

Nome del docente:	CECCHINATO MARIKA GOBBAT EMANUELA (adattamento per l'IeFP di Gustavo Mejia Gomez)
Scuola:	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
Anno scolastico:	2015-2016
Classe:	PRIMA
Area disciplinare:	INGLESE E INFORMATICA
Titolo dell'Uda:	I love videogames
Numero di lezioni (e nr. di ore per lezione):	6 lezioni di 55' ciascuna
Periodo:	FEBBRAIO-MARZO

Introduzione

Il gruppo formato da Cecchinato Marika e Gobbat Emanuela ha elaborato la seguente Unità Didattica di Apprendimento che verte sui vari video giochi che i ragazzi utilizzano abitualmente nel loro tempo libero. I motivi che ci hanno portato a scegliere un argomento che esula completamente da qualsiasi programmazione o da qualsiasi manuale e testo di lingua sono molteplici e diversi.

L'idea è nata in seguito alle varie richieste da parte dei ragazzi stessi di informazioni e traduzioni di parole e/o frasi che trovano abitualmente nell'uso di questi giochi. In seguito ad una riflessione congiunta abbiamo deciso di assecondarli in quanto l'argomento era sicuramente di loro interesse. Inoltre, abbiamo notato che la natura del lessico (parole di uso abbastanza comune) e delle strutture grammaticali (Present Simple e Imperative) usate in questi frangenti sono ben usufruibili in una classe prima. Infine, i ragazzi avevano da poco acquisito delle competenze dell'Information Technology grazie ad una Uda messa a punto dall'insegnante di tecnologia. Abbiamo quindi pensato ad una attività *interdisciplinare*.

Le attività individuate mirano ad agevolare il lavoro in classe, a promuovere e favorire lo studio domestico, a sviluppare e migliorare abilità e competenze individuali e a favorire le dinamiche di classe.

Gli allievi, tramite l'elaborazione del glossario, cioè di un '*compito autentico*', hanno la possibilità di realizzare delle *esperienze di apprendimento attivo* di "*learning by doing*".

Per quel che riguarda le nuove tecnologie, abbiamo sfruttato la LIM di classe per usare le applicazioni *Padlet* (ci permette di rappresentare graficamente le idee raccolte tramite *brain storming*) e *Wordle* (possiamo osservare la ripetitività di certe espressioni e i loro elementi morfosintattici). Questi strumenti consentono anche agli studenti con difficoltà di partecipare attivamente alle attività proposte.

Abbiamo cercato di far sviluppare alcune competenze nei ragazzi utilizzando diverse strategie didattiche che puntano ad una didattica inclusiva: dal *cooperative learning*, al lavoro di gruppo, dal dialogo guidato al *role playing* per finire con la simulazione in cui i ragazzi vengono stimolati a "far finta di essere", a simulare, interpretare. Attraverso un'attività didattica che prevede momenti di lavoro di gruppo gli studenti hanno la possibilità di affrontare nuovi compiti e sviluppare delle competenze sociali oltre a quelle emotive, affettive, cognitive e linguistiche. Nella strategia collaborativa l'insegnante funge da modulatore nell'attività avendo come obiettivo finale la realizzazione di percorsi autonomi degli studenti.

Infine, visto l'argomento dell'UDA abbiamo dedicato parte dell'ultima lezione al gioco perché non dobbiamo dimenticare che, specialmente a quest'età, l'aspetto ludico è fondamentale per un apprendimento armonioso.

Nella prima lezione ai ragazzi viene presentata l'UDA assieme ai criteri di valutazione adottati. Viene spiegato loro che la prova orale inciderà per il 40% mentre il lavoro autentico per il 60%. Si terrà conto delle prestazioni individuali, della creatività, del lavoro autentico di gruppo, della partecipazione e cooperazione, del contributo individuale e collettivo alle attività svolte e anche del rispetto dei tempi. All'interno dell'UDA abbiamo inserito le relative rubriche di valutazione, sia per la valutazione orale che per quella del compito autentico.

a. Breve descrizione del gruppo classe e del contesto

La classe prima sezione A è composta da 21 alunni, 12 femmine e 9 maschi. Di questi 6 sono di nazionalità non italiana ma solo 2 (femmine) hanno ancora difficoltà con la nostra lingua e pertanto sono considerati alunni con Bisogni Educativi Speciali per le quali è stato predisposto un PDP. Un alunno ha una diagnosi di Disturbo Specifico dell'apprendimento (Lettura) e anche per questo alunno è stato predisposto un PDP. L'alunno, grazie all'uso della sintesi vocale, è in grado di compensare efficacemente le sue difficoltà.

C'è anche un ragazzo che sta ripetendo la classe e che continua a presentare delle fragilità dovute a una situazione familiare non favorevole. La classe, pur eterogenea, è disponibile al lavoro e alla collaborazione; ha sviluppato un buon grado di interazione e dimostra curiosità ed interesse per le attività proposte. Si dimostrano tutti interessati all'utilizzo delle tecnologie.

b. Compito autentico

- Produrre una raccolta delle istruzioni più comuni che si trovano nei videogames, utili a superare i livelli più difficili.

c. Motivi

- Gli alunni spesso chiedono spiegazioni e/o traduzioni riguardanti le espressioni che compaiono durante i giochi che usano con frequenza.

d. Obiettivi (in termini di competenze, conoscenze, abilità, atteggiamenti)

Competenza/e di riferimento (i traguardi ultimi verso cui tendere): • comprendere i punti essenziali di testi semplici in lingua standard su argomenti di uso quotidiano nel tempo libero (Comprendere le espressioni in inglese usate nei videogames) • scrivere semplici testi di uso quotidiano (Utilizzare le espressioni conosciute per creare una raccolta di istruzioni comuni)		
Abilità	Conoscenze	Atteggiamenti
Al termine dell'Uda, gli allievi, se avranno svolto correttamente le attività indicate, saranno in grado di... • Usare correttamente il tempo verbale "Imperativo" alla forma affermativa e negativa • Saper distinguere il tempo "Imperativo" dal "Presente" • Saper utilizzare il dizionario e/o altri strumenti per cercare termini non noti • Mettere in relazione immagini ed istruzioni di gioco	Al termine dell'Uda, gli allievi, se avranno svolto correttamente le attività indicate, saranno in grado di conoscere... • lessico base dell'Information Technology e dei video games • tempi verbali "Imperative" e "Present Simple"	Al termine dell'Uda, gli allievi, se avranno svolto correttamente le attività indicate, saranno in grado di sviluppare i seguenti atteggiamenti... • capacità di collaborare e partecipare, • capacità di agire in modo autonomo e responsabile, • creatività, • consapevolezza delle implicazioni etiche di ciò che si fa

e. Passaggi o fasi di lavoro

LEZIONE N. 1 : START UP

Tempi	Passaggio o fase di lavoro / attività
15 minuti	Presentare l'UDA: il perché di questa Uda, obiettivi e metodologia di lavoro; aspettative dell'insegnante (personali e rispetto alla classe); regole di lavoro; valutazione orale (che inciderà per il 40% sulla valutazione complessiva) e compito autentico (inciderà per il 60%)
20 minuti	Brain-storming in Italiano (raccolta di idee e opinioni, interessi, preferenze, motivazioni) Uso dell'applicazione <u>Padlet</u> (bacheca sulla LIM) per raccogliere i dati del brain-storming.
10 minuti	Somministrare un questionario in inglese con domande a risposta multipla riguardanti: strumento usato per giocare (computer, tablet, smartphone) tipologia di giochi e loro nome quando e quanto giocano (vedi allegato n.1)
10 minuti	Spiegare e assegnare il compito per casa: raccogliere frasi in inglese che incontrano nei vari giochi

LEZIONE N. 2 NEW WORDS

Tempi	Passaggio o fase di lavoro / attività
10 minuti	Warm-up (domande: è stato difficile? Vi siete divertiti? Cosa hanno detto i vostri genitori? Quanto tempo ci avete impiegato? Domande poste in inglese, possibili risposte in italiano) Spiegare il lavoro di gruppo (la classe sarà divisa in gruppi di 3)
10 minuti	Organizzare i dati raccolti a casa (lavoro a gruppi sulla base dei dati dei questionari raccolti dall'insegnante) per identificare le espressioni in comune dello stesso gioco
10 minuti	Scrivere alla lavagna (LIM) le espressioni riportate dai portavoce di ogni gruppo; osservare la ripetitività di alcune espressioni e gli elementi morfosintattici che le caratterizzano (utilizzo dell'applicazione <i>Wordle</i>)
15 minuti	Ricerca dei termini non conosciuti sul dizionario cartaceo e/o on-line (lavoro nel medesimo gruppo)
10 minuti	Riflessione, osservazioni sul lavoro svolto. Eventuale compito per casa: terminare la ricerca dei termini sul dizionario.

LEZIONE N.3 DO/DON'T

Tempi	Passaggio o fase di lavoro / attività
5 minuti	Warm-up: far riassumere agli alunni il lavoro svolto nell'ultima lezione. Il docente sintetizza i punti principali in inglese alla lavagna
15 minuti	Riprendere le espressioni individuate dagli alunni (salvate sulla LIM nella lezione precedente) come spunto per una riflessione grammaticale: guidare gli alunni verso la distinzione tra forma affermativa e forma negativa (schema alla lavagna, 2 colonne). Farli riflettere su altre espressioni simili usate (classroom language) per arrivare al concetto di "comando" e gradualmente al tempo imperativo.
25 minuti	Utilizzare il libro digitale alla LIM (grammar reference) per un rinforzo grammaticale e di seguito far svolgere almeno due esercizi scritti e uno orale (dialogo guidato) per verificare queste conoscenze
10 minuti	Feedback da parte degli alunni su quanto appreso. Assegnare esercizi per casa di rinforzo e potenziamento.

LEZIONE N.4 ALMOST READY

Tempi	Passaggio o fase di lavoro / attività
10 minuti	Riprendere la lezione precedente correggendo gli esercizi assegnati per casa
15 minuti	Lavorare sul lessico: riprendere l'elenco delle espressioni con le loro traduzioni
20 minuti	VERIFICA ORALE: simulazioni, role playing, dialoghi guidati (allegato n.2), tutte prove svolte dai gruppi.
10 minuti	Anticipare verbalmente le modalità di realizzazione del compito autentico della lezione successiva con assegnazione del lavoro domestico (progettazione glossario)

LEZIONE N. 5 THIS IS OUR WORK

Tempi	Passaggio o fase di lavoro / attività
50 minuti	Presentare il compito autentico: creazione di una raccolta ragionata delle espressioni più usate nei giochi; il lavoro si svolgerà al computer. Consegna: create un documento che possa diventare una guida per tutti coloro i quali giocano ai videogames e hanno bisogno di capire cosa significano le espressioni in inglese. Ricordatevi che questo glossario deve essere di facile accesso, deve contenere le espressioni più ricorrenti in inglese con il corrispondente in italiano sulla base di un ordine che secondo voi risulta di facile consultazione. Non dimenticate quanto avete appena fatto nel corso di informatica (ad es. creazione di tabelle, inserimento di immagini, vari tipi di scrittura) per rendere più originale e creativo il vostro lavoro. Avete 45 minuti di tempo per realizzare questo lavoro sulla base di quanto già progettato a casa. Il lavoro di ciascun gruppo verrà valutato secondo i criteri della rubrica allegata alla consegna.
5 minuti	Ritiro dei lavori

LEZIONE N. 6 OK! LET'S PLAY

Tempi	Passaggio o fase di lavoro / attività
5-8 minuti	Riprendere quanto fatto con padlet e Wordle (uso della LIM): rivedere i punti di partenza per introdurre il termine del percorso
25-30 minuti	Far presentare ai ragazzi i lavori svolti; chiedere chiarimenti, stimolare l'autovalutazione. Comunicare i risultati della valutazione relativi a ciascun gruppo.
20 minuti	Giochi alla LIM

(allegato 1)

- a. a computer ☐
- b. a tablet ☐
- c. a smartphone ☐
- d. other ☐

- a. wars/fighting ☐
- b. sport matches ☐
- c. funny ☐
- d. other ☐

.....

.....

.....

- a. in the afternoon ☐
- b. in the evening ☐
- c. at the week end ☐
- d. other ☐

- a. 1 hour a day ☐
- b. between 1 and 2 hours a day ☐
- c. more than 2 hours a day ☐
- d. other ☐

RUBRICA VALUTATIVA PROVA ORALE (allegato 2)

CONOSCENZE E ABILITA' VALUTATE	Livello inadeguato	Livello di base	Livello buono	Livello eccellente
-Usare correttamente i tempi verbali Simple present e Imperativo -Mettere in relazione immagini ed istruzioni di gioco Conoscere i termini base	-Non sa distinguere né usare i due tempi verbali -Non sa mettere in relazione immagini ed istruzioni anche se guidato -Non conosce i termini base	- A volte sa distinguere i due tempi verbali ma non sempre li sa usare -Sa mettere in relazione immagini ed istruzioni solo se guidato Conosce solo i termini più comuni	-Sa distinguere e sa usare, con qualche incertezza, i due tempi verbali -Sa mettere in relazione immagini ed istruzioni in autonomia ma non sempre con sicurezza Conosce gran parte dei termini	-Sa distinguere e sa usare correttamente e con sicurezza i due tempi verbali -Sa mettere in relazione immagini ed istruzioni in autonomia e con sicurezza Conosce tutti i termini

dell'Information Technology e dei video games				
---	--	--	--	--

RUBRICA VALUTATIVA COMPITO AUTENTICO (allegato 3)

DIMENSIONI VALUTATE	- REALIZZAZIONE DEL COMPITO IN MODO CONGRUENTE ALLA CONSEGNA (EFFICACIA) - RISPETTO DEI TEMPI PREVISTI: 45 MINUTI (EFFICIENZA) - CREATIVITÀ - CONTRIBUTO DEL SINGOLO AL GRUPPO			
	Livello inadeguato	Livello di base	Livello buono	Livello eccellente
	• Prestazione realizzata in modo non congruente alla richiesta • Grande discordanza tra lavoro consegnato e tempo assegnato (nonostante la sollecitazione del docente) • Il compito assegnato non presenta elementi creativi • Svolge meno lavoro e la partecipazione è passiva	• Prestazione realizzata in modo complessivamente congruente alla richiesta • Lieve discordanza tra lavoro consegnato e tempo assegnato (nonostante la sollecitazione del docente) • Il compito assegnato presenta pochi elementi creativi • Lavora quasi come gli altri ma su loro sollecitazione	• Prestazione realizzata in modo congruente alla richiesta • I tempi assegnati sono stati rispettati solo con la sollecitazione dell'insegnante • Il compito assegnato presenta diversi elementi creativi • Svolge il proprio lavoro adeguatamente e in accordo con i membri del gruppo	• Prestazione realizzata in modo congruente alla richiesta, correttamente e completamente • I tempi assegnati sono stati rispettati in autonomia • Il compito assegnato presenta soluzioni personali e originali • Svolge il proprio lavoro con senso di iniziativa e responsabilità per il lavoro proprio e altrui

RIFLESSIONI

L'utilizzo di un format come quello proposto per organizzare un'unità di apprendimento ha sicuramente il vantaggio di costituire una utile guida per i docenti che organizzano così un percorso dettagliato, al quale fare riferimento e sul quale tornare per eventuali aggiustamenti e una verifica sugli obiettivi, tempi, fasi e tipologia di attività, anche sulla base del feedback da parte degli alunni (ad es. potrebbe esserci la necessità, dopo la verifica orale, di fare ulteriore esercizio sui tempi verbali).

Tuttavia ci rendiamo conto che può apparire di non immediata comprensione o chiarezza se letto da un'altra persona perché la descrizione sintetica non sempre esprime pienamente la riflessione e le scelte condivise a priori.

La scelta di questa UdA esula dagli argomenti solitamente previsti dai libri di testo e nasce da una richiesta fatta dagli alunni e da una analisi sul come trasformare questa richiesta in una occasione di apprendimento.

E' stata pensata come un'attività inclusiva (si è tenuto conto delle caratteristiche della classe ma di fatto non è stato necessario alcun intervento ad hoc per gli alunni BES), in cui il lavoro di gruppo fosse la modalità preferenziale di tutto il percorso e anche la valutazione/autovalutazione fosse pertanto in riferimento al gruppo (cooperative learning).

Il ruolo dell'insegnante è stato quindi pensato come "facilitatore", riducendo allo stretto necessario la modalità frontale.

Nel proporre questa UdA a una classe prima di Scuola Secondaria di I grado ci siamo interrogate circa il "pericolo" che venisse sottovalutata dagli alunni, troppo concentrati sugli aspetti ludici: fattori quali ad esempio la presentazione di obiettivi riguardanti conoscenze di tipo grammaticale e la consegna di un compito autentico con relativa rubrica valutativa riteniamo possano aver chiarito ogni dubbio al riguardo.

Abbiamo pensato di dare consegne, spiegare, intervenire, alternando inglese e italiano, semplificando i concetti e utilizzando termini alla loro portata affinché la comprensione fosse possibile per tutti.

Ci siamo proposte di utilizzare le tecnologie didattiche sfruttando la LIM: abbiamo scelto di utilizzare due applicazioni semplici e da poter riutilizzare al bisogno ma con un certo impatto visivo sui ragazzi (padlet e wordle).

Inoltre abbiamo immaginato che gli alunni facessero uso di conoscenze e abilità precedentemente acquisite in informatica per la realizzazione del prodotto finale che doveva, nelle nostre intenzioni, dare loro l'opportunità di dimostrare quello che sanno e che sanno fare con quello che sanno cioè il loro grado di competenza.

Nelle rubriche valutative abbiamo identificato 4 livelli ma non li abbiamo associati a un voto numerico: abbiamo pensato che immaginando questa come prima esperienza nella classe fosse più importante arrivare ad una formulazione in numeri con il coinvolgimento dei ragazzi.

Anche la scelta del periodo in cui svolgere questa UdA ha dei fondamenti ragionati: è pensata alla fine del I quadrimestre (un momento di transito verso il secondo quadrimestre) quando ormai le dinamiche di classe sono note (utili per la gestione della stessa in attività non frontali) e ci sono dei prerequisiti grammaticali e lessicali già affrontati.

Inizialmente avevamo pensato di soffermarci sul risvolto etico che l'argomento dei videogames poteva suscitare ma abbiamo rinunciato ad una attività specifica al riguardo in quanto non abbiamo trovato del materiale adeguato per la fascia d'età degli alunni coinvolti (l'idea era di un breve video, possibilmente in inglese, riguardanti i pericoli e gli eccessi dei videogames).

L'aspetto che vorremmo particolarmente sottolineare nella progettazione di questa UdA è il costante confronto tra le due insegnanti, che sulla base della loro esperienza e delle loro competenze hanno riflettuto sulle varie fasi del lavoro e cercato di organizzarlo in modo coerente, tenendo in considerazione i diversi aspetti che esso implicava (alunni, contenuti, uso della lingua, uso delle tecnologie, ecc.). Importanti sono stati anche gli stimoli del docente e del tutor – personali e durante il corso - per fissare alcuni aspetti fondamentali.

Aver lavorato in due nella progettazione è stato utile e positivo ed è una modalità anche "conveniente" e quindi sicuramente da riproporre.

