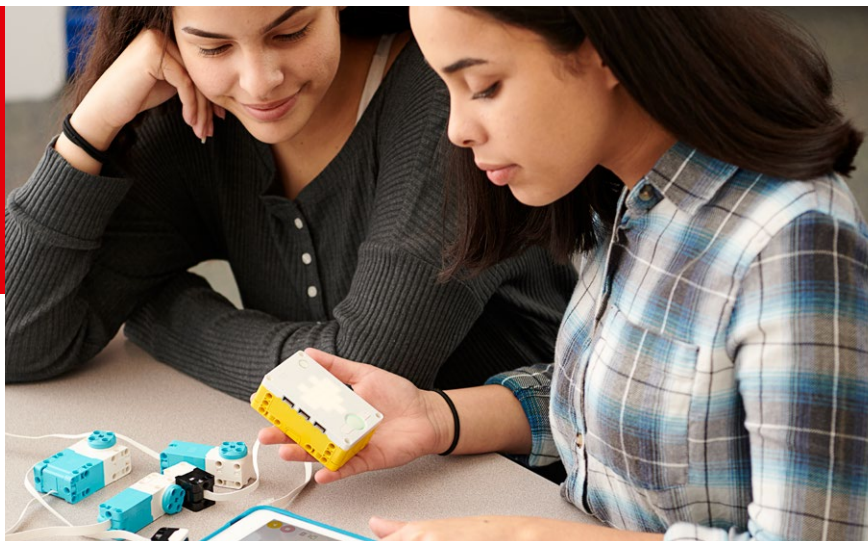


5
IDEE...

...ed esempi di apprendimento misto mediante l'uso del modello 5E



Che cos'è l'"apprendimento misto"?

L'apprendimento misto combina l'istruzione in presenza con l'apprendimento asincrono che ha luogo al di fuori della classe prima e dopo le sessioni svolte di persona. Questo modello didattico offre flessibilità nell'esecuzione delle lezioni con istruzioni e tempi differenziati. Promuove l'equità dell'accesso mantenendo in presenza la parte pratica di ogni lezione.

Apprendimento misto e modello 5E

Il modello didattico 5E (*Engage, Explore, Explain, Elaborate, Evaluate*; Coinvolgimento, Esplorazione, Spiegazione, Elaborazione e Valutazione) si presta all'attuazione in un ambiente di apprendimento misto perché alcune fasi del modello funzionano meglio in presenza, mentre altre possono essere facilmente eseguite in modo asincrono. I piani di lezione LEGO® seguono il modello 5E, rendendo semplice la transizione a un format di apprendimento misto. Segui questi suggerimenti per preparare qualsiasi lezione LEGO Education per una situazione di apprendimento misto.

FASE DI
APPRENDIMENTO



IDEE PER LA LEZIONE



ESEMPI

1

Engage **(Coinvolgimento):** **Asincrono**

Stuzzica la curiosità degli studenti per il progetto e sfrutta le loro conoscenze e concetti precedenti.

Con le lezioni in-app e online di LEGO Education, gli studenti possono ottenere un vantaggio a casa.

- Prepara i tuoi studenti a collaborare e costruire con fiducia nella tua classe, sfruttando al meglio il tempo di persona insieme.
- Usa il contenuto di "Avvia una discussione" nel piano di lezione LEGO Education per suscitare l'interesse degli studenti e sfruttare le loro conoscenze esistenti.

- Chiedi agli studenti di rispondere alle richieste nei forum di discussione online, nei blog o nei diari personali o tramite messaggi diretti.
- Offri agli studenti opzioni di apprendimento a casa (ad esempio, guardare un video, ascoltare una lezione registrata, leggere un articolo o partecipare a una dimostrazione interattiva online).
- Chiedi agli studenti di visualizzare in anteprima i suggerimenti per la creazione e la codifica della lezione per risparmiare tempo in seguito. Se stanno scrivendo il proprio codice, fai in modo che completino la prima bozza prima di incontrarli faccia a faccia.
- Gestisci un sistema di archiviazione dei file in cui gli studenti possono caricare facilmente il codice scritto a casa da usare sui computer della scuola all'interno della tua classe.
- Incoraggia gli studenti a trovare più soluzioni creative per la sfida di progettazione. Ricorda loro che nei progetti STEAM possono trovare vari design di successo.

FASE DI
APPRENDIMENTO

IDEE PER LA LEZIONE



ESEMPI

2

Explore (Esplorazione): In presenza

Invita gli studenti a lavorare con un partner o in piccoli gruppi. Gli studenti compilano, scrivono e testano il codice all'interno della classe.

Gli educatori desiderano sempre avere più tempo per lavorare con gli studenti.

- Ottimizza il tempo di presenza in classe per gli studenti in modo che creino, collaborino, risolvano i problemi e sperimentino mentre costruiscono e iterano sui progetti.

- Concentrati sulla risoluzione dei problemi pratici e sull'analisi progettuale: cosa funziona, cosa non funziona e cosa potrebbe essere modificato per farlo funzionare meglio?
- Chiedi agli studenti di utilizzare foto e video per acquisire le esplorazioni fatte di persona da utilizzare successivamente nella documentazione e nella presentazione dei progetti.

3

Explain (Spiegazione): In presenza

Fai in modo che gli studenti dimostrino la loro attuale comprensione dei concetti nell'immediato mentre fornisci un riscontro incoraggiando la collaborazione e la risoluzione dei problemi.

- Sfrutta le discussioni di gruppo e le dimostrazioni pratiche per dare ai tuoi studenti l'opportunità di mostrare le proprie conoscenze attuali e chiedere chiarimenti.
- Cerca modi per stimolare la riflessione e alimentare il pensiero critico.
- Suscita e rispondi alle domande.

- Verifica la comprensione degli studenti facendo in modo che ogni gruppo dimostri e spieghi come funziona il proprio dispositivo.
- Rispondi alle domande degli studenti e chiarisci direttamente i fraintendimenti per sviluppare una comprensione più approfondita del concetto nell'immediato.
- Crea un piano per promuovere il riscontro dei compagni.
- Modella e invita gli studenti a dimostrare le loro tecniche di codifica e di costruzione migliori per aiutare gli alunni che hanno difficoltà.
- Chiedi agli studenti di modificare i loro progetti ed esplorare le varianti che possono risolvere la sfida in modi unici e inaspettati (questo è un preludio alla fase di *elaborazione* del modello 5E).



FASE DI APPRENDIMENTO	 IDEE PER LA LEZIONE	 ESEMPI
<p>4</p> <p>Elaborate (Elaborazione): Asincrono</p> <p>Sfida e approfondisci l'apprendimento degli studenti attraverso nuove esperienze.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dopo che gli studenti hanno completato i progetti in un ambiente di classe, chiedi loro di dedicare del tempo a casa per riflettere sul lavoro svolto e sintetizzarlo in una presentazione coerente. • Proponi nuove idee o passi per gli studenti per aiutarli ad andare oltre il progetto di base ed esplorare creativamente nuove idee 	<ul style="list-style-type: none"> • Incoraggia gli studenti a utilizzare diversi strumenti online per collaborare in remoto a una presentazione di progetto condivisa e mostrare le loro conoscenze. • Offri agli studenti opzioni che consentano loro di mettere in mostra i loro punti di forza accademici e dimostrare la padronanza dei contenuti (ad esempio, inviare un compito scritto, registrare una relazione verbale, disegnare un fumetto esplicativo, fare un video in stop-motion). • Sprona gli studenti ad andare oltre il progetto di base e immaginare/esplorare possibilità di progettazione avanzate e modifiche ai programmi. • Prendi in considerazione l'utilizzo del contenuto di "Estensioni" nei piani di lezione online LEGO® Education per incorporare il lavoro accademico interdisciplinare e approfondire argomenti specifici.
<p>5</p> <p>Evaluate (Valutazione): Asincrono</p> <p>Valuta la comprensione e il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento degli studenti e fornisci un riscontro sul lavoro svolto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Agevola l'esposizione del lavoro degli studenti. • Incoraggia le critiche costruttive dei coetanei. • Semplifica il processo di valutazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Concentrati sulle pratiche di valutazione formativa che si sviluppano nel corso di un progetto, anziché basarti su una valutazione sommativa finale. • Ospita una galleria online o una presentazione in cui gli studenti possono caricare le loro presentazioni finali e partecipare a una visita virtuale. Assicurati di monitorare e moderare i commenti. • Consiglia gli studenti su come dare e ricevere riscontri positivi dei compagni in modo diretto, utile e rispettoso. • Suggestisci agli studenti di completare un'autovalutazione per rafforzare la propria attività e indipendenza. • Dai un'occhiata alle "Opportunità di valutazione" nei piani di lezione online di LEGO Education per indicazioni sullo sviluppo di strumenti di valutazione e rubriche.

