



Capovolgere l'educazione finanziaria

Una sperimentazione di
flipped classroom



Il contesto

- classe 4[^] liceo linguistico
- impegno poco costante
- clima sereno e disponibile
- competenze matematiche medio-basse
- esperienze pregresse di insegnamento in modalità flipped

Obiettivi

In ordine alle competenze chiave ([Raccomandazioni del Consiglio UE 22.05.18](#)):

- competenza digitale: comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione
- competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: promuovere la conoscenza delle proprie strategie di apprendimento preferite e dei modi per cercare le occasioni di istruzione
- competenza imprenditoriale: capacità di assumere decisioni finanziarie relative a costi e valori

Obiettivi specifici

In ordine ai risultati di apprendimento per i percorsi liceali ([Indicazioni nazionali](#))

- **(area metodologica)** Aver acquisito un metodo di studio autonomo e flessibile, che consenta di condurre ricerche e approfondimenti personali e di continuare in modo efficace i successivi studi superiori, (...), e di potersi aggiornare lungo l'intero arco della propria vita
- **(area logico-argomentativa)** Essere in grado di leggere e interpretare criticamente i contenuti delle diverse forme di comunicazione
- **(area linguistica e comunicativa)** Saper utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione per studiare, fare ricerca, comunicare
- **(area scientifica, matematica e tecnologica)** Comprendere il linguaggio formale specifico della matematica, conoscere i contenuti fondamentali delle teorie che sono alla base della descrizione matematica della realtà. Essere in grado di utilizzare criticamente strumenti informatici e telematici nelle attività di studio e di approfondimento.

Obiettivi specifici

In ordine all'insegnamento della matematica ([Indicazioni nazionali](#)):

- le funzioni elementari dell'analisi
- costruzione e analisi di semplici modelli matematici di classi di fenomeni
- descrizione e soluzione di problemi applicativi lineari
- costruzione di semplici modelli di crescita o decrescita esponenziale
- applicazione a casi "semplici e significativi" delle abilità acquisite nella risoluzione di equazioni

Metodi e strumenti

- didattica capovolta
- gamification

- materiali proposti in un documento Google e condivisi attraverso il registro elettronico

Il percorso proposto

- il materiale di supporto
- il questionario introduttivo -> i risultati
- il materiale condiviso
- il quiz
-> i risultati
- la verifica ->
gli esiti
- la restituzione a fine anno scolastico