

**Erasmus+ Programme – Strategic Partnership
Project Nr: 2016-1-RO01-KA219-024638**



**FLIP: Finding Learning Innovative Paths
Cooperazione per l'innovazione
e lo scambio di Buone Pratiche**

**Partnerariato strategico tra
sole scuole**



Erasmus+

SCUOLE PARTNERS



Scoala Gimnaziala
"Constantin Parfene"
Vaslui (ROMANIA) -
coordinatore



Scuola primaria e secondaria di
primo grado
www.scoala3cparfenevaslui.ro

Osnovna škola
Horvati Zagabria
(CROAZIA)



Scuola primaria
<http://www.os-horvati-zg.skole.hr>

4o Gymnasio
Rethymnou-
Rethymnou
(GRECIA)



Scuola secondaria di primo grado
<http://4gym-rethymn.reth.sch.gr/wp>

I.P.S.S.C.A.
"Cattaneo-
Deledda"
Modena (ITALIA)



Scuola secondaria di secondo grado
<http://www.cattaneodeledda.edu.it/>

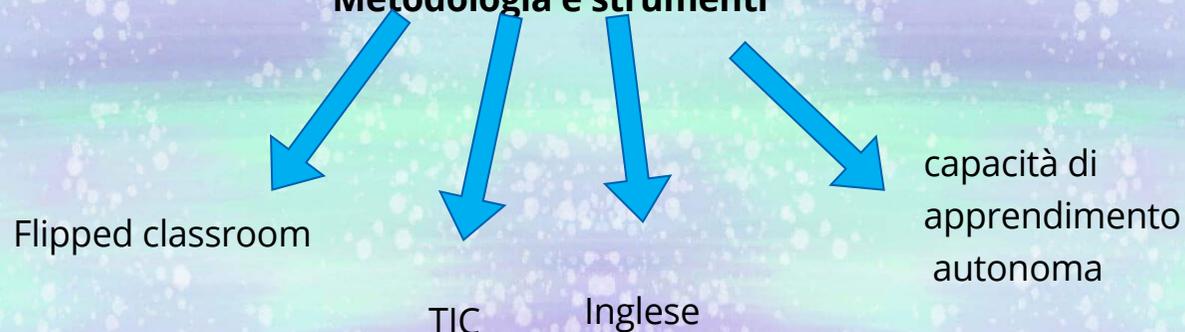


Scopo del progetto: sviluppare la capacità delle 4 scuole europee di collaborare a livello transnazionale per accumulare esperienze e buone pratiche volte allo sviluppo di competenze trasversali

Obiettivo principale: sviluppare nuove metodologie didattiche per migliorare la motivazione e l'inclusione di studenti e studentesse

Destinatari del progetto: studenti di età compresa tra i 12 e i 15 anni

Metodologia e strumenti



Durata del progetto: 2016-2018

PARTECIPANTI



8/9 studenti del biennio
(massimo 15/16 anni)



12 docenti della scuola
di diverse discipline



MOBILITA'



ROMANIA
14-18 Novembre 2016



GRECIA
8-12 Maggio 2017



ITALIA
19-23 Marzo 2018



CROAZIA
16-20 Ottobre 2017





ITALIA
Modena 19- 23 Marzo 2018
I.P.S.S.C.A. "Cattaneo-Deledda"



ATTIVITA' PREVISTE



1. Confronto su i dati raccolti attraverso i questionari predisposti in Croazia per il monitoraggio delle lezioni con didattica innovativa
2. Condivisione dell'impatto del progetto sulla propria scuola in un evento pubblico



3. Ultimazione prodotto finale: raccolta e diffusione dei risultati



4. Verifica





LEZIONI CON DIDATTICA INNOVATIVA

a.s.2017/18



Classi **1^L e 1^N**

Materia: **Matematica**

Argomento: *Prodotti notevoli*

Prof.sse Fratta C.- Prezioso

WOW!



Classe **2^N**

Materie: **Chimica e Inglese**

Argomento: *Acidi e basi*

Prof.sse Di Federico L. - Vitolo A.



Classe **1^R**

Materia: **Scienze**

Umane e Psicologia

Argomento: *Le emozioni*

Prof.ssa Marotta S.



Materia: **Scienze Motorie**

Argomento: *Pallavolo*

Prof.ssa Vecchi G.



Classe **2^G**

Materia: **Inglese**

Argomento: *Clothes and fashion*

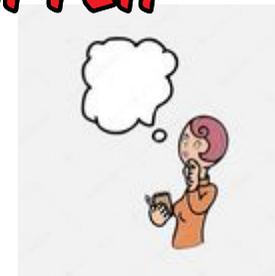
Prof.ssa Gianello S. Vincini R.





STRUTTURA DELLE LEZIONI FLIP

1^ step: Preparazione del materiale multimediale che gli studenti dovranno visionare e studiare a casa o in classe



2^ step: Verifica dell'apprendimento dei contenuti proposti



3^ step: approfondimento dell'argomento in classe a coppie/gruppi



4^ step: Verifica e valutazione degli apprendimenti





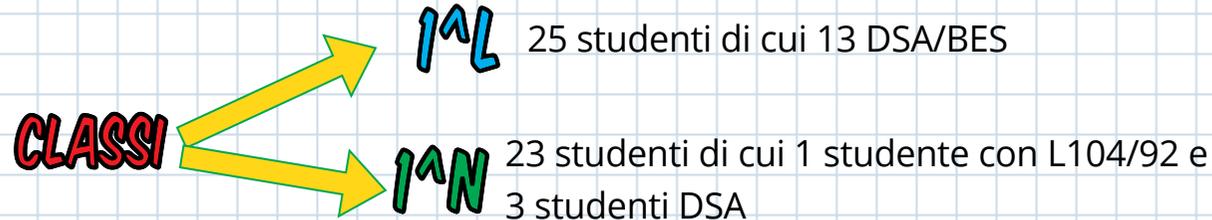
Materia: **Matematica**

Argomento: **Prodotti notevoli**



QUADRATO DI BINOMIO

SOMMA PER DIFFERENZA



ATTIVITA' SVOLTE

1^A STEP: Studio individuale dei video sui prodotti notevoli

<https://www.powtoon.com/online-presentation/cxP9IKHEzjy/the-sum-of-two-terms-times-their-difference/?mode=movie>

<https://www.powtoon.com/online-presentation/eplwb94kGSg/the-square-of-a-binomial/?mode=movie#/>

2^A STEP: Work in pairs a coppie



HI! I'M
CRISTINA!
ENJOY MATH!

3^A STEP: sfida al computer con **Kahoot**

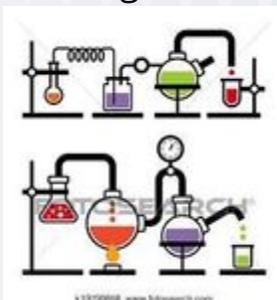
<https://create.kahoot.it/details/prodotti-notevoli/8768de15-37ed-4298-9f8b-ebf573c2d6d1>





Materia: **Chimica&Inglese**

Argomento: **Acidi e Basi**



CLASSE 2^{AN} 23 studenti di cui 2 studenti con L104/92 e 10 studenti DSA/BES

ATTIVITA' SVOLTE

1^{AN} step: Creazione di materiali da condividere con gli studenti prima della lezione:

<https://prezi.com/ocrixbu6zpkk/acids-and-bases-italian/>

2^{AN} step: verifica dell'apprendimento degli studenti attraverso il cooperative learning

3^{AN} step: sviluppare gli argomenti mediante un'attività *peer to peer* e la discussione con la docente

4^{AN} step: valutazione degli studenti con la somministrazione di un test individuale

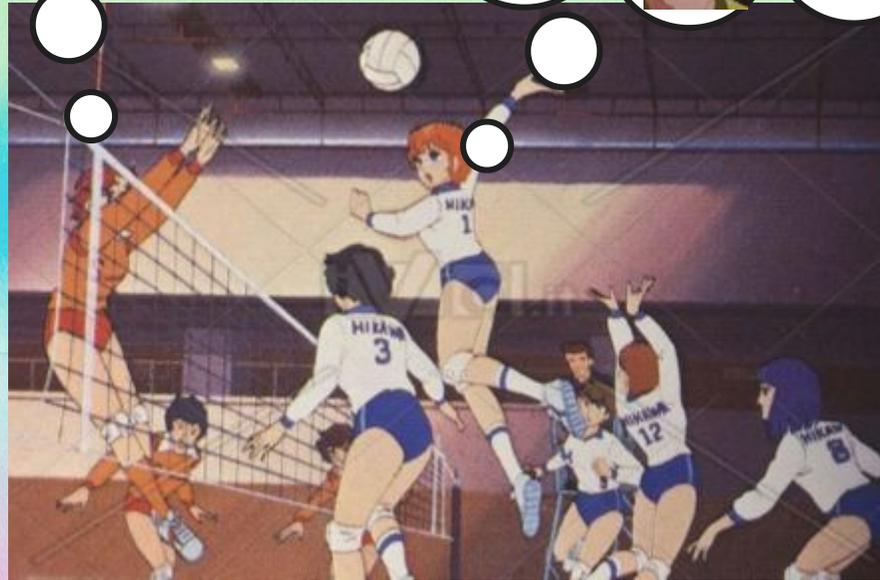


Materia: **Scienze Motorie**
Argomento: **Pallavolo**



MILA, DA
QUI NON
PASSERAI

NON POSSO SBAGLIARE! LA
VECCHI MI RISPEDISCE DA
DAIMON!!!!!!



WORK IN PROGRESS





CLASSE 1^R 24 studenti di cui 1 ragazzo con L104/92 e 5 alunni DSA

ATTIVITA' SVOLTE

1^ step: Creazione di materiali da condividere con gli studenti prima della lezione: video e schede didattiche

<https://www.youtube.com/watch?v=pl1PY1dxdYs>



2^ step: verifica dell'apprendimento degli studenti

3^ step: sviluppare gli argomenti mediante il **cooperative learning**

4^ step: valutazione degli studenti





Materia: **Inglese**
Argomento: **Clothes and fashion**



CLASSE 2[^]G 27 studenti, di cui 2 alunni certificati L.104 e 7 alunni DSA

ATTIVITA' SVOLTE

1[^] STEP: Gli studenti guardano a casa i seguenti video

https://www.youtube.com/watch?v=sjw_lRav6pE (ragazzi)

<https://www.youtube.com/watch?v=jfXUPSAUmPg> (ragazze)

<https://www.youtube.com/watch?v=uNpdQkjHEkc> (scarpe)

2[^] STEP: A scuola si propone una conversazione di classe e gli studenti rispondono ad alcune domande sui video proposti

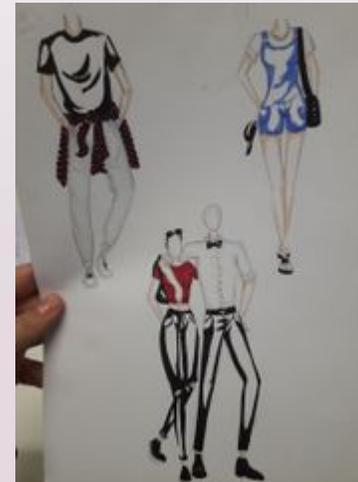
3[^] STEP: COMPRENSIONE attraverso la compilazione di un schema predisposto

4[^] STEP: Sviluppo dell'argomento in classe attraverso il **peer learning project**

5[^] STEP: Verifica finale: creare un video mostrando i propri abiti ideali (speaking)

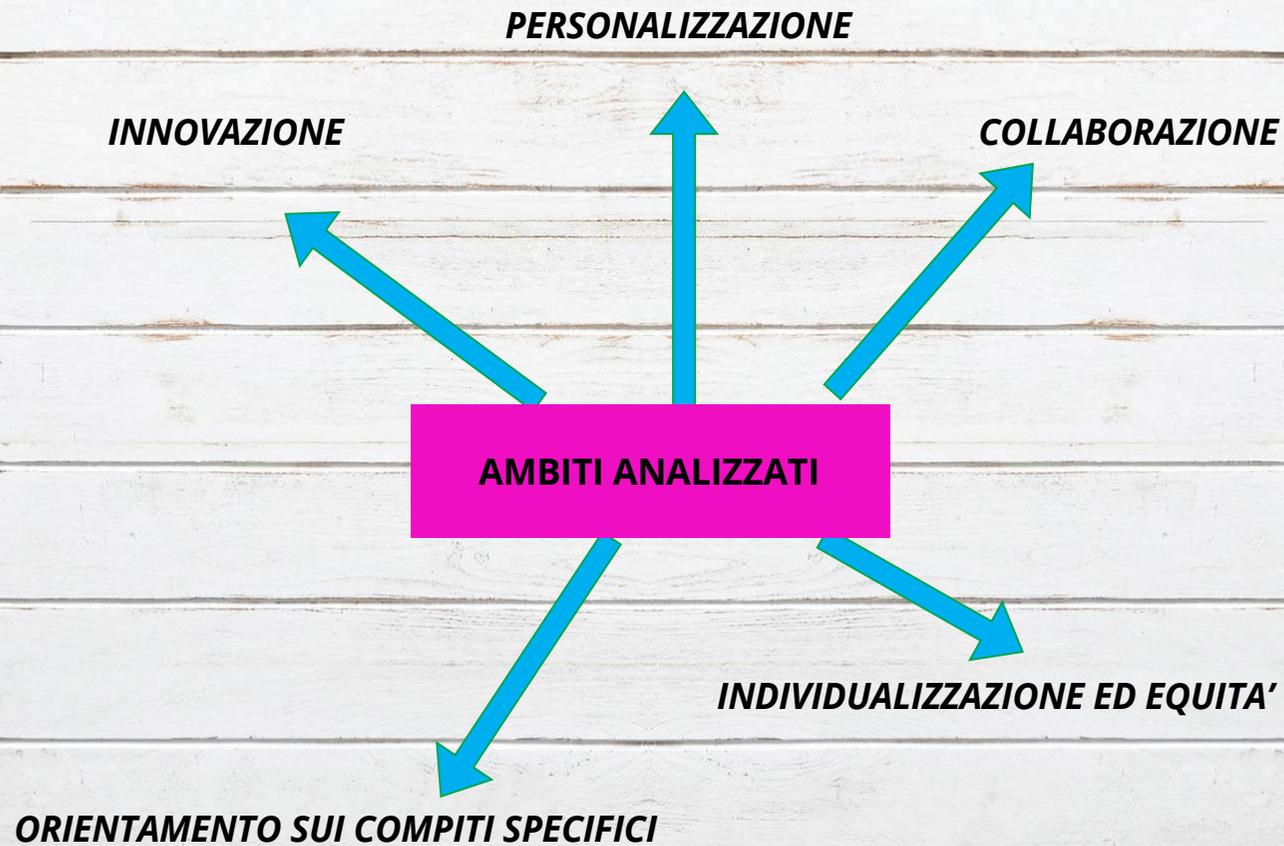


Materia: **Inglese**
Argomento: **Clothes and fashion**





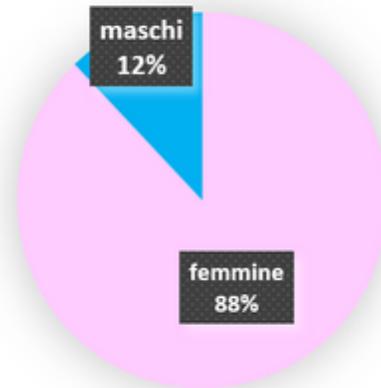
COM'È ANDATA?





I grafici illustrati si riferiscono ai questionari somministrati agli studenti delle classi **1^L, 1^N e 2^N** sia prima che al termine del progetto

Genere degli studenti

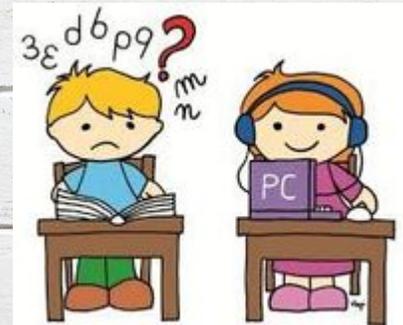
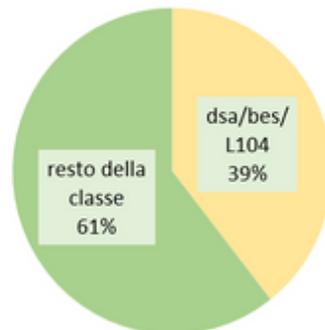


**VINCIAMO NOI!
AVETE POCO DA
ESULTARE!**

12 > 0



TIPOLOGIA ALUNNI



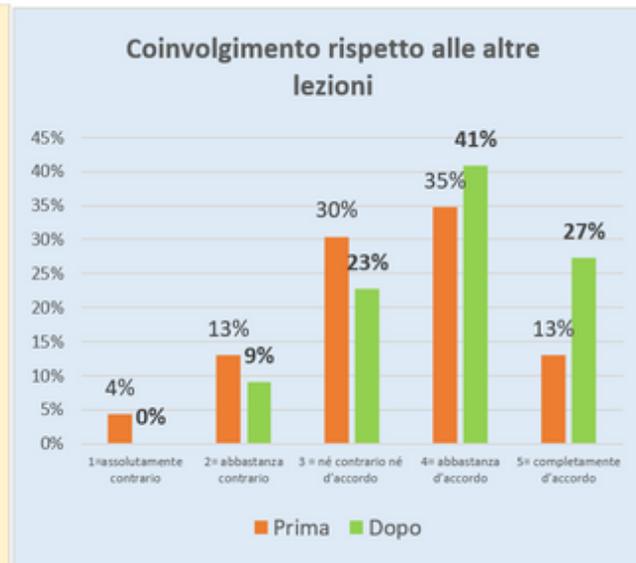
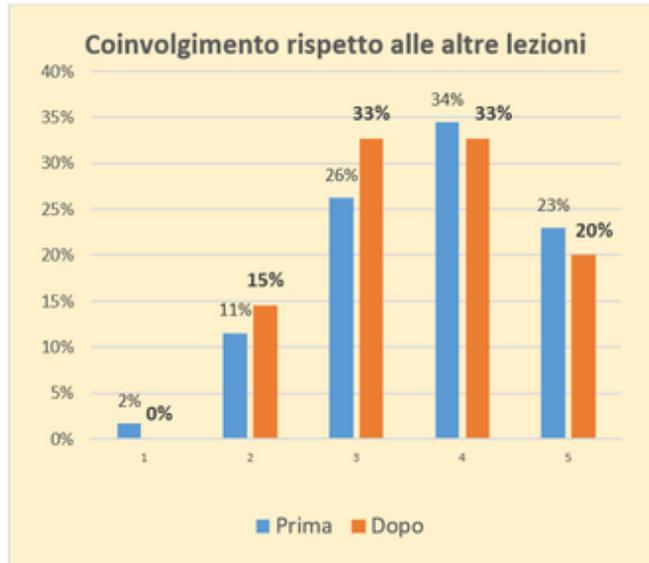


AMBITO PERSONALIZZAZIONE: In che misura l'ambiente educativo stimola gli studenti a partecipare con interesse e piacere al proprio processo di apprendimento



CLASSE

DSA/BES/L104/92



il progetto ha positivamente coinvolto e incrementato la partecipazione degli studenti delle diverse classi. in particolare, i grafici degli studenti con DSA/BES/L104 mostrano una completa partecipazione e un coinvolgimento più che raddoppiato rispetto alle altre lezioni. Va evidenziato che si è ridotta a zero la percentuale di studenti che non si sono lasciati coinvolgere o che non hanno partecipato attivamente alle attività proposte



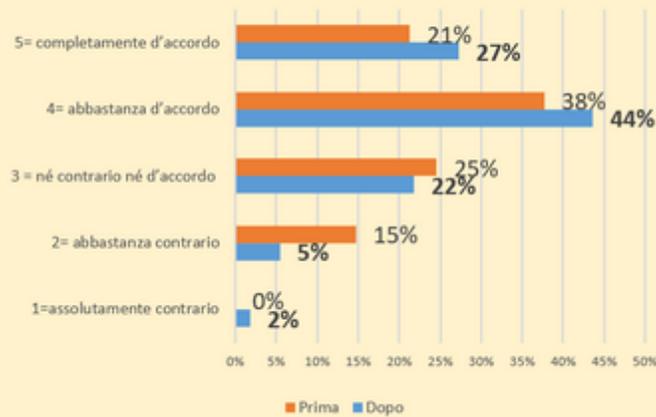
AMBITO PERSONALIZZAZIONE: In che misura l'ambiente educativo stimola gli studenti a partecipare con interesse e piacere al proprio processo di apprendimento



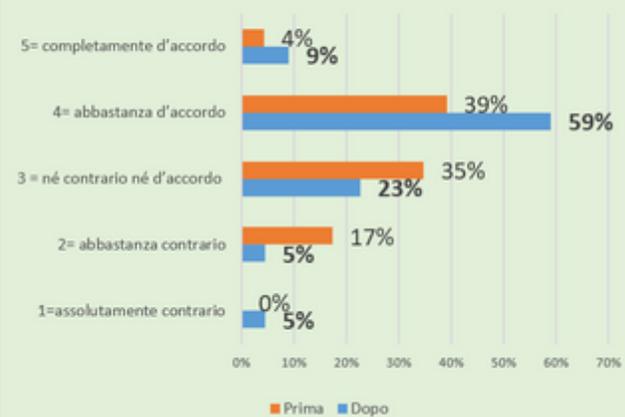
CLASSE

DSA/BES/L104/92

Le attività mi stimolano/hanno stimolato a dare il mio contributo



Le attività mi stimolano/hanno stimolato a dare il mio contributo



I grafici mostrano che tutti gli studenti si sono messi in gioco nelle attività proposte dal progetto





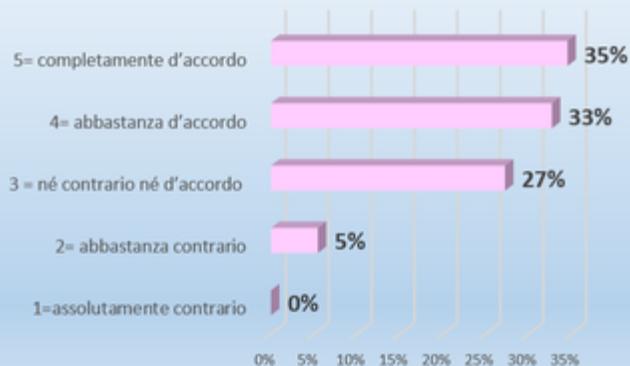
AMBITO PERSONALIZZAZIONE



CLASSE

DSA/BES/L104/92

Sono riuscito a stare al passo
con il ritmo delle attività proposte



Sono riuscito a stare al passo
con il ritmo delle attività proposte



I grafici mostrano che tutti gli studenti sono riusciti a stare al passo con il ritmo delle attività.
In particolare merita nota che la percentuale di ragazzi con DSA/BES/L104 che non è riuscita a stare al passo con il ritmo delle attività proposte è pari a zero

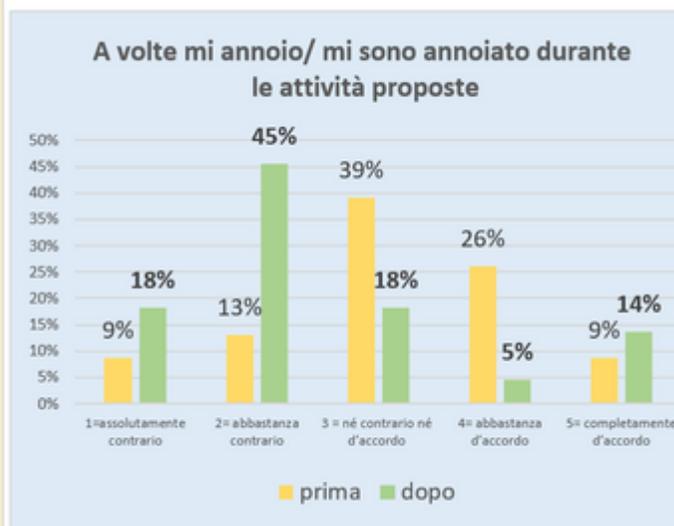
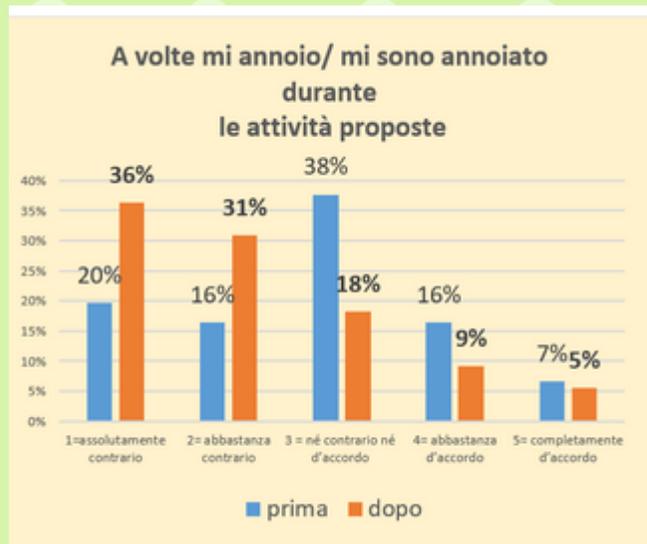


AMBITO PERSONALIZZAZIONE



CLASSE

DSA/BES/L104/92



Le attività del progetto FLIP hanno notevolmente ridotto la noia



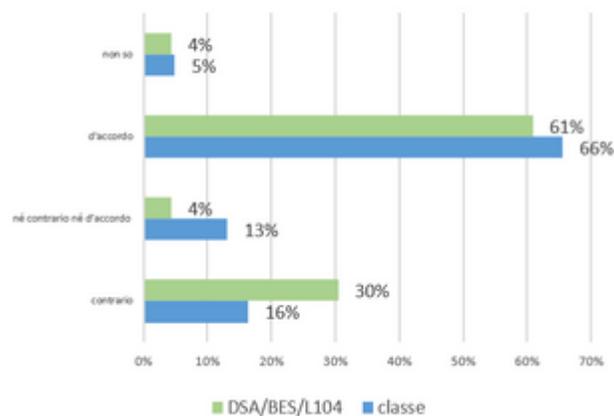


Ambito **INDIVIDUALIZZAZIONE ED EQUITÀ'**: In che misura gli studenti vengono coinvolti in attività adeguate alle loro abilità e competenze specifiche.

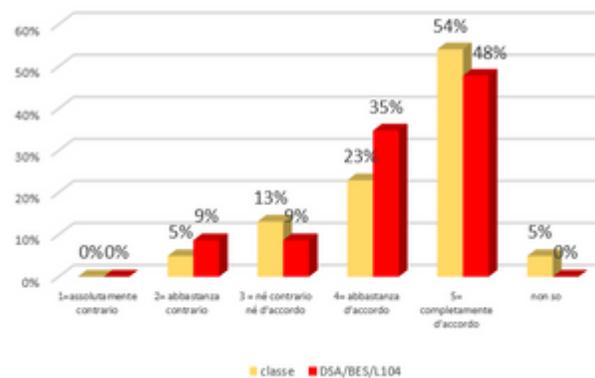


Situazione presentatasi prima delle attività del progetto FLIP

Riesco ad esprimere le mie idee ai miei compagni durante le lezioni



Durante le lezioni ho le stesse opportunità di rispondere alle domande che hanno i miei compagni

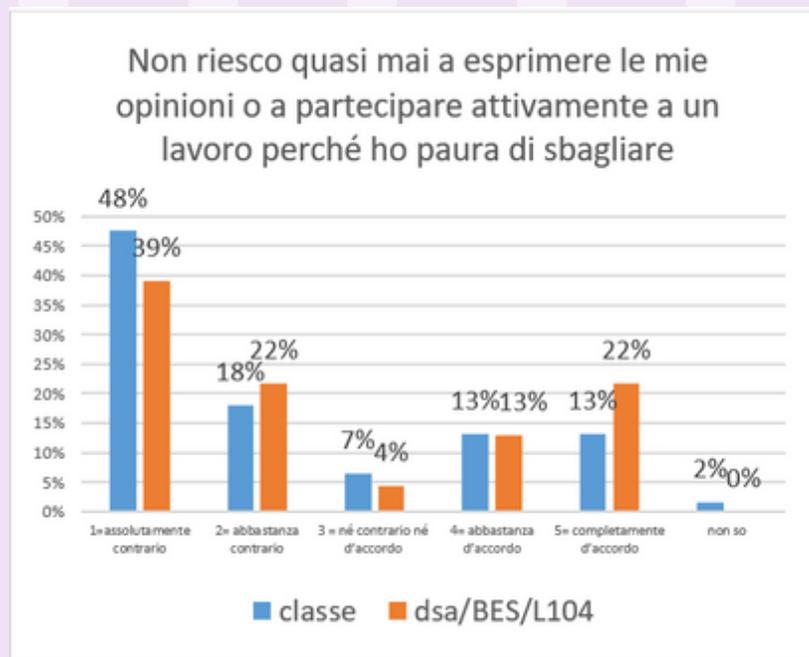


Di solito durante le lezioni, gli insegnanti tengono conto delle differenze che ci sono tra noi studenti





Ambito **INDIVIDUALIZZAZIONE ED EQUITA'**



I grafici illustrati mostrano che i docenti utilizzano una didattica inclusiva, nel rispetto dei tempi degli studenti, soprattutto con DSA/BES/L104. Ciò nonostante, più di un terzo di loro mostra una certa difficoltà ad esprimere le proprie idee ai compagni durante le lezioni spesso per la paura di sbagliare.



Ambito **COLLABORAZIONE**: in che misura gli studenti collaborano tra loro, anziché lavorare individualmente o in attività frontali



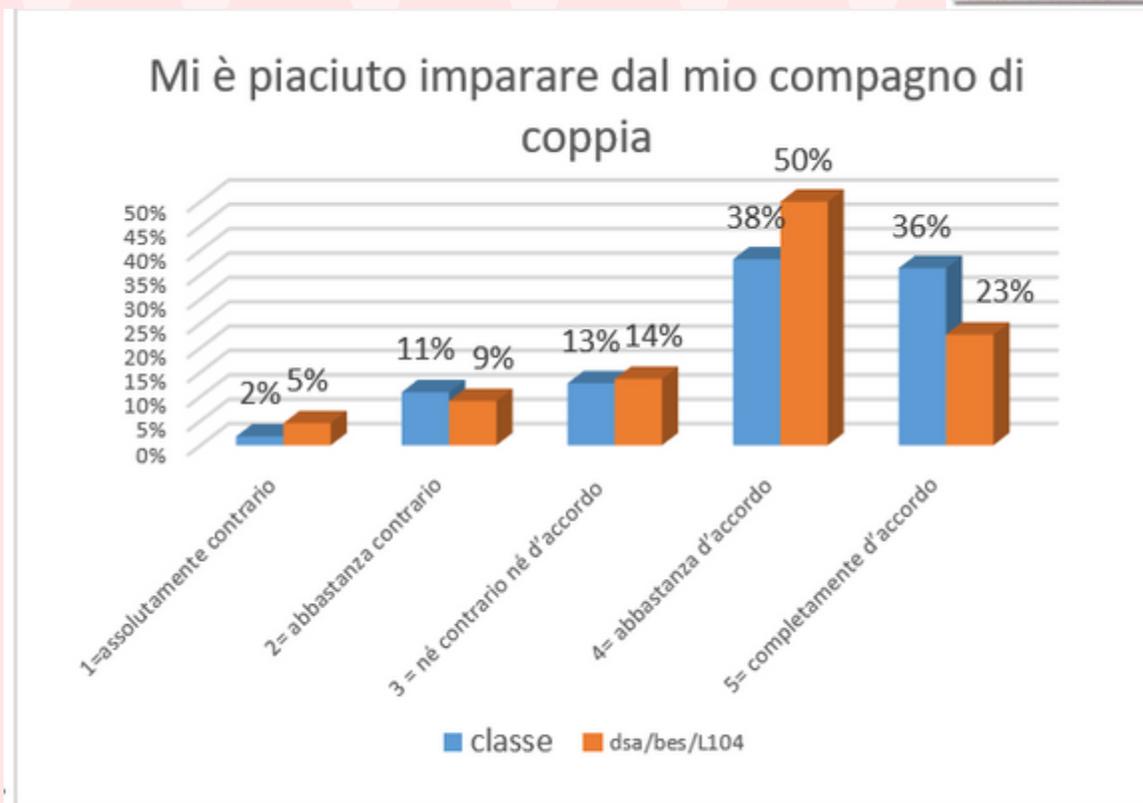
PRIMA

DOPO



È interessante notare che, prima delle attività FLIP, il grafico degli studenti della classe evidenzia un 64% di studenti che si sentono stimolati a collaborare con i compagni, quello degli studenti con DSA/BES/L104 solo il 52%.

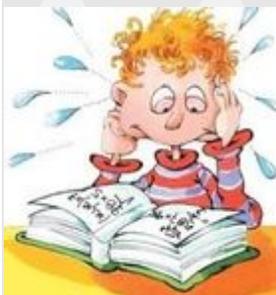
Al termine delle attività del progetto, il dato dei DSA/BES/L104 va al 73%



Le attività del progetto hanno messo a proprio agio i ragazzi con DSA/BES/L104 permettendo al 73% di affermare che durante la attività di coppia si sono sentiti stimolati a collaborare col compagno assegnato ed è piaciuto imparare dal compagno di coppia.



Ambito ORIENTAMENTO SU COMPITI SPECIFICI in
che misura gli studenti orientano la propria attenzione
al proprio processo di apprendimento

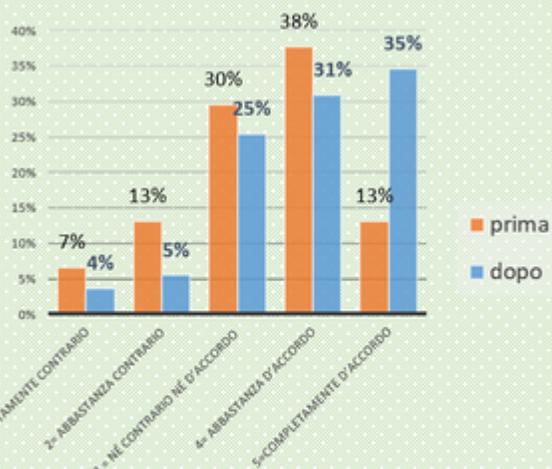


Facilità nell'esecuzione dei compiti assegnati per casa

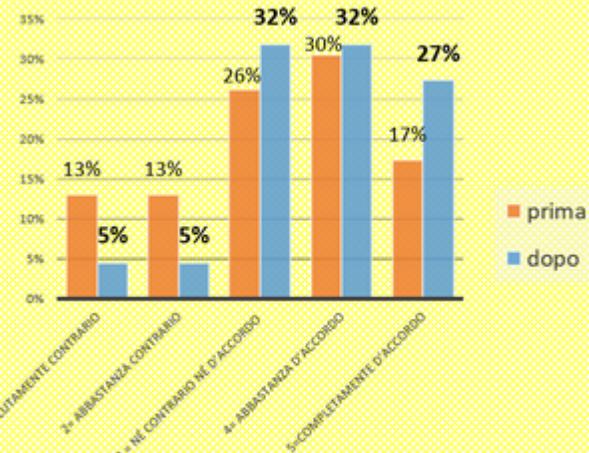
CLASSE

DSA/BES/L104/92

Riesco a svolgere bene gli esercizi sia a lezione che nel lavoro a casa



Riesco a svolgere bene gli esercizi sia a lezione che nel lavoro a casa



I grafici sopra illustrati mostrano come le attività del progetto abbiano enormemente favorito la facilità di apprendimento dei contenuti proposti e l'esecuzione dei relativi esercizi sia a scuola che nel lavoro a casa.

Da notare, in particolare, il grafico degli studenti con DSA/BES/L104 che, prima del progetto mostravano difficoltà pari al 26% complessivo, che si riduce al 10% dopo l'attività del progetto FLIP.



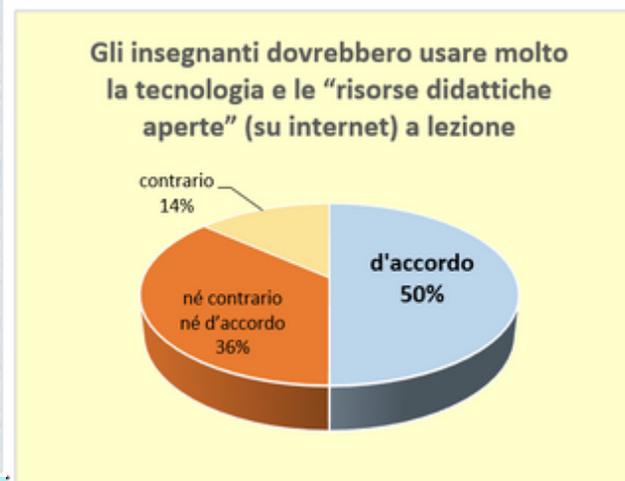
Ambito INNOVAZIONE: In che misura il processo di apprendimento include lo sviluppo di attività trasversali attraverso strategie quali: la collaborazione, il problem solving, l'indagine e la ricerca, le attività di pensiero creativo, le tecnologie, le risorse didattiche in rete e i giochi didattici



Utilizzo giochi didattici e tecnologia

CLASSE

DSA/BES/L104/92



I grafici sopra illustrati rappresentano quanto affermato dai ragazzi al termine delle attività del progetto FLIP in cui hanno sperimentato sia i giochi didattici che le risorse didattiche aperte.



Ambito INNOVAZIONE



Concretezza e interesse delle attività proposte

Al termine del progetto

CLASSE

DSA/BES/L104/92

Le attività proposte sono state interessanti e mi hanno stimolato a imparare di più sugli argomenti proposti, perché concreti e divertenti



Le attività proposte sono state interessanti e mi hanno stimolato a imparare di più sugli argomenti proposti, perché concreti e divertenti



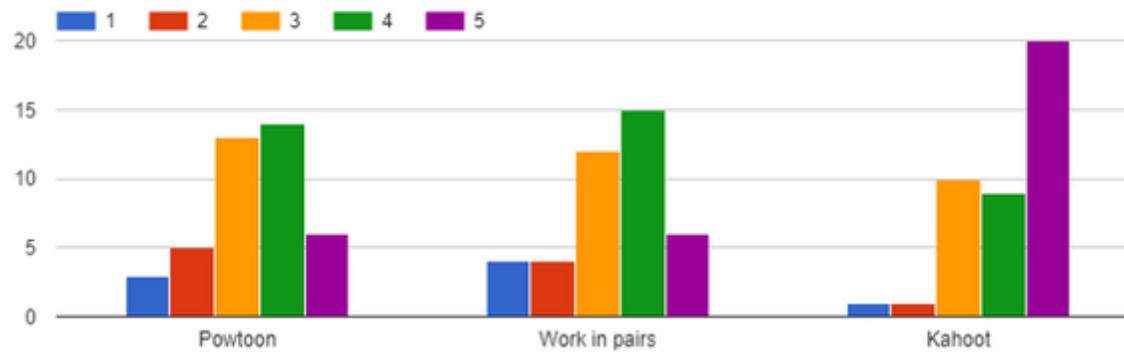
E' interessante notare che, mentre prima del progetto percezione sulla concretezza dei compiti a casa si attestava al 26%, al termine delle attività proposte dal FLIP tale percezione è notevolmente aumentata rendendo di conseguenza piacevole lo svolgimento dei compiti a casa.



Ambito INNOVAZIONE



In che misura ti sono piaciute le attività proposte



HO PERSO LA SFIDA...
MA GLI STUDENTI
NON SONO
ABITUATI A
STUDIARE CON ME

OTTIMO RISULTATO!

SONO IL PIÙ
FORTE!



Kahoot!





THANKS TO...



Erasmus+

TEACHERS & STUDENTS





Erasmus+

THANKS TO...

TEACHERS & STUDENTS





Erasmus+

THE END