

Format per la progettazione

Nome del Gruppo		
Componenti del Gruppo	<ul style="list-style-type: none"> • CHIARA ESOPI • VALENTINA PICCIONE • FABIO GURRIERI 	
Titolo dell'EAS	LA CIUDAD	
Target (classe, età alunni...)	Alunni di classe seconda scuola secondaria di primo grado	
Sviluppocompetenza/e che l'EAS mira a are	Conoscere il lessico relativo ai luoghi della città e i le frasi utili a chiedere e dire dove si trova un luogo o edificio.	
Cosa saprà/saprà fare l'educando/formando al termine di questo EAS?	Alla fine dell'EAS i ragazzi saranno in grado di chiedere e dare indicazioni per un luogo, oltre a comprendere le indicazioni che gli verranno fornite. Acquisiranno anche il vocabolario relativo ai luoghi tipici della città che saranno usati come punto di riferimento per le indicazioni suddette.	
Fasi	Progettazione	Tempo assegnato
Preparatoria [logica didattica: problem solving]	Lo strumento di raccolta e condivisione sarà Storify . Il lavoro inizia con la visione di due video tratti dal web a cui farà seguito una mappa interattiva creata con Thinglink nella quale l'alunno potrà verificare e/o acquisire il lessico relativo all'argomento proposto. Dei piccoli giochi creati con Quizlet (giochi con vocaboli, immagini e frasi) contribuiranno al consolidamento ludico nella verifica finale di quanto appreso.	45 minuti circa
Operatoria [logica didattica: learning by doing]	I ragazzi divisi in 3 gruppi, in base alle loro competenze linguistiche e trasversali, dovranno rielaborare quanto appreso. Il primo gruppo lo farà attraverso la creazione di un video che ripropone il dialogo tra due persone che si incontrano per strada utilizzando Goanimate . Il secondo gruppo, utilizzando Storyboardthat , creerà un fumetto che rappresenta una lezione in classe, in cui l'insegnante chiede il significato dei vocaboli concernenti i luoghi della città. Infine, il terzo gruppo creerà un cartellone digitale con Picktochart o Glogster , racchiudendo vocaboli (in abbinamento a fotografie) e un video auto-prodotto con mezzi propri (smartphone, tablet...) in cui mettono in scena una conversazione tra due persone per strada.	90 minuti
Ristrutturativa [logica didattica: reflective learning]	Per il debriefing, la classe si dispone a semicerchio in un'aula che dispone di LIM o di proiettore e PC per mostrare il lavoro prodotto. Il docente in questo momento è posto come supervisore quindi non interviene se non per dirigere e supervisionare il lavoro. Il gruppo che ha prodotto il fumetto con Storyboardthat inizia la propria esposizione mostrando il fumetto creato, lo legge e lo traduce alla classe, poi racconta le	90 minuti circa

	<p>fasi preliminari alla creazione del fumetto (scelta dei personaggi, ambientazione...).</p> <p>Il secondo gruppo ad esporre è quello che ha creato il cartone animato.</p> <p>Il terzo gruppo mostra il proprio cartellone digitale prodotto con Picktochart o Glogster. Il cartellone dovrà contenere un video autoprodotta e potrà contenere foto e una mappa concettuale. I ragazzi spiegano alla classe le proprie scelte di inserire nel cartellone, oltre al video richiesto dall'insegnante, fotografie, video, o altri elementi multimediali che a loro sono sembrati più congeniali per la riuscita del lavoro; al termine di ogni esposizione ogni gruppo descrive brevemente il funzionamento del programma utilizzato a favore dei compagni che non lo hanno sperimentato direttamente. Guidato dall'insegnante, ci sarà il momento del brainstorming dove senza un ordine particolare ogni studente interviene verbalizzando il proprio punto di vista. Ad un paio di ragazzi è affidato il compito di documentare questa importante fase prendendo nota degli aspetti che più sono emersi come fonte di criticità. L'insegnante poi parte da lì per chiudere l'EAS, sottolinea gli sforzi fatti dagli allievi, si complimenta con gli stessi ed infine ribadisce i concetti chiave e le cose più importanti da ricordare, orientando lo studio. Farà seguito la pubblicazione dei lavori sul sito della scuola o su altri social network, fatto salvo il consenso scritto dei genitori.</p>	
<p>Valutazione</p>	<p>La valutazione verterà sui seguenti obiettivi relativi alle diverse competenze che gli alunni avranno sviluppato: Sa usare i dispositivi tecnici, sa ricercare informazioni e le sa utilizzare in modo corretto, sa lavorare in gruppo e sa gestire il lavoro nel tempo dato, ha appreso il lessico e sa situare nello spazio un luogo. Il docente avrà cura di verificare se sono state citate le fonti.</p>	