

CENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - ATTIVITÀ DI LETTURA IN REMOTO SULLE DONNE PIONIERE PER DISCENTI DI LINGUA

Titolo

Attività di lettura in remoto sulle donne pioniere per discenti di lingua

Autore (i):

Reyhan Gunes

Abstract

In questo progetto tutte le attività si svolgono in un ambiente "online" per aiutare insegnanti e studenti in risposta alla situazione didattica causata dall'attuale pandemia COVID-19. È un progetto interdisciplinare in remoto per migliorare l'apprendimento della lingua inglese e le competenze di base della programmazione. Comprendere testi scritti al passato e sapere scrivere sono le principali competenze sviluppate in questo progetto. Per farlo, si utilizza [Europeana](#) come piattaforma di lettura dedicata. Gli studenti esplorano Europeana e leggono le risorse sulle biografie di [donne pioniere](#) e creano una storia digitale di queste donne con [Cospaces](#), che è usata dagli studenti come app VR di narrazione digitale. Svilupperanno anche abilità di programmazione di base per animare i personaggi creati all'interno di Cospaces. Questa lezione è adatta alla 2ª media e a classi superiori e vengono utilizzate app per dispositivi mobili oltre al web. Come aula virtuale online si usa anche [Zoom](#)

Parole chiave

Apprendimento online e remoto, lettura, scrittura collaborativa, narrazione digitale, VR, donne, STEM

Tabella riassuntiva

<i>Tabella riassuntiva</i>	
Materia	Apprendimento della lingua inglese, programmazione
Argomento	Letture
Età degli studenti	12+
Tempo di preparazione	3 ore almeno
Tempo di insegnamento	440 minuti
Materiale didattico online	<ul style="list-style-type: none"> • https://zoom.us/ • https://edu.cospaces.io/Universe • https://info.flipgrid.com/ • https://www.classdojo.com/ • https://www.storyboardthat.com/
Materiale didattico offline	<ul style="list-style-type: none"> • Presentazione delle attività da parte dell'insegnante • Foglio di lavoro con le istruzioni • Rubrica e modulo Google per la valutazione della scrittura

Tabella riassuntiva

	<ul style="list-style-type: none"> • Modulo Google per la valutazione • Domande K-W-L (know- want to know- learned) • Modulo Google per l'autovalutazione dello storyboard • Modulo Google per la valutazione della presentazione di gruppo dello storyboard • Modulo Google per la valutazione dell'animazione di gruppo • Rubrica di valutazione dell'animazione
Risorse Europeana utilizzate	<ul style="list-style-type: none"> • https://www.europeana.eu/en/exhibitions/pioneers

Licenze

Attribution CC BY. Questa licenza consente ad altri di distribuire, remixare, modificare e sviluppare il tuo lavoro, anche commercialmente, purché si mantenga l'attribuzione alla creazione originale. È la più favorevole delle licenze offerte. Consigliata per la massima diffusione e uso di materiali con licenza.

Integrazione nel programma scolastico

La lezione incorpora il programma nazionale di studi livello A1 e A2 di inglese e informatica di base.

Obiettivo della lezione

L'obiettivo principale è aiutare insegnanti e studenti in risposta alla situazione didattica causata dall'attuale pandemia COVID-19. In questo modo, gli studenti impareranno a essere digitalmente competenti nello sviluppo delle capacità di lettura in inglese mentre collaborano virtualmente e comunicano.

Risultato della lezione

Gli studenti saranno in grado di:

- Comprendere e interpretare testi sulle biografie di "donne pioniere" di Europeana.
- Selezionare e scrivere testi sulle biografie di "donne pioniere" usando il tempo passato
- Creare uno storyboard per la biografia di una pioniera
- Creare un'animazione della biografia di una donna pioniera con lo strumento VR Cospaces
- Fare muovere i personaggi usando blocchi di programmazione di base
- Collaborare come squadra e contribuire al risultato del gruppo
- Riflettere criticamente sulle esperienze e i processi di apprendimento
- Sviluppare competenze digitali usando strumenti digitali e app VR

Tendenze

Apprendimento virtuale, apprendimento basato su tecnologie cloud, apprendimento basato sul gioco e gamification, apprendimento collaborativo, apprendimento basato su progetto, apprendimento centrato sullo studente, apprendimento mobile, valutazione online

Competenze del 21° secolo

Creatività e innovazione, pensiero critico e risoluzione dei problemi, comunicazione, collaborazione, alfabetizzazione informatica, TIC.

Attività

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Sessione 1 Attività	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'insegnante introduce il progetto nell'aula virtuale Zoom. Presenta l'aula virtuale Zoom, la piattaforma Europeana, gli strumenti digitali, gli esempi e le attività da implementare. Discute e concorda i criteri di valutazione con gli studenti. 2. Per prima cosa, gli studenti devono scaricare Flipgrid e l'insegnante invia il "Foglio di lavoro con le istruzioni". 3. Poi l'insegnante forma squadre di 4-5 componenti e definisce i ruoli degli studenti. Le squadre assegnano i ruoli. L'insegnante dà suggerimenti alle singole squadre per aiutare gli studenti a comprendere i loro ruoli e la progettazione del loro progetto. 4. L'insegnante incoraggia gli studenti con domande come "Conoscete donne scienziate? Come si chiamano e qual è la loro importanza? Come userete la piattaforma Europeana? Qual è il tuo ruolo? Come interpreterai il tuo ruolo? Come animerete i personaggi? Quali sono i problemi? Come potete affrontarli? Come presenterete le vostre animazioni a un pubblico estraneo alla classe? Gli studenti faranno le loro riflessioni nella casella di posta o si alterneranno al microfono. 5. L'insegnante informa gli studenti sulla prossima attività e chiede di scaricare Cospaces sui loro cellulari e di maneggiarlo liberamente fuori dalla classe virtuale. Alcuni studenti possono usarlo sul web. Infine l'insegnante programma la classe in Zoom. 	80'
Sessione 2 Attività	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prima della lezione virtuale l'insegnante crea gli account delle squadre per la lezione e il semplice compito per gli studenti nella dashboard di Cospaces. 2. Nella sessione virtuale l'insegnante chiede alle squadre quanti modi conoscono di raccontare una storia. Gli studenti provano a rispondere nella casella di chat o si alternano al microfono. Parlano degli esempi. 3. Poi l'insegnante introduce Cospaces e i suoi blocchi di programmazione di base. Spiega che useranno questo strumento per animare la vita della donna pioniera scelta. 4. Poi condivide il "codice classe" con gli studenti per invitarli a unirsi alla classe creata con le loro app mobili. 5. Successivamente assegna le squadre alle "breakout room" (stanze per sottogruppi di lavoro) per esplorare collaborativamente "l'ambiente 3D". L'insegnante si unisce alle breakout room e chiede alle squadre come si muovono i personaggi. Discutono e esplorano i "CoBlocks". Gli studenti usano app mobili (o il web). L'insegnante monitora gli studenti entrando nelle breakout room. Dà istruzioni e risponde alle loro domande. 	80'

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
	<p>6. I partecipanti ritornano nella stanza principale. L'insegnante pone domande aperte come: "Come relazionate il vostro mini progetto alla biografia della donna pioniera? Cosa pensate dell'app? Che cosa avete imparato dall'esplorazione? Quali sono i problemi? Che cos'è la VR e come potete applicarla a questo progetto?" Infine, gli studenti condividono i loro progetti semplici in coppia e riflettono individualmente utilizzando lo strumento di riflessione Flipgrid fuori dalla sessione.</p>	
<p>Sessione 3 Attività</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prima l'insegnante introdurrà la piattaforma Europea alla squadre degli studenti. Esplorano il sito web e vanno a "Exhibition on Pioneers". Osservano la pagina web sulle biografie di donne che hanno contribuito alla conoscenza e alla cultura umana come Marie Curie, Maria Sibylla Merian ed Elisa Leonida Zamfirescu. L'insegnante pone domande sulle donne per focalizzare la loro attenzione. Discutono e rispondono alle domande. 2. L'insegnante ha già preparato i file di classe condivisi di Google e crea un documento condiviso in base al numero delle squadre. Ogni squadra scrive le proprie note sulla donna pioniera nella propria pagina. L'insegnante condivide le pagine e la "rubrica di valutazione della scrittura" riguardo a quello che ci si aspetta. 3. L'insegnante assegna le squadre alle breakout room. Le squadre discutono e scelgono la donna pioniera per la loro animazione. I componenti della squadra dividono e condividono le pagine di Europea e riassumono/abbreviano la biografia della donna pioniera scelta. Ogni componente della squadra scrive il testo abbreviato /revisionato nel proprio spazio del file condiviso. L'insegnante si unisce alle stanze e osserva le squadre e aiuta a delineare la trama. 4. L'insegnante chiude la sessione e programma un'altra riunione per la lettura e la scrittura dei testi in modo collaborativo. 5. Nella riunione successiva, le squadre condividono i documenti condividendo lo schermo. L'insegnante condivide il modulo Google per la valutazione della scrittura e le squadre valutano i testi delle biografie reciprocamente. In questo modo, le squadre accedono ai documenti delle altre squadre e li commentano dando il loro feedback. 6. L'insegnante condivide i risultati del "modulo Google per la valutazione della scrittura". Le squadre correggono gli errori. 	80'
<p>Sessione 4 Attività</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'insegnante crea un account per le squadre con lo strumento di creazione di storyboard StoryBoardThat prima dell'inizio della lezione. Nella sessione presenta alcuni esempi e invita gli studenti agli account di StoryBoardThat. Condivide il "modulo 	80'

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
	<p>Google per l'autovalutazione dello storyboard" con i componenti delle squadre. Introduce i criteri di valutazione.</p> <ol style="list-style-type: none"> Il testo sulla donna pioniera è suddiviso tra i componenti delle squadre. Le squadre sono assegnate alle breakout room e creano la loro scena usando lo strumento StoryBoardThat da usare per Cospaces. I componenti della squadra usano il modulo di autovalutazione per valutare sé stessi. L'insegnante osserva le squadre. Successivamente le squadre presentano gli storyboard alla classe condividendo i loro schermi. Prima della presentazione l'insegnante condivide il "modulo Google per la valutazione della presentazione delle squadre dello storyboard". Le squadre valutano gli storyboard delle donne pioniere. Poi l'insegnante condivide i risultati condividendo lo schermo con la classe. Gli studenti commentano e forniscono feedback. Perfezionano gli storyboard. Le squadre ricevono un riconoscimento con ClassDojo. 	
Sessione 5 Attività	<ol style="list-style-type: none"> L'insegnante introduce i compiti e rispiega Cospaces. Successivamente, il modulo Google per la valutazione dell'animazione delle squadre e la rubrica di valutazione dell'animazione sono condivisi con le squadre. Gli studenti sono informati su che cosa ci si aspetta. Le squadre usano i loro storyboard creati con StoryBoardThat e la rubrica per creare le animazioni della vita della loro donna pioniera. Sono assegnate alla breakout room. Poi i componenti delle squadre condividono i loro ruoli come animatori e voci narranti. Ogni studente creerà la propria scena in base allo storyboard. I componenti delle squadre hanno i loro account condivisi in Cospaces. Quindi ogni componente della squadra crea un'animazione della donna pioniera in modo collaborativo sulla stessa piattaforma. Uno dei componenti della squadra registra la voce per raccontare la storia mentre questa scorre. Scelgono l'ambiente 3D, l'ambientazione, i personaggi a seconda degli elementi della storia biografica e danno movimento ai personaggi utilizzando la funzione di programmazione di base dell'app. Mentre le squadre sviluppano le loro scene, l'insegnante si unisce alle stanze e dà istruzioni su come affrontare i problemi. I componenti della squadra comunicano e collaborano. Infine, tornano nella stanza principale e presentano le loro animazioni alla classe e valutano con il modulo Google per la valutazione dell'animazione delle squadre. Gli studenti possono utilizzare gli storyboard per immergersi nell'ambiente delle donne pioniere. Questo è un modo straordinario per 	120'

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
	<p>valutare le animazioni. Come attività successiva, le squadre creano poster digitali del loro progetto e "codici QR" per le loro animazioni di donne pioniere e li condividono sul sito web della scuola per raggiungere il pubblico della scuola.</p>	

Valutazione

Attività 1. L'insegnante incoraggia gli studenti a condividere le loro riflessioni e commenti con la classe utilizzando [Flipgrid](#) fuori dalla classe virtuale. È un'app mobile con la quale gli studenti possono registrare un video e una voce e scrivere testi. Gli studenti riflettono su K-W-L (Know, Want to Know, Learned) e sui problemi. Le registrazioni saranno riviste dall'insegnante e valutate e utilizzate per fornire un feedback agli studenti. L'insegnante proporrà suggerimenti e soluzioni ai problemi, risponderà alle domande registrando video o registrazioni vocali.

Attività 2. Nella sessione l'insegnante dà un feedback diretto dopo avere posto domande aperte. Poi rivedrà i progetti semplici postati e le riflessioni su Flipgrid. Gli studenti riflettono su K-W-L e sui problemi.

A seconda delle riflessioni e della revisione del progetto semplice, l'insegnante fornisce feedback agli studenti registrando video / audio in Flipgrid. Anche i commenti degli studenti aiutano a migliorare le loro pratiche. Inoltre, le osservazioni delle squadre sono utilizzate per evidenziare problemi e suggerire soluzioni. Le squadre vengono premiate con l'app ClassDojo per motivarli e coinvolgerli.

Attività 3. L'insegnante utilizza il **modulo Google per la valutazione della scrittura**, rivedendo i documenti di Google e commentando là dove hanno bisogno di feedback in base ai criteri della rubrica. Monitora le squadre durante la sessione e dà feedback. Gli studenti riflettono su K-W-L e sui problemi su Flipgrid. Gli studenti migliorano i loro testi.

Le squadre vengono premiate con l'app ClassDojo per motivarli e coinvolgerli.

Attività 4. Il **modulo Google per l'autovalutazione dello storyboard** è usato come autovalutazione. Il **modulo Google per la valutazione della presentazione delle squadre dello storyboard** è usato per le presentazioni delle squadre. I risultati sono condivisi e discussi durante la sessione. L'insegnante monitora le squadre. Rivede le registrazioni in Flipgrid. Gli studenti riflettono su K-W-L e sui problemi. Le squadre migliorano i loro lavori. Le squadre vengono premiate con l'app ClassDojo per motivarli e coinvolgerli.

Attività 5. La **rubrica di valutazione dell'animazione** è usata dagli studenti come aiuto durante la creazione delle animazioni. I risultati delle squadre sono misurati con il **modulo Google per la valutazione delle animazioni delle squadre**. L'insegnante condivide i risultati in classe e fornisce un feedback utilizzando i criteri previsti e il feedback degli studenti. Registrano le loro riflessioni finali con Flipgrid.

L'insegnante ascolta le registrazioni degli studenti e prepara i commenti per ogni squadra e li pubblica su Flipgrid. Le squadre rifanno le animazioni. L'insegnante rivede il lavoro di ogni squadra e lo valuta con i criteri della rubrica. Le valutazioni delle squadre e i punteggi ClassDojo vengono utilizzati in una certa misura per definire i punteggi delle animazioni come valutazione sommativa. Gli studenti

riflettono su K-W-L e sui problemi. L'insegnante li osserva e dà feedback. Le squadre vengono premiate con l'app ClassDojo per motivarli e coinvolgerli.

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

Feedback degli studenti

Gli studenti condividono riflessioni, commenti e forniscono feedback con la classe utilizzando [Flipgrid](#). Gli studenti riflettono su K-W-L e sui problemi. Forniscono anche feedback durante le sessioni e nelle breakout room.

Osservazioni dell'insegnante

Gli insegnanti dovrebbero pianificare con attenzione le attività didattiche affinché gli studenti possano utilizzare Zoom in modo efficace. In condizioni di larghezza di banda ridotta, l'audio aumenta e diminuisce. Ciò può causare problemi di comunicazione. Allora è meglio spegnere le videocamere. L'insegnante dovrebbe unirsi alle breakout room e può mandare messaggi. Sarebbe meglio avere la funzione Q&A per la versione gratuita; ma è prevista solo per la versione a pagamento.

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.

Allegato

Per maggiori informazioni per saperne di più sull'apprendimento remoto, consultare:

Cinque strategie per l'apprendimento online: <https://tinyurl.com/yaj363c8>

Valutazione formativa in pratica - Modellare l'apprendimento degli studenti:
<https://tinyurl.com/y7w6fty3>

Future Learn: <https://www.futurelearn.com/courses/online-tutoring>

Suggerimenti e trucchi: Insegnanti che fanno lezione su Zoom: <https://tinyurl.com/v3ntcbh>