

## INTRODUZIONE METODOLOGICA

Il nostro lavoro nasce da una attenta analisi del materiale fornitoci dal docente del corso, dalla consultazione delle indicazioni nazionali, dalle letture di approfondimento, in particolare sul tema della valutazione, e da esperienze e riflessioni che abbiamo condiviso e su cui ci siamo confrontate.

Il primo problema che il gruppo ha dovuto affrontare è stata la scelta del “*compito autentico*”. La difficoltà nasce in primo luogo dal contesto: siamo all’interno del primo ciclo di istruzione, dove gli agganci alla vita reale sono ridotti rispetto al secondo ciclo di istruzione. Tenendo presenti i riferimenti suggeriti motivazionali e di concretezza, la sua definizione si è concretizzata nella creazione di un video da interpretare e da presentare in un concorso. Ciò che ci ha aiutato maggiormente nella scelta del compito è stata la condivisione della scelta con i ragazzi, nell’ottica della valorizzazione dello *Student Voice* a cui tende un recente e variegato campo di studi che questo corso ci ha permesso di conoscere (cfr. Grion, Cook-Sather, 2013 e Tacconi 2015).

Il tema del concorso è “*Teenagers Relations*”: le relazioni con i coetanei passano attraverso i sentimenti che essi provano a quest’età; noi abbiamo interpretato il tema proposto come la capacità di esprimere i propri sentimenti e condividerli con altri, trovando una via tecnologica per esprimerli. La musica è veicolo di emozioni e colonna sonora della loro vita di adolescenti; le immagini sono un potente mezzo di espressione per tutti gli alunni, anche quelli per cui il canale della scrittura è problematico; infine la realizzazione di un video che contenga questi elementi e li coordini attraverso uno strumento digitale, competenza chiave, quest’ultima, attesa alla fine del ciclo di istruzione ma anche appartenente alle loro inclinazioni. Dal nostro punto di vista, nel complesso, il compito realizzato aiuta i ragazzi sul piano motivazionale e traduce in concreto le abilità e conoscenze acquisite. La realizzazione del compito si traduce poi nella capacità di creare altri video personali sui momenti significativi delle loro vite.

Il lavoro è stato realizzato durante le ore a disposizione nel laboratorio di tecnologie didattiche. Ci siamo suddivise la realizzazione delle risorse per l’apprendimento, ma abbiamo lavorato su un unico file condividendo e discutendo i vari passaggi e le scelte metodologiche. Infine, abbiamo provato a realizzare in classe alcune fasi dell’Uda, per testarne i tempi di realizzazione e il coinvolgimento degli alunni.

L’elaborato che segue ha seguito la struttura suggerita, con eccezione per la rubrica valutativa che è stata modificata per essere più efficace allo scopo.

Le scelte metodologiche che stanno alla base di ogni lezione sono indicate, seguendo l’ordine delle lezioni, all’interno delle Riflessioni conclusive.

## UN'UNITÀ DI APPRENDIMENTO (UDA)

<b>Nome dei docenti:</b>	Salgarello Cristina e Tamassia Giorgia (adattamento per l'IeFP di Gustavo Mejia Gomez)
<b>Scuola:</b>	Secondaria I Grado
<b>Anno scolastico:</b>	2015/2016
<b>Classe:</b>	Seconda
<b>Area disciplinare:</b>	Inglese
<b>Titolo dell'Uda:</b>	Our feelings
<b>Numero di lezioni (e nr. di ore per lezione):</b>	6 lezioni da ca. 50 minuti
<b>Periodo:</b>	Ottobre – Novembre

### a. Breve descrizione del gruppo classe e del contesto

---

- La classe è composta da 20 alunni di cui 11 maschi e 9 femmine, ci sono tra essi tre alunni con diagnosi DSA, per i quali è stato steso un PDP. Da quest'anno è presente una studentessa proveniente dalla Repubblica Cinese, con una scarsa padronanza della lingua italiana, ma con una discreta conoscenza della lingua inglese. La classe, nel complesso, è attiva e motivata. Gli studenti dimostrano delle buone capacità di collaborazione, se opportunamente stimolati.

### b. Compito autentico (su cui l'Uda è costruita)

---

- Realizzare un video sulle emozioni con immagini, musica e testo per la partecipazione ad un concorso in lingua inglese interno alla scuola sul tema "*Teenagers Relations*"

### c. Motivi

---

- Musica e immagini sono veicolo di emozioni nella esperienza quotidiana dei ragazzi. Come docenti riteniamo che le canzoni, grazie alla loro ritmicità siano un mezzo potente per il miglioramento della pronuncia delle parole e dell'intonazione frasale, oltre all'occasione di ampliamento di conoscenze e abilità linguistiche. Inoltre la scelta della realizzazione di un video con strumenti digitali è motivata dal fatto che gli alunni sono costantemente immersi nella tecnologia ed attraverso essa riescono ad esprimersi. Infine per rendere l'attività più accattivante si è pensato di iscriverli ad un concorso interscolastico con premiazione finale.

**d. Obiettivi (in termini di competenze, conoscenze, abilità, atteggiamenti)<sup>1</sup>**

Competenze di riferimento (i traguardi ultimi verso cui tendere):		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Scrivere semplici testi attingendo dal proprio repertorio linguistico (<i>per i ragazzi: scrivere il testo del video</i>).</li> <li>• Leggere semplici testi (<i>per i ragazzi: leggere con pronuncia corretta i testi prodotti</i>)</li> <li>• Collaborare alla realizzazione di un compito (<i>per i ragazzi: collaborare alla realizzazione di un video</i>)</li> </ul>		
Abilità	Conoscenze	Atteggiamenti
<p>Al termine dell'Uda, gli allievi, se avranno svolto correttamente le attività indicate, saranno in grado di...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Comprendere alcune parole dall'ascolto di una canzone</b></li> <li>• <b>Leggere il testo del video</b></li> <li>• Esprimere in forma scritta i propri sentimenti e i propri stati d'animo</li> <li>• Usare la struttura ipotetica <i>if clause</i></li> </ul>	<p>Al termine dell'Uda, gli allievi, se avranno svolto correttamente le attività indicate, saranno in grado di conoscere...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Lessico <i>feelings</i></b></li> <li>• If clause type 1 (realtà)</li> </ul>	<p>Al termine dell'Uda, gli allievi, se avranno svolto correttamente le attività indicate, saranno in grado di sviluppare i seguenti atteggiamenti...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Provare interesse e piacere verso l'apprendimento di una lingua straniera</li> <li>• <b>Lavorare in piccoli gruppi cooperando e rispettando le regole</b></li> </ul>

**e. Passaggi o fasi di lavoro**

LEZIONE N. 1 (Music & Feelings):

Tempi	Passaggio o fase di lavoro / attività
5 min	<p><b>Setting</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Routine</i>: saluti e domande di carattere generale per creare un clima di ascolto.</li> </ul>
15 min	<p><b>Introduzione al tema dell'UDA e anticipazione degli obiettivi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Spiegare il compito autentico che si intende realizzare al termine dell'Uda.</li> <li>- Spiegare gli obiettivi di apprendimento declinando le abilità e le conoscenze che verranno acquisite.</li> <li>- Spiegare la rubrica di valutazione.</li> <li>- Introduzione alla singola lezione esplicitando le attività che verranno svolte.</li> </ul>
15 min	<p><b>Realizzazione della consegna 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Visione di un video musicale (<i>Happy</i>, F.William)</li> <li>- <i>Questioning</i> sulla canzone e il cantante.</li> <li>- Ascolto della canzone con attività di <i>cloze</i> sul testo [Allegato 1].</li> <li>- <i>Feedback</i> sulla comprensione del testo e traduzione.</li> </ul>
10 min	<p><b>Realizzazione della consegna 2</b></p>

<sup>1</sup> In grassetto vengono evidenziati gli obiettivi minimi da raggiungere.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Miming</i> e canto corale della canzone.</li> </ul>
5 min	<b>Conclusion</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisione dei contenuti della lezione e assegnazione dei compiti (imparare la canzone)</li> </ul>

LEZIONE N. 2 (Images & Feelings):

<b>Tempi</b>	<b>Passaggio o fase di lavoro / attività</b>
5 min	<b>Setting</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Routine</i>: saluti e domande di carattere generale per creare un clima di ascolto.</li> <li>- Posizionamento dei banchi per attività a coppie.</li> </ul>
5 min	<b>Introduzione alla singola lezione esplicitando l'obiettivo e le attività che verranno svolte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Creazione di 20 <i>flash cards</i> a coppie sull'ambito lessicale dei <i>feelings</i></li> </ul>
15 min	<b>Aggancio con saperi pregressi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Miming</i> e canto corale della canzone.</li> <li>- <i>Brainstorming</i> sul lessico <i>feelings</i> con l'utilizzo dello strumento <i>padlet</i> Scelta di 20 <i>feelings</i> per l'attività successiva.</li> </ul>
20 min	<b>Realizzazione della consegna</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Pairwork</i>: divisione in coppie da parte dell'insegnante, realizzazione delle <i>flash cards</i> (una ciascuno) scegliendo immagini tra quelle fornite dall'insegnante associandole al lessico scelto (immagine-sentimento). [Allegato 2]</li> <li>- <i>Feedback</i> dell'insegnante durante lo svolgimento del lavoro.</li> </ul>
5 min	<b>Conclusion</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisione dei contenuti della lezione e assegnazione dei compiti (studio del lessico)</li> </ul>

LEZIONE N. 3 (Words & Feelings):

Tempi	Passaggio o fase di lavoro / attività
5 min	<b>Setting</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Routine</i>: saluti e domande di carattere generale per creare un clima di ascolto.</li> </ul>
5 min	<b>Introduzione alla singola lezione esplicitando l'obiettivo e le attività che verranno svolte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Studio della funzione grammaticale <i>if clause (real)</i> attraverso la canzone.</li> </ul>
10 min	<b>Aggancio con saperi pregressi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzare la bacheca realizzata in <i>padlet</i> e svolgere un'attività di <i>missing</i> (cancello passo-passo le parole scritte) per testarne la conoscenza.</li> </ul>
25 min	<b>Presentazione/esposizione</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Game</i> strutturato: partendo dal ritornello della canzone "<i>Clap along if.</i>", scrivere alla LIM le quattro frasi del ritornello e chiedere agli studenti di scegliere quale delle 4 frasi è più vera per loro battendo le mani. [Allegato 3]</li> <li>- Spiegazione grammaticale con schemi ed esempi alla lavagna delle <i>if clause type 1 (real)</i></li> <li>- Esercizi di rinforzo sul testo in adozione.</li> </ul>
5 min	<b>Conclusione</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisione dei contenuti della lezione e assegnazione dei compiti (alcuni esercizi grammaticali assegnati sul loro testo; scrivere 20 frasi con <i>if clause</i> riferite alle 20 emozioni delle <i>flash card</i>)</li> <li>- Materiali per la lezione successiva: portare chiavetta USB</li> </ul>

LEZIONE N. 4 (What we need):

Tempi	Passaggio o fase di lavoro / attività
5 min	<b>Setting</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Routine</i>: saluti e domande di carattere generale per creare un clima di ascolto.</li> <li>- Trasferimento della classe nel laboratorio informatico.</li> </ul>
5 min	<b>Introduzione alla singola lezione esplicitando l'obiettivo e le attività che verranno svolte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Groupwork</i>: creazione del video con <i>PhotoStory 3</i> (le istruzioni in lingua vengono proiettate alla LIM e spiegate dall'insegnante, vedi Allegato 4).</li> </ul>
35 min	<b>Realizzazione della consegna</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizzazione della attività di gruppo secondo le istruzioni date.</li> </ul>
5 min	<b>Conclusione</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Quando il tempo a disposizione sta per finire si rimette in ordine l'aula e si ricorda che nella lezione successiva i gruppi continueranno e termineranno il lavoro per la creazione del video.</li> </ul>

LEZIONE N. 5 (All together):

Tempi	Passaggio o fase di lavoro / attività
5 min	<b>Setting</b>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Routine</i>: saluti e domande di carattere generale per creare un clima di ascolto.</li> <li>- Trasferimento della classe nel laboratorio informatico.</li> </ul>
5min	<b>Introduzione alla singola lezione esplicitando l'obiettivo e le attività che verranno svolte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gli studenti devono terminare il loro compito e nella lezione successiva essere pronti a mostrare il lavoro svolto alla classe.</li> </ul>
35 min	<b>Realizzazione della consegna</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Groupwork</i>: completamento del video.</li> </ul>
5 min	<b>Conclusioni</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Quando il tempo a disposizione sta per finire si ricorda di prepararsi alla presentazione e si rimette in ordine l'aula.</li> </ul>

#### LEZIONE N. 6 ("Action!"):

Tempi	Passaggio o fase di lavoro / attività
5 min	<b>Setting</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Routine</i>: saluti e domande di carattere generale per creare un clima di ascolto.</li> </ul>
5 min	<b>Introduzione alla singola lezione esplicitando l'obiettivo e le attività che verranno svolte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Richiamo della rubrica: durante l'esposizione l'insegnante effettuerà la valutazione basandosi sulla rubrica valutativa.</li> </ul>
30 min	<b>Presentazione/esposizione</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Esposizione da parte dei gruppi dei loro lavori.</li> <li>- Scelta da parte di tutti gli alunni del lavoro da inviare al concorso per alzata di mano.</li> </ul>
10 min	<b>Conclusioni</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Feedback dell'insegnante sui lavori svolti.</li> <li>- Feedback degli studenti sull'esperienza.</li> </ul>

#### f. Strumenti di valutazione

<b>Prestazione richiesta / consegna di lavoro</b>	Sulla base degli input delle lezioni e a partire dai materiali presentati durante le unità, realizzare un video con Photo Story 3, completo di immagini, testo e musiche, secondo le specifiche date.
---	---

DIMENSIONI VALUTATE DI GRUPPO	Livello eccellente	Livello buono	Livello di base	Livello inadeguato
<b>Video (4 punti)</b>	Il prodotto è curato e ben realizzato in piena autonomia. Presenta una scelta delle immagini, delle musiche e dei testi coerenti tra loro. Mostra una eccellente	Il prodotto è stato realizzato in modo adeguato e nel rispetto dei tempi. Presenta una scelta delle immagini, delle musiche e dei testi coerenti tra	Il prodotto è stato realizzato in modo congruente alla richiesta. Presenta una scelta delle immagini, delle musiche e dei testi abbastanza	Il prodotto è stato realizzato in parte o non correttamente, nei tempi assegnati. Presenta una scelta delle immagini, delle musiche e dei testi non sempre

	creatività e originalità nelle scelte grafiche. (4 punti)	loro. Mostra una buona creatività e originalità nelle scelte grafiche. (3 punti)	coerenti tra loro. Mostra una sufficiente creatività nelle scelte grafiche. (2 punti)	coerenti tra loro. (1 punto)
<b>Produzione scritta (6 punti)</b>	Il testo è chiaro e preciso nelle funzioni grammaticali e ricco nelle scelte lessicali. (5-6 punti)	Il testo è corretto dal punto di vista grammaticale. Buone le scelte lessicali. (3-4 punti)	Il testo è abbastanza corretto sul piano grammaticale e non sempre preciso nelle scelte lessicali. (2 punti)	Il testo presenta molte scorrettezze grammaticali e usa un lessico di base. (1 punto)
<b>DIMENSIONI VALUTATE INDIVIDUALMENTE</b>	<b>Livello eccellente</b>	<b>Livello buono</b>	<b>Livello di base</b>	<b>Livello inadeguato</b>
<b>Collaborazione e organizzazione del gruppo (4 punti)</b>	Collabora attivamente con i compagni e apporta interventi personali significativi per la realizzazione della consegna. Mostra senso di responsabilità per il proprio lavoro e altrui. (4 punti)	Svolge in modo adeguato la propria parte del lavoro, in accordo con gli altri membri del gruppo. Offre sostegno ai compagni nella realizzazione della consegna. (3 punti)	Partecipa poco all'organizzazione del gruppo, ascolta gli altri e in rare occasioni interviene. Svolge il lavoro assegnatogli. (2 punti)	Svolge meno lavoro degli altri e partecipa solo se sollecitato. Raramente si mostra interessato al proprio compito. (1 punto)
<b>Produzione orale (6 punti)</b>	Si esprime con un'ottima padronanza della pronuncia e dell'intonazione, avendo memorizzato il testo. Si esprime con una fluidità espositiva scorrevole e senza esitazioni. (5-6 punti)	Si esprime con una buona padronanza della pronuncia e dell'intonazione, con una incerta conoscenza del testo. Si esprime con una fluidità espositiva scorrevole. (3-4 punti)	Si esprime con una sufficiente padronanza della pronuncia e dell'intonazione, pur leggendo il testo. Si esprime con una fluidità espositiva con qualche esitazione. (2 punti)	Si esprime con una pronuncia e intonazione per lo più scorrette. Dimostra incertezza espositiva anche nella conoscenza del testo. (1 punto)
<b>OSSERVAZIONI</b>				
<p>Si prevede una valutazione sia di gruppo sia individuale, per valorizzare la collaborazione tra i compagni e allo stesso tempo per il raggiungimento individuale della competenza.</p> <p>In particolare, nella valutazione di gruppo si tiene conto della realizzazione del video e produzione scritta, mentre nella valutazione individuale si tiene conto delle abilità di pronuncia, intonazione e fluidità espositiva da un lato, e dell'apporto personale all'interno del gruppo dall'altro.</p> <p>I punteggi sono stati suddivisi in parti uguali tra lavoro di gruppo e valutazione individuale (10-10).</p> <p>Il lavoro di gruppo permette a tutti gli alunni, compresi quelli in difficoltà, attraverso il <i>cooperative learning</i>, di raggiungere risultati positivi e motivanti. Inoltre con una buona collaborazione di gruppo, permette poi il raggiungimento di una valutazione sufficiente (8/20). Mentre, si premia la performance del singolo rispetto il raggiungimento dell'eccellenza, nella dimensione della produzione orale. Maggior peso (6 punti) è stato attribuito alle dimensioni della produzione scritta e della produzione orale, perché riferite ai traguardi da raggiungere.</p>				

### Traduzione punteggi in decimi:

punteggio	voto
20	10
18-19	9-9½
15-17	8-8½
12-14	7-7½
8-11	6-6½
4-7	5-5½
4	4

### g. Risorse per l'apprendimento

- Video da YouTube della canzone Happy di P. Williams
- Attività di *cloze* sul testo della canzone Happy
- Immagini e cartoncini per *flash cards*

- Presentazione *smart* con game e spiegazione grammaticale delle *if clause*
- Libro di testo High Five ed Oxford per esercitazioni sulle *if clause*.
- Pagina *SmartNote* con istruzioni per il *groupwork*

#### **h. Note ulteriori**

- La scelta dell'uso delle metodologie di *peer tutoring* e *cooperative learning* è motivata dalla presenza di alunni con difficoltà di apprendimento.
- Una alternativa possibile, in base al contesto e ai tempi dedicati allo svolgimento dell'uda, potrebbe essere l'uso di una WebQuest per il lavoro di gruppo, permettendo così anche la valutazione della comprensione scritta.
- Alternativa all'uso di *Padlet*, se non in possesso di una connessione internet, è l'uso di *post it* cartacei.
- LIM con qualunque software in dotazione o *power point* per le spiegazioni.
- Se la classe non conosce l'uso di *Photostory*, è possibile utilizzare *Screencast-o-matic* (<http://www.screencast-o-matic.com>) per elaborare un tutorial video.
- Il caso non sia presente la LIM in aula informatica, si possono fornire le istruzioni e la rubrica di valutazione in formato cartaceo.

## RIFLESSIONI CONCLUSIVE

### Scelte metodologiche

Ogni lezione viene introdotta da una *routine* che permette di creare il clima favorevole all'inizio della lezione stessa e attiva processi intersoggettivi. La scelta di non variare questa *routine* è in parte per abituare gli alunni ad un uso della lingua anche funzionale e comunicativa, e in parte per dare un *input* rassicurante in quanto sempre uguale. Abbiamo appreso, infatti, che il ricorso a “*cornici di riferimento che si ripetono come i copioni di un teatro d'arte [...] costituiscono delle regolarità [...] che assicurano la stabilità dell'organizzazione della classe*” (Damiano, Calvani).

Le prime tre lezioni sono preparatorie alla creazione del compito e viene sviluppato il tema “*feelings*” con una struttura che permetta l'avvicinamento degli alunni al materiale che potranno utilizzare per svolgere il compito autentico assegnato: il lessico delle loro emozioni, che si riflettono nei rapporti con i coetanei, come richiesto dal concorso, affiancato ai tre strumenti che permetteranno loro di esprimerle: la musica (Lezione 1: music & feelings), le immagini (Lezione 2: images & feelings), le parole (Lezione 3: words & feeling).

Nella prima lezione si affronta il tema lessicale “*feelings*” associato alla musica, analizzando appunto come un cantante famoso esprime la “felicità”. Si è scelto il metodo del *Questioning* per richiamare le loro conoscenze rispetto la canzone e il cantante, invece di una presentazione dell'insegnante, per rendere maggiormente attiva la partecipazione e l'interesse di tutti gli studenti; la canzone scelta è, non a caso, molto conosciuta e recente.

Attraverso il *miming* e il canto corale della canzone si cerca poi di far lavorare gli alunni sulla pronuncia e intonazione, per cui le canzoni sono un mezzo potentissimo.

Nella seconda lezione, oltre a ripetere quanto già appreso, si richiede agli alunni la creazione di *flash cards* (immagine-lessico) lavorando in coppia. La scelta del lavoro di coppia attiva la metodologia del *peer tutoring*, che viene perseguita per tutta l'unità didattica. Inoltre la creazione fisica delle *flash cards*, pone lo studente in una condizione attiva rispetto la lezione e coinvolge nell'apprendimento l'intelligenza cinestetica. Le *cards* create hanno, da un lato, lo scopo di far loro apprendere come associare il lessico alle immagini, dall'altro rendere gli studenti parte attiva nella creazione di strumenti didattici pratici, che potranno essere riutilizzati in seguito, ad esempio per le interrogazioni o per il ripasso del lessico.

La terza lezione è più strutturata e tradizionale, in quanto affronta il tema grammaticale oggetto dell'unità didattica. Seguendo le indicazioni di Calvani sull'efficacia didattica, abbiamo articolato la lezione frontale con fasi che prevedono l'uso di diverse modalità di apprendimento: il game, che investe la fisicità con il battito delle mani; la spiegazione frontale basata sull'analisi del testo della canzone; esercizi strutturati.

Nelle due lezioni successive viene sviluppato il lavoro sul compito autentico in gruppo, proseguendo nella metodologia di *peer tutoring* già introdotta nella seconda lezione per la creazione delle *Flash Cards*, utilizzando il *cooperative learning*: i gruppi sono, infatti composti dall'insegnante, che avrà cura di renderli equilibrati rispetto alla capacità dei componenti. All'interno del gruppo uno studente più capace avrà il ruolo di tutor rispetto ai compagni. Tutti i componenti saranno co-responsabili del lavoro prodotto rispetto alle specifiche date.

Abbiamo scelto la modalità del *peer tutoring* e *cooperative learning*, malgrado sia più difficile la ricostruzione della valutazione, perché riteniamo che nell'ottica dell'*Inclusive Learning*, la didattica strutturata in modo più laboratoriale e “mirata alla promozione dei processi d'inclusione attraverso il ricorso all'approccio cooperativo, renda più significativo ed efficace il processo di apprendimento, mantenendo alta la motivazione, sviluppando l'autonomia nei processi di apprendimento e promuovendo esperienze di studio idonee a migliorare negli studenti la consapevolezza dei processi mentali dai quali dipendono i loro modi di conoscere” (Lascioli 2014).

Durante il lavoro di gruppo, si è scelto di proiettare le istruzioni e la rubrica di valutazione alla LIM in aula informatica, così che siano costantemente consultabili dagli alunni. Le istruzioni vengono lette insieme per garantirne la comprensione da parte di tutti. Se necessario, possono essere fornite anche cartacee. Noi vogliamo che gli alunni si concentrino sul video da realizzare nei tempi previsti (due lezioni).

## Uso delle tecnologie nell'Uda

In questa unità didattica il gruppo ha scelto di inserire i seguenti strumenti digitali:

- **YouTube**

E' il canale principe utilizzato da preadolescenti e adolescenti per vedere i video musicali dei loro artisti preferiti. E' anche possibile scaricare in locale (sul computer) i video, così da non incorrere negli annunci pubblicitari e evitare una dispersione dell'attenzione aprendo una pagina web. Si è scelto quindi di mostrare il video ufficiale della canzone *Happy* di *Pharrell Williams* (<https://youtu.be/y6Sxv-sUYtM>) con questo canale. Sono molte le canzoni sul tema "feeling" oggetto dell'unità didattica, ma *Happy* è molto conosciuta, in quanto recente e ancora trasmessa alla radio, e contiene nel ritornello la struttura grammaticale che si vuole sviluppare.

Per l'analisi e l'attività di *cloze* sul video, si era valutata la possibilità di utilizzare Elsvideo, applicazione che permette di associare quiz a video presenti su YouTube. Ipotesi che il gruppo ha scartato in quanto non portava nessuna differenza sostanziale rispetto il metodo tradizionale sul piano dell'apprendimento.

- **Padlet**

E' una applicazione che permette di creare bacheche multimediali e interattive (<http://it.padlet.com/>). Il gruppo si è interrogato su quale fosse il modo migliore di operare un *brainstorming* sul lessico delle feelings, e se fosse necessario o meno l'uso di un sistema interattivo. Vista la possibilità della connessione internet in classe, si è operata questa scelta, in quanto permette una categorizzazione successiva delle parole inserite, con la possibilità di inserire anche elementi digitali come le immagini. Altra motivazione è la partecipazione attiva degli alunni nella creazione di *post it* e riorganizzazione per categorie lessicali (sentimenti positivi e negativi).

- **Smart Notebook software**

Le lavagne interattive (LIM) presenti in tutte le classi sono Smart, con il software Smart Notebook in dotazione. Data la consuetudine ad utilizzare gli strumenti LIM a lezione, si è scelto di utilizzare questo strumento per la presentazione di alcuni passaggi nelle fasi intermedie della unità didattica, come il game strutturato per la comprensione del ritornello della canzone, lo studio delle funzioni grammaticali, e la presentazione poi in aula informatica delle indicazioni sulla consegna sul compito da svolgere in gruppo.

- **Photo Story 3**

E' una applicazione offline che permette di creare video con immagini e vari effetti grafici e l'aggiunta di testi e musiche (scaricabile per Windows da <http://photo-story.it.malavida.com/>). Inizialmente il gruppo aveva pensato all'uso di *Movie Maker* come software per la creazione del video, in quanto più conosciuto e completo. Da una attenta analisi e discussione, si sono vagliate le possibili alternative, trovando in *Photo Story 3* una valida alternativa. E' un'applicazione open source con funzionalità molto simili a *Movie Maker*, anche se meno avanzate, ma molto più semplice nell'utilizzo. Inoltre, in coordinazione con il docente di Tecnologia, si è scelto di utilizzare questa applicazione in aula informatica in quanto, visto che si tratta di una applicazione free, gli studenti potessero lavorarci anche a casa. Gli alunni, infatti, avevano già lavorato con questa applicazione nelle ore di tecnologia, in questo modo risultava ridotto il carico cognitivo rispetto l'apprendimento e l'uso della applicazione per la creazione del lavoro assegnato.

Per le basi musicali si permette agli studenti di utilizzare i loro iPod.

*Strumenti digitali alternativi*

- **WebQuest**

Un elemento del gruppo ha proposto l'utilizzo di una WebQuest per l'attività di gruppo (si veda esempio: [www.zunal.com/webquest.php?w=301252](http://www.zunal.com/webquest.php?w=301252)). Dopo una discussione e attenta valutazione, si è concordato di

scartare questa ipotesi per non sovraccaricare il carico cognitivo rispetto agli obiettivi posti. Siamo comunque convinte dell'efficacia di questo strumento, in contesti diversi con obiettivi diversi.

## **OSSERVAZIONI SUL FORMAT**

### **Aspetti positivi**

- Il format è un utile strumento di lavoro al fine di creare una banca dati di Uda condivisibili con i colleghi.
- Un aspetto molto utile sono le rubriche di valutazione, che in formato più generico possono essere riutilizzate in vari contesti.
- Pensare a come tradurre la propria uda in un compito autentico, anche se non sempre possibile, è un ottimo esercizio per conservare il senso pratico dello studio di una lingua, ed evitare quindi di cadere nel rischio di “seguire solo la programmazione”.

### **Criticità**

- Il limite del format sta, secondo noi, nell'essere eccessivamente dettagliato nella strutturazione delle lezioni. Difficilmente le lezioni, o Uda, rimangono invariate negli anni, anzi vengono continuamente modificate e aggiustate. L'uso di un format così complesso risulterebbe un allungamento del lavoro di progettazione. Per diventare uno strumento di lavoro personale più pratico, può essere più snello: ci sono alcuni aspetti delle lezioni, ripetitivi e automatizzati che, ad esempio, basterebbe richiamare con sigle o parole chiave.

## Happy by Pharrell William

It might seem crazy what I am about to say  
Sunshine she's here, you can take a break  
I'm a hot air balloon that could go to space  
With the air, like I don't care baby by the way

### REFRAIN

Because I'm happy  
Clap along **if** ...  
Because I'm happy  
Clap along **if** ...  
Because I'm happy  
Clap along **if** ...  
Because I'm happy  
Clap along **if** ...

Here come bad news talking this and that  
Yeah, give me all you got, don't hold back  
Yeah, well I should probably warn you I'll be just fine  
Yeah, no offence to you don't waste your time  
Here's why:

### REFRAIN X 1

Happy, come on, bring me down  
Happy, come on, bring me down  
My Love is too high to bring me down  
Can't nothing, bring me down  
I said bring me down  
Can't nothing, bring me down  
My Love is too high to bring me down

Can't nothing, bring me down  
I said:

### REFRAIN X 2

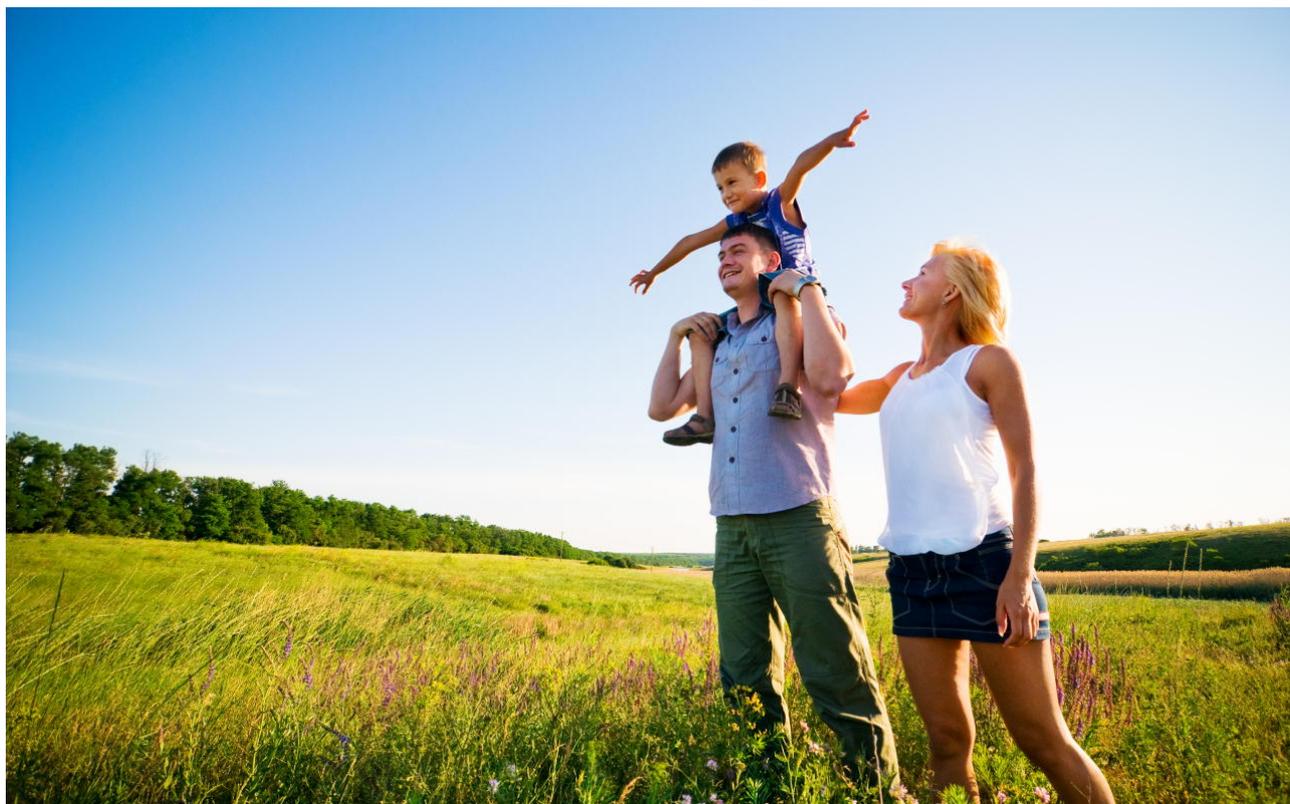
Happy, happy, happy, happy  
Bring me down...  
can't nothing...  
Happy, happy, happy, happy  
Bring me down... my love is too high...  
Happy, happy, happy, happy  
Bring me down... can't nothing...  
Happy, happy, happy, happy  
Bring me down, I said

### REFRAIN X 2

**Insert the following sentences in the refrain in the correct order:**

1. you feel like happiness is the truth
2. you feel like that's what you wanna do
3. you know what happiness is to you
4. you feel like a room without a roof

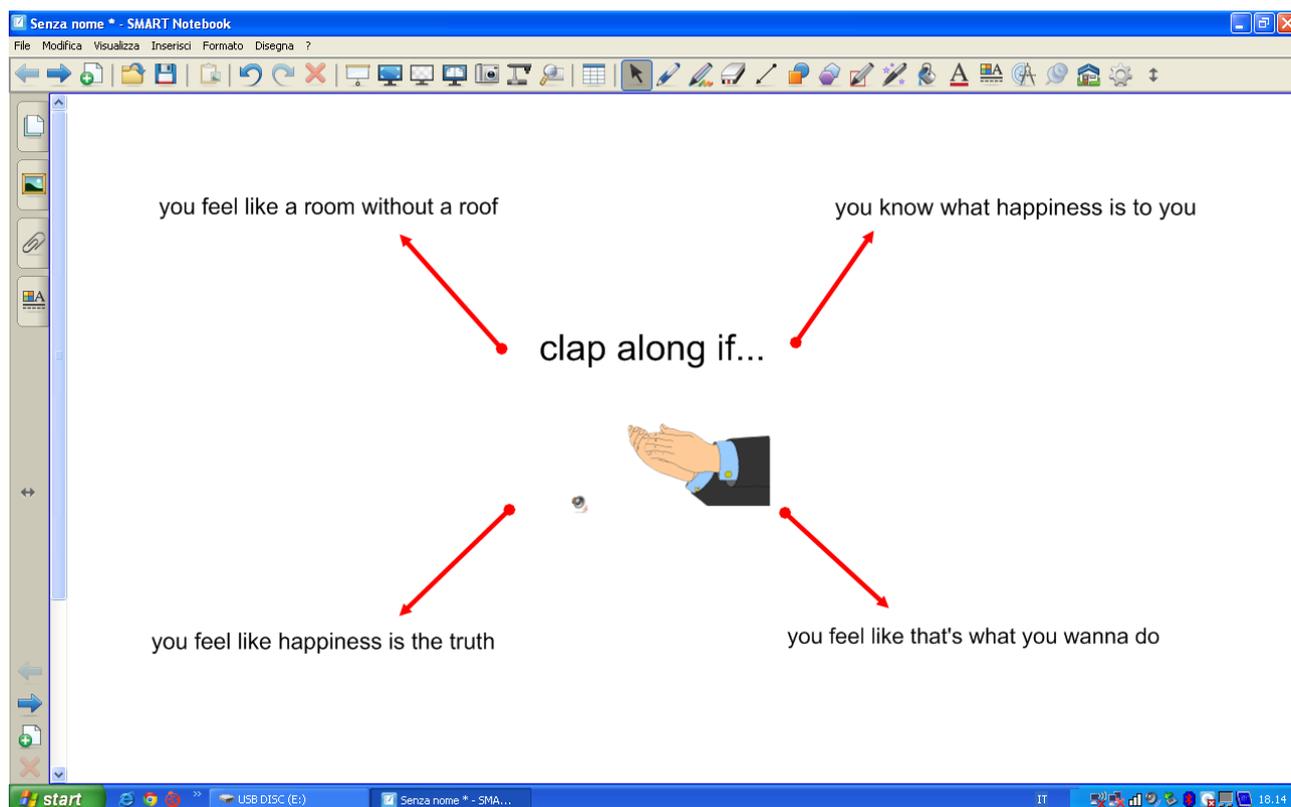
Esempio di Flash Card



HAPPYNESS

### Game strutturato sul ritornello di Happy

Partire dal ritornello della canzone “*Clap along if..*”, scrivere (o preparare anticipatamente) alla LIM le quattro frasi del ritornello (*spidergram*) con al centro il battito delle mani (usare anche suono come feedback di rinforzo) e chiedere agli studenti di scegliere quale delle 4 frasi è più vera per loro battendo le mani (cioè con quale delle metafore sulla felicità si identificano).



Istruzioni relative al groupwork.

Grazie alla visualizzazione “doppio schermo” posso mostrare contemporaneamente agli alunni sia le istruzioni che la rubrica valutativa.

**GROUPWORK INSTRUCTIONS**

Use Photo Story 3 to create the video.  
The video should be finished into no more than two classes.  
Follow these steps to create your video:

**STEP 1**

Division in groups of 4 students by the teacher.  
The group choose 10 if clause sentences through the ones you did at home.

**STEP 2**

Organize your activities as follow:

- Student 1: find 20 images related to feelings
- Student 2: find 3 songs
- Student 3: write the text using the sentences chosen with the members of the group
- Student 4: help the classmates in their activities as tutor and collect the materials to produce the video.

**ABOUT THE VIDEO**

Video should be no longer than 3:00 minutes and no less than 2:30 minutes.  
Video should have pictures, images and music added, presented with graphic effects.  
Music and text must be related to the pictures and images.

**DURING THE PRESENTATION**

Each student should say 2/3 sentences of the video: students should memorize the text to reach high notes or even read it.

[Espandi pagina](#)

**RUBRICA DI VALUTAZIONE**

	livello eccellente	livello buono	livello di base	livello inadeguato
<b>Video 4PT</b>	Il prodotto è accurato, chiaro, collaudato ed è privo di errori. Fornisce un'ampia gamma di immagini, audio, video e testi correlati al tema.	Il prodotto è accurato e collaudato. Fornisce un'ampia gamma di immagini, audio, video e testi correlati al tema.	Il prodotto è accurato e collaudato. Fornisce un'ampia gamma di immagini, audio, video e testi correlati al tema.	Il prodotto è poco collaudato. Fornisce un'ampia gamma di immagini, audio, video e testi correlati al tema.
<b>Produzione scritta 6PT</b>	Il testo è chiaro, completo, scritto in un italiano corretto e privo di errori. Fornisce un'ampia gamma di immagini, audio, video e testi correlati al tema.	Il testo è chiaro e completo. Fornisce un'ampia gamma di immagini, audio, video e testi correlati al tema.	Il testo è chiaro e completo. Fornisce un'ampia gamma di immagini, audio, video e testi correlati al tema.	Il testo è poco collaudato. Fornisce un'ampia gamma di immagini, audio, video e testi correlati al tema.
<b>Collaborazione e progettazione di gruppo 4PT</b>	Collabora attivamente con i compagni di gruppo. Fornisce un'ampia gamma di immagini, audio, video e testi correlati al tema.	Collabora attivamente con i compagni di gruppo. Fornisce un'ampia gamma di immagini, audio, video e testi correlati al tema.	Collabora attivamente con i compagni di gruppo. Fornisce un'ampia gamma di immagini, audio, video e testi correlati al tema.	Collabora attivamente con i compagni di gruppo. Fornisce un'ampia gamma di immagini, audio, video e testi correlati al tema.
<b>Produzione orale 6PT</b>	Il prodotto è accurato, chiaro, collaudato ed è privo di errori. Fornisce un'ampia gamma di immagini, audio, video e testi correlati al tema.	Il prodotto è accurato e collaudato. Fornisce un'ampia gamma di immagini, audio, video e testi correlati al tema.	Il prodotto è accurato e collaudato. Fornisce un'ampia gamma di immagini, audio, video e testi correlati al tema.	Il prodotto è poco collaudato. Fornisce un'ampia gamma di immagini, audio, video e testi correlati al tema.

12 PUNTI = 6

[Espandi pagina](#)

venerdì 20 novembre 2015



