

### Format per la progettazione

<b>Nome del Gruppo</b>	Scuole in Rete: incontro al ristorante ispano-francese.
<b>Componenti del Gruppo</b>	Fortuna Carbone Caterina Coviello Olivia D'Asta

<b>Titolo dell'EAS</b>	Los alimentos / Les aliments	
<b>Target (classe, età alunni...)</b>	Classe: 2^ Scuola Secondaria di Primo Grado. Fruitori: alunni di 12 anni.	
<b>Competenza/e che l'EAS mira a sviluppare</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ricercare e organizzare le risorse Web</li> <li>- Usare i dispositivi tecnici</li> <li>- Gestire l'interazione all'interno di un gruppo</li> <li>- Gestire i tempi previsti</li> <li>- Comunicare, utilizzando un lessico adeguato e funzioni comunicative adatte allo scopo</li> <li>- Progettare</li> <li>- Argomentare sugli insegnamenti proposti</li> </ul>	
<b>Cosa saprà/saprà fare l'educando/formando al termine di questo EAS?</b>	<p>Alla fine dell'iter, gli alunni avranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- acquisito padronanza del lessico inerente l'argomento "ALIMENTI" in L2;</li> <li>- sviluppato maggior autonomia nell'esposizione;</li> <li>- acquisito competenza nel lavorare sia nel micro-gruppo in classe sia attraverso il WEB 2.0 con un macro-gruppo di colleghi distanti geograficamente ma incontrati nel Cloud Repository;</li> <li>- sviluppato maggior senso di autonomia e responsabilità;</li> <li>- acquisito maggior dimestichezza con gli strumenti informatici;</li> <li>- affinato la capacità di autocorrezione e di autovalutazione e la capacità critica</li> </ul>	
<b>Fasi</b>	<b>Progettazione</b>	<b>Tempo assegnato</b>
Preparatoria [logica didattica: problem solving]	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il docente inizia con una lezione frontale con la presentazione dell'argomento lessicale "ALIMENTI", per permettere agli alunni di approcciarsi con gradualità al nuovo argomento.</li> <li>• <b>FASE 1:</b> Si introduce la fase preparatoria dell'EAS, presentando il BLOG - HOME PAGE della classe contenuto in STORIFY: <a href="http://storify.com/Olivia0179/los-alimentos-les-aliments">http://storify.com/Olivia0179/los-alimentos-les-aliments</a>. Gli alunni avranno diverse attività da svolgere</li> </ul>	30 minuti

	<p>per apprendere il lessico oggetto di studio, tra cui un</p> <p>video caricato su YouTube, alcune slide preparate con PowerPoint e una serie di giochi lessicali su Quiznet e su QuestBase.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si suddivide la classe in gruppi da tre, a ciascuno dei quali si affida l'elaborazione di uno dei seguenti menù (scelto per estrazione): <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menù tradizionale spagnolo</li> <li>2. Menù tradizionale francese</li> <li>3. Menù tradizionale italiano</li> <li>4. Menù fast-food</li> <li>5. Menù kosher</li> <li>6. Menù musulmano</li> <li>7. Menù indiano</li> <li>8. Menù vegetariano</li> </ol> </li> <li>• Si procede affidando la consegna domestica e illustrandola, richiedendo che ogni piatto scelto abbia una variante affinché, durante la fase ristrutturativa, gli alunni possano inscenare un role-play più articolato.</li> <li>• Si concede agli allievi un tempo breve per consentire loro di suddividersi i compiti. Gli alunni comunicano i ruoli all'insegnante, in modo da sviluppare le competenze di autogestione.</li> <li>• A ogni alunno è consegnato un foglio mini-guida con modalità di upload su GOOGLE DRIVE, password e username di accesso.</li> </ul>	
<p>Operatoria [logica didattica: learning by doing]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>FASE 2 - ANTICIPATORIA:</b> Attività domestica. L'insegnamento formale si permea di quello informale.</li> <li>• Si consiglia l'attenta lettura della homepage presentata durante il framework concettuale, e il completano degli esercizi di stimolo e rafforzamento dei concetti ivi presentati.</li> <li>• Gli alunni, come da INDEX CARD assegnata al termine della fase preparatoria, accederanno da casa a GOOGLE DRIVE REPOSITORY, indicato come "storage" di elementi atti a formare l'oggetto culturale.</li> </ul> <p>All'interno troveranno una serie di SCAFFOLDINGS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• suddivisi in: zona "<i>reception</i>", intesa come un ulteriore elenco di "siti preferiti" atto a documentare ulteriormente lo svolgimento di tale episodio (links a guide, dizionari, enciclopedie, apps come Nabbber, Badoo, Babel tutte fruibili in ambiente CLOUD COMPUTING -&gt; Web 2.0); tutte con link da Storify a Symbaloo.</li> </ul>	<p>Variabile</p>

- zona “*transformation*”, nella quale come da INDEX CARD inseriscono il materiale di ricercato a casa;
- Gli alunni devono ricercare immagini, relative ai piatti da presentare, sul web (**PINTEREST, PICASA, FLICKR, GOOGLE IMMAGINI**).
- In alternativa possono scattare foto ai cibi scelti utilizzando uno smart device interfacciabile al WEB 2.0, condividendo e taggando su **INSTAGRAM** con hashtags #comidaliment il #eas, e indicando con hashtag #nomefrancese e il #nomespagnolo (esempio: la foto della carota con gli hashtags #comidaliment #eas #carotte #zanahoria). E’ gradito un upload anche con INSTAFOOD.
- Gli alunni dovranno inoltre effettuare una **ricerca** inerente ai cibi da presentare nel menù. Il tutto (piatti scelti e relative foto) sarà caricato su GOOGLE DRIVE REPOSITORY, in una cartella apposita precedentemente preparata dall’insegnante.
- Si inizia a trasformare il DESIGNED in DESIGNING. L’alunno produce l’oggetto culturale con l’immagine che lega simbolo e percezione, fa lavoro ESPLORATIVO della Rete, agisce quindi acquisisce concetti attraverso la modalità del FARE=SAPERE.

- **FASE 3: LEZIONE N°2 (FASE OPERATORIA) 60 minuti**

La lezione si sposta fisicamente agendo il suo setting nell’Aula di Informatica, nella quale si uscirà ulteriormente anche nel WEB.

- In aula computer, i gruppi precedentemente suddivisi, verranno raggruppati in dedicate postazioni pc. Ciascuno di essi accederà al Repository, su cui avrà salvato, durante il lavoro domestico, il materiale di ricerca, ed elaborerà il menù assegnato sempre nello SCAFFOLDING.
- In questo momento si accederà alla zona “*production*” indicata per l’inserimento dei vari artefatti digitali, a sua volta suddivisa in sottocartelle da rinominare col nome di ciascun gruppo.

Si predilige un approccio facilitato per l’allievo perchè in molti casi per alcuni questo è il primo avvicinamento al mondo informatico, come da sociogramma delle classi.

- Si otterrà un’opera di DESIGNING (specificando il nome delle due ricette alternative e gli ingredienti principali in lingua), utilizzando una modalità digitale tra le molteplici possibilità di assemblaggio di testo scritto e immagini (PUBLISHER, POWERPOINT, WORD).

Il gruppo dovrà lavorare in maniera quanto più

autonoma, con la si pone quale orientatore, facilitatore,

assumendo in sé la governance tipica del concetto di

sussidiarietà.

- Gli elaborati di DESIGN CULTURALE verranno prima inseriti in “storage” su GOOGLE DRIVE, come da percorso visto in precedenza.

Solo alla fine della fase ristrutturatoria l’insegnante RETE (dominio su STORIFY), gli 8 menù e i video dei role-play inerenti.

- Si passerà alla stampa dei menù su cartaceo in 4 copie (una destinata all’insegnante, quale documento su cui organizzare o integrare la CHECKLIST predisposta in fase di seconda pianificazione, e le altre 3 consegnate agli alunni in modo che a casa possano prepararsi adeguatamente alla fase ristrutturatoria, che prevederà il role-play).
- L’insegnante chiarirà la consegna per casa che consisterà nella produzione di un breve testo scritto in forma dialogica che stabilisca la parte dei tre attori.
- Almeno un componente del gruppo dovrà caricare un dialogo ben articolato in GOOGLE DRIVE REPOSITORY → SCAFFOLDING → PRODUCTION → es.: cartella “learabe\_arona”.
- In tale fase ci si incontrerà anche con le altre classi in Rete. Le disponibilità di connessione verranno sondate e predisposte dai 3 insegnanti sulle tre scuole, in modo da riuscire a ritrovarsi tutti alla medesima ora curricolare, connessi per scambio di idee e commenti.

In precedenza sarà stato creato un gruppo su FACEBOOK, di dominio pubblico ma con accesso

su

autorizzazione, con link da STORIFY. Lì si ritroveranno i futuri video che si auspica produrranno commenti e critiche positive. Stimolo al “Learning by Doing” e al “Learning by Experiencing” facendo leva

sulle

emozioni positive atte a creare benessere.

Il gruppo facebook è altresì creato per sviluppare le capacità interrazionali e l’intelligenza emotiva.

- Gli 8 canovacci saranno così a disposizione del docente, il quale potrà accedervi all’occorrenza. Si puntualizza che tale elaborato verrà valutato al termine di tutto l’EAS, come indicato nella scheda Fase Ristrutturatoria alla voce VALUTAZIONE, insieme alle altre parti che lo strutturano.

<p>Ristrutturativa [logica didattica: reflective learning]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'insegnante chiama gli otto gruppi in base all'ordine di successione stilato precedentemente in fase operatoria, nel momento dell'affidamento degli incarichi. Ogni gruppo ha a disposizione 3 minuti per rappresentare il role-play (due allievi recitano la parte dei clienti, mentre il terzo quella del cameriere). Con l'ausilio della LIM, gestita dall'insegnante, si proiettano gli sfondi ed eventuali musiche da sottofondo inerenti le diverse ambientazioni.</li> <li>• Un alunno, scelto dall'insegnante, effettua le riprese video con lo smartphone. La preferenza va a soggetti tendenti alla distrazione, in modo da coinvolgere anche i meno motivati. Al termine si avrà la registrazione di otto cortometraggi, che verranno poi caricati dall'insegnante in Google Drive Repository e su un canale Youtube dedicato, con link da Storify. Il docente provvederà a caricare anche i menù stilati dai diversi gruppi.</li> <li>• L'attività viene svolta in classe cambiando l'assetto dei banchi, che vengono disposti in modo circolare per coinvolgere gli alunni-spettatori. Il role-play ha luogo al centro del cerchio formatosi. Gli allievi hanno con sé l'occorrente (quaderno e penna) per annotare le parole nuove incontrate durante la messa in scena. Questo consentirà, nella fase successiva di debriefing, una rilettura e sistemazione/accomodamento intellettuale.</li> <li>• Il docente assiste a ciascuna rappresentazione senza intervenire, dettando all'occorrenza i tempi e aiutando nella prosecuzione della stessa in caso di momenti di incertezza (principio di sussidiarietà). L'insegnante si colloca all'esterno del gruppo per non assumere un posto di rilievo (lasciando così la scena agli alunni) e per poter avere un controllo su tutta la classe.</li> <li>• Alla fine di ogni role-play, l'insegnante dedica un tempo max di 2 minuti a un'attività di "Muddiest Point" durante la quale alcuni volontari segnalano i punti di forza e di debolezza (eventuali errori o elementi poco chiari) dell'attività cui hanno assistito. In questo modo si ottiene un accrescimento del livello di condivisione dell'esperienza tra pari. Gli alunni dettano all'insegnante le parole nuove incontrate, che verranno trascritte sulla lavagna classica o sulla LIM. Tutti gli alunni annoteranno i nuovi termini, indipendentemente dal gruppo di appartenenza.</li> <li>• L'insegnante, infine, dedica 20 minuti al debriefing, ricapitolando l'intero percorso svolto con gli alunni. Si recupera, sintetizzandola, l'esperienza concreta vissuta dalla classe per poi passare a una riflessione fatta dallo stesso docente nel ruolo di</li> </ul>	<p><u>60 minuti</u>, così suddivisi: - 24 minuti per i role-play; - 16 minuti per i muddiest point; - 20 minuti per il debriefing.</p>
--	---	--

	<p>“esperto”. Come chiusura del lavoro, il docente chiede agli alunni in che modo le nozioni apprese sono spendibili nella realtà.</p>	
<p><b>Valutazione</b></p>	<p>L’insegnante predispone una “Checklist” in base alla quale valuta gli elementi enunciati. Ogni competenza ha un peso (espresso in percentuale) sulla valutazione finale, che sarà ufficializzata solo dopo la pubblicazione degli artefatti on-line.</p> <p><u>Criteri di valutazione.</u> L’alunno ha saputo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•ricercare e organizzare le risorse Web (10%)</li> <li>•usare i dispositivi tecnici (10%)</li> <li>•gestire l’interazione all’interno di un gruppo (10%)</li> <li>•gestire i tempi previsti (10%)</li> <li>•comunicare, utilizzando un lessico adeguato e funzioni comunicative adatte allo scopo (25%)</li> <li>•progettare (25%)</li> <li>•argomentare sugli insegnamenti proposti (10%)</li> </ul> <p><u>I livelli di competenza</u> sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Eccellente</li> <li>- Medio</li> <li>- Base</li> <li>- Parziale</li> <li>- Carente</li> </ul>	