



Chiara Spalatro e Grazia Paladino

DIDATTICA CAPOVOLTA: ITALIANO, STORIA E GEOGRAFIA

**Percorsi con la flipped classroom
per la scuola secondaria di 1° grado**



i MATERIALI

Erickson

La *flipped classroom* è una metodologia innovativa che rovescia i tempi «classici» della didattica, spostando a casa il momento dello studio preliminare dei contenuti (ricorrendo soprattutto a risorse digitali), per focalizzare le energie e il tempo a scuola sulla costruzione, rielaborazione e il consolidamento delle conoscenze. Questo approccio consente una vera personalizzazione dell'insegnamento favorendo l'inclusione di tutti gli alunni, il raggiungimento dei traguardi di competenza e l'educazione al corretto uso degli strumenti digitali e della rete. Il volume illustra i principi di fondo del metodo con indicazioni operative e pratiche (ad esempio, come realizzare o scegliere un video didattico efficace, come gestire una piattaforma didattica, ecc.) e presenta 9 percorsi didattici «capovolti» per la scuola secondaria di primo grado relativi al curriculum di italiano, storia e geografia.

Ogni percorso è corredato di:

- presentazione generale e degli obiettivi («Cosa andiamo a fare» e «Dove vogliamo arrivare»);
- guida alla realizzazione («Fasi di lavoro, progettazione, risorse»);
- schema di attuazione e consegne del compito autentico proposto («Scheda docente» e «Scheda studente»);
- strumenti metacognitivi («Scheda di riflessione individuale sul percorso»);
- materiale per la valutazione («Check-list autovalutativa» e «Rubrica di valutazione»);
- riferimenti dettagliati a risorse online, video e app.



PERCORSI CAPOVOLTI: • Grammatica divertente con i lapbook • La caduta dell'Impero romano d'Occidente e l'inizio del Medioevo • La sfida digitale del secolo • Illuminismo facile • La Rivoluzione russa • Norme e istruzioni per stare meglio a scuola • Fake news e come evitarle • Dati, statistiche, grafici e tabelle per capire il mondo • Viaggi virtuali di classe

ISBN 978-88-590-1817-9



9

€ 20,00

INDICE

- 7** Introduzione
- 9** **PARTE 1 – Il metodo flipped classroom**
- 11** CAP. 1 Capovolgere la classe: dal dire al fare.
Introduzione metodologica alla classe capovolta
- 31** CAP. 2 Il sito personale e le piattaforme didattiche. Guida operativa
- 41** CAP. 3 Materiali per lo studio anticipato: video e non solo
- 63** CAP. 4 La cooperazione e le competenze: la classe attiva
- 83** CAP. 5 Come usare il volume
- 87** Bibliografia
- 89** **PARTE 2 – Percorsi capovolti**
- 91** 1. Parole al muro! Grammatica divertente con i lapbook
- 101** 2. Piccoli quiz maker crescono... ABCD, il Medioevo comincia qui
- 115** 3. App per apprendere. La sfida digitale del secolo!
- 127** 4. Problemi di memoria? Flashcard di storia! Illuminismo facile con le carte magiche
- 141** 5. Occhio all'incrocio! La «fabbrica» dei cruciverba
- 153** 6. Datti una regolata! Norme e istruzioni per stare meglio a scuola
- 167** 7. Il digitale? Può far male! Fake news e come evitarle
- 179** 8. Ma diamo i numeri? Dati, statistiche, grafici e tabelle per capire il mondo
- 191** 9. Tour...isti per caso. Viaggi virtuali di classe
- 203** **APPENDICI**
- 205** APPENDICE 1 Tabella di riepilogo delle risorse (video e link)
- 211** APPENDICE 2 Canali
- 215** APPENDICE 3 Tabella riepilogativa delle app utilizzate nei percorsi

Introduzione

Il libro che state per leggere vi farà guardare la scuola da un'altra prospettiva. Del resto, se l'avete acquistato, significa che il vostro lavoro di insegnanti vi sta a cuore, vi appassiona e proprio per questo vorreste cambiarlo, renderlo migliore.

Con i tempi che corrono, «cambiare» è l'unica via per non farsi sopraffare. Inutile lamentarsi, prendersela con gli alunni, la società, le famiglie, il sistema, la tecnologia.

I tempi sono cambiati ed esigono un «cambiamento» anche da parte nostra. Fare finta di niente o immalinconirsi rimpiangendo la scuola del passato non servirà a nulla!

Capovolgere la classe può essere una soluzione, una delle tante possibili, per andare incontro alla scuola del futuro o quantomeno per stare al passo con quella del presente. Capovolgere per includere tutti e per soddisfare in modo efficace i bisogni educativi dei «nuovi» studenti. Ecco un'ottima motivazione per investire del tempo nella lettura di questo libro!

La consapevolezza di vivere in tempi difficili per chi insegna e la voglia di metterci alla prova con nuove sfide ci ha spinto, qualche annetto fa, a diventare insegnanti capovolte. Grazie a internet e ai social media abbiamo potuto condividere la nostra esperienza con altri docenti, confrontandoci su temi che ci stavano a cuore. Ed è proprio da queste relazioni — non solo virtuali ma anche reali grazie a corsi di formazione, convegni, summer school e seminari organizzati da Flipnet, l'associazione con cui collaboriamo — che abbiamo colto nei nostri colleghi insegnanti l'esigenza di una preparazione più mirata sulla flipped classroom.

La flipped classroom è entrata nelle scuole italiane grazie al libro *La classe capovolta* (2014) di Maurizio Maglioni — presidente e fondatore di Flipnet — e Fabio Biscaro. Maglioni e Biscaro, docenti di chimica e informatica nella scuola secondaria di secondo grado, hanno il merito di aver guidato al capovolgimento i primi flipped teacher italiani accompagnandoli con tecniche e consigli in parte mutuati da *Flip your classroom* (2012), pubblicazione dei loro omologhi americani Bergmann e Sams, i primi divulgatori del metodo a livello mondiale.

In questi ultimi anni tantissimi docenti hanno letto *La classe capovolta*, ma non tutti l'hanno messa in pratica. Non c'è da stupirsi. Cambiare richiede tempo, preparazione e coraggio. Noi, che l'abbiamo fatto, lo sappiamo bene! Ed è per questo che abbiamo deciso di scrivere a quattro mani questo libro e il precedente volume sulla didattica capovolta in matematica e scienze.

Per «cambiare» occorrono solide basi su cui contare e punti di riferimento: è proprio quello che i docenti interessati al cambiamento chiedono e che noi intendiamo offrire con questa pubblicazione, sostenute dalla nostra esperienza di insegnanti capovolte e di formatrici.

Il volume è diviso in due parti, una metodologica e una operativa.

Nella prima (*Il metodo flipped classroom*), si parte dalla storia della flipped classroom per passare ad aspetti più tecnici come la realizzazione e l'utilizzo di videolezioni e learning object, la creazione di un sito didattico, l'uso di piattaforme online per la comunicazione e la condivisione di materiali di studio con gli studenti, la progettazione di percorsi capovolti, l'individuazione di compiti autentici, l'apprendimento cooperativo, la valutazione.

Alla luce di quanto appreso nella parte metodologica sarà più semplice attuare i *Percorsi capovolti* proposti nella parte operativa, in cui il docente viene accompagnato passo passo nella realizzazione di un'intera unità di studio capovolta. Tutti i materiali e le risorse necessarie sono esplicitati nel percorso in modo che il docente possa cominciare a metterlo in pratica direttamente. Gli argomenti sono stati scelti tra quelli abitualmente trattati in italiano, storia, e geografia nei tre anni di scuola secondaria di primo grado, ma nulla vieta di adattare un determinato percorso a materie e argomenti diversi.

In appendice, nella *Tabella di riepilogo delle risorse*, sono elencati gli indirizzi dei video e delle pagine internet utilizzati nei Percorsi capovolti. Altre due tabelle riportano inoltre un elenco di canali Youtube e siti dove reperire interessanti video per italiano, storia e geografia, e un riepilogo delle app utilizzate o suggerite nei Percorsi. È possibile visionare questi file anche su risorseonline.erickson.it (inserendo il codice di attivazione), il che permette di cliccare direttamente sugli indirizzi proposti.

La struttura del volume lo rende adatto anche a una lettura non lineare, in funzione di quanto già si conosce della flipped classroom o delle esigenze specifiche di ciascun docente e del contesto in cui si trova a operare. Cominciare a leggerlo dall'inizio non è obbligatorio, né tantomeno lo è seguire le istruzioni alla lettera. Il libro è pensato infatti per coloro che vogliono cominciare a sperimentare la flipped classroom, a valutarne la fattibilità e i vantaggi che essa può offrire. Tuttavia, il punto di partenza, le esigenze e le aspettative non saranno uguali per tutti. Quindi, cari colleghi, vi esortiamo a vivere questa esperienza con molta libertà, ma anche con molta fiducia, soprattutto nelle vostre capacità!

Noi autrici mettiamo a disposizione la nostra conoscenza, ma soprattutto l'esperienza maturata sul campo in quasi cinque anni di capovolgimento e attività di formazione in giro per l'Italia. Siamo consapevoli che capovolgere la classe è impegnativo, soprattutto all'inizio. Ci siamo passate anche noi ed è per questo che abbiamo un sogno... Ci piacerebbe che questo libro, insieme al precedente, possa contribuire ad aumentare il numero delle classi capovolte in Italia e magari portare alla creazione di intere scuole capovolte. Soprattutto ci auguriamo di trovare, in queste classi e queste scuole, studenti e insegnanti felici di crescere insieme.

Come usare il volume

Come sono strutturati i percorsi

I «percorsi capovolti» di questo libro seguono — come si vedrà — una ben precisa struttura, pensata sia per il docente che voglia metterli in pratica così come vengono proposti, sia per chi desideri apportare delle modifiche personalizzandoli e adeguandoli al proprio contesto scolastico.

Ogni percorso è accompagnato da materiali digitali, in particolare videolezioni o suggerimenti di app specifiche, che lo rendono attuabile anche da chi non ha mai fatto classe capovolta in precedenza o non ha competenze specifiche nella realizzazione di un video o nell'uso di determinati strumenti digitali.

La struttura dei percorsi, infatti, è pensata per accompagnare passo passo il docente in maniera semplice verso l'applicazione graduale della metodologia della flipped classroom nelle proprie classi. Gli argomenti delle lezioni capovolte di italiano, storia e geografia sono stati scelti tra quelli che abitualmente vengono trattati nei tre anni di scuola secondaria di primo grado. Tuttavia, per la natura modulare dei percorsi stessi, questi possono essere opportunamente adattati ad altri ordini scolastici, oppure svolti parzialmente (ad esempio, solo la parte del lavoro in classe), o in maniera «aumentata» facendoli diventare dei veri e propri progetti di durata più lunga. Potremmo affermare infatti — si capirà meglio leggendoli — che si tratta di percorsi ad «alta replicabilità».

Per questioni di praticità si è preferito presentare i percorsi capovolti in forma schematica tramite tabelle ed elenchi di operazioni da svolgere, sia per il docente che per gli studenti. Seguendo lo schema, potenzialmente, ogni docente sarà in grado di progettare a sua volta un proprio percorso capovolto.

Prima di proporre uno dei percorsi capovolti alla classe è consigliabile leggerlo con attenzione e visionare tutti i materiali digitali allegati consultabili nell'Appendice 1 *Tabella di riepilogo delle risorse (video e link)*. I percorsi, infatti, sono studiati per una «classe tipo» che potrebbe non essere simile alla vostra. Se l'impostazione del percorso vi piace, ma volete adattarlo a un diverso argomento, consultate l'Appendice 2, un elenco di canali YouTube e di siti dove trovare interessanti video didattici per le materie umanistiche.

Tra questi, ci sono anche i canali YouTube di Matilde Dell'Orto e Chiara Pellegrini, due insegnanti di italiano di scuola secondaria di primo grado che vi

consigliamo di seguire e a cui siamo molto grate per aver realizzato delle video-lezioni ad hoc per alcuni percorsi di questo volume.

Infine, una raccomandazione importante: se il percorso prevede l'uso di specifici applicativi o strumenti digitali sarà opportuno provarli in precedenza per acquisire un minimo di dimestichezza prima di farli usare agli studenti. Consultate l'Appendice 3 *Tabella riepilogativa delle app utilizzate nei percorsi* per averne un quadro completo.

Vediamo ora nel dettaglio la struttura dei percorsi.

Presentazione del percorso: Introduzione

L'introduzione di ciascun percorso fornisce una sintesi generale dell'attività con l'indicazione dei tempi di esecuzione, della materia e della classe a cui è destinato, delle motivazioni che hanno portato alla scelta di tale argomento. L'introduzione aiuta il docente a farsi un'idea del percorso prima di proseguire nella lettura. I percorsi, come si è già detto, sono solo delle proposte operative che possono essere più o meno congeniali al contesto in cui ogni singolo insegnante si trova a operare. La lettura dell'introduzione permetterà di avere un quadro d'insieme del lavoro da svolgere, di valutare se è adatto alle proprie classi e di immaginare quali potrebbero essere, eventualmente, le modifiche da apportare.

Schema generale del percorso: Cosa andiamo a fare?

Il percorso, presentato nell'introduzione, viene approfondito nella tabella «Cosa andiamo a fare?». Qui sono elencati schematicamente le fasi da seguire, la loro durata e il luogo in cui si svolgono (casa/scuola). Per ogni fase viene brevemente descritta la modalità di esecuzione. A questo punto l'insegnante ha un'idea molto più chiara del percorso.

Tabella delle conoscenze, abilità e competenze: Dove vogliamo arrivare?

Per progettare e realizzare efficacemente un percorso capovolto, c'è bisogno di sapere quali conoscenze, abilità e competenze si vogliono far raggiungere agli studenti alla fine dell'attività. La tabella «Dove vogliamo arrivare?» le riassume indicando anche i traguardi di competenza e le competenze chiave europee.

Fasi di lavoro, progettazione, risorse – Schema della sequenza delle attività scuola-casa-scuola

In questa sezione le singole fasi dell'attività capovolta, già elencate sommariamente nello schema generale, sono descritte nel dettaglio specificando il lavoro da fare a casa e a scuola, i materiali richiesti e quelli da consultare. Come abbiamo già accennato, i riferimenti completi ai materiali digitali citati sono consultabili nell'appendice 1 *Tabella di riepilogo delle risorse (video e link)*.

Progettazione del percorso: Scheda docente

Quella che viene definita «Scheda docente» è in realtà la progettazione vera e propria del percorso capovolto. Essa consiste nella spiegazione della modalità di lavoro e del metodo, nello schema delle azioni dei gruppi e dell'insegnante e nella

segnalazione delle videolezioni e del materiale da consultare sul web (sitografia). Grazie a questa scheda il docente saprà esattamente cosa far fare agli alunni e cosa fare egli stesso mentre la classe è al lavoro.

Consegna per la classe: Scheda studente

La consegna per gli studenti è la scheda che il docente utilizza per assegnare alla classe il compito autentico. Essa contiene le istruzioni di lavoro per permettere agli alunni di lavorare in autonomia, i riferimenti ai video e ai siti assegnati come materiale anticipatorio e di approfondimento, indicazioni riguardo ai tempi e alle modalità di esecuzione del lavoro, nonché ai ruoli che essi devono autodistribuirsi per l'esecuzione dell'attività. Si tratta di una parte molto importante del percorso. Quanto più è chiara e precisa, tanto più gli studenti saranno in grado di fare un buon lavoro autogestendosi. Per questo motivo è consigliabile, se lo si ritiene necessario, personalizzarla in base alle caratteristiche della propria classe.

Scheda di riflessione individuale sul processo

Questa scheda viene solitamente consegnata agli studenti alla fine di ogni percorso. Essa serve ad agevolare la metacognizione e a prendere coscienza del cammino svolto. La scheda rappresenta anche un importante feedback per il docente che potrà decidere se dare un peso, anche minimo, al risultato della scheda ai fini della valutazione finale. Il risultato della scheda, quindi, è tenuto in considerazione dal docente al momento della valutazione, ma serve maggiormente allo studente per stimolare la sua autonomia e il suo senso di responsabilità e spingerlo a fare meglio le volte successive. La scheda è personalizzabile in base al tipo di percorso e può variare di volta in volta.

Rubrica di valutazione

Ogni percorso è corredato anche da una rubrica di valutazione, che permette al docente di effettuare un'accurata analisi sia del prodotto che del processo. La valutazione generale del percorso dovrebbe avvenire tenendo presenti i risultati sia della rubrica che della check-list autovalutativa, magari assegnando un peso minore a quest'ultima. In ogni caso gli studenti devono essere preventivamente informati su come verranno valutati.

Check-list autovalutativa

Un percorso capovolto si conclude sempre con l'autovalutazione da parte degli studenti. La check-list di autovalutazione, infatti, ne è parte integrante e imprescindibile. Ogni percorso ha una sua check-list che generalmente è costruita in base alle richieste fatte nella consegna e alle caratteristiche che il prodotto finale deve avere. La check-list si compone di dieci semplici domande a cui gli studenti assegneranno 1 punto se la risposta è affermativa o 0 punti se negativa. Questo è il modo più semplice per gli studenti per autovalutarsi, ma anche per essere accompagnati nella corretta esecuzione del lavoro. La check-list, infatti, va consegnata prima di iniziare il compito poiché ha anche funzione di guida in quanto rivela agli studenti in anticipo cosa ci si aspetta da loro per raggiungere una valutazione positiva.

La proposta è costituita da un percorso di 5 ore di attività in classe.

Il *percorso capovolto* **App per apprendere** è inserito all'interno della progettazione di **storia** per la **classe prima**, ma si tratta, in realtà, di un percorso di più ampia portata, che mira a sviluppare una **competenza** indispensabile nello studio della storia e di tutte quelle materie che richiedono di **collocare eventi nel tempo**, come la letteratura italiana e quella straniera, la storia dell'arte e della musica, le scienze, ecc.

Lo studio della **linea del tempo** viene affrontato già alla scuola primaria e, poi, viene ripreso con maggior consapevolezza all'inizio della scuola secondaria di primo grado. Per studiare efficacemente la storia, tuttavia, non è sufficiente sapersi orientare su un asse cronologico, ma occorre anche **imparare a destreggiarsi con i secoli** che rappresentano i punti di riferimento nel passato.

Il percorso intende insegnare a **denominare i secoli in maniera corretta** — con particolare attenzione all'uso dei numeri romani — e a **individuare a quale secolo appartiene una specifica data**. La videolezione proposta come anticipazione lo spiega dettagliatamente con molti esempi. Pur avendo una durata di 13 minuti si è preferito assegnare il video agli alunni in un'unica soluzione, dato che i concetti da memorizzare sono pochi. Il percorso è introdotto, come al solito, da un video gancio che mette gli studenti alla prova con una sfida, stimolando la loro curiosità.

Dopo le attività laboratoriali di consolidamento in classe e di approfondimento a casa, verrà proposto agli studenti un compito autentico molto originale: **la realizzazione di alcune apps con Learning Apps** (figura 3), uno strumento digitale gratuito, facile e intuitivo per realizzare **giochi didattici interattivi**. Su Learning apps il docente può creare una classe virtuale in cui inserire i propri alunni, senza bisogno di un indirizzo email; in questo modo, anche gli studenti più giovani possono accedere, in sicurezza, all'applicazione, sotto il controllo del docente e il loro lavoro può essere monitorato dall'insegnante attraverso il proprio account. Con questo compito, dall'approccio decisamente ludico, i ragazzi potranno testare le loro conoscenze e competenze, divertendosi e sfidandosi a vicenda.

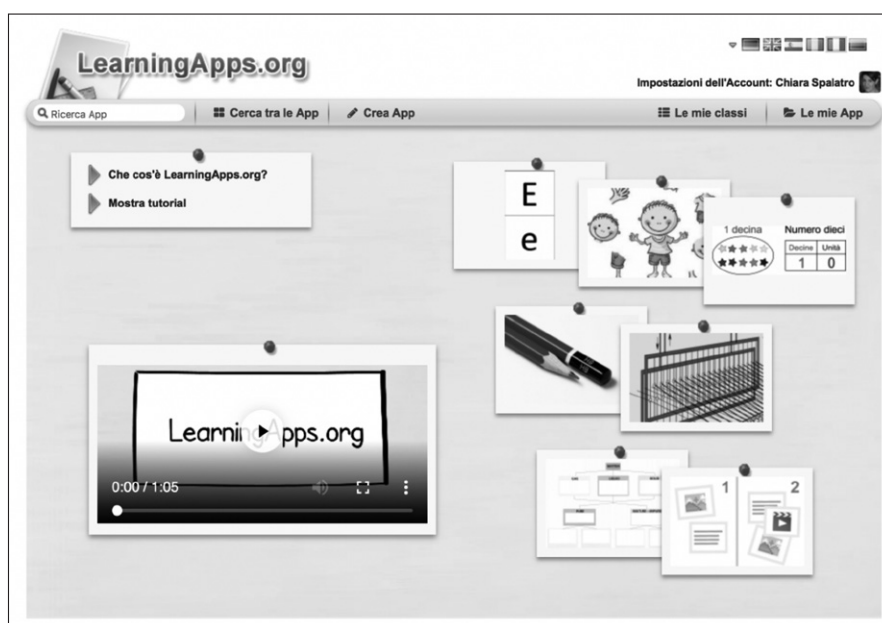









Fig. 3 La homepage di Learning Apps.

COSA ANDIAMO A FARE?

FASE	QUANTO	DOVE	COME
Introduzione 	60 minuti	scuola	Visione del video gancio «La sfida del secolo» (Video 1) Discussione
Anticipazione 1 	Durata variabile	casa	Videolezione «I secoli» (Video 2)
Pit stop 1 	60 minuti	scuola	Prima verifica delle conoscenze Brainstorming Laboratorio con numeri romani Esercitazione con la linea del tempo
Rinforzo/ consolidamento 	60 minuti	scuola	Presentazione «I secoli, come si calcolano» (Link 1) Esercitazione con le Learning apps
Produzione 	60 minuti	scuola	Compito autentico «App per apprendere» Realizzazione di app per esercitarsi sui secoli
Metacognizione 	50 minuti	scuola	Visualizzazione e valutazione dei prodotti attraverso il gioco delle app Riflessione sul percorso
Valutazione 	10 minuti	scuola	Autovalutazione Valutazione

DOVE VOGLIAMO ARRIVARE?

Conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> • La linea del tempo • I secoli
Abilità	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e usare correttamente i numeri romani e altri metodi usati per denominare i secoli • Collocare i secoli sulla linea del tempo, distinguendo tra quelli a.C. e d.C., e saperne indicare la durata • Saper indicare a quale secolo appartiene una data specifica
Traguardi di competenza	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno sa orientarsi sulla linea del tempo e la usa per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni • L'alunno conosce e utilizza strumenti specifici del linguaggio disciplinare
Competenze chiave europee	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza alfabetica funzionale • Competenza matematica • Competenza digitale • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare • Competenza imprenditoriale
Cosa sapranno fare gli alunni a fine del percorso	<p>Alla fine del percorso gli alunni saranno in grado di denominare i secoli in maniera corretta utilizzando metodi diversi e sapranno collocare una data specifica all'interno di un secolo orientandosi sulla linea del tempo.</p>

FASI DI LAVORO, PROGETTAZIONE, RISORSE

Schema della sequenza delle attività scuola-casa-scuola



INTRODUZIONE (A SCUOLA)

Il video gancio «La sfida del secolo» (**Video 1**) mette gli studenti alla prova col concetto di durata dei secoli e l'uso della corretta terminologia per indicarli. Vengono mostrati alcuni personaggi storici che, parlando di sé, commettono errori. Gli alunni devono individuare chi ha sbagliato. La visione del video sarà ripetuta più volte e gli alunni avanzeranno ipotesi su chi potrebbe aver sbagliato, motivandole e dando vita a una discussione che sarà lasciata aperta dall'insegnante per stimolare la curiosità dei ragazzi e invogliarli a guardare con più attenzione la videolezione che verrà assegnata a casa come anticipazione.



ANTICIPAZIONE 1 (A CASA)

Visione della videolezione «I secoli» (**Video 2**). Il video spiega con precisione come si calcolano e denominano i secoli sulla linea del tempo, illustrando anche alcuni trucchetti.

La visione del video a casa deve essere «attiva». Gli alunni la svolgono al proprio ritmo e con le modalità che gli sono più congeniali, prendendo appunti col metodo Cornell o seguendo un metodo personalizzato. Per favorire il consolidamento di quanto appreso, l'insegnante può assegnare semplici verifiche formative dal libro di testo, oppure prepararne alcune in forma digitale usando gli strumenti a disposizione in molte piattaforme didattiche (Fidenia, Weschool, Schoology, Edmodo) o altri strumenti come i Moduli Google, Kahoot, Socrative, ecc.



PIT STOP 1 (A SCUOLA)

In questa prima fase, dopo il controllo degli **appunti** presi dagli alunni durante la fase di anticipazione a casa, viene proposto un **brainstorming** con la partecipazione di tutti gli alunni disposti in circle time.

Setting d'aula: circle time attorno a un unico tavolo, studente segretario che realizza la mappa alla lavagna, studente riepilogatore, docente moderatore.

Tutti gli altri allievi a turno apportano «idee» alla costruzione della lezione condivisa.

Lo studente riepilogatore viene scelto appositamente tra quelli che non hanno visto la lezione o più difficilmente si fanno coinvolgere nello studio a casa.

Durante il brainstorming l'insegnante approfitterà anche per far esercitare gli alunni sui numeri romani e sull'uso della linea del tempo, prerequisiti essenziali per destreggiarsi con i secoli. Durante il brainstorming l'insegnante approfitterà anche per far esercitare gli alunni sui numeri romani e sull'uso della linea del tempo, prerequisiti essenziali per destreggiarsi con i secoli.



RINFORZO/CONSOLIDAMENTO (A SCUOLA)



Per consolidare le conoscenze e competenze acquisite nelle fasi precedenti, l'insegnante propone agli alunni la visione della presentazione «I secoli, come si calcolano» (**Link 1**) che riprende e approfondisce alcuni aspetti della lezione. A seguire l'insegnante propone una breve esercitazione sull'uso delle Learning Apps che saranno impiegate per il compito autentico. La semplicità di questo applicativo non richiederà la visione di alcun tutorial da parte degli alunni. L'insegnante lo presenterà brevemente e permetterà loro di creare alcune app di prova, suggerendo eventualmente

di continuare a esercitarsi a casa con i propri dispositivi. Creare una app con Learning Apps è possibile da qualsiasi dispositivo, ma sono consigliati computer e tablet per le maggiori dimensioni dello schermo. A scuola si lavorerà in sala computer oppure con i dispositivi degli studenti (BYOD) preavvisandoli.



PRODUZIONE (A SCUOLA)

L'insegnante divide la classe in gruppi di lavoro secondo le modalità previste dalla progettazione (Scheda docente) e distribuisce ai ragazzi le consegne del **compito autentico** (Scheda studente). Inizia l'attività di produzione.



METACOGNIZIONE (A SCUOLA)

Conclusa la fase di produzione, vengono presentate e giocate a turno tutte le app realizzate. Lo studente giocatore di ciascun gruppo gioca l'app di un altro gruppo e tutti gli altri procedono alla valutazione utilizzando l'apposita scheda.

Si procede poi alla compilazione della **Scheda di riflessione**.



VALUTAZIONE (A SCUOLA)

Il percorso si conclude con la **valutazione** del docente e l'**autovalutazione** degli studenti (Schede «Rubrica di valutazione» e «Check-list autovalutativa»).