

HYPERDOCS IN PRIMARY SCHOOL IN DDI E NON SOLO

DOCENTI COINVOLTI	Marzia Tollari
TITOLO DELL'ESPERIENZA	<i>HyperDocs</i> in primary school in DDI e non solo
DISCIPLINE COINVOLTE	Inglese
CLASSE/I	Dalla prima alla quinta classe primaria
SCUOLA	Istituto Comprensivo 3 di Modena
PERIODO DI RIFERIMENTO	Marzo-Giugno 2020
PREREQUISITI	Conoscenza base del lessico riguardante le varie proposte didattiche; abilità di motricità fine e visuo spaziali
COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE (Raccomandazione del Consiglio Europeo 2018)	Competenza multilinguistica Competenza digitale
TRAGUARDI DI COMPETENZA	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> - ascolta brevi storie e ne comprende l'argomento principale; - comprende brevi messaggi orali e scritti relativi al proprio vissuto e al proprio ambiente; - descrive oralmente e/o per iscritto, in modo semplice, il lessico riguardante il proprio vissuto e il proprio ambiente; - autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere; - conosce e utilizza <i>web tool</i> per la didattica.
OBIETTIVI GENERALI	<ul style="list-style-type: none"> - gestire in autonomia il proprio apprendimento; - personalizzare l'apprendimento; - sviluppare il pensiero critico; - sviluppare le competenze digitali; - esprimere la personale creatività.
OBIETTIVI SPECIFICI	<ul style="list-style-type: none"> - conosce ed approfondisce il lessico e semplici strutture degli argomenti proposti

	<ul style="list-style-type: none"> - produce un artefatto o prodotto digitale seguendo indicazioni - utilizza linguaggi multimodali per esprimere le proprie conoscenze - utilizza <i>web tool</i> per la gestione del proprio apprendimento
STRATEGIE DIDATTICHE	<i>Learning by doing; peer to peer; didattica attiva e collaborativa</i>
FASI DELLE ATTIVITA'	<i>1.Engage; 2.Explore; 3.Explain/Apply; 4.Share; 5.Evaluation</i>
PRODOTTO FINALE/PROJECT WORK	Realizzazione di un prodotto digitale o analogico, a libera scelta, utilizzando il canale comunicativo che più rappresenta l'alunno.
DESCRIZIONE DELL'ESPERIENZA	<p>Due insegnanti di lingua inglese di scuola primaria si sono trovate, un pò per caso, a lavorare unendo le proprie energie e le proprie competenze per produrre, in base alle indicazioni ministeriali e nell'ottica di un'emergenza mai affrontata prima, documenti contenenti proposte accattivanti e coinvolgenti per gli studenti. La situazione inaspettata ha portato loro ad attuare un cambio di metodologia e didattica ampiamente auspicato nella scuola del XXI secolo. L'obiettivo è stato quello di realizzare dei materiali digitali che permettessero ai bambini, in autoapprendimento, di continuare a sviluppare le quattro abilità: Listening-Speaking-Reading-Writing. Nel format degli <i>HyperDocs</i> le insegnanti hanno trovato il modo per costruire la proposta settimanale da proporre agli alunni. Gli <i>HyperDocs</i> sono dei semplici strumenti didattici, dei documenti di testo che si condividono con gli alunni e in cui il docente inserisce una serie di istruzioni e risorse per svolgere l'attività legata ad una specifica tematica. Il lesson plan proposto per ogni attività settimanale (struttura HyperDocs) può essere sintetizzato nei seguenti punti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - risorse online create e/o selezionate (video, songs, learning apps...) a libera fruizione degli alunni per entrare in "contatto" ed esplorare l'argomento proposto; - istruzioni chiare per permettere agli alunni di scegliere la modalità di restituzione a loro più congeniale;

- restituzione del prodotto da parte degli alunni sulla bacheca virtuale di classe e/o d'istituto, sui quaderni/cartelle condivise in *Google Drive*.

Rispetto alle fasi del modello base di *HyperDocs* coniato e proposto da Lisa Highfill, Kelly Hilton e Sarah Landis (<https://sites.google.com/view/hyperdocsit/home?authuser=0>) le docenti hanno preferito concentrare, dato il grado di scuola, la struttura degli *HyperDocs* in 5 fasi. Nello specifico hanno apportato i seguenti adattamenti:

- accorpato le fasi *explain* e *apply*;
- eliminato la fase di *extend* in quanto hanno ritenuto lasciare la libertà ai bambini di consegnare una o più tipologie di prodotto finale;
- inglobato la fase di *reflect* nella fase di *share* e nello specifico nei momenti di relazione sincrona;
- introdotto come fase finale la fase di *evaluation*.

Mediante l'uso degli *HyperDocs* ogni alunno, di ogni classe ([esempi di HyperDocs dalla 1^ alla 5^ classe](#)), ha avuto un ruolo attivo nel processo di insegnamento/apprendimento, anche a distanza, utilizzando le risorse digitali, proposte settimanalmente in maniera guidata.

Per introdurre le tematiche proposte e allo stesso tempo potenziare i contenuti essenziali sono stati proposti dei video didattici di storytelling, selezionati sulla piattaforma *YouTube* o creati dal docente. Questi ultimi hanno avuto più le caratteristiche della "lettura ad alta voce" tramite video. Ciascun filmato ha avuto una durata molto breve, da uno/due minuti a tre minuti al massimo, per catturare l'attenzione degli alunni, dare la possibilità di rivederlo e così memorizzare le strutture, il lessico e, soprattutto, fornire loro la motivazione e gli stimoli giusti a fare in autonomia.

Per l'esplorazione e il consolidamento dell'argomento proposto settimanalmente, ci si è avvalsi della piattaforma digitale <https://learningapps.org/> che ha permesso di creare delle semplici attività con caratteristiche di *gamification* allo scopo di coinvolgere attivamente tutti gli alunni per imparare divertendosi. L'attività assegnata ha avuto sempre come restituzione un prodotto analogico o digitale, a scelta dell'alunno. Tale richiesta "libera" ha permesso ai bambini di dare sfogo alla loro *creatività* e allo *spirito d'iniziativa*. Si è cercato di non introdurre

argomenti completamente nuovi, ma di riprendere quanto già affrontato, introducendo ogni tanto qualche “pillola” di novità tenendo presente i contenuti essenziali della disciplina, basandoci sulle conoscenze pregresse anche in lingua madre nelle altre discipline. In tutti gli argomenti affrontati, gli alunni, attraverso le loro restituzioni, hanno dimostrato che la struttura delle proposte didattiche ha permesso loro di esprimersi in L2 senza inibizioni e utilizzando forme alternative alla lingua orale. La parola d’ordine durante i momenti in diretta con l’intera classe è stata relazione. I bambini, durante gli incontri “virtuali”, hanno raccontato la loro giornata, i loro stati d’animo, le esperienze che stavano vivendo dentro le mura di casa con i propri genitori, la propria famiglia.

Alla fine dell’esperienza le insegnanti hanno appurato come l’utilizzo degli *HyperDocs* ha permesso a tutti gli alunni di esprimere le proprie potenzialità e i propri talenti per veicolare i contenuti disciplinari proposti e appresi. Ciascun bambino, partendo dai propri punti di forza ovvero il canale comunicativo ed espressivo più vicino al loro modo di essere, ha realizzato prodotti digitali e analogici originali, tirando fuori quell’intelligenza creativa fin troppo spesso mortificata dalla semplice scheda didattica.

Attraverso l’utilizzo degli *HyperDocs* è stata messa in atto una didattica inclusiva in quanto ciascuno ha avuto la possibilità di personalizzare il proprio apprendimento scegliendo i contenuti da esplorare e il prodotto da realizzare. Tutti i bambini hanno sviluppato competenze digitali rispetto ai livelli di partenza sia per quanto la gestione e la fruizione dei contenuti e l’utilizzo dei *web tool*, scelti dai docenti, e sia per quanto riguarda la restituzione delle attività richieste, attraverso la produzione di brevi video, audio, *slide show* o la semplice digitalizzazione di quanto creato in analogico.

Descrizione dettagliata delle 5 fasi *HyperDoc* per la proposta settimanale in ogni classe

SEQUENZE	DESCRIZIONE SINTETICA ATTIVITÀ DIDATTICA	ATTIVITÀ DEL DOCENTE	ATTIVITÀ DELLA CLASSE/DEI	TECNOLOGIE IMPIEGATE E	EVENTUALI LINK UTILIZZATI	ASSET (FILE/MATERIALI	SPAZI/AMBIENTI DIGITALI
----------	--	----------------------	---------------------------	------------------------	---------------------------	-----------------------	-------------------------

			GRUPPI/DEI SINGOLI STUDENTI	FUNZIONI HARDWARE, SOFTWARE, AGGREGATORE		UTILIZZATI O OTTENUTI)	
1.	ENGAGE: Selezione/Creazione e condivisione di uno storytelling digitale	Il docente prepara uno <i>storytelling</i> digitale (brevi video) da condividere con gli alunni. In alternativa, il video può essere selezionato tra quelli messi a disposizione sui canali <i>Youtube</i> . Del video è possibile creare anche una versione interattiva inserendo domande di comprensione.	Gli alunni ricevono il video <i>storytelling</i> nella classe virtuale tramite link su <i>HyperDocs</i> . Lo possono visionare più volte, secondo il proprio apprendimento.	<i>Youtube</i> per selezionare i video o caricare i video creati sul canale del docente. <i>iMovie</i> per il montaggio dei video. Per il montaggio possono essere utilizzati anche altre web app di <i>editing</i> (es: <i>clipchamp</i>) o le app di video <i>editing</i> dei installate di <i>default</i> sui propri <i>device</i> . In aggiunta <i>Edpuzzle</i> per la creazione di video interattivi.	https://www.youtube.com/ https://apps.apple.com/it/app/imovie/id377298193 https://edpuzzle.com/	Un esempio di <i>digital storytelling</i>	Ambiente digitale adottato dalla classe su cui viene condiviso <i>HyperDocs</i> , che permette anche l'interazione asincrona con gli alunni.
2.	EXPLORE: Link di proposte a risorse digitali (video songs, rhymes, esercizi interattivi e simili) selezionati sul web e/o create dal docente, a libera fruizione dell'alunno per esplorare l'argomento/la tematica.	Il docente seleziona e prepara materiali che condivide tramite <i>link</i> con gli alunni sul documento di testo.	Gli alunni esplorano liberamente e secondo il proprio personale apprendimento i materiali creati e/o selezionati dal docente.	<i>Youtube</i> per selezionare video di approfondimento del lessico relativo all'argomento della settimana. <i>Learning apps</i> per la creazione di contenuti digitali interattivi di vario tipo: abbinamenti, cloze, crossword, quiz a scelta multipla e simili. Altri <i>tool</i> suggeriti per la creazione di	https://www.youtube.com/ https://learningapps.org/	Un esempio di contenuto digitale interattivo con <i>Learning apps</i>	Ambiente digitale adottato dalla classe su cui viene condiviso <i>HyperDocs</i> , che permette anche l'interazione asincrona con gli alunni.

				<p>contenuti digitali interattivi:</p> <p><i>Wordwall</i> per creare quiz, giochi di parole e abbinamento e simili. https://wordwall.net/it</p> <p><i>Educandy</i> per creare giochi educativi di vario tipo: puzzle di parole, parole crociate, il gioco dell'impiccato, anagrammi, memory games e simili. https://www.educandy.com/</p> <p><i>Genial.ly</i> piattaforma multifunzionale con una sezione dedicata alla gamification e al possibilità di creare immagini interattive. https://www.genial.ly/</p>		
3.	EXPLAIN/APPLY: Elencare le indicazioni su come procedere per lo svolgimento in autonomia dell'attività/project work, segnalando strumenti e materiali e suggerendo idee (tramite foto, video, audio e simili)	Il docente dà le indicazioni, sotto forma di elenco puntato, su come procedere in maniera autonoma alla realizzazione del prodotto da restituire con la possibilità di potersi esprimere nel modo più congeniale. Fornisce esempi e suggerimenti per stimolare la creatività degli alunni.	Gli alunni leggono le indicazioni del docente e procedono individualmente o collaborando alla realizzazione del proprio project work.	<p>Tool suggeriti per la restituzione:</p> <p><i>Google presentations</i> per creare <i>slide show</i> https://www.google.it/intl/it/slides/about/</p> <p><i>Google documents</i> per la creazioni di documenti con foto e didascalia. https://www.google.it/intl/it/docs/about/</p> <p>Per la realizzazione dell'audio e dei video non sono state date indicazioni di <i>tool</i> specifici, ma si è preferito suggerire di utilizzare le app di default dei propri dispositivi.</p>	Esempio di EXPLAIN in <i>HyperDocs</i>	Ambiente digitale adottato dalla classe su cui viene condiviso <i>HyperDocs</i> , che permette anche l'interazione asincrona con gli alunni.

4.	<p>SHARE: Restituzione e condivisione dell'attività/project work sulla bacheca di classe/di istituto, cartella condivisa in cloud, rispettando la scadenza data dal docente.</p>	<p>Il docente riceve i prodotti inviati dagli alunni:</p> <ul style="list-style-type: none"> - via e-mail - nella cartella condivisa - sulla bacheca di classe/istituto 	<p>Gli alunni restituiscono i prodotti realizzati nelle modalità di condivisione scelte dalla propria classe.</p> <p>Gli alunni possono restituire e condividere i prodotti in diretta durante i momenti di incontro sincrono o in classe.</p>	<p><i>Google classroom</i> per restituire al docente il compito assegnato.</p> <p><i>Google Drive</i> per caricare il compito nella cartella condivisa</p> <p><i>Padlet</i> per caricare sulla bacheca di classe</p>	<p>https://edu.google.com/intl/it_it/products/classroom/</p> <p>https://www.google.com/intl/it_it/drive/</p> <p>https://it.padlet.com/</p>	<p><i>Padlet</i> raccolta project work</p>	<p>Ambiente digitale adottato dalla classe su cui viene condiviso <i>HyperDocs</i>, che permette anche l'interazione asincrona con gli alunni.</p>
5.	<p>EVALUATION: Ciascun alunna/o riceve un feedback da parte del docente, riguardante il prodotto realizzato, concentrando la valutazione su parole chiave precedentemente condivise con i bambini:</p> <ul style="list-style-type: none"> - impegno - creatività - originalità - autonomia 	<p>Il docente restituisce agli alunni un feedback sul prodotto consegnato, nelle modalità precedente condivise (google classroom, e-mail, padlet) con il gruppo classe.</p> <p>I feedback si focalizzano oltre che sulla conoscenza dei contenuti, su alcune parole chiave precedentemente condivise con i propri alunni.</p> <p>Il docente può mettere in atto forme di autovalutazione per gli alunni utilizzando le stesse parole chiave condivise.</p>	<p>Gli alunni ricevono la valutazione da parte dell'insegnante.</p> <p>In caso di messa in atto di forme di autovalutazione, gli alunni si autovalutano e si confrontano con il docente.</p>	<p><i>e-mail</i> istituzionale per restituire la valutazione con un commento privato.</p> <p><i>Google classroom</i> per restituire la valutazione con un commento privato</p> <p><i>Padlet</i> per restituire un feedback individuale pubblico, visibile da tutto il gruppo classe.</p> <p><i>Google documents</i> per eventuale messa in atto di forme di autovalutazione.</p>	<p>https://edu.google.com/intl/it_it/products/classroom/</p> <p>https://it.padlet.com/</p>	<p>Esempi di EVALUATION in <i>HyperDocs</i></p>	<p>Spazio virtuale scelto per la restituzione della valutazione.</p>