

# Progetto Umanet Expo: la metafora del campionato per la produzione di quiz in una flipped classroom

**Mauro Spinarelli**

IIS Alessandrini di Vittuone

[mauro.spinarelli@gmail.com](mailto:mauro.spinarelli@gmail.com)

*Se ognuno di noi fa la sua parte, insieme potremo ottenere ciò che è necessario.*

*Potremo avere un impatto su coloro che decidono la politica e il destino della società, e motivarli affinché attuino i cambiamenti necessari.*  
*Dal libro "Tu puoi cambiare il mondo". E. Laszlo*

## **Il Ramo Quiz, Nodi e Metafore (Parte 1: Quiz)**

Partiamo parlando dell'attività di una community e di una piattaforma di e-learning ([www.umanetexpo.net](http://www.umanetexpo.net)) contenente diversi strumenti digitali per rappresentare il tema di Expo2015. Arriveremo ad astrarre dal contesto particolare e generalizzare un metodologia applicabile in ogni ambito formativo.



**Nutrire l'UOMO per Nutrire il Pianeta  
Cons@pevolezza = Energia per la Vita**

---

Figura 1 – Il progetto.

Questo articolo ne integra e sviluppa [uno precedente](#) apparso su questa stessa rivista e relativo al ramo dello sviluppo di App per Expo. Qui ci soffermiamo su alcuni aspetti della metodologia *blended learning* che stiamo utilizzando nello sviluppo del tema "Nutrire il Pianeta. Energia per la Vita". Il nostro tema derivato è "Nutrire l'Uomo per Nutrire il Pianeta. Cons@pevolezza = Energia per la Vita". Il cambiamento diventa possibile solo quando il numero di persone consapevoli delle criticità cui il mondo sta andando incontro raggiunge una massa critica. Il nostro intento è raccogliere l'eredità culturale di Expo2015 e sensibilizzare quante più persone possibili, sia dentro sia fuori la scuola. Stiamo sviluppando un corso online sui temi legati a cibo (per il corpo e per la mente), salute e sostenibilità, un MOOC in evoluzione con il contributo degli utenti *prosumer* (producer + consumer). Nella nostra visione gli utenti della "Community Umanet Web" sono al tempo stesso produttori e utilizzatori di semi di consapevolezza digitale.

Quest'articolo, relativo allo sviluppo del ramo "Quiz, Nodi e Metafore interattive", illustra il concetto di cons@pevolezza a km0, cioè l'annullamento della distanza tra produttore e consumatore. Concetto da valorizzare sia per quanto riguarda il cibo per il corpo che per quello per la mente. Siamo quello che mangiamo ma anche quello che pensiamo e agiamo.

Nel proseguimento dell'articolo, a un certo punto, astrarremo dai contenuti particolari legati al tema per concentrarci sul flusso operativo generale reso possibile dalla piattaforma e al capovolgimento della classe.

Grazie alla *flipped classroom*, che ci ha permesso di spostare nel tempo passato a casa lo svolgimento di parte del programma didattico, il tempo trascorso in classe con gli studenti è stato impiegato per riflettere sul concetto di equilibrio e sostenibilità. Ci siamo chiesti in che tipo di mondo si avventureranno un domani, dopo il diploma o dopo la laurea? Le risposte trovate ci parlano di un mondo in crisi su diverse scale. C'è la crisi dell'economia ma anche quella delle relazioni umane. In tutti i casi per affrontare una crisi, e trasformarla in opportunità, è necessaria prima una fase di comprensione.

*"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)*

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.

La piattaforma della *community* permette questo tipo di allenamento. I Quiz, i Nodi e le Metafore interattive sono *pattern per la creazione guidata di reti di domande e risposte*, in quest'articolo ci occupiamo solo di Quiz.

Solitamente il concetto di quiz *online* è inteso dai docenti come un cerchio diviso in due semicerchi, dove al docente spetta la funzione di creare le domande e agli studenti quella di rispondere. Nel nostro caso il "cerchio" rimane unito poiché entrambe le funzioni (?)(!) fanno riferimento agli studenti.

Questa innovazione da un lato coinvolge e responsabilizza di più gli studenti e dall'altro ridefinisce ed alleggerisce il ruolo del docente. Prendendo in prestito dall'ingegneria informatica i termini architettura di calcolo sequenziale e parallela, sappiamo che la seconda è generalmente più produttiva della prima. Questo vuol dire che una classe mediamente numerosa può produrre molto più velocemente di quanto possa fare il

singolo docente.

*"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 spazi sociali di Internet."*

*[La società a costo marginale zero: ml'internet delle cose, l'ascesa del commons collaborativo e l'eclissi del capitalismo]  
Jeremy Rifkin*

A questo punto al docente spetta la funzione di stabilire le regole del gioco e del controllo qualità dei contenuti prodotti che, in una fase successiva, saranno 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 otterranno il punto classifica e 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 del nostro progetto e della figura dell'**Elexpo**. *Gli Eletti di Expo sono persone consapevoli, equilibrate e sostenibili, per sé per gli altri e per il pianeta.* Dopo la fase di controllo qualità, che può essere svolta dal docente, o delegata alla *community*, la piattaforma per ogni verifica preleva un sottinsieme sempre diverso delle domande create dagli studenti e con esse predispone le varie tipologie di quiz. La correzione automatica permette di ottenere in tempo reale il risultato della fase *consumer*. Il punteggio così ottenuto si va a sommare a quello ottenuto nella fase *producer*. Questo cerchio che si apre e si richiude sul soggetto in formazione è una delle sfumature del concetto di consapevolezza a km0.

☰ 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

Figura 2 – Prospettiva del producer.

☰ 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

Figura 3 – Prospettiva del consumer.

## La classe si classifica

La piattaforma implementa una struttura premiante (e valutante) in forma di classifica in cui si sommano i punti di tutti i tipi di attività svolte *online*, in classe ed a casa. 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.

Naturalmente il campionato può svolgersi in qualsiasi materia poiché l'ambiente è configurabile e i contenuti personalizzabili.

Periodo

Dal Inizio a/s al 20/05/2015 Invia  Includi PS

Punteggi attività

25 entries per page Search: Search here...

N.	Cognome Nome	TOT	PD	PN	PF	PM	PC	PS	PL	VV	%
1	Manuel	229	16	0	181	0	30	2	0	9	100
2	Davide	225	17	0	179	0	29	0	0	8,8	98
3	Mattia	218	14	0	171	0	31	2	0	8,5	95

Figura 4 – La zona scudetto”

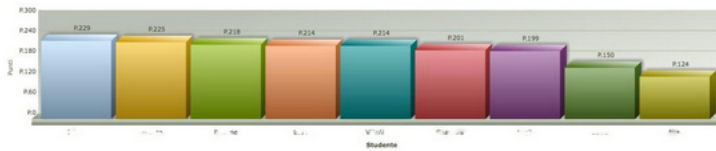


Figura 5 – Osservare la propria statura.

Il punteggio totale che determina la posizione in classifica nei diversi periodi dell'a.s. è composto da sette punteggi parziali ottenuti nella creazione di:

- **PD**: Domande per i Quiz.
- **PN**: Nodi per sintetizzare i contenuti.
- **PF**: Frasi partendo da domande poste dal docente.
- **PM**: Metafore per lo sviluppo delle competenze trasversali.
- **PC**: Crediti delle verifiche e di altre attività parallele.
- **PS**: Punti Social che quantificano l'attività nel forum e nella chat.
- **PL**: Punti Laboratorio che quantificano i lavori consegnati.

Le ultime due colonne rappresentano rispettivamente il voto virtuale (**VV**), che risponde alla domanda: "se ci fermassimo qui, come mi valuterà il prof.?", e un indicatore (%), "in che percentuale ho svolto le attività

assegnate?”. Queste due grandezze supportano il docente nella delicata fase della valutazione e anche lo studente nell’autovalutazione in itinere.

## La valutazione: le due funzioni essenziali

*“Il tradizionale voto di profitto integra ed appiattisce una varietà di componenti spesso marginalizzate che il gioco della classifica riporta al centro. Una valutazione che non riguarda solo il vero e proprio apprendimento (PD, PN, PF, PC) ma anche altre dimensioni relazionali (PM, PS) legate alla riflessione sulla sostenibilità dei propri comportamenti. Questa suddivisione tra valutazione sommativa e formativa è per far comprendere allo studente che anche i processi che avvengono in queste dimensioni, a scuola come nella vita, sono soggetti al ‘giudizio dell’altro’ e che quindi bisogna imparare ad autoregolarli”.*

*Umanet Evolution: Una piattaforma per far volare gli studenti.  
cit. dagli Atti di Didamatica 2012 (Augusto Tarantini, Mauro Spinarelli)*

La classifica quindi è come uno specchio a sostegno della capacità di autovalutazione e autoregolazione dello studente. Un riferimento sicuro cui guardare per capire il proprio andamento, come un tachimetro per il controllo della velocità che suggerisce di accelerare, nel caso ci si accorga di procedere troppo lentamente, o anche di rallentare, se si sta correndo troppo lasciando indietro e penalizzando gli altri. Anche in questo caso è implicito il messaggio per l’Elexpo relativo all’equilibrarsi per ridurre gli eccessi, né troppo né troppo poco. Nulla in eccesso.

La reazione degli studenti? senza dubbio positiva: si lasciano facilmente coinvolgere dalla metafora del “**campionato**”. Alcuni già dalla prima “partita” (attività da svolgere) capiscono il funzionamento e si interessano circa le prossime “partite da giocare” per ricevere i punti. Altri, più lenti, se ricevono qualche voto negativo, capiscono che il gioco non è solo un gioco.

*“Non è un gioco perché ne va dei nostri voti!!! ma è un buon metodo per invogliare gli studenti a migliorarsi per raggiungere un miglior posto in classifica e successivamente un buon voto ... ma ribadisco ... non è un gioco!!!!”*

*“Trovo il modo di lavorare innovativo e stimolante, soprattutto gra-*

*zie alla classifica, perché si sa, arrivare ultimi o tra gli ultimi non piace a nessuno."*

*"Credo che sia un modo semplice, evoluto e corretto di applicare l'apprendimento scolastico, che a volte potrebbe risultare alquanto noioso, all'aspetto umano della faccenda, inteso nel senso di andare oltre il semplice argomento scolastico. Quindi, così facendo, si affronta una lezione, ma anche un compito, in maniera serena e senza noia."*  
*Gli studenti della community*

Gli esiti finali di quest'approccio mostrano che all'interno di un quadrimestre il doppio canale di valutazione accompagna gli studenti ad una valutazione positiva allo scrutinio. Gli studenti con maggiori difficoltà con i contenuti disciplinari possono recuperare punti nelle parallele attività formative.

L'ideale sarebbe un volo sorretto da entrambe le ali. Però se la valutazione **sommativa** è debole, lo studente può sostenere il suo "volo nel campionato della disciplina" con l'altra ala, quella **formativa**. Alla "resa dei conti" degli scrutini quasi tutti riescono a volare sopra lo steccato sotto il quale c'è il debito da recuperare.

In questo percorso didattico si è realizzata una didattica che crede nell'apprendimento attraverso il fare, ma anche attraverso il pensiero, la riflessione e il confronto, e soprattutto una didattica in cui le motivazioni, gli interessi e le passioni sono il motore trainante: *learning by doing, by thinking and by loving*.