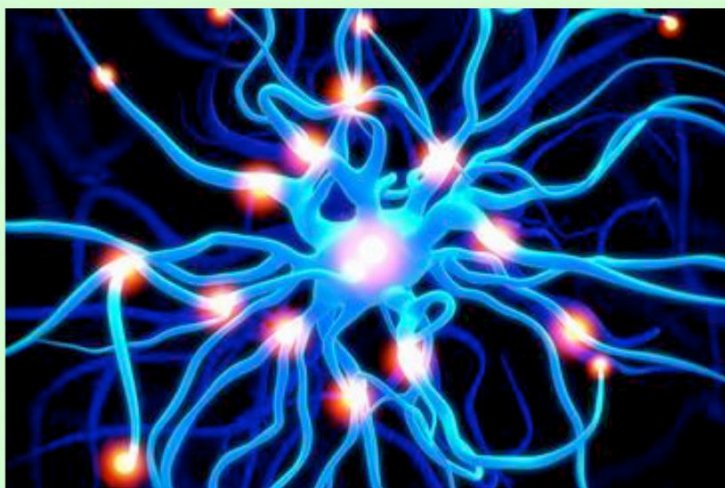
IMPARARE AD IMPARARE/ Utilizzare le conoscenze apprese per riorganizzarle in una mappa concettuale e in un cartellone.

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE/ Interagire in modo collaborativo, partecipativo e costruttivo nel gruppo, favorendo il confronto e rispettando i diversi punti di vista e ruoli.

SENSO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ/ Svolgere attività individuali e di gruppo in modo autonomo e collaborativo

INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI/ Trasferire le nuove conoscenze in contesti diversi per fare paragoni e similitudini.

Immagine di copertina: (sostituire la seguente)



Materiali da proporre agli studenti prima della lezione in classe

Ad esempio: video, presentazioni, documenti, riferimenti Web, simulazioni o qualsiasi altra tipologia di contenuti. Per far riferimento a propri materiali non presenti su Web, copiarli su un proprio spazio cloud, es. Google drive, Dropbox, ecc. e riportare qui l'url per accedervi

	Riferimento Web (url eventualmente Descrizione Istruzioni per gli studenti accorciato con https://goo.gl/)		
n.			

1	https://www.youtube.com/watch?v=PZh1XP0rgJI	Esplorando il corpo umano - i neuroni 1 (video 12'15'')	Guardare il cartone animato quante volte serve e selezionare le informazioni principali/importanti scrivendole sul quaderno
2	https://www.youtube.com/watch?v=XPlxwOQPFmI	Esplorando il corpo umano - i neuroni 2 (video 12'09'')	Facoltativo: guardare il cartone animato per integrare le informazioni già raccolte.
3	https://www.youtube.com/watch?v=Yi-l4ScBq0Y	Esplorando il corpo umano - il cervello (video 24'02'')	Guardare il cartone animato quante volte serve e selezionare le informazioni principali/importanti scrivendole sul quaderno
4	https://www.youtube.com/watch?v=xPpP0-kTBPA	Il sistema nervoso (video 7'19'')	Guardare la presentazione quante volte serve e selezionare le informazioni principali/importanti scrivendole sul quaderno
5	http://www.ovo.com/sistema-nervoso/	Il sistema nervoso (video 2'41'')	Guardare la presentazione quante volte serve e selezionare le informazioni principali/importanti scrivendole sul quaderno
6	http://www.ovo.com/cervello/	Il cervello (video 3'11'')	Guardare la presentazione quante volte serve e selezionare le informazioni principali/importanti scrivendole sul quaderno
7			
8			
9			
10			

Attività associate ai contenuti, da svolgere a casa prima della lezione in classe

Per rendere attivo lo studio dei materiali forniti è utile assegnare agli studenti brevi attività da svolgere durante/dopo aver visionato i video ed i documenti. Ad esempio è possibile proporre quiz, attività con le flashcards, giochi di associazione e classificazione, ricerche, checklist da seguire, documenti condivisi per appuntare dubbi, idee, termini sconosciuti o per costruire assieme un glossario prima di iniziare l'attività in classe.

Per far riferimento a propri materiali non presenti su Web, copiarli su un proprio spazio cloud, es. Google drive, Dropbox, ecc. e riportare il loro url pubblico.

n.	Riferimento Web (url eventualmente accorciato con https://goo.gl/)	Descrizione	Istruzioni per gli studenti
1	https://quizlet.com/68836546/flashcard_s	Gioco flashcard	Utilizzare questa app per memorizzare i nomi delle parti principali che compongono il sistema nervoso e le loro funzioni
2	https://quizlet.com/68836546/match	Gioco match	Abbinare i nomi delle parti principali che compongono il sistema nervoso con la loro descrizione
3	http://learningapps.org/2350534	Cruciverba	Risolvi il cruciverba
4	http://free.primarypad.com/p/P4dCNa8eWs	File di scrittura condiviso	Scrivere in questo file il significato o la descrizione di ogni parola nuova appresa nei video o con i giochi. Tutti possono portare il loro contributo. Altre istruzioni sono nel file.
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Link al materiale aggregato(usare un aggregatore a scelta che permetta di distribuire i materiali ed i compiti con un unico link, es. il lesson plan di Rai Scuola, Tes, Padlet, PearlTree, Tackk, ecc.): utilizzo di un padlet (link consegnato ai ragazzi)

Attività da proporre in classe agli studenti

Riportare qui gli esercizi o le attività **da proporre agli studenti in classe**, generalmente **sotto forma di sfida**, da svolgere con **approccio collaborativo** in modo che risultino il più possibile **coinvolgenti e motivanti per gli studenti**.

Le attività possono essere tra le più varie, anche differenziate tra i vari gruppi, ad esempio: rispondere ad una serie di domande significative, risolvere un problema legato alla realtà, fare una piccola ricerca, analizzare un caso, effettuare una sintesi attraverso una mappa, una presentazione, un piccolo video, una linea temporale,

rappresentare una breve storia con immagini o con fumetti, realizzare un dibattito, un contraddittorio, un gioco di ruolo, ecc.

n.	Descrizione dell'attività/sfida proposta e dei prodotti da realizzare	Organizzazione gruppi e del tempo	Strumenti consigliati e documenti utili (url eventualmente accorciati con https://goo.gl/)
1	Le varie attività/sfide sono descritte nella scheda guida con le istruzioni per gli alunni, qui allegata. I prodotti finali principali sono una mappa concettuale e un cartellone per ciascun gruppo. (CONTESTO: scuola a tempo pieno dove sia il lavoro di studio che le esercitazioni dovrebbero preferibilmente essere condotti a scuola; i tempi pertanto possono essere più distesi)	7 gruppi da 4 bambini - tempo stimato: tre/quattro lezioni da 1,5 ore ciascuna	Attività disponibili su richiesta
2			
3			
4			
5			

Chiusura della sfida – Attività finali

Riportare qui le eventuali attività da svolgere in classe una volta terminata la fase produttiva degli studenti, es. discussione sulle difficoltà incontrate, sintesi delle attività svolte, presentazioni dei lavori degli studenti, eventuali prove di verifica delle competenze, ecc.

n.	Descrizione dell'attività	Documenti utili e riferimenti (url eventualmente accorciati con https://goo.gl/)
1	Gli alunni possono oralmente raccontare il loro cartellone ai compagni.	//
2	Prova di verifica qui allegata: trasferire le nuove conoscenze in contesti diversi per fare paragoni e similitudini (Individuare collegamenti e relazioni)	Scheda di verifica disponibile su richiesta
3		
4		
5		

Valutazione autentica dei prodotti e del processo

Costruire una rubrica di valutazione per i prodotti realizzati e del processo di apprendimento

Utilizzare una delle piattaforme Web segnalate nel post per la creazione di rubriche personalizzate e riportare qui i riferimenti Web alla/e rubriche costruite

n.	Descrizione rubrica di valutazione	Riferimento Web (url eventualmente accorciato con https://goo.gl/)
1	La rubrica di valutazione tiene conto sia del processo di apprendimento (lavoro di gruppo e rielaborazione delle conoscenze), sia del prodotto finito che delle conoscenze apprese.	Rubrica di valutazione disponibile su richiesta
2		
3		