



## Dall'altra parte

di Sergio Vastarella

*Costruire sull'esistente  
è un sistema molto efficace*

*In questa attività didattica  
si permette all'alunno  
di costruire il suo sapere  
confrontandolo in seguito  
con quello collettivo*

### L'EAS alla primaria

**D**a circa un paio d'anni il gruppo di ricerca sugli **Episodi di Apprendimento Situato**, guidato dal professor Pier Cesare Rivoltella presso il CREMIT dell'Università Cattolica di Milano, sta portando avanti numerose sperimentazioni d'aula per verificare l'efficacia del modello didattico nei diversi gradi dell'istruzione.

Durante le riunioni di coordinamento, le conference call e lo scambio di materiali in rete, gli insegnanti-sperimentatori della primaria hanno più volte evidenziato come l'EAS, per risultare davvero funzionale, debba essere contestualizzato nell'ambito peculiare di una scuola fatta di bambini dai 6 ai 10 anni. Per questo motivo i membri del gruppo "EAS-Primaria" stanno continuan-

do a lavorare, assieme a molti altri docenti che quotidianamente praticano il metodo, con attività sperimentali, sempre più elaborate e raffinate, per giungere alla realizzazione di un vero e proprio modello di Episodio di Apprendimento Situato per la scuola di base.

## Gli Episodi di Apprendimento Situato e il modello di Flipped Learning

Uno dei modelli didattici da cui è stato preso spunto per sviluppare l'EAS è indubbiamente quello del flipped learning. Con questo nome ci si riferisce a una pratica didattica che, nata nelle High School degli Stati Uniti, sta prendendo piede anche nel nostro Paese e che essenzialmente riguarda l'idea di modificare l'ambiente didattico portando l'autoformazione nell'extrascuola e sviluppando attività collaborative in classe.

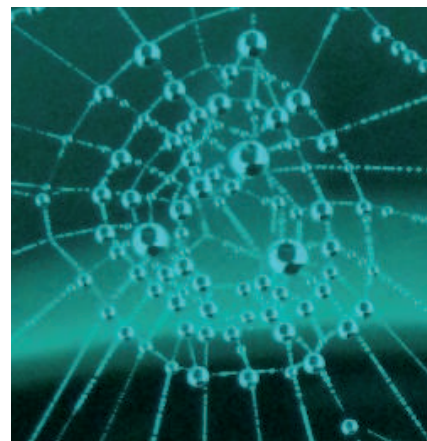
Nel 2007, Jonathan Bergmann e Aaron Sams, due professori di chimica della Woodland Park High School a Woodland Park-Colorado, hanno iniziato a sperimentare un nuovo sistema d'insegnamento per far fronte a due diverse problematiche: la difficoltà di trovare il tempo per rispiegare il contenuto delle lezioni agli studenti che, per diversi motivi, erano spesso assenti (problema fortunatamente non così frequente nella scuola primaria italiana) e l'impossibilità di avere il tempo necessario per riprendere e rispiegare quei concetti che gli studenti, in questo caso presenti alle lezioni, faticano ad assimilare per la loro intrinseca complessità (problema molto frequente anche nelle scuole primarie italiane).

Con 50 dollari, Bergmann e Sams acquistarono gli strumenti tecnologici necessari per registrare le lezioni in aula, montare i filmati e pubblicarli on-line.

In sostanza, il primo approccio al modello di *Flipped Learning* fu quello di dare la possibilità agli studenti di guardare, prima dell'attività in aula e quando e dove volevano, le video-lezioni messe loro a disposizione in rete. Grazie a questa semplice intuizione, gli allievi a scuola, con l'aiuto del docente e mediante attività flessibili (lavoro individuale, di gruppo, progettuale), potevano operare su questioni direttamente collegate al contenuto dei materiali visionati.

Dopo le prime esperienze, i due insegnanti si resero conto, in breve tempo, che gli studenti, arrivando a scuola avendo già avuto contatto con l'argomento del giorno, partecipavano in maniera più attiva e con maggiore profitto al lavoro scolastico che, avendo spostato il momento dell'istruzione fuori dall'aula, era generalmente incentrato su attività progettuali da affrontare, individualmente o in gruppo, accompagnati dal docente che le seguiva da vicino. L'esperienza fatta

dai due professori di chimica americani è avvenuta all'interno di una scuola superiore; appare evidente, quindi, come tale modello, e l'EAS che in parte ad esso s'ispira, debbano essere necessariamente adattati per un uso proficuo nella scuola primaria.



## Le fasi Anticipatoria e Operatoria dell'EAS per la scuola primaria

Due delle tre fasi portanti dell'EAS, costituite dal momento anticipatorio e operatorio, sono connesse al modello di Flipped Learning di Jonathan Bergmann e Aaron Sams.

La fase anticipatoria dell'EAS, quella più intimamente connessa al modello di apprendimento capovolto, accoglie pienamente l'idea di spostare il momento della formazione iniziale dalla classe all'ambiente extrascolastico. In questa prima fase, che ha, per vari motivi, attinenza con le caratteristiche del problem solving, l'insegnante organizza il lavoro domestico dello studente e la parte iniziale dell'EAS durante la lezione che, oltre alla già citata visione di video online, possono prevedere: la lettura in anteprima di un testo, la ricerca di informazioni mediante diverse fonti, l'analisi di una situazione problematica, la riflessione su qualche esperienza svolta (Rivoltella, 2013). Agli studenti viene, cioè, fornito il materiale, o il compito da affrontare, come stimolo verso quella che poi sarà l'attività d'aula: secondo i docenti del gruppo di ricerca EAS-primaria, data la giovanissima età dei bambini, la fase preparatoria si può tranquillamente svolgere in aula. Ciò che rende efficace questa fase, infatti, non è tanto il luogo in cui essa viene svolta o il fatto che il docente non sia presente, quanto piuttosto la possibilità per l'allievo di confrontarsi con un problema, cercare informazioni o svolgere un'attività che gli consenta di affrontare le fasi successive avendo già mobilitato le proprie conoscenze ed abilità in maniera personale.

La struttura della fase operatoria dell'EAS pur recuperando alcune idee del *Flipped Learning Model* coinvolge, rispetto a quest'ultimo, una più ampia gamma di stra-



tegie didattiche da impiegare in aula (Rivoltella, 2013). *Brain Storming*, *Webquest*, *Muddiest Point* sono tutte strategie didattiche che si prestano adeguatamente alla fase operatoria anche nella scuola primaria.

## I materiali anticipatori

Prima di decidere quale tipo di supporto utilizzare (cartaceo o digitale), per far in modo che tutti gli alunni possano accedere ai materiali messi loro a disposizione, il docente dovrà aver cura di verificare, puntualmente, quali siano le reali possibilità dei bambini di accedere alle nuove tecnologie fuori dalla scuola.

Il momento anticipatorio, come del resto tutta la struttura degli EAS, trae grande vantaggio dall'uso delle TIC ma, se i bambini non dispongono dell'effettiva possibilità di usare gli strumenti digitali fuori dall'ambiente scolastico, è possibile procedere comunque nell'attività sfruttando supporti più tradizionali (fotocopie, libri, riviste).

Si propongono, a titolo esemplificativo, alcune tipologie di possibili azioni auto-formative che il docente può richiedere ai bambini in relazione al momento anticipatorio:

► **Lettura** - Chiedere alla classe di affrontare in anteprima del materiale testuale: può essere un paragrafo o un capitolo del libro di scuola, una fotocopia con un brano selezionato dall'insegnante, una risorsa online.

► **Osservazione** - Domandare agli alunni di guardare un video o un'altra risorsa multimediale online: si possono proporre presentazioni in Power Point (anche stampate e consegnate a mano) o video di Youtube selezionati tra quelli esistenti, o eventualmente realizzati dall'insegnante. Si può chiedere ai bambini di osservare anche fenomeni naturali come il cambiamento dell'aspetto del cielo tra il tramonto e l'imbrunire.

► **Ricerca** - Chiedere alla classe di raccogliere informazioni (archivio cartaceo, risorse online, intervista diretta) su uno specifico tema, un personaggio, un problema oppure rispetto a qualcosa che risponda agli interessi particolari di ogni alunno.

► **Analisi** - È possibile domandare ai bambini di analizzare uno specifico materiale per giungere alla soluzione di un compito: tradurre un brano dalla lingua straniera all'italiano o viceversa, risolvere un problema o un gioco matematico, rispondere alle domande di un quiz.

► **Descrizione di un'esperienza** - Chiedere agli alunni di operare in diverse forme sul proprio vissuto: ricostruire un'uscita, un'esperienza in un laboratorio museale, un esperimento svolto, una gita con la famiglia. L'insegnante in questo caso può mettere a disposizione degli allievi alcuni strumenti (tabelle e griglie) per uniformare il materiale richiesto.

Questo primo affondo, nella questione relativa i materiali usabili nel momento anticipatorio degli EAS, evidenzia come tale modello didattico possa essere impiegato avvalendosi di tutte le tecnologie oggi a disposizione, siano esse nuove oppure molto tradizionali. Ciò che conta, infatti, non è il tipo di supporto selezionato dal docente per l'attività ma, piuttosto, cosa quel supporto serve a veicolare: la vera trasformazione, offerta dal momento anticipatorio degli EAS, è quella di prevedere che gli alunni compiano delle azioni individualmente (fuori dalla scuola oppure al suo interno) utili a mobilitare le loro conoscenze, a stimolare lo sviluppo di abilità e, in definitiva, a costruire autonomamente delle competenze che saranno poi affinate nell'attività scolastica. Se i docenti ritengono opportuno utilizzare le TIC per la fase anticipatoria di un Episodio, e non tutti gli alunni ne dispongono fuori dalla scuola, è naturalmente possibile ipotizzare di far svolgere l'autoformazione, singolarmente o in gruppo, direttamente nell'ambiente scolastico senza che in essa vi sia l'intervento diretto dell'insegnante.

## Il momento del confronto e la fase operatoria

Dopo la fase di autoformazione degli alunni, e la costruzione del Framework concettuale, l'insegnante fornisce uno stimolo ai bambini, inerente gli elementi



*Jonathan Bergmann, Aaron Sams e Sergio Vastarella,  
autore dell'articolo*

chiave dei materiali proposti, per innescare la discussione ed il confronto in aula. Il docente si può avvalere di un'immagine o di un video (da mostrare alla Lim), della presentazione di un insieme di dati, di un articolo di giornale, di un brano musicale (da far ascoltare con il vecchio e malandato registratore della scuola)... La discussione in aula ed il confronto sulle diverse opinioni portano alla formulazione di differenti ipotesi da parte degli alunni: l'insegnante può intervenire o sollecitare il dibattito per fare in modo che tutti partecipino al fondamentale momento dello scambio d'opinioni.

A questo punto può considerarsi conclusa la fase anticipatoria dell'EAS e viene fornita, da parte dell'insegnante, la consegna per la fase operatoria e cioè il piano di lavoro che descrive l'attività individuale o di gruppo che gli studenti dovranno realizzare.

Terminata la fase operatoria, si arriva al momento del confronto con la condivisione dei risultati.

## Il momento ristrutturativo alla primaria

Da molto tempo ormai gli insegnanti della scuola primaria italiana propongono (generalmente) ai propri alunni attività di riflessione metacognitiva al termine dei percorsi d'insegnamento-apprendimento che sviluppano assieme ai propri allievi. Questo avviene abbastanza naturalmente, ma bisogna riconoscere che l'EAS, avendo istituzionalizzato questo momento attraverso la tecnica del *debriefing*, ha saputo dare una cornice pedagogica maggiormente definita a una pratica didattica diffusa ma non sempre ben consolidata.

Le parole chiave del momento ristrutturativo sono due: condividere e pubblicare ed è importante tenerle bene a mente per concludere l'EAS in maniera efficace. Immaginiamo di avere lavorato con i nostri alunni su di un EAS volto alla comprensione dell'idea di quadro di civiltà, come l'esempio che segue.

I bambini, dopo avere esplorato autonomamente un quadro di civiltà interattivo e multimediale prodotto dai compagni dell'anno precedente al loro, hanno raccolto individualmente delle informazioni su di una specifica civiltà ed hanno realizzato una nuova pagina a testa per un nuovo quadro di civiltà (economia, religione, alimentazione).

A questo punto il lavoro non è ultimato, bisogna, infatti, che ogni alunno condivida il proprio materiale con gli altri, attraverso la Lim, per diverse finalità:

- ▶ il lavoro deve essere presentato e, quindi, l'autore

deve organizzare le proprie idee in maniera chiara prima di andare alla lavagna interattiva e parlare con il pubblico;

- ▶ il prodotto realizzato viene corretto con l'aiuto dei compagni e dell'insegnante per verificare l'esattezza delle informazioni che così cominciano anche a diffondersi;

- ▶ mano a mano che si procede con le presentazioni la struttura del quadro di civiltà diventa sempre maggiormente chiara a tutti gli alunni;

- ▶ al termine delle esposizioni si mettono assieme tutte le parti prodotte e si realizza il nuovo quadro di civiltà digitale e interattivo.

Al termine della fase di condivisione interna il prodotto realizzato va condiviso esternamente: questo fatto non è banale e va chiarito con gli alunni ancora prima di cominciare a lavorare sull'EAS.

Per i bambini è molto importante sapere che il proprio lavoro sarà pubblicato (magari sul sito della scuola o sul blog di classe oppure...) in rete e che altre persone potranno guardarlo e *valutarlo*.

Questa situazione, generalmente, eleva la spinta motivazionale degli alunni nei confronti dell'attività didattica grazie proprio alla consapevolezza che il prodotto finale sarà messo in rete.

L'attività di *debriefing* si può concludere con una valutazione per competenze attraverso una rubrica valutativa, una autovalutazione degli studenti mediante lo stesso dispositivo ed il confronto tra i profili di competenza che da esse emergono.

## Progettazione di un EAS per la scuola primaria

EAS	
Nome dell'Unità	Questo EAS ricade nel Piano di Lavoro per Competenze di Storia 2° biennio (III e IV SP) dell'IC Cembra e riguarda la realizzazione del quadro di civiltà "I Reti in Valle di Cembra".
Titolo EAS	Dal Neolitico ai Reti della Valle di Cembra
Autori	Sergio Vastarella - Luisa Leonardelli
Grado Livello	IV SP
Breve descrizione	<p>Per realizzare questo EAS verrà utilizzata la piattaforma <a href="http://www.giovanivaldicembra.net/digiland">online <b>http://www.giovanivaldicembra.net/digiland</b></a> ed anche la fase preoperatoria sarà svolta a scuola.</p> <p>A partire dal quadro di civiltà sul Neolitico realizzato dai bambini che si trovavano in CI IV l'anno precedente, gli alunni lavoreranno con l'analisi testuale e l'interpretazione di diversi tipi di fonte per realizzare ciascuno una parte del quadro della civiltà dei Reti in Valle di Cembra: le varie parti assemblate daranno origine ad un quadro di civiltà multimediale-interattivo che sarà pubblicato nell'area pubblica della piattaforma.</p> <p>Per l'attività di analisi testuale verrà utilizzato il materiale di storia locale prodotto dai docenti dell'Istituto Comprensivo di Cembra con la supervisione dello storico Roberto Bazzanella.</p>
Obiettivi educativi/di apprendimento	<p><b>1. Le modalità di apprendimento</b> che si vogliono percorrere e sollecitare con l'EAS sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ ripetizione - il quadro di civiltà sulla preistoria, che verrà presentato come stimolo ai bambini, servirà a recuperare e rinforzare quanto studiato durante il precedente anno scolastico. Verrà recuperato l'uso della linea del tempo e saranno ripetuti i concetti di fonte: materiale, iconografica, scritta e orale.</li> <li>▶ modellamento – l'attività si snoderà attraverso fasi alternate. Gli alunni dopo avere operato sul quadro di civiltà esistente (dovranno esplorarlo e rispondere a qualche semplice domanda) avranno il compito, ciascuno con il materiale fornito, di costruire un file multimediale che diventerà la parte del quadro di civiltà interattivo e multimediale sui Reti.</li> </ul> <p><b>2. Bisogni:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ sapere riconoscere le componenti costitutive delle società primitive – economia, organizzazione sociale, cultura;</li> <li>▶ saper utilizzare alcuni strumenti e modalità del metodo storiografico;</li> <li>▶ saper produrre e condividere documenti multimediali;</li> <li>▶ saper svolgere un compito assegnato nei tempi stabiliti.</li> </ul> <p><b>3. Risultati:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ comprendere un testo e sintetizzarlo;</li> <li>▶ costruire un efficace quadro di civiltà;</li> <li>▶ riuscire a produrre documentazione da pubblicare in rete.</li> </ul>

Livello attuale studenti	<p>Questo EAS si può rivolgere agli studenti delle classi III e IV di scuola primaria; l'attività verrà svolta con alunni in classe IV sp.</p> <p>Per poter fruire con successo di questo EAS gli studenti dovranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ saper gestire il lavoro sulla piattaforma;</li> <li>▶ saper utilizzare un quadro di civiltà;</li> <li>▶ saper mettere in relazione richieste e procedure, dati e risultati;</li> <li>▶ sapere operare con il software (della Lim) Smart Notebook che verrà utilizzato anche sui computer.</li> </ul>
Metodologia didattica	<p><b>1. Modalità didattiche base:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ lavoro sul contenuto: gli alunni lavoreranno su un testo storico per realizzare ciascuno una parte del quadro di civiltà sui Reti;</li> <li>▶ individualizzazione: ogni alunno avrà più compiti individuali calibrati sulle proprie potenzialità;</li> <li>▶ esposizione: ogni alunno presenterà il proprio lavoro in aula.</li> </ul> <p><b>2. Didattiche</b> (metodi didattici) utilizzate in questa EAS.</p> <p><b>Pratiche</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Scoperta guidata: come si costruisce un quadro di civiltà? Dall' esplorazione alla realizzazione.</li> <li>▶ Brain Storming: cosa è un quadro di civiltà? A cosa serve? Le risposte andranno a integrare il Framework proposto.</li> <li>▶ Answer &amp; Question: lettura in aula "Chi erano i Reti", individuazione delle informazioni non chiare che vengono postate sulla piattaforma (Blog Articolo) e costruzione collettiva dello schema di sintesi.</li> <li>▶ Muddiest Point: ad ogni alunno viene assegnata una parte di testo per casa che dovrà essere schematizzata dividendo tra ciò che è più o meno chiaro. In aula ogni alunno esporrà i propri dubbi cui il docente darà risposta.</li> </ul> <p><b>Strumenti</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ in aula, pc portatili, Lim, connessione Wifi;</li> <li>▶ la piattaforma;</li> <li>▶ il quaderno digitale (Job Aid) consentirà di tenere sotto controllo fasi e tempi dell'attività;</li> <li>▶ Job Aid 1: dopo le prime fasi ad ognuno verrà assegnato, attraverso la piattaforma, un file di Notebook contenente le istruzioni operative per realizzare la propria parte del quadro di civiltà.</li> </ul> <p><b>3.</b> Tutto il <b>materiale</b> preparato dal docente, utilizzato e realizzato dagli alunni sarà disponibile sulla piattaforma.</p>

	<p>Sequenza logica delle attività previste:</p> <p><b>1. ex-ante:</b> quadro concettuale e consegna</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Stimolo: l'insegnante chiede agli alunni di accedere alla piattaforma e di attivare il pulsante "Storia - Classe IV" nel menù di classe. L'azione consentirà agli alunni di scaricare un file di Notebook contenente un quadro di civiltà sulla preistoria <i>Il Neolitico</i>. Ogni alunno avrà del tempo a disposizione per esplorare il quadro di civiltà e rispondere ad alcune semplici domande in un blog-articolo.</li> <li>▶ Brain storming: si realizzerà come base per il quadro concettuale (cosa sono, a cosa servono i quadri di civiltà?).</li> <li>▶ Costruzione del framework (vengono presentate le informazioni, di seguito elencate, che saranno integrate con quanto emerso nel brain storming): <ul style="list-style-type: none"> <li>▶▶ un quadro di civiltà è uno strumento molto efficace che permette di ricostruire la storia di una popolazione attraverso alcuni punti fondamentali: popolo/gruppo umano (chi), dove (territorio/ambiente), quando (linea del tempo), organizzazione sociale, religione, economia, arte, la cultura e la vita quotidiana.</li> </ul> </li> <li>▶ Presentazione dei punti chiave che si toccheranno nell'attività attraverso la Piattaforma: via, via che saranno svolte le attività verranno spuntate dall'elenco.</li> <li>▶ Si affronterà collettivamente la parte introduttiva del testo "Chi erano i Reti" che sarà schematizzata e messa a disposizione sulla piattaforma come esempio per le successive attività.</li> </ul> <p><b>2.</b>      Attività <b>durante:</b> breve produzione da far realizzare agli studenti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Gli alunni avranno il compito di schematizzare individualmente a casa una parte del testo storico sui Reti. Dopo la presentazione in classe delle cose chiare e dei dubbi (che saranno chiariti) ognuno dovrà realizzare la propria parte di quadro di civiltà. Ogni parte realizzata dovrà essere arricchita da alcune immagini appropriate scelte tra quelle di un gruppo a disposizione</li> </ul> <p><b>3.</b>      <b>Ex-post:</b> debriefing e momento meta cognitivo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Compito collettivo – realizzazione del quadro di civiltà dei Reti: ogni alunno presenta il proprio lavoro che sarà verificato e trasferito su un file collettivo che, una volta</li> </ul>
--	---

Sequenza	<p>Sequenza logica delle attività previste:</p> <p><b>1. ex-ante:</b> quadro concettuale e consegna</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Stimolo: l'insegnante chiede agli alunni di accedere alla piattaforma e di attivare il pulsante "Storia - Classe IV" nel menù di classe. L'azione consentirà agli alunni di scaricare un file di Notebook contenente un quadro di civiltà sulla preistoria <i>Il Neolitico</i>. Ogni alunno avrà del tempo a disposizione per esplorare il quadro di civiltà e rispondere ad alcune semplici domande in un blog-articolo.</li> <li>▶ Brain storming: si realizzerà come base per il quadro concettuale (cosa sono, a cosa servono i quadri di civiltà?).</li> <li>▶ Costruzione del framework (vengono presentate le informazioni, di seguito elenca- te, che saranno integrate con quanto emerso nel brain storming): <ul style="list-style-type: none"> <li>▶▶ un quadro di civiltà è uno strumento molto efficace che permette di ricostruire la storia di una popolazione attraverso alcuni punti fondamentali: popolo/gruppo umano (chi), dove (territorio/ambiente), quando (linea del tempo), organizzazione sociale, religione, economia, arte, la cultura e la vita quotidiana.</li> </ul> </li> <li>▶ Presentazione dei punti chiave che si toccheranno nell'attività attraverso la Piattaforma: via, via che saranno svolte le attività verranno spuntate dall'elenco.</li> <li>▶ Si affronterà collettivamente la parte introduttiva del testo "Chi erano i Reti" che sarà schematizzata e messa a disposizione sulla piattaforma come esempio per le successive attività.</li> </ul> <p><b>2.</b> Attività <b>durante:</b> breve produzione da far realizzare agli studenti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Gli alunni avranno il compito di schematizzare individualmente a casa una parte del testo storico sui Reti. Dopo la presentazione in classe delle cose chiare e dei dubbi (che saranno chiariti) ognuno dovrà realizzare la propria parte di quadro di civiltà. Ogni parte realizzata dovrà essere arricchita da alcune immagini appropriate scelte tra quelle di un gruppo a disposizione</li> </ul> <p><b>3. Ex-post:</b> debriefing e momento meta cognitivo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Compito collettivo - realizzazione del quadro di civiltà dei Reti: ogni alunno presenta il proprio lavoro che sarà verificato e trasferito su un file collettivo che, una volta completato, sarà pubblicato nell'area libera della piattaforma.</li> <li>▶ Compilazione rubrica valutativa e autovalutativa e confronto.</li> </ul>
Tempo assegnato	<p>Tempo previsto per ciascuna delle tre fasi:</p> <p><b>1.</b> 2 ore</p> <p><b>2.</b> 2 ore</p> <p><b>3.</b> 2 ore</p>



Setting	<p>Questo EAS si svolgerà interamente in aula (Cl IV – Sp Faver-Tn) dove sono presenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 pc portatile per alunno;</li> <li>▶ 1 Lim;</li> <li>▶ connessione Wifi.</li> </ul> <p>Le aule sono ampie, dotate di tende oscuranti, gli alunni sono 9 e quindi i banchi saranno posizionati in modo che tutti possano vedere adeguatamente la Lim. Nei momenti di attività collettiva gli alunni siederanno a terra in semicerchio attorno alla Lim</p>
Prodotto	<p>Sulla piattaforma saranno caricati i vari lavori di sintesi degli alunni nella parte riservata alla classe, mentre nell'area pubblica verrà inserito il prodotto conclusivo collettivo <i>Quadro di civiltà interattivo e multimediale I Reti in Valle di Cembra</i>. Alla fine dell'attività, ogni alunno avrà la traccia e gli appunti dell'esperienza sul proprio quaderno digitale accessibile online.</p>
Attività supplementari	<p>Estensioni: attraverso il modellamento la tecnica usata potrà essere recuperata per la realizzazione di nuovi quadri di civiltà.</p>
Valutazione	<p>L'insegnante valuterà gli elaborati individuali cui potrà essere assegnato un voto rispetto a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ coerenza con la consegna;</li> <li>▶ correttezza e precisione della produzione.</li> </ul> <p>Il docente costruirà una rubrica valutativa per competenze che permetterà di registrare informazioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ attraverso l'osservazione rispetto alle competenze trasversali e digitali;</li> <li>▶ attraverso l'analisi degli elaborati/evidenze osservabili rispetto alle competenze, abilità e conoscenze di storia e tecnologia.</li> </ul> <p>Nella fase conclusiva ogni alunno compilerà la propria rubrica auto-valutativa (costruita come quella del docente ma con parole più semplici) e sul profilo di competenza disegnato dall'alunno sarà sovrapposto quello realizzato dal docente (con la propria rubrica) in modo che ci si possa confrontare sui profili di competenza emersi.</p>

## L'attività sperimentale di ricerca

L'attività sperimentale, di seguito presentata, è stata condotta durante l'anno scolastico 2013-14 nella scuola primaria di Faver (Tn), appartenente all'Istituto Comprensivo di Cembra.

Dato che non tutti gli alunni avevano la possibilità di accedere a Internet fuori da scuola, le consegne per casa venivano sia inserite nella piattaforma Digiland Kids (piattaforma digitale sviluppata con il software Joomla - [www.giovanivaldicembra.net/digiland](http://www.giovanivaldicembra.net/digiland)) che consegnate in formato cartaceo ai bambini.

Solitamente, quando si pensa alla *Flipped Classroom* che sta alla base dell'EAS, ci si trova ad immaginare attività didattiche che prevedano la visione di video da casa in quanto, questa, è l'idea che si è maggiormente diffusa negli anni in relazione a tale modello; per sconfiggere questa visione, un po' stereotipata, si è scelto di presentare un'attività che ha effettivamente previsto il capovolgimento iniziale attraverso il processo individuale di autoformazione degli alunni, ma senza che ciò avvenisse mediante l'uso di video didattici. Resta inteso che l'uso di video da casa da parte degli alunni rappresenta un'efficace strategia di lavoro *Flipped* che può essere usata, con i dovuti accorgimenti, anche dai bambini delle primarie.

### Scuola Primaria di Faver

#### Classe IV

#### A.S. 2013-14

La scuola primaria di Faver è una scuola di montagna molto piccola (con meno di 50 alunni) e, al suo interno, gli insegnamenti vengono svolti a classe unica o in pluriclasse a seconda delle possibilità e delle necessità organizzative.

La scuola dispone, da alcuni anni, di un laboratorio informatico mobile (costituito da 10 Macbook Pro 15'), di lavagne interattive multimediali in quattro aule su cinque e di una rete Wi Fi che copre l'intero edificio.

Il gruppo classe coinvolto nella sperimentazione era di 9 alunni e tutti hanno dimostrato di sapere usare le TIC e i differenti programmi con grande semplicità e disinvoltura. Questo aspetto si è rivelato davvero fondamentale per la buona riuscita del percorso e ha permesso di lavorare nella sperimentazione in classe senza doversi preoccupare della strumentalità digitale dei bambini.

L'attività, che coinvolge in maniera forte la competen-

za digitale del bambino (Calvani, Fini e Ranieri, 2010), è certamente molto stimolante ma, prima di cominciare a pensare di usare il modello di *Flipped Learning* a scuola, è davvero fondamentale promuovere nei bambini l'autonomia e la capacità critica di uso delle TIC. Gli allievi coinvolti avevano già usato, negli anni precedenti, gli strumenti digitali per lavorare in classe e l'effettiva conoscenza e padronanza dei dispositivi si è rivelata centrale per la buona riuscita dei progetti didattici.

L'esiguità del numero di alunni coinvolti per classe non deve in alcun modo insinuare il dubbio che tali attività siano proponibili solamente a piccoli gruppi di bambini: come si vedrà, le strategie di *Flipped Learning* usate per l'autoapprendimento, le attività svolte di tipo cooperativo e collaborativo e la condivisione e pubblicazione degli elaborati, sono tutte azioni didattiche realizzabili anche con classi molto più numerose.

### Attività Flipped di Storia cl. IV

L'attività sperimentale si è svolta, per blocchi di due ore di lezione, nelle giornate del 15 e 21 Ottobre e del 4 Novembre 2013.

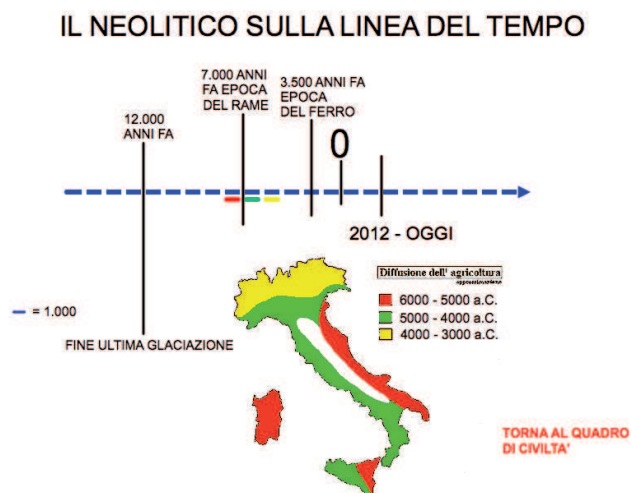
Il percorso, partito dall'osservazione del quadro di civiltà multimediale sul Neolitico (scaricabile all'indirizzo <http://www.giovanivaldicembra.net/digiland/quadro-di-civilia>), realizzato dai compagni di scuola che l'anno precedente si trovavano in IV, è sfociato nella realizzazione di un quadro di civiltà multimediale, di gruppo, sulla Civiltà dei Reti in Valle di Cembra.

Nel primo incontro, la fase iniziale *Flipped* è stata svolta in aula. Ogni alunno ha scaricato sul pc, dalla piattaforma, il quadro di civiltà del Neolitico ed ha avuto 15 minuti di tempo per esplorarlo.



Successivamente sono state proposte due domande a cui i bambini dovevano rispondere per iscritto sulla piattaforma.

**Domanda 1** - In quale periodo si è diffusa l'agricoltura nella nostra zona? (Risposta in una carta tematica).



**Figura 1:** pagina del quadro di civiltà multimediale sul Neolitico da cui era possibile ricavare la risposta al primo quesito.

**Domanda 2** - Cosa significa baratto? (Risposta in uno schema del quadro di civiltà).



I bambini presenti erano 7 e di questi solo 1 ha risposto in maniera corretta alla prima domanda ed in 3 hanno fornito la risposta giusta alla seconda.

Questa attività, capovolta nel momento iniziale, ha permesso ai bambini di cominciare a mobilitare le proprie conoscenze e abilità sul tema (per loro nuovo) dei quadri di civiltà. Anche se il livello di risposte corrette è stato bassissimo, i bambini hanno preso confidenza

con la struttura del quadro di civiltà e, navigando tra le sue pagine, si sono resi immediatamente conto di come erano state strutturate ed erano stati organizzati i collegamenti ipertestuali per passare da una all'altra.

Dopo queste prime attività, attraverso la Lim, i bambini sono stati coinvolti in un *Brainstorming* relativo alla struttura del quadro di civiltà attraverso alcune domande stimolo (Cosa è un QdC? Come si costruisce un QdC? A cosa serve un QdC?).

Il file prodotto è stato messo a disposizione degli alunni sulla piattaforma o consegnato stampato a chi lo voleva.

A seguito di questa operazione, è stato presentato il *Framework Concettuale* (Rivoltella, 2013), posizionato in precedenza in una pagina nascosta della piattaforma che è stata attivata. Il *Framework* è stato condiviso con i bambini e confrontato con le risposte da loro date nella fase di *Brainstorming*.

Sempre durante la prima lezione è stato presentato un fascicolo di storia locale, prodotto dagli insegnanti dell'Istituto in collaborazione con lo storico trentino Roberto Bazzanella, sulla civiltà dei Reti in Valle di Cembra, una popolazione che ha occupato questo territorio dal 500 a.C. fino all'arrivo dei Romani nel 16 a.C. .

I bambini hanno letto attraverso i computer, e la piattaforma, il primo paragrafo del fascicolo; lo stesso poi è stato proiettato alla Lim per essere collettivamente analizzato, con la guida dell'insegnante, in modo che i bambini capissero come raccogliere le informazioni principali da un testo per trasformarle in schema. Al termine dell'attività, ogni alunno ha ricevuto una diversa parte di testo da analizzare e schematizzare per la volta successiva.

Nei due seguenti incontri gli alunni hanno presentato alla classe la sintesi della propria parte che è stata poi trasformata da ognuno in una pagina multimediale con il *software Smart Notebook*.

Al termine del terzo incontro, le varie pagine create, presentate e corrette, sono state assemblate alla Lim, con la collaborazione degli alunni, dando vita al quadro di civiltà multimediale sulla Civiltà dei Reti in Valle di Cembra (scaricabile all'indirizzo <http://www.giovanivaldicembra.net/digiland/quadro-di-civilia>).

## Bibliografia e testi di riferimento

Calvani A., Fini A., Ranieri M. (2010). *La competenza digitale nella scuola. Modelli e strumenti per valutarla e svilupparla*. Trento: Erickson.

Castoldi M. (2010). *Progettare per competenze. Percorsi e strumenti*. Roma: Carocci Editore.

D'Amore B., Fandiño Pinilla M.I. (2007). *Le didattiche disciplinari*. Prefazione di Franco Frabboni. Trento: Erickson.

D'Amore B., Godino D.J., Arrigo G., Fandiño Pinilla M.I. (2003). *Competenze in matematica*. Bologna: Pitagora.

D'Amore B., Sbaragli S. (2011). *Principi di base di didattica della matematica*. Bologna: Pitagora.

Flipped Learning Network (FLN). (2014) *The Four Pillars of F-L-I-P™*. Scaricato il 12 marzo 2014 da [www.flippedlearning.org/cms/lib07/VA01923112/Centricity/Domain/46/FLIP\\_handout\\_FNL\\_Web.pdf](http://www.flippedlearning.org/cms/lib07/VA01923112/Centricity/Domain/46/FLIP_handout_FNL_Web.pdf)

Hamdan N., McKnight P., McKnight K., Arfstrom K. M. (2013). *A review of flipped learning*. Scaricato da *Flipped Learning Network* in data 10 marzo 2014 <http://flippedclassroom.org/groups?sort=mostPopular>

Redmond C. (2014). *Flipping Primary Literacy Instruction*. MA in Education: Curriculum and Instruction with K-12 Reading Endorsement. ED 590 Conducting Research and Completing the Capstone, 577. Concordia University, St. Paul. Scaricato il 1° aprile 2014 da <http://carolredmond.efoliomn.com/Capstone-Paper>.

Rivoltella P. C. (2013). *Fare didattica con gli EAS*. Brescia: La Scuola.