

# IIS Alessandrini

a/s 15/16



Vittuone (Mi)

Progetto di sensibilizzazione e  
prevenzione su  
Bullismo e Cyberbullismo

IO NON CASCO NELLA RETE



# Una proposta di lavoro

La Flipped Classroomon per la creazione di questionari on line fruibili  
tramite app per smartphone

# Perché una classe capovolta ?

- La modalità “flipped classroom” permette di spostare nel tempo passato a casa lo svolgimento di parte del programma didattico solitamente trattato nel tempo scuola.
- Il tempo trascorso in classe con gli studenti può essere impiegato in attività di gruppo per la **sintesi dei contenuti e produzione di domande**.
- Un’interazione/trasformazione realizzata dagli alunni insieme al docente, al fine di produrre questionari che saranno fruiti con l’ausilio delle tecnologie digitali (piattaforme di e-learning, app per smartphone)
- **Chi vuol capire prima deve riuscire a domandare**, per questo si guidano gli studenti in questo percorso di creazione di domande.

# Ascoltiamo

- Come ci suggerisce il brano citato, ai fini di qualunque comprensione è necessario sviluppare innanzitutto la capacità di domandare. Di questa evidenza troviamo riscontro in classe, dalla qualità delle domande poste dagli studenti possiamo già intuire se stanno capendo o si stanno perdendo.

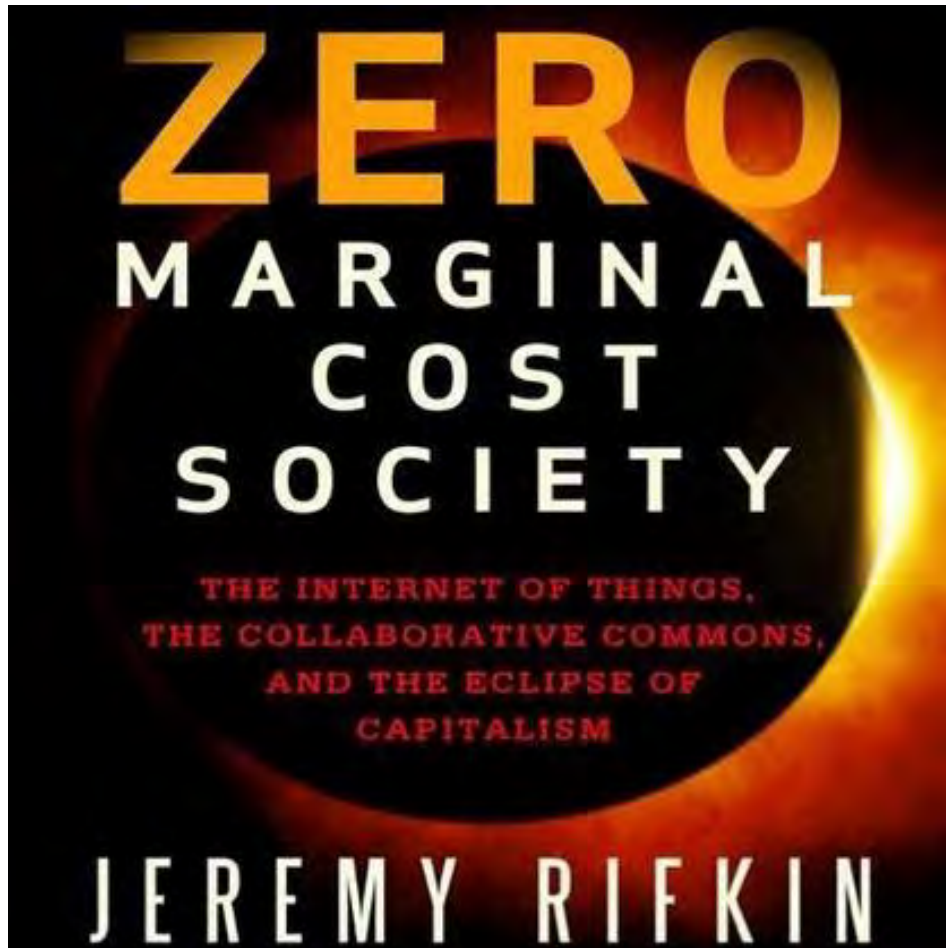
*“Chi vuole scrivere impari prima a leggere  
chi vuole suonare prima deve imparare ad ascoltare  
chi vuole ridere impari prima a piangere  
**chi vuol capire prima deve riuscire a domandare**  
chi vuole vincere impari prima a perdere  
chi vuol tenere prima deve sapere cosa lasciare  
chi vuole insistere impari prima a cedere  
chi vuole amare prima deve imparare a rinunciare”*

[[Faccio come mi pare \(Silvestri, Gazzè, Fabi\)](#)]

# Capovolgimento di prospettiva

- Solitamente l'ambiente di apprendimento è inteso come un luogo in cui si svolge un gioco di ruolo dove il docente pone domande, gli studenti rispondono ed in base alla qualità della risposte vengono valutati.
- In questa proposta di lavoro le regole del gioco cambiano, e sono gli studenti a creare le domande alle quali successivamente dovranno rispondere per essere valutati.
- Questa innovazione da un lato coinvolge e responsabilizza di più gli studenti e dall'altro ridefinisce ed alleggerisce il ruolo del docente.

# Prospettiva futura



*“Nell’era collaborativa gli studenti arriveranno a concepire la conoscenza come un’esperienza condivisa in una comunità di pari.[...] L’insegnante fungerà da guida, organizzando le ricerche e permettendo agli studenti di lavorare in piccoli gruppi. L’obiettivo sarà quello di stimolare una creatività di tipo collaborativo, un’esperienza non dissimile da quella che i giovani fanno negli innumerevoli spazio sociali di Internet.”*

[La società a costo marginale zero: l’internet delle cose, l’ascesa del commons collaborativo e l’eclissi del capitalismo] (Jeremy Rifkin)

# Il nuovo ruolo del docente

- A questo punto al docente spetta la funzione di stabilire le regole del gioco, di coordinare le attività ed il controllo qualità dei contenuti prodotti che saranno poi impiegati come strumento di verifica.
- Nel caso della creazione dei quiz (vero/falso, a risposta singola e multipla), si stabilisce che domande **troppo** semplici non saranno prese in considerazione mentre domande **troppo** difficili, o incomprensibili, ricadranno sugli studenti stessi che le ritroveranno nella verifica.
- Anche in questo caso è implicito il messaggio dell'equilibrarsi, né troppo né troppo poco, che è il cuore della sostenibilità.

# Producer + Consumer = Prosumer

- Dopo la fase di controllo qualità, che può essere svolta dal docente o delegata agli studenti, i contenuti vengono inseriti in una piattaforma per poter essere poi fruiti tramite le tecnologie digitali.
- La piattaforma per ogni **verifica** preleva un sottoinsieme sempre diverso delle domande create dagli studenti e con esse predispone le varie tipologie di quiz che vengono fruiti tramite lo smartphone.
- La correzione automatica permette di ottenere in tempo reale il risultato ed il punteggio ottenuto si va a sommare a quello ottenuto nella fase di produzione.
- Questo cerchio che si apre e si richiude sul soggetto in formazione, che è al tempo stesso produttore e consumatore di contenuti, è una delle sfumature del concetto di consapevolezza a km0 che ci fa da sfondo.



# Prospettiva del producer

☰ FOOD FOR SUSTAINABLE GROWTH : Lo spreco alimentare, cause, impatti e proposte

Quali sono le cause dello spreco alimentare?

**Domanda**

Fattori climatici e ambientali

**Risposta 1**

Eccedenza delle porzioni preparate

**Risposta 2**

Lo spreco alimentare non esiste

**Risposta 3**

Trasporti non efficienti

**Risposta 4**

12

**Risposta Esatta**

## Spiegazione

Fattori climatici e ambientali sono nemici dell'agricoltura, nella maggior parte dei casi. inoltre per eccedenza delle porzioni preparate si intende che molto cibo viene sprecato o perchè ce ne è in abbondanza o perchè non piace a quel `fortunato` che sta mangiando

# Prospettiva del consumer

## ≡ FOOD FOR SUSTAINABLE GROWTH: Contro lo Spreco, sconfiggere il paradosso del food waste

TEST A RISPOSTA MULTIPLA N.2 (vere 0,1,2,3,4)

**Quali sono le cause dello spreco alimentare? .**

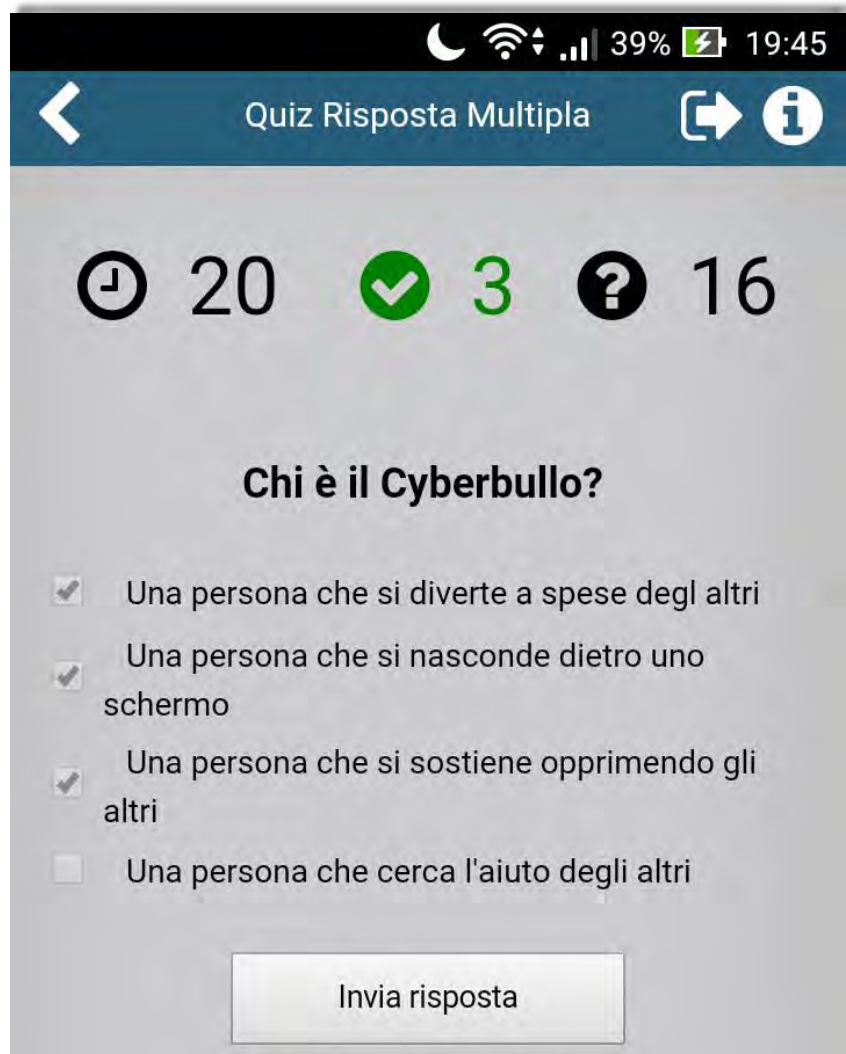
- Fattori climatici e ambientali
- Eccedenza delle porzioni preparate
- Lo spreco alimentare non esiste
- Trasporti non efficienti
- Nessuna

---

**Per cosa utilizziamo maggiormente l'acqua in ambito domestico? .**

- per lo sciacquone del bagno, per lavare i vestiti, per farci la doccia
  - per bere, per cucinare, per lavare noi e per tenere pulita la casa
  - per annaffiare le piante e i fiori
  - per l'allestimento di piscine da giardino
  - Nessuna
-

# Prospettiva del consumer



Quiz Risposta Multipla

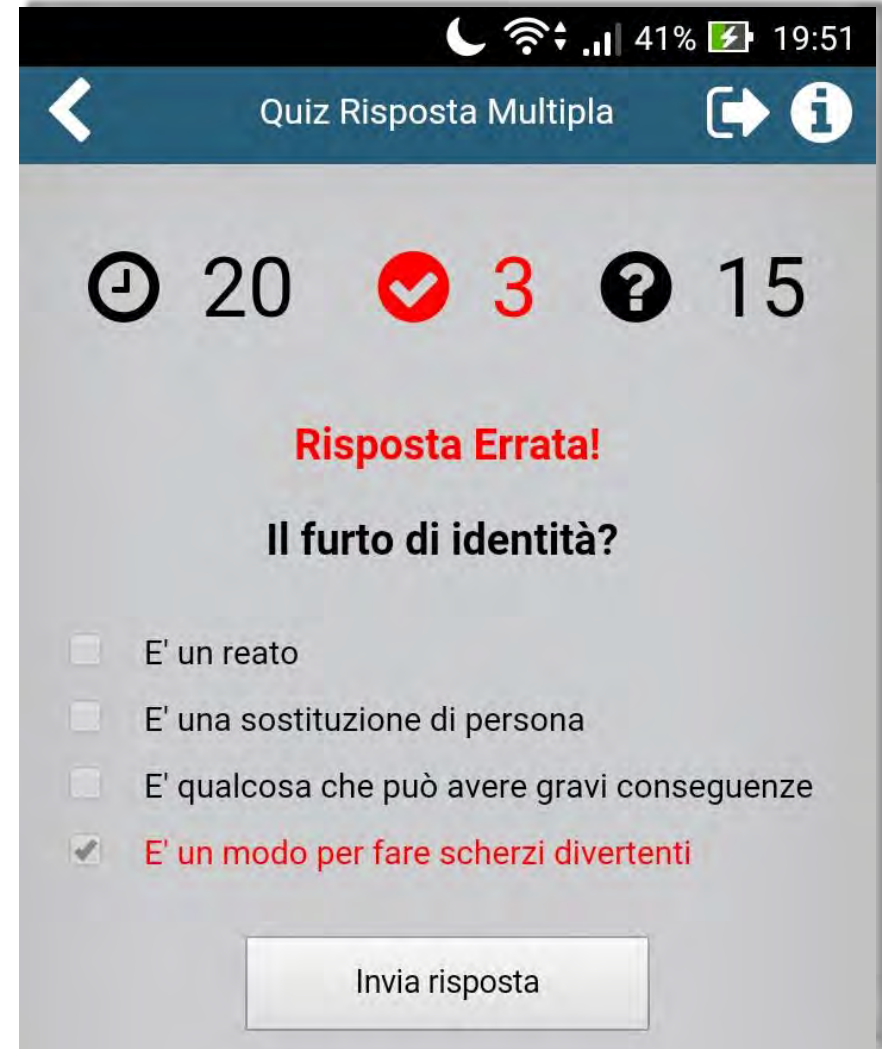
🕒 20   🟢 3   ❓ 16

**Chi è il Cyberbullo?**

- Una persona che si diverte a spese degli altri
- Una persona che si nasconde dietro uno schermo
- Una persona che si sostiene opprimendo gli altri
- Una persona che cerca l'aiuto degli altri

Invia risposta

Detailed description: This is a screenshot of a mobile application interface for a multiple-choice quiz. At the top, the status bar shows a moon icon, Wi-Fi, cellular signal, 39% battery, and the time 19:45. The app's header is a dark blue bar with a back arrow, the text 'Quiz Risposta Multipla', and icons for a share button and an information button. Below the header, a progress bar shows a clock icon with '20', a green checkmark with '3', and a question mark with '16'. The question 'Chi è il Cyberbullo?' is centered. Below it are four radio button options, with the first three checked. At the bottom is a white button labeled 'Invia risposta'.



Quiz Risposta Multipla

🕒 20   🔴 3   ❓ 15

**Risposta Errata!**

**Il furto di identità?**

- E' un reato
- E' una sostituzione di persona
- E' qualcosa che può avere gravi conseguenze
- E' un modo per fare scherzi divertenti

Invia risposta

Detailed description: This is a screenshot of the same mobile application interface, but showing an incorrect answer. The status bar shows a moon icon, Wi-Fi, cellular signal, 41% battery, and the time 19:51. The app's header is the same. The progress bar shows a clock icon with '20', a red checkmark with '3', and a question mark with '15'. The question 'Il furto di identità?' is centered. Below it are four radio button options, with the last one checked. At the bottom is a white button labeled 'Invia risposta'. The text 'Risposta Errata!' is displayed in red above the question.

# La classe di classifica

- La propensione degli adolescenti a cercare gli altri nei social-network, oppure ottenere punteggi elevati nei videogiochi, è recuperata e canalizzata attraverso la metafora del “**Campionato**” come strategia per sostenere in itinere la motivazione collettiva.
- La propensione a guardare la posizione in classifica, propria e degli altri, diventa un feedback che rimanda a se stessi e al proprio andamento nel gioco dell’apprendimento.



Wall of Fame  
Tu puoi cambiare il bullo!

Pos.	Nome	Pt. (%)	Test	Ultimo
1	Filip S.	100	1	03/05/16
2	Magistrelli S.	100	5	05/05/16
3	Catrambone L.	100	6	05/05/16
4	Milani M.	88	2	30/04/16
5	Verri V.	80	1	28/04/16
6	Dileo M.	71	1	05/05/16
7	Pindaro M.	0	1	03/05/16
8	Ospite O.	0	12	30/05/16

# La valutazione

- La valutazione riguarda sia l'attività lato consumer, e quindi il punteggio ottenuto nel test, che quella lato producer, legata alla quantità e qualità di domande create.
- Una valutazione che non è solo sommativa, legata ai punteggi ottenuti, ma anche formativa, legata alle dimensioni relazionali e al lavoro di gruppo.
- Una suddivisione tra valutazione sommativa e formativa per far comprendere allo studente che anche i processi che avvengono nelle dimensioni relazionali, a scuola come nella vita, sono soggetti al 'giudizio dell'altro' e che quindi bisogna imparare ad autoregolarli e rendere il proprio comportamento più sostenibile.