CENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - FUN WITH FLAGS (DIVERTIAMOCI CON LE BANDIERE)

Titolo

🏳 Fun with Flags (Divertiamoci con le bandiere) 🏳

Autore (i):

Maravelaki Sofronia

Abstract

"Fun with Flags" (🏳FwF🏳) è uno scenario didattico interdisciplinare rivolto agli studenti di 12-13 anni della 2ª media. Lo scenario di apprendimento mi è stato ispirato dalla mia serie televisiva preferita "The Big Bang Theory", nella quale Sheldon Cooper, un fisico teorico presso il California Institute of Technology (Caltech), lancia su YouTube un vodcast dal titolo "Fun with flags". Il vodcast include vari episodi durante i quali il Dr Cooper ci conduce in un viaggio attraverso il mondo meraviglioso della vessillologia, lo studio scientifico della storia, del simbolismo e dell'uso delle bandiere o di tutto ciò che le riguarda. L'obiettivo generale dello scenario è presentare agli studenti la vessillologia, lo studio delle bandiere. Vuole anche promuovere l'educazione alla cittadinanza europea incoraggiando i giovani a interagire in modo efficace, pensare in modo critico e agire in modo socialmente responsabile e democratico. Mira ad aiutare gli studenti a capire l'importanza delle bandiere per una comunità e il loro simbolismo. L'argomento dello scenario di apprendimento abbraccia varie discipline scolastiche (geografia, TIC, arte, educazione alla cittadinanza) integrate dalla lingua inglese (parlare, scrivere, ascoltare e leggere). La competenza degli studenti in inglese dovrebbe essere tra i livelli A2-B1 secondo il QCER. Gli studenti comunicano e collaborano tra loro, sono impegnati nel lavoro di gruppo, fanno ricerche sull'argomento, mettono a confronto opinioni e punti di vista, raggiungono conclusioni, creano prodotti digitali, valutano sé stessi e i compagni e pubblicano il loro lavoro online.

Tabella riassuntiva	
Materia	Inglese (EFL - inglese come lingua straniera), geografia, TIC, arte, educazione alla cittadinanza
Argomento	**"Fun with Flags"** è uno scenario di apprendimento interdisciplinare da usare in una classe EFL. L'argomento abbraccia varie discipline scolastiche integrate dalla lingua inglese (parlare, scrivere, ascoltare e leggere).
Età degli studenti	2ª media (studenti di 12-13 anni) 1ª classe Scuola secondaria inferiore
Tempo di preparazione	1 lezione (45 minuti) Gli studenti formano i gruppi e stabiliscono le regole del lavoro di gruppo. L'insegnante presenta agli studenti la piattaforma Europeana e dà istruzioni su un uso appropriato delle risorse. Insegnante e studenti discutono il patrimonio culturale e la sua importanza. L'insegnante dà agli studenti istruzioni sugli strumenti Web 2.0 da usare in questo scenario: Padlet, GeoPuzzle, Scrontch's Flag Designer, Canva, Giphy, Powtoon, Photo Collage. Le attività si svolgono nel laboratorio di informatica dove c'è anche una lavagna interattiva.

Tabella riassuntiva	
	Obiettivi: • Familiarizzarsi con la piattaforma Europeana • Discutere ed esplorare Europeana come fonte del patrimonio culturale digitale • Dare istruzioni sull'uso di specifici strumenti Web 2.0
Tempo di insegnamento	4 sessioni: la 1ª e la 2ª di 90 minuti ciascuna e la 3ª e la 4ª di 45 minuti ciascuna
Materiale didattico online	**Video** • *Vedere l'evoluzione di oltre 2.000 bandiere mondiali entro 5 minuti* • *Episodi di Fun with Flags* **Siti web** • *Unione europea* • *Paesi membri dell'UE in breve* • *Fatti interessanti per ragazzi sulle bandiere del mondo* • *Associazione nord-americana di vessillologia* • *NAVA-Good flag, bad flag* • *Europa EU Learning Corner* **Strumenti Web 2.0** • *Padlet* • *GeoPuzzle* • *Scrontch's Flag Designer* • *Canva* • *Giphy* • *Powtoon* • *Photo Collage*
Materiale didattico offline	Fogli di lavoro stampabili
Risorse Europeana utilizzate	• *Europeana (Free to use images)* • *National flags* • *Ceremonial artifact: flag, national* • *National Flag of USA (1912-1959)*

Licenze

Attribution-Non-Commercial-ShareAlike CC BY-NC-SA.

Integrazione nel programma scolastico

L'educazione alla cittadinanza fa parte dei programmi nazionali di tutti i paesi. Si impartisce nelle scuole tramite tre approcci principali: come materia a sé stante, come disciplina interdisciplinare o si insegna usando una combinazione di questi approcci (Eurydice, 2017). In Grecia, è una materia a sé stante in 1ª superiore. In 2ª e 3ª media si insegna di solito in modo interdisciplinare o come parte di altre materie (greco moderno, lingue straniere, storia, geografia, economia domestica, ecc.).
Il programma nazionale di lingue straniere in Grecia è il Programma Unificato per le Lingue Straniere (EPS-XG) e segue la programmazione sistematica dei livelli /criteri delle lingue straniere definiti dal Consiglio d'Europa (QCER, 2001). Lo scopo dell'EPS-XG è quello di promuovere la multi alfabetizzazione verso uno sviluppo olistico dei discenti migliorando le loro conoscenze linguistiche, pragmatiche,

socioculturali e sociolinguistiche. L'uso della tecnologia è incoraggiato attraverso un approccio multimodale all'apprendimento delle lingue straniere utilizzando strumenti tecnologici che possono aumentare la motivazione e il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento. Nell'insegnamento delle lingue straniere promuove una visione centrata sul discente e mira a un apprendimento differenziato tenendo conto delle origini, delle esigenze, delle preferenze, del background e degli stili di apprendimento dei diversi studenti e collegando la realtà al di fuori della classe alla pedagogia linguistica all'interno della classe.
Il libro di testo, Think Teen 1a classe della scuola secondaria di primo grado (Principianti), è il libro di testo ufficiale usato per l'insegnamento dell'inglese in 2a media. L'Unità 1, Lezione 1, mira a incoraggiare gli studenti a parlare di sé stessi (nome, paese, nazionalità, lingua) e a trovare amici in tutto il mondo (amici di chat o e-mail). Di conseguenza, questo scenario di apprendimento si adatta perfettamente al programma EPS-XG poiché insegna educazione alla cittadinanza come parte di una lezione EFL e incorpora le tendenze di apprendimento basato su progetto, apprendimento collaborativo, apprendimento centrato sullo studente, risorse Web e strumenti tecnologici, valutazione del raggiungimento degli obiettivi didattici e dei risultati.

Obiettivo della lezione

Obiettivo generale

L'obiettivo generale della lezione è promuovere l'educazione alla cittadinanza tra gli studenti tramite la vessillologia. L'educazione alla cittadinanza è un'area disciplinare che mira a promuovere una convivenza armoniosa e favorire lo sviluppo reciprocamente vantaggioso degli individui e delle comunità in cui vivono. Nelle società democratiche l'educazione alla cittadinanza aiuta gli studenti a diventare cittadini attivi, informati e responsabili, desiderosi e in grado di assumersi la responsabilità per sé stessi e per le loro comunità a livello nazionale, europeo e internazionale. Tenendo conto dell'attuale contesto politico sopra delineato e dei più recenti risultati della ricerca, il quadro concettuale dell'educazione alla cittadinanza è incentrato su quattro aree di competenza (cioè conoscenza, abilità e comportamenti) (Eurydice Brief, 2017).
Area 1: Interagire in modo efficace e costruttivo con gli altri, includendo lo sviluppo personale (fiducia in sé stessi, responsabilità personale ed empatia); comunicare e ascoltare; cooperare con gli altri.
Area 2: Pensare in modo critico, includendo ragionamento e analisi, alfabetizzazione mediatica, conoscenza e scoperta e uso delle fonti.
Area 3: Agire in modo socialmente responsabile, includendo il rispetto del principio di giustizia e dei diritti umani; rispetto per altri esseri umani, per altre culture e altre religioni; sviluppare un senso di appartenenza; comprendere le questioni relative all'ambiente e alla sostenibilità.
Area 4: Agire in modo democratico, includendo il rispetto dei principi democratici; conoscenza e comprensione dei processi politici, delle istituzioni e delle organizzazioni; conoscenza e comprensione dei concetti sociali e politici fondamentali.

Obiettivi dello scenario di apprendimento:

Alla fine di questa lezione gli studenti saranno in grado di:

- Parlare di paesi e nazionalità in inglese
- Identificare i paesi dell'Unione europea e le loro capitali
- Localizzare e identificare i paesi europei su una mappa
- Identificare le bandiere dei paesi dell'Unione europea
- Identificare e descrivere elementi chiave (simboli, forme e colori) nelle bandiere dei paesi dell'Unione europea
- Incorporare motivi, simbolismo, design del logo e layout in un'opera d'arte rappresentativa (una bandiera)

- Creare una bandiera che rappresenti gli studenti stessi come individui e anche come comunità di persone
- Riconoscere sé stessi e gli altri nella comunità

Tendenze

Apprendimento basato su progetto, apprendimento collaborativo, apprendimento centrato sullo studente, gamification, materiali didattici: dai libri di testo alle risorse web, valutazione "Cosa sai fare."

Competenze del 21° secolo

Un modo per supportare lo sviluppo delle competenze del 21° secolo è utilizzare la tecnologia integrata con le materie di base, con solidi principi di apprendimento e con criteri di valutazione mirati ai bisogni e agli interessi degli studenti. P21 ha sviluppato il Quadro di riferimento dell'apprendimento del 21° secolo che comprende tre gruppi di competenze con varie sotto-abilità: 1. Capacità di apprendimento e innovazione: a) pensiero critico e problem solving, b) creatività e innovazione, c) comunicazione e collaborazione; 2. Competenze tecnologiche, informatiche, mediatiche: a) alfabetizzazione informatica, b) alfabetizzazione mediatica e c) alfabetizzazione tecnologica; 3. Competenze per la vita e professionali: a) flessibilità e adattabilità, b) iniziativa e autodeterminazione, c) abilità sociali e interculturali, d) produttività e responsabilità, e) leadership e responsabilità.
Lo scenario di apprendimento corrisponde a varie sopracitate abilità e competenze del 21° secolo poiché promuove la comunicazione [*gli studenti comunicano idee e messaggi in lingua straniera*] e la collaborazione [*gli studenti collaborano in gruppi per un obiettivo comune*], capacità di alfabetizzazione informatica e tecnologica [*gli studenti cercano risorse online, scaricano articoli digitali, li salvano per un uso successivo*], creatività [*riutilizzano elementi digitali e creano prodotti originali*], iniziativa e autodeterminazione [*gli studenti si automotivano e prendono l'iniziativa del proprio apprendimento*], produttività [*gli studenti fanno un lavoro collaborativo che risulta in un prodotto*], responsabilità [*gli studenti sono responsabili verso i compagni e responsabili come squadra per il risultato del progetto*] e abilità sociali e civiche [*riconoscono sé stessi e gli altri all'interno della loro comunità, organizzazione o nazione condividendo credenze, obiettivi, regole e normative comuni, creano una bandiera della comunità che rappresenta sé stessi come individui e come una comunità unita che lavora insieme*].

Attività

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Sessione 1	**DSI-4 – Fun with Flags**	90’
Attività 1: **Introduzione all'argomento**	Gli studenti guardano il seguente video per fare ipotesi sull'argomento della lezione: Vedere l'evoluzione di oltre 2.000 bandiere mondiali entro 5 minuti **Discussione plenaria - Classe intera** Di che cosa parleremo in questa lezione? Avete riconosciuto le bandiere di qualche paese? Quali? Perché ci sono così tante bandiere diverse nel mondo? **Obiettivi:** Guardare e comprendere un video Comprendere la sostanza e l'idea centrale di ciò che si è visto **Competenze del 21° secolo:** Pensiero critico, competenze sociali & interculturali	5’

<table>
<tr><th>Nome dell'attività</th><th>Procedimento</th><th>Tempo</th></tr>
<tr><td>Attività 2:
 </td><td>Gli studenti guardano il primo episodio di Fun with Flags per essere introdotti all'argomento e per divertirsi.
Qual è l'argomento del vodcast?</td><td>5’</td></tr>
<tr><td>Attività 3:

Brainstorming</td><td>Discussione plenaria - Classe intera
Gli studenti rispondono individualmente alle seguenti domande in base ai video che hanno guardato e alle loro esperienze personali e aggiungono idee proprie (l'insegnante scrive le risposte sulla lavagna).
Sai citare alcuni simboli presenti nelle bandiere?
Sai citare alcune forme presenti nelle bandiere?
Sai citare alcuni colori presenti nelle bandiere?
Sai citare alcuni animali presenti nelle bandiere?
Sai citare le parti di una bandiera?
Sai come si chiama lo studio delle bandiere
Sai come si chiama chi studia le bandiere?
Sai come si chiama chi progetta le bandiere?
Sai come si chiama chi colleziona bandiere?
Sai come si chiama chi si impegna a promuovere un programma specifico e/o un punto di vista riguardo alle bandiere?
Obiettivi:
Familiarizzare gli studenti con colori, forme, simboli usati nella creazione delle bandiere
Introdurre gli studenti alle nozioni di:
Vessillologia: Lo studio delle bandiere
Vessillologo: Una persona che studia le bandiere
Vessillografo: Una persona che disegna le bandiere in modo professionale o semi-professionale.
Vessillofilo: Una persona che colleziona e esibisce le bandiere
Vexillonaire: Una persona che è attiva nella progettazione o nell'uso delle bandiere o è impegnata a promuovere un programma o un punto di vista specifico riguardo alle bandiere
Rispondere alle domande e mettere le idee nell’ordine corretto
Competenze del 21° secolo:
Comunicazione, pensiero critico, competenze sociali & interculturali</td><td>10’</td></tr>
<tr><td>Attività 4:

Lavoro di gruppo collaborativo</td><td>La classe è divisa in gruppi di quattro e, una volta stabiliti i gruppi, ogni gruppo si siede davanti a un computer. Ogni gruppo accede ai seguenti siti per leggere informazioni su simboli, forme e colori usati nelle bandiere.
Simboli universali nelle bandiere del mondo
Simboli, forme e colori nelle bandiere del mondo
Colori nelle bandiere
Gli studenti lavorano in modo collaborativo, prendono appunti sul foglio di lavoro 1 e completano la tabella con le seguenti informazioni:<table><tr><th>COLORI NELLE BANDIERE</th><th>SIMBOLI NELLE BANDIERE</th><th>FORME E PARTI DELLE BANDIERE</th></tr></table></td><td>25’</td></tr>
</table>

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
con il supporto del computer	<table><tr><td>ROSSO> simbolizza…</td><td>Il SOLE> simbolizza…</td><td>Il TRIANGOLO>simbolizza …</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table> Alla fine dell'attività salvano il loro documento con il nome del gruppo sul desktop del computer. **Obiettivi:** • Sviluppare la capacità di prendere appunti • Identificare e descrivere elementi chiave nelle bandiere (simboli, forme e colori) • Elaborare le informazioni in modo critico • Pensare in modo critico a che cosa includere nel documento • Elaborare e salvare un documento in Word **Competenze del 21o secolo:** Collaborazione, pensiero critico, alfabetizzazione tecnologica	
Attività 5: **Lavoro di gruppo collaborativo con il supporto del computer**	**Disegnate la bandiera del vostro gruppo** Gli studenti accedono a Scrontch's Flag Designer e disegnano una bandiera. Scelgono la suddivisione (Division), la sovrimpressione (Overlay), i colori e i simboli della bandiera del loro gruppo. Dovranno motivare la scelta delle caratteristiche della loro bandiera. Possono consultare la tabella nel documento che hanno salvato sul desktop del computer. La loro bandiera dovrebbe rispettare i cinque principi di base di una buona bandiera come descritto dalla NAVA, North American Vexillological Association. **Fatela semplice**: La bandiera deve essere così semplice che un bambino potrebbe disegnarla a memoria. **Usate simboli significativi**: Le immagini, i colori e i motivi devono fare riferimento a ciò che la bandiera simbolizza. **Usate 2 o 3 colori di base**: Limitatevi a tre colori che abbiano un buon contrasto e che usino la gamma di colori standard. **Nessuna scritta o stemma**: Non usare mai nessuna scritta di qualsiasi tipo o uno stemma di un'organizzazione **Siate distinguibili o siate correlati**: Evitate di copiare altre bandiere, ma usate somiglianze per suggerire collegamenti.	30'
Attività 6: **Presentazione**	Gli studenti presentano la bandiera del loro gruppo alla classe. I gruppi votano su Padlet la bandiera migliore e aggiungono commenti!	15'
Sessione 2	**DSI-4 – Fun with Flags**	90'

<table>
<tr><th>Nome dell'attività</th><th>Procedimento</th><th>Tempo</th></tr>
<tr><td>Attività 1:

Lavoro di gruppo collaborativo con il supporto del computer</td><td>Gli studenti accedono al sito I paesi membri dell'UE in breve, per trovare quali paesi appartengono all'Unione europea e quali sono le loro capitali. Gli studenti lavorano in modo collaborativo, prendono appunti sul foglio di lavoro 2 e completano la tabella con le seguenti informazioni:

<table><tr><td>PAESE</td><td>CAPITALE</td><td>BANDIERA</td></tr><tr><td>Grecia</td><td>Atene</td><td> </td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>Se c'è tempo, gli studenti possono anche abbinare le bandiere in base alle forme e ai motivi (per es. strisce verticali, strisce orizzontali, croci, altro). Dopi che hanno finito, salvano il documento in Word con il nome del gruppo sul desktop del computer.</td><td>25’</td></tr>
<tr><td>Attività 2:

Lavoro di gruppo collaborativo con il supporto del computer</td><td>L'insegnante annuncia alla classe che creeranno una mappa dei paesi dell'UE su GeoPuzzle. GeoPuzzle è uno strumento online dove si deve trascinare la forma del territorio per inserirla nel posto giusto sulla mappa. In questo modo, sotto forma di gioco, gli studenti imparano i nomi e la posizione di ogni paese e si divertono. Se finiscono presto, possono fare un altro puzzle su Europa EU Learning Corner.
Ogni gruppo siede davanti a un computer. Gli studenti fanno il puzzle e si divertono. Dopo avere completato il puzzle, ogni gruppo cattura l'immagine dello schermo (screenshot) e invia il puzzle completato al Padlet della lezione.
Obiettivi:
Imparare a navigare su una mappa
Sviluppare capacità di interpretare mappe
Elaborare le informazioni in modo critico
Imparare quali sono i paesi dell'UE
Imparare quali sono le capitali dell'UE
Pubblicare un prodotto in internet
Salvare il proprio lavoro sul desktop del computer
Competenze del 21° secolo:
Comunicazione, collaborazione, pensiero critico</td><td>20’</td></tr>
<tr><td>Attività 3:

Lavoro di gruppo</td><td>Dopo che gli studenti hanno completato il puzzle, l'insegnante dice loro di accedere alla piattaforma Europeana per cercare, trovare e scaricare immagini di bandiere autentiche (non un bozzetto o un disegno) di ogni paese dell'UE. Gli studenti creano una cartella sul desktop del computer con il nome del loro gruppo e salvano lì tutte le immagini. Per scaricare e salvare le immagini delle bandiere abbiamo chiesto permesso al Royal Museums Greenwich – National Maritime Museum, che ce lo ha concesso (per maggiori informazioni vedi osservazioni dell'insegnante). Gli studenti accedono ai seguenti indirizzi:</td><td>45’</td></tr>
</table>

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
collaborativo con il supporto del computer	Europeana Free to Use Images Europeana> National flags Europeana> Ceremonial artifact: flag, national **Obiettivi:** • Cercare informazioni sulla piattaforma Europeana • Cercare materiali online secondo criteri specifici • Scaricare e salvare le immagini in una cartella sul computer **Competenze del 21° secolo:** Comunicazione, collaborazione, pensiero critico, alfabetizzazione tecnologica e informatica	
Sessione 3	**DSI-4 – 🏳 Fun with Flags 🏳**	45’
	Lavoro di gruppo collaborativo con il supporto del computer: **Gli studenti lavorano in gruppi di quattro davanti a un computer.** **Ogni gruppo assume un ruolo.**	
	Gruppo 1: I disegnatori di bandiere (vessillografi) La maggior parte delle scuole e delle università espone bandiere e stendardi nei campus. Perciò il dirigente scolastico e il collegio docenti della vostra scuola stanno pensando di disegnare una bandiera personalizzata della scuola con uno stemma o una mascotte e con i suoi colori. A tale fine al vostro gruppo è stato assegnato il compito di disegnare una bandiera per la vostra scuola, come emblema ufficiale, da mettere sul sito web della scuola e da esporre all'esterno della scuola come la bandiera nazionale. Che cosa dovete fare: Accedete a Scrontch’s Flag Designer e disegnate una bandiera. Scegliete la suddivisione (Division), la sovrimpressione (Overlay), i colori e i simboli della bandiera. Dovrete motivare la scelta di tali caratteristiche al momento della presentazione, quindi prendete in considerazione la cultura, il programma di studio e le attività della scuola e il documento che avete caricato sul Padlet della lezione. La vostra bandiera deve anche rispettare i cinque principi di base per una buona bandiera come definiti da NAVA. **Fatela semplice**: La bandiera deve essere così semplice che un bambino può ricordarla. **Usate simboli significativi**: Le immagini, i colori e i motivi devono fare riferimento a ciò che simbolizza. **Usate 2 o 3 colori di base**: Limitate il numero dei colori a tre che risaltino bene e provengano dal set standard dei colori. **Nessuna scritta o stemma**: Non usare mai nessuna scritta di qualsiasi tipo o uno stemma di un'organizzazione	45’

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
	Siate distinguibili o siate correlati: Evitate di copiare altre bandiere, ma usate somiglianze per suggerire collegamenti. A conclusione scaricate la vostra bandiera e condividetela nel Padlet della lezione.	
	Gruppo 2: I vessillologi Il vostro gruppo sta pensando di istituire un club scolastico extracurricolare che si occuperà dello studio delle bandiere. I soci del club devono amare le bandiere e essere interessati al disegno, significato e efficacia delle bandiere e a come comunicano idee complesse tramite l'uso di colori e linee senza ricorrere alle parole. Inoltre rappresenterete la scuola in concorsi vessillologici assieme al gruppo dei vessillografi. Quindi creerete un **poster** per **pubblicizzare il vostro club e cercare soci**. Potete usare le immagini trovate sulla piattaforma Europeana, se permesso. Se no, usate la vostra immaginazione. Darete al vostro club un nome, un obiettivo e un motivo per aderirvi a chi interessato. Per disegnare il vostro poster, accedete a Canva, scegliete "Creare un disegno" e scegliete l'opzione "Poster". Disegnate il vostro poster. Dopo che avete finito, condividete il poster nel Padlet della lezione.	
	Gruppo 3: I vessillofili Come vessillofili, il vostro gruppo colleziona e esibisce bandiere. Consultate il documento con le bandiere dei paesi della UE distinte per motivi nel Padlet. Usate anche le immagini trovate su Europeana, se permesso. Altrimenti usate la vostra immaginazione. Fate alcuni GIF per mostrare la raccolta di bandiere del vostro club scolastico. Andate su Giphy. Accedete e create i vostri GIF. Potete anche creare un collage fotografico con le immagini su Photo Collage. Dopo che avete finito, condividete i GIF e i collage nel Padlet della lezione.	
	Gruppo 4: I 'vexillonaire' Un 'vexillonaire' è una persona che è attiva nella progettazione o nell'uso delle bandiere o è impegnata a promuovere un programma o un punto di vista specifico riguardo alle bandiere. Studierete la bandiera dell'UE e preparerete una presentazione che deve includere i seguenti punti: Unione europea Bandiera, simbolismo, inno nazionale, valori, valuta, lingue. Paesi membri dell'UE in breve Per la vostra presentazione andate allo strumento Web 2.0 Powtoon. Usate il template 5 TIPS. Dopo che avete finito, caricate la vostra presentazione sul Padlet della lezione.	
	Obiettivi della 3ª sessione: • Cercare informazioni sulla piattaforma Europeana • Cercare materiali online secondo criteri specifici • Scaricare e salvare le immagini in una cartella sul computer • Usare alcuni strumenti Web 2.0	

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
	Competenze del 21o secolo: Comunicazione, collaborazione, pensiero critico, alfabetizzazione tecnologica e informatica	
Sessione 4	**DSI-4 – Fun with Flags**	45’
Attività 1: **Presentazione**	**Presentazioni dei gruppi** Ogni gruppo presenta il proprio lavoro alla classe. Mentre ogni gruppo parla del proprio lavoro, lo mostra usando il proiettore o la lavagna interattiva. Scegliete per ogni gruppo un portavoce e stabilite un tempo limite per ogni presentazione (massimo 5 minuti). Dite al portavoce di riassumere i concetti chiave presentati nel lavoro. Dopo che tutti i gruppi hanno avuto la possibilità di condividere, l'insegnante riassume i risultati e i prodotti della lezione. **Obiettivi:** Fare una presentazione orale Migliorare le capacità comunicative **Competenze del 21° secolo:** Collaborazione, comunicazione, iniziativa, produttività e responsabilità.	25’
Attività 2: **Resoconto**	L'insegnante riceve feedback dagli studenti sulla lezione ponendo le seguenti domande: Vi è piaciuta la lezione? Che cosa vi è piaciuto di più? Che cosa vi è piaciuto di meno? Che cosa avete imparato? **Obiettivi:** Ricevere il feedback degli studenti Valutare la lezione **Competenze del 21° secolo:** Collaborazione, comunicazione, pensiero critico, responsabilità	10’
Attività 3: **Valutazione**	Gli studenti valutano i prodotti votando nel Padlet della lezione (valutazione tra pari). L'insegnante valuta lo scenario di apprendimento usando la rubrica con i criteri di valutazione di Europeana DSI-4 (autovalutazione). **Obiettivi:** Sviluppare capacità di valutazione **Competenze del 21° secolo:** Collaborazione, comunicazione, responsabilità	10’

Valutazione

Valutazione tra pari: La valutazione tra pari è una tecnica di apprendimento collaborativo, nella quale gli studenti valutano il lavoro dei compagni e ricevono dai compagni una valutazione sul loro lavoro. Dà agli studenti feedback sulla qualità del lavoro, spesso con idee e strategie per il miglioramento. In questo scenario ogni gruppo ha valutato il lavoro degli altri gruppi votando nel portfolio digitale di apprendimento, cioè il Padlet della lezione.

Autovalutazione: Le rubriche permettono a insegnanti e studenti di valutare una lezione basandosi su criteri complessi e obiettivi e forniscono un quadro di riferimento per l'autovalutazione, la riflessione e la revisione tra pari. In questo scenario l'insegnante ha autovalutato lo scenario di apprendimento usando la rubrica fornita dal corso online Europeana di European Schoolnet Academy (Appendice). Gli studenti hanno usato la rubrica che l'insegnante ha creato sulla valutazione del conseguimento degli obiettivi della lezione (Appendice).

******************************DOPO L'IMPLEMENTAZIONE ******************************

Osservazioni dell'insegnante

Agli studenti è piaciuta la lezione e sono stati molto soddisfatti del loro lavoro. Sebbene ad alcuni mancassero le competenze TIC di base, con l'aiuto dei compagni e dell'insegnante sono riusciti a completare con successo i compiti assegnati. Non sono riusciti a trovare tutte le bandiere dei paesi che appartengono all'UE sul portale di Europeana, quindi hanno suggerito a Europeana di aggiungere l'argomento delle bandiere a una collezione! Inoltre tutte le immagini delle bandiere trovate erano soggette a diritti d'autore, quindi abbiamo mandato una e-mail al Royal Museums Greenwich – National Maritime Museum e chiesto l'autorizzazione a usare le immagini per la lezione. Ci hanno concesso di usarle e scaricarle gratuitamente dai collegamenti, in base ai termini della loro licenza Creative Commons Attribution, Non-commercial, No Derivatives (CC BY-NC-ND). Gli studenti si sono anche molto divertiti durante la lezione e hanno detto di avere imparato molte cose sulle bandiere dell'UE e sulla vessillologia.

EMAIL relativa al permesso di usare le immagini delle bandiere:

Grazie per la vostra richiesta e per il vostro interesse per le bandiere della nostra collezione.

Potete trovare le immagini digitali di questi articoli sul nostro sito web Picture Library e sul nostro sito web Collections Online. Il primo è un sito web commerciale per le licenze, dal quale è possibile scaricare gratuitamente immagini a bassa risoluzione o acquistare file ad alta risoluzione. Il secondo - Collections Online - è solo una piattaforma di ricerca, quindi vedrete che alcune immagini non sono ai più alti standard.

Seguite i collegamenti sottostanti per vedere le immagini che stavate cercando:

- AAA0514: https://collections.rmg.co.uk/collections/objects/514.html
- AAA0529: http://images.rmg.co.uk/en/search/do_quick_search.html?q=AAA0529
- AAA0486: https://collections.rmg.co.uk/collections/objects/486.html
- AAA0544: http://images.rmg.co.uk/en/search/do_quick_search.html?q=AAA0544
- AAA0535: https://collections.rmg.co.uk/collections/objects/535.html
- AAA0549: http://images.rmg.co.uk/en/search/do_quick_search.html?q=AAA0549
- AAA0422: https://collections.rmg.co.uk/collections/objects/422.html
- AAA0463: http://images.rmg.co.uk/en/search/do_quick_search.html?q=AAA0463

Se vi accontentate di utilizzare file immagine a 72 dpi a bassa risoluzione, potete scaricarli gratuitamente direttamente dai collegamenti sopra indicati, secondo i termini della nostra licenza Creative Commons Attribution, Non-commercial, No Derivatives (CC BY-NC-ND).

La nostra licenza Creative Commons consente i seguenti usi, gratuitamente e senza richiedere ulteriori autorizzazioni:

- Riviste universitarie / accademiche e libri di storia familiare auto-pubblicati senza scopo di lucro con **meno di 1.000 tirature** (escluso l'uso della copertina)
- Tesi accademiche e saggi degli studenti, che non sono pubblicati

- Lezioni o presentazioni educative gratuite
- Siti web e blog personali e non commerciali con uno scopo principalmente informativo

Si prega di leggere i nostri termini e condizioni sull'uso gratuito delle immagini qui (si prega di notare che solo gli oggetti delle raccolte "Diritti d'autore scaduti" sono soggetti ai nostri termini di licenza Creative Commons):http://images.rmg.co.uk/en/pages/pricelist_page.html

Se invece avete bisogno di un JPG ad alta risoluzione, potete comunque utilizzare il nostro sito Picture Library per acquistare una licenza e un'alta risoluzione dell'immagine. Se prima create un account e poi cercate il riferimento di un oggetto (i codici AAA), potete selezionare l'opzione di utilizzo appropriata nel vostro carrello e procedere con il pagamento.

Se avete bisogno di immagini ad alta risoluzione di bandiere che non sono attualmente sul nostro sito web Picture Library, fatemelo sapere e vi informerò sui nostri costi per la nuova fotografia.

In caso di ulteriori domande, non esitate a contattarmi.

Cordiali saluti,

Francesca Gallo
Image Sales Coordinator
Direct +44 (0)208 312 6558
Royal Museums Greenwich
National Maritime Museum | *Cutty Sark*
Royal Observatory | The Queen's House
+44 (0)208 858 4422

Suggerimenti per ulteriori usi in altre discipline o in un contesto differente

EDUCAZIONE FISICA > Giochi olimpici, bandiere del mondo, inni nazionali, medaglie, sport ecc.) (Tokyo 2020)
RELIGIONE > Simboli religiosi nelle bandiere, bandiere religiose
EDUCAZIONE CIVICA > Governo, bandiere dei diritti civili
MUSICA > Inni nazionali
TIC > Coding > Alfabeto delle bandiere e numeri delle bandiere
CHIMICA > Una tavola periodica delle bandiere
ECONOMIA > L'euro e la valuta precedente
ARALDICA > Progettazione, esposizione e studio di stemmi
FILATELIA > Studio di francobolli e storia postale, raccolta, apprezzamento di francobolli e altri prodotti filatelici
CARTOGRAFIA > Studio e pratica della creazione di mappe

Il progetto Europeana DSI-4

Europeana è la piattaforma digitale europea per il patrimonio culturale, che fornisce accesso online gratuito a oltre 53 milioni di articoli digitalizzati tratti da musei, archivi, biblioteche e gallerie d'Europa. Il progetto Europeana DSI-4 continua il lavoro dei tre precedenti Europeana DSI. È la quarta replica con una comprovata esperienza nel creare accesso, interoperabilità, visibilità e utilizzo del patrimonio culturale europeo nei cinque mercati destinatari: cittadini europei, istruzione, ricerca, industrie creative e istituzioni per il patrimonio culturale.

European Schoolnet (EUN) è la rete di 34 Ministeri europei dell'Istruzione con sede a Bruxelles. Come organizzazione senza fini di lucro, EUN si pone come obiettivo di promuovere l'innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento tra i suoi interlocutori principali: Ministeri dell'Istruzione, scuole, insegnanti, ricercatori e partner dell'industria. Il compito di European Schoolnet nel progetto Europeana DSI-4 è portare avanti e ampliare la comunità educativa di Europeana.