

▶▶▶ **Proposta Didattica** ▶▶

Frankenstein - a remote scientific debate in time of quarantine

IL LEARNING CYCLE

Prof. Michele Gabbanelli IIS "Savoia-Benincasa" di Ancona

Quello che si propone è un Learning Cycle, ovvero un format per realizzare un'Unità di Apprendimento in modalità di Didattica a Distanza. Il Learning Cycle è un documento di Learning Design, in cui è presente una parte iniziale utile al docente per il suo contenuto pedagogico e didattico e una parte operativa in cui l'esperienza di apprendimento è descritta per fasi, con indicazione puntuale degli strumenti digitali che possono essere utilizzati. Il prodotto finale autentico è un Debate a Distanza .

Contesto e obiettivi

M. Shelley's Frankenstein: a remote scientific debate in time of quarantine

La pandemia da coronavirus in corso, oltre a comportare il blocco di gran parte delle attività economiche e la chiusura delle scuole, ha scosso le nostre certezze e messo in discussione i valori su cui abbiamo basato finora la nostra vita.

Ha inoltre insediato nella nostra quotidianità un nuovo ospite: la paura.

Il presente learning cycle guida la classe a collegare quel che sta accadendo nel mondo con la nascita e il diffondersi del Romanzo Gotico nell'Inghilterra di fine '700/inizio '800. Propone inoltre una riflessione condivisa, necessariamente in remoto e tramite strumenti digitali, sul rapporto tra uomo e scienza, natura e cultura. L'obiettivo è quello di sviluppare negli studenti competenze di cittadinanza digitale, di studio autonomo, di team work e di pensiero critico: il tutto per raggiungere una profondità di conoscenza difficilmente conseguibile con un approccio didattico frontale, sia esso realizzato in presenza o a distanza. Di qui il ricorso, anche in remoto, a strategie di apprendimento attivo in cui lo studente si fa protagonista del proprio processo di apprendimento, mentre il docente lo assiste lo guida, lo consiglia e lo corregge, senza tuttavia mai oltrepassare i limiti del suo ruolo di learning coach.

Prodotto finale

Debate in remoto via Google Hangouts Meet

Competenze di riferimento

Competenze disciplinari:

Comunicare e interagire in inglese riuscendo a esprimere e interpretare fatti, concetti, pensieri, sentimenti e opinioni in forma orale e scritta con competenze linguistico-comunicative rapportabili almeno al Livello B2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue. Produrre testi orali e scritti strutturati e coesi per riferire fatti, descrivere fenomeni e situazioni, analizzare testi, sostenere opinioni con le opportune argomentazioni.

Competenze extra disciplinari:

Competenze chiave UE

Dalla Raccomandazione del 22 maggio 2018

Competenza chiave n. 5: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.

Competenze digitali

Dal DigComp 2.1

Area di Competenza 1: Informazione e alfabetizzazione nella ricerca dei dati - 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali.

Area di Competenza 2: Comunicazione e collaborazione - 2.1. Interagire tramite le tecnologie digitali. 2.2. Condividere tramite le tecnologie digitali.

Area di Competenza 3: Creazione di contenuti digitali - 3.1. Sviluppare contenuti digitali.

Destinatari	Classi Quarte o Quinte della scuola superiore di secondo grado
Prerequisiti	Padronanza del lessico e delle strutture morfo-sintattiche della lingua inglese pari ad almeno il livello B2 Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue; conoscenza dei webtools previsti; conoscenza della storia inglese dei secoli XVIII e inizio XIX e della nascita, della diffusione e delle caratteristiche del Romanzo nelle sue varianti precedenti il romanzo gotico.
Periodo	aprile-maggio 2020
Strategie didattiche	Brainstorming, MLTV frame, Diario di bordo, Debate, Flipped classroom, Circle time, Cooperative learning, Scrittura collaborativa. Tutte le attività previste saranno svolte in lingua inglese.
Disciplina	Lingua e letteratura Inglese.
Webtools	Google Suite, Padlet, Mentimeter, Thinglink, Kialo Edu, QuestBase, Rubistar.
Autore del learning cycle	Prof. Michele Gabbanelli IIS "Savoia-Benincasa" di Ancona.

Fasi	Descrizione	Webtools	Strategia didattica	N. lezioni in modalità sincrona	Attività complementari in asincrono	Modalità di verifica
Fase 1 > Terror vs. Horror	<p>Come precedentemente loro assegnato, gli studenti riferiscono circa un film visto o un libro letto o una situazione vissuta che giudicano “fonte di spavento”.</p> <p>La modalità utilizzata è quella del Circle Time realizzato in collegamento video simultaneo.</p> <p>In questo caso si utilizza Google Meet ma può essere usato qualunque altro strumento di videoconferenza.</p>	<p>Google Hangouts Meet https://gsuite.google.it/intl/it/products/meet/</p>	Circle time (Allegato 1)	1/2	<p>Letture di: estratto “Terror” da The Mysteries of Udolpho, di Anne Radcliffe; breve brano del capitolo “Neve” da La Montagna Incantata di T. Mann (versione in lingua inglese dell’estratto).</p>	Osservazione diretta e interazione linguistica (griglia dipartimentale di valutazione della prova orale).
Fase 2 > Coming up with words and ideas...	<p>Nella presentazione in modalità word cloud predisposta dal docente in Mentimeter ciascuno studente posta una parola chiave legata ai concetti di Terrore e Orrore.</p> <p>Con le parole condivise lo strumento consente di creare una “nuvola”, ovvero un aggregato grafico che fornisce in caratteri di grandezza via via decrescente le parole usate, da quelle che ricorrono maggiormente a quelle che ricorrono meno.</p> <p>Sotto la guida del docente vengono poi desunte dalle parole chiave le caratteristiche distintive dello stile gotico in letteratura, in arte e nel cinema.</p>	<p>Mentimeter https://www.mentimeter.com/</p> <p>e Thinglink https://www.thinglink.com/</p>	Brainstorming e Cooperative learning	1/2 + lavoro in modalità asincrona	<p>Realizzazione di artefatti digitali di gruppo in Thinglink dedicati a ciascuna delle parole chiave individuate e linkati a siti affidabili come Britannica.com, BBC, British Library, British Council o National Gallery relativamente a opere letterarie, artistiche o cinematografiche idealmente collegabili a ciascuna di tali parole.</p>	Osservazione diretta e interazione linguistica (griglia dipartimentale di valutazione dell’orale); rubric di valutazione di un artefatto digitale realizzata tramite il sito Rubistar. (Allegato 2)
Fase 3 > Weekly Frankenstein Journal	<p>Il docente presenta agli studenti il primo di una serie di padlet walls che costituiranno il “Weekly Frankenstein Journal” della classe: una bacheca settimanale in cui i ragazzi saranno liberi, se vorranno, di postare opinioni, idee, impressioni, dubbi, proteste, aspettative, preoccupazioni e suggerimenti sorti in loro nel corso del presente learning cycle.</p> <p>Padlet è una bacheca digitale che funge anche da aggregatore di materiali e contenuti; possono essere utilizzati in alternativa strumenti simili come Lino.it.</p>	<p>Padlet https://padlet.com/</p>	Scrittura collaborativa	1/settimana + lavoro in asincrono	Feedback spontanei della classe	Qualità dei contributi settimanali al “Weekly Frankenstein Journal” e loro correttezza linguistica (griglia dipartimentale di valutazione dello scritto).
Fase 4 > The novel	<p>Gli studenti entrano nella classe virtuale creata dal docente sulla piattaforma di Social reading Actively Learn.</p> <p>Il docente introduce loro il lavoro da svolgere sul romanzo Frankenstein di Mary Shelley, li caricato in formato digitale: lettura di un capitolo la settimana e relative attività in formato “embedded”.</p>	<p>Actively Learn https://www.activelylearn.com/</p> <p>Google Form https://www.google.it/intl/it/forms/about/</p> <p>QuestBase https://www.questbase.com/</p>	Social reading	1/settimana + lavoro in asincrono	<p>Nel corso delle settimane gli studenti provvederanno anche alla visione di video didattici selezionati dal docente su A Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful di E. Burke; The Myth of the Noble Savage di J.J. Rousseau.</p>	In Actively Learn: attività di verifica formativa in formato “embedded”: multiple choice, domande a risposta aperta, sondaggi, ecc. In Google Form e/o QuestBase: verifiche a tempo sotto forma

					Leggeranno la prefazione alla raccolta di racconti brevi Robot Uprising di D. H. Wilson. Vedranno inoltre in lingua originale i film The Terminator di J. Cameron, Blade Runner di R. Scott.	di test o domande a risposta aperta.
Fase 5 > Let's speak about it!	Ogni settimana il docente incontra in modalità sincrona la classe in una stanza digitale dedicata per discutere l'ultimo capitolo letto, rispondere a eventuali domande, commentare i post affissi nel padlet settimanale. La modalità di confronto utilizzata è il Circle Time.	Google Hangouts Meet https://gsuite.google.it/intl/it/products/meet/	Circle time	1/settimana	Feedback spontanei della classe	Osservazione diretta e interazione linguistica (griglia dipartimentale di valutazione dell'orale).
Fase 6 > What if...?	In una tabella preparata dal docente su un foglio di Google Drive gli studenti, in modalità asincrona, individuano nel romanzo una serie di "punti di vista", siano essi persone, animali, cose; e per iscritto: (1) ogni studente si identifica con il punto di vista scelto, (2) narra le vicende da tale punto di vista, limitatamente alla prospettiva che esso consente ma arricchendo la storia di sfumature personali e infine (3) si pone una domanda: "What puzzles me?" Lo scopo è rendere visibile il pensiero degli studenti , stimolare la loro creatività e ampliare gli orizzonti narrativi della Shelley in un gioco alla "Sliding doors". Segue una discussione in modalità sincrona in cui ogni studente, a turno, presenta il suo punto di vista, lo rappresenta ed espone la propria domanda, mentre il resto della classe può, se vuole, fornire il proprio feedback.	Google Drive https://www.google.it/drive/apps.html e Google Hangouts Meet. https://gsuite.google.it/intl/it/products/meet/	Thinking Routine "Circle of Viewpoints" (Allegato 3) Link al video: TR COV (MLTV frame)	2/3 + lavoro in asincrono	Feedback spontanei della classe	Osservazione diretta e interazione linguistica (griglia dipartimentale di valutazione dell'orale).
Fase 7 > Working on our debate	Creata lo spazio-discussione virtuale e lanciato il claim da dibattere ("It's become appallingly obvious that our technology has surpassed our humanity" – affermazione attribuita Albert Einstein), il docente inviata la classe a formulare collaborativamente e inserire nelle colonne Pros e Cons argomentazioni a favore o contro il claim. Le argomentazioni vengono successivamente riviste, valutate e selezionate dagli studenti stessi attraverso un'analisi obiettiva del loro valore logico, del supporto di evidenze prodotte e della correttezza linguistica.	Kialo Edu https://www.kialo-edu.com/	Scrittura collaborativa- Riflessione meta cognitiva	4 + lavoro in asincrono	Feedback spontanei della classe	Qualità dei contributi alla discussione in Kialo Edu e loro correttezza linguistica (griglia dipartimentale di valutazione dello scritto). Rubric specifica per il debate realizzata tramite il sito Rubistar.

Lo strumento utilizzato è il software Kialo, in lingua inglese, utile per la preparazione dei debate e più in generale per favorire il pensiero critico.

Fase 8 > Let's debate!	Il docente incontra in modalità sincrona la classe in una stanza digitale dedicata per dibattere secondo il format del debate didattico.	Google Hangouts Meet https://gsuite.google.it/intl/it/products/meet/	Debate	1/2	Feedback spontanei della classe	(Allegato 4)
--	--	--	--------	-----	---------------------------------	--------------



ONCE UPON A (CIRCLE) TIME...



EQUITÀ

ASCOLTO

INCLUSIONE

CONFRONTO

SERENITÀ

CONOSCENZA
DI SÈ E
DEGLI ALTRI

COOPERAZIONE

Equal but definitely
NOT the same!

RISPETTO

anche in remoto



e l'insegnante?

● osserva

● facilita

● documenta



...ma la leadership è diffusa e condivisa

GRIGLIA DI VALUTAZIONE AS 2019/2020 DIPARTIMENTO LETTERE A050 A051
ALLEGATO 01 MOD_INS_01 A/B Rev.00 Pagina 1 di 2

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE NELLA REALIZZAZIONE DI PRODOTTI MULTIMEDIALI

4

• Svolge pienamente la propria parte e anche di più, sia a scuola sia a casa, dimostrando grande responsabilità.

• Prende l'iniziativa nell'aiutare il gruppo ad organizzarsi.

• Fornisce molte idee per lo sviluppo del lavoro di gruppo.

• Assiste gli altri compagni di gruppo.

• Cerca attivamente e propone soluzioni efficaci ai problemi.

3

• Svolge in modo adeguato la propria parte del lavoro sia a scuola sia a casa, dimostrando una buona responsabilità.

• Lavora in accordo con gli altri membri del gruppo.

• Partecipa alla discussione dell'argomento.

• Offre incoraggiamento agli altri.

• Cerca attivamente soluzioni ai problemi, anche se esse non sempre sono efficaci.

2

• Svolge il lavoro quasi come quello degli altri, più a scuola che a casa, dimostrando sufficiente responsabilità.

• È convinto a partecipare dagli altri membri del gruppo.

• Ascolta gli altri, in rare occasioni suggerisce delle cose.

• È preoccupato del proprio lavoro.

• Solo alcune volte cerca soluzioni ai problemi.

1

• Svolge meno lavoro degli altri a scuola, poco o nulla a casa, dimostrando scarsa responsabilità.

• Partecipa passivamente al lavoro.

• Assume un atteggiamento annoiato durante il lavoro.

• Raramente si dimostra interessato al proprio lavoro.
- Non cerca soluzioni ai problemi.

CATEGORIA
Cooperazione nella realizzazione del percorso (consegne periodiche)

Peso: 2

Cooperazione nella realizzazione del percorso (prodotto finale)

Peso: 2

• Svolge pienamente la propria parte e anche di più, dimostrando grande responsabilità.

• Prende l'iniziativa nell'aiutare il gruppo ad organizzarsi.

• Fornisce molte idee per lo sviluppo del lavoro di gruppo.

• Assiste gli altri compagni di

• Svolge in modo adeguato la propria parte del lavoro, dimostrando una buona responsabilità.

• Lavora in accordo con gli altri membri del gruppo.

• Partecipa alla discussione dell'argomento.

• Svolge il lavoro quasi come quello degli altri, dimostrando sufficiente responsabilità.

• È convinto a partecipare dagli altri membri del gruppo.

• Ascolta gli altri, in rare occasioni suggerisce delle cose.

• Svolge meno lavoro degli altri, dimostrando scarsa responsabilità.

• Partecipa passivamente al lavoro.

• Assume un atteggiamento annoiato durante il lavoro.

• Raramente si dimostra inte-

gruppo.

- Cerca attivamente e propone soluzioni efficaci ai problemi.

- Offre incoraggiamento agli altri.

- Cerca attivamente soluzioni ai problemi, anche se esse non sempre sono efficaci.

- È preoccupato del proprio lavoro.

- Solo alcune volte cerca soluzioni ai problemi.

ressato al proprio lavoro.

- Non cerca soluzioni ai problemi.

Uso del tempo:

- Il lavoro derivante dalle consegne è sempre svolto in tempo o qualche volta prima di quanto richiesto.

- Il lavoro derivante dalle consegne è svolto al limite del tempo accordato.

- Il lavoro derivante dalle consegne è solitamente in ritardo, ma completato in tempo per essere accettato.

- Alcuni lavori sono sempre incompleti, mentre gli altri partner hanno completato le consegne.

Peso: 2

Forma multimediale

- Lo studente presenta un prodotto nel quale dimostra nuove intuizioni e integra gli elementi multimediali per comunicare emotivamente ed efficacemente senza problemi tecnici.

- Lo studente presenta un prodotto nel quale si vede una comunicazione piuttosto efficace grazie all'unione di elementi multimediali, senza significativi problemi tecnici.

- Lo studente presenta un prodotto nel quale:

- alcuni elementi multimediali sono uniti per comunicare;

- poco consistenti risultano la chiarezza e l'attenzione ai dettagli;

- l'utilizzo dei media scelti richiede ulteriori miglioramenti.

- Lo studente presenta un prodotto nel quale:
- pochi elementi multimediali sono utilizzati per comunicare;

- i dettagli sono limitati e scarsi, la chiarezza è trascurata;

- alcuni aspetti del progetto sono sviluppati ed altri non sono presentati;

- Il prodotto è evocativo, e ricco di coerenze tra i media scelti.

- Viene data attenzione ai dettagli.

- Viene data grande attenzione ai dettagli.

Contenuto

Il prodotto:

- risponde alle consegne e riflette la vasta ricerca realizzata.

- Applica delle abilità critiche.

- Mostra grande precisione e approfondimento delle tematiche affrontate, ma anche un'ottima sintesi.

- Le informazioni sono presentate in modo creativo e originali.

Il prodotto:

- risponde alle consegne e riflette una buona ricerca realizzata.

- Mostra una buona precisione e approfondimento delle tematiche affrontate, ma anche una buona sintesi.

- Le informazioni sono presentate in modo interessante.

Il prodotto:

- risponde in parte alle consegne e riflette una ricerca non molto approfondita.

- Contiene qualche imprecisione nella presentazione delle tematiche affrontate;

- La sintesi è discreta.

- Le informazioni sono presentate in modo non molto interessante.

- sono presenti problemi tecnici.

Il prodotto:

- non risponde alle consegne e riflette una ricerca poco approfondita.

- Contiene errori nella presentazione delle tematiche affrontate;

- La sintesi non è efficace.

- Le informazioni sono presentate in modo banale.

Punteggio grezzo totale max: 40

N.B.: L'indicatore "cooperazione" al triennio puo' non essere usato, nel caso di prodotti realizzati da singoli alunni

Thinking routine CIRCLE OF VIEWPOINTS (da MLTV frame)

- 1) Penso a [problema o evento] dal punto di vista di....
- 2) Penso... [descrivi l'argomento dal tuo punto di vista; recita la parte di colui di cui assumi il punto di vista]. Perché... [spiega il tuo ragionamento]
- 3) Una domanda/dubbio che mi viene da questo punto di vista è...

Scopo

Questa routine si basa sull'assunzione di punti di vista.

Come step preliminare, però, bisogna essere in grado di identificare i diversi punti di vista. È assai comune infatti considerare le cose solo dal proprio punto di vista trascurando quello degli altri. La routine serve proprio a evitare ciò, rendendo consapevoli di cosa pensano e provano gli altri e ribadendo che le persone hanno, come è naturale, opinioni diverse su una stessa cosa. Inoltre, la routine fornisce una struttura esplorativa di uno dei punti di vista possibili.

Obiettivo ultimo è una più completa comprensione dell'argomento.

Fasi

1. Avvio (Set up).

Nell'introdurre il materiale (un'immagine, una narrazione, ecc) assicurarsi di fornire il tempo necessario per esaminarlo bene, guardando attentamente l'immagine facendo domande per avere dei chiarimenti. Identificare e nominare quindi l'argomento/ che la classe punterà ad approfondire tramite questa routine. Scrivere l'argomento sulla lavagna o su un grafico. (N.B. E' necessario decidere se si tratta di un'attività orale in cui si prende nota delle proprie idee oppure di un compito scritto più formale, tenendo conto che i ragazzi più gio-

vani possono avere meno disinvoltura nello scrivere).

2. Identificare punti di vista.

Preparare un elenco di punti di vista, non necessariamente legati a persone. Si possono prendere in considerazione anche oggetti inanimati (un albero, ecc) o animali (un uccello, ecc). E' inoltre possibile identificare attori o gruppi non direttamente presenti nella scena o nella storia, ma da questa influenzati. Il che porta ad allargare il proprio pensiero al futuro, oltre che al presente. Bisogna prenderne nota in un cerchio attorno all'argomento o al problema in esame.

3. Selezionare un punto di vista da esplorare.

Chiedete agli studenti di selezionare un punto di vista che desiderano esplorare. Se si lavora a gruppi, ogni gruppo potrebbe scegliere un diverso punto di vista da esplorare per realizzare una più ricca e completa esplorazione dell'argomento. (Nota: Per iniziare, è possibile selezionare un unico punto di vista cui lavora tutti assieme).

4. Rispondere al suggerimento "Io penso...".

Chiedete agli studenti di calarsi nei panni del personaggio detentore del punto di vista scelto e di descrivere l'argomento da questa nuova prospettiva. Cosa fa o pensa questo personaggio durante l'evento o in tale situazione?

Qual è la sua impressione e perché? Date agli studenti il tempo per pensare e immaginare che cosa a questa persona o cosa o animale potrebbe passare per la testa. Questo tempo per pensare può significare anche prendere appunti oppure redigere testi più formali o ancora può prevedere una semplice attività mentale.

5) Rispondere al suggerimento "Una domanda/dubbio che mi viene da questo punto di vista è...".

Chiedete agli studenti di immaginare che cosa potrebbe portare confusione o curiosità in questo personaggio e di formulare una domanda da questo punto di vista. come se il personaggio si stesse facendo una domanda a voce alta. E non dimenticatevi di dare del tempo per preparare la cosa.

6) Condividere il pensiero. Decidete se la condivisione deve aver luogo per piccoli gruppi o in seno all'intera classe. All'inizio, un gruppo intero fornirà a tutti molti modelli e a voi la possibilità di valutare l'impegno di ognuno. Chiedete a ogni persona di introdurre il proprio punto di vista, esporre la propria opinione da quel punto di vista e le proprie domande. Documentate i ragionamenti su cui si innesta la discussione, prendendo in particolare nota delle differenze tra i diversi punti di vista.

PROGRAMMAZIONE DI DIPARTIMENTO: INGLESE
 MOD_INS_01_A REV.01 AS 2019-2020

CLASS DEBATE RUBRIC

Criteria	Levels of Performance			
	1	2	3	4
Organization and Clarity Viewpoints and responses are outlined and expressed correctly, clearly and orderly.	Unclear and incorrect in most parts	Clear and quite correct in some parts but not over all	Most clear, quite correct and orderly in all parts	Completely clear, correct and orderly presentation
3				
Use of Arguments Reasons – with examples and facts - are given to support viewpoints.	Few or no relevant reasons given. No examples/facts are given either.	Some relevant reasons supported by few examples/facts given	Most reasons supported by some examples/facts given: most relevant	Most relevant reasons with examples/facts given in support
3				
Use of Rebuttal Arguments made by the other teams are responded to and dealt with effectively.	No effective counter-arguments made	Few effective counter-arguments made	Some effective counter-arguments made	Many effective counter-arguments made
2				
Presentation Style Tone of voice, use of gestures, and level of enthusiasm are convincing to the audience.	Few style features were used; not convincingly	Few style features were used convincingly	All style features were used, most convincingly	All style features were used convincingly
2				
TOTAL SCORE /40			