

Lo studente **fuori e dentro** alla scuola

- multi-tasking
- multi-spazio
- granularità e frammentazione del tempo
- simultaneità
- apprendimento non lineare
- "screen-agers" si connettono alla rete
- mono-tasking
- uno spazio alla volta
- il tempo è sequenziale
- un compito alla volta
- apprendimento lineare, sequenziale
- la classe è *tipicamente un luogo non connesso*

Protagonista attivo

Soggetto passivo

Domande frequenti

- Posso avere le diapositive?
- Ho perso la lezione: dove trovo gli appunti?
- E gli appunti prima della lezione per capire su cosa verterà la lezione?
- Sto perdendo tempo: il docente non aggiunge nulla a ciò che c'è scritto sul libro.
- Ma non ci può dire esattamente quello che dobbiamo fare?

Le origini della Flipped Classroom

- ➡ **2007** i docenti J. Bergmann e A. Sams (USA) scoprono un sw per registrare le PPT e caricano le **presentazioni per gli studenti assenti**
- ➡ La loro attività **si diffonde** e viene utilizzata da molti altri docenti
- ➡ Utilizzo di **video online e podcast per insegnare agli studenti fuori dall'aula e riservando il tempo in classe al lavoro collaborativo** e agli esercizi sui concetti appresi.

La Flipped Classroom è...

- Una classe che valorizza il tempo
- Un ambiente molto coinvolgente dove lo studente si assume la responsabilità del suo apprendimento
- Un misto tra un apprendimento diretto e **costruttivista**
- Un modo per fare gruppo e lavorare in gruppo
- Un luogo dove lavorare realmente per competenze e non per trasferimento di conoscenze

Il docente nella Flipped Classroom

L'insegnante diviene la **GUIDA** per comprendere piuttosto che **DISPENSATORE** di fatti.

L'insegnante non sta in cattedra, ma gira tra i gruppi monitorando le attività e regolando l'interazione tra gli studenti.

L'insegnante assume il ruolo di **REGISTA** della classe, più vicino alla figura del **COACH** o del **TUTOR** che a quella del docente tradizionale, **GUIDANDO** l'allievo nell'elaborazione **ATTIVA** e nello sviluppo di compiti complessi

Lo studente nella Flipped Classroom

Gli studenti diventano **DISCENTI ATTIVI** mettendo in atto strategie che da soli, **non avrebbero** avuto modo di emergere.

A scuola sono incoraggiati a concentrarsi sulla **sperimentazione diretta**, ad **apprendere criticamente** e a collegare concetti astratti attraverso l'**esperienza concreta**.

Cambia il valore del tempo scuola: le ore trascorse con il docente e i compagni diventano lo **stimolo** per le relazioni cooperative.

In sintesi



Diffusione delle informazioni

Fase di esposizione

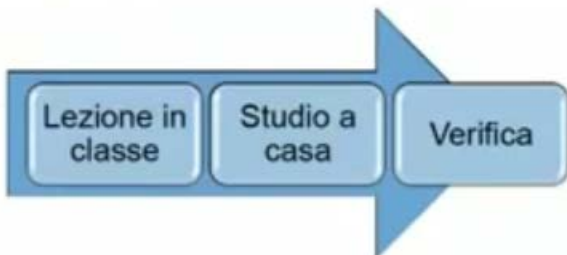


Assimilazione dei contenuti

Fase di riflessione/elaborazione

In sintesi

Al modello tradizionale:



Si sostituisce lo schema:



Nel modello Flipped si «sposta» il momento di acquisizione dei contenuti didattici

Il docente a casa

Prepara e/o cerca i video

Progetta attività didattiche

Prepara e/o trova altro materiale
(slide, mappe, esercizi, ecc.)

Organizza le attività che gli studenti
svolgeranno in classe
(esercitazioni, ricerche, discussioni)



Lo studente a scuola

Ha già in mente cosa si farà

Costruisce il suo apprendimento

Pone domande e riceve
chiarimenti sui dubbi emersi a casa

Studia, discute e si confronta con i compagni

Fa esercitazioni, ricerche, sperimenta

Realizza progetti

Si autovaluta e viene valutato



I vantaggi



Soddisfazione immediata di studenti e famiglie

Tempo scuola dedicato all'applicazione e al perfezionamento delle competenze

Stimola l'indipendenza dello studente e la creatività

Si può dedicare più tempo agli studenti in difficoltà, mentre gli altri lavorano su problemi e progetti più complessi (apprendimento individualizzato)

Soddisfazione del docente per il raggiungimento di risultati di apprendimento considerevoli

Facilita l'inclusione (BES, ...)

Energie nuove necessarie per...

Adeguare la didattica alle diverse modalità operative

Costruirsi discrete competenze informatiche e pedagogiche

Preparare la lezione: non si può improvvisare, né delegare alla “rete” la responsabilità dell'insegnamento della propria disciplina

È da tenere in conto inoltre che va gestita la confusione durante lo svolgimento delle attività in classe

La metodologia – Eric Mazur

1. L'attività in aula deve essere anticipata da un lavoro preparatorio che gli studenti devono realizzare a casa
2. I feedback vengono analizzati dal docente che predispone la lezione in base ai risultati
3. In aula l'attività si svolge su uno schema basato sul problem solving
4. Viene presentata una sfida alla classe



Come preparare le lezioni



Nella programmazione discernere fra ciò che si può imparare **da soli** e ciò che richiede una trattazione in presenza



Selezionare i contenuti che si ritengono utili e che possono essere assimilati dagli studenti mediante uno studio autonomo a casa.



La struttura di una lezione

Lezione sull'argomento

Teoria

Narrazione eventi

Testimonianze

Esercizi risolti

Esercizi semplici

Testi degli esercizi

Esercizi complessi

Soluzione degli esercizi

Problemi

Progetto

Descrizione del progetto

Verifica e valutazione

Altri esempi

La struttura di una lezione

Risorse per l'apprendimento a casa

Esempi

Guarda il video xxx (nome del video) all'indirizzo <http://www...>

Esplora il gioco xxx (nome del gioco) all'indirizzo <http://www...>

Materiali create dal docente (quiz, giochi, video, podcast, etc.)

Compiti a casa

Riempimento di mappe concettuali

Preparazione di una lista di domande da porre al docente

Esercizi e problemi

Reperire altre risorse di apprendimento sullo stesso argomento

In classe

Preparazione di materiali

Risoluzione di problemi comuni

Favorire la discussione

Personalizzare/Individualizzare

Realizzare attività di gruppo

Valutazione

Formativa/Sommativa/Autentic, Test vari, Verifiche interattive

La Flipped Classroom e Bloom



Come preparare le lezioni

- Comunicare il tempo previsto per ciascuna attività da svolgere
- Dichiarare sempre gli obiettivi
- Fornire una rubrica di valutazione delle attività svolte
- Incoraggiare gli studenti a redigere un proprio piano di apprendimento
- Suddividere le attività lunghe in sotto-attività
- Favorire il dialogo tra gli studenti
- Fornire sempre le risposte ai test che svolgeranno on-line
- Renderli consapevoli che il mancato svolgimento delle attività assegnate compromette l'apprendimento

Come studiare

Obiettivo - come si studia un video:

- saper prendere appunti,
- annotare gli elementi essenziali (magari con mappe),
- agire contestualmente alla spiegazione,
- saper andare avanti e/o indietro in funzione del grado di apprendimento,
- saper inquadrare l'argomento.

Compito - chiedere allo studente di:

- **guardare un video almeno un paio di volte,**
- **dividerlo in due o tre brevi puntate,**
- **assegnare un titolo ad ogni puntata.**

Lo studente realizza il lavoro appuntando i titoli sul quaderno oppure inviandoli via email oppure nella piattaforma predisposta dal docente

I gruppi in classe



Come costruire i gruppi

Minore è il tempo disponibile e più piccolo dovrebbe essere il gruppo.

Più il gruppo è piccolo e più è difficile che gli studenti si "imboschino".

NB - Non far lavorare gli studenti in gruppi di 4 o 5 o 6 persone, prima che abbiano acquisito le abilità per farlo in maniera competente!

Presentazione dei ruoli in analogia con lo sport di squadra

I ruoli definiscono ciò che gli altri membri del gruppo si aspettano da uno studente e ciò che quella persona ha il diritto di aspettarsi dai compagni.

NB - Inizia da ruoli semplici!

Esempi

Matematica / Informatica

A casa

Video: definizioni,
procedure, problemi
risolti, suggerimenti
operativi

A scuola

Problemi semplici,
avanzati e/o complessi
anche da svolgere in
gruppo

Inglese (Lingue)

A casa

Definizioni, grammatica,
strategie per parlare e
scrivere

A scuola

Gruppi di scrittura,
discussione, realizzazione
di traduzioni, attività di
listening, ecc.

Fase 1 – in classe

Il docente «inquadra» l'argomento della lezione stimolando gli studenti mediante un brainstorming iniziale che potrà essere condotto con la LIM o su carta o con appositi software



Al termine della lezione comunica agli studenti dove reperire i materiali preparati e invita gli studenti a studiarli

Flipped Classroom: come preparare le lezioni

Preparare materiale online

Utilizzo di risorse online
liberamente disponibili

Padlet
Popplet
WebQuest
EdPuzzle
MindMup
Khan Academy
TedEd
Edmodo

Sviluppo di strumenti che
permettono di produrre video
lezioni e materiale da condividere

ScreenCast O Matic
AutoScreenRecorder
Voice Thread
Camtasia
Google Apps
SlideShare
Prezi

Fase 2 – A casa

- **Lo studente visiona i video** (o altri materiali) suggeriti
- Studia prendendo appunti, compilando mappe, predisponendo questionari relativi a dubbi, incertezze, approfondimenti, ecc.
- Si consulta con gli altri compagni, genitori, amici
- Fruisce del materiale nei tempi e nei modi che ritiene più validi ed efficaci
- Approfondisce con ricerche, utilizzando, comunque, le indicazioni fornite dal docente



EDpuzzle



Quali software



Posso solo «vedere» il video, andare avanti e indietro e prendere appunti senza «suggerimenti didattici» su come studiare quel video.

Il docente dovrebbe fare domande a posteriori



EDpuzzle

Posso «studiare» il video e associare in momenti ben precisi dei test che aiutano e veicolano la comprensione.

Il docente può vedere chi ha risposto, quando, ecc

Fase 3 – A scuola

Il docente **accerta** il **livello di acquisizione** delle conoscenze/abilità dopo la visione del video (o l'uso del materiale «non video») attraverso un breve **questionario** (conoscenze) da svolgere singolarmente in classe o un piccolo esercizio (abilità)



Fase 4 – A scuola

Ha inizio l'**attività cooperativa di sviluppo**.

Il compito assegnato dal docente abbraccia la riflessione, la discussione e l'elaborazione.

Il docente si comporta da coach.

In classe si realizza una discussione ed elaborazione attraverso brainstorming di un modello di classe condiviso.

Assegnare ai singoli gruppi il lavoro da svolgere.

Fase 5 – A casa

Sistematizzazione:

Ogni componente focalizza l'attenzione sui materiali indicati dal docente relativi al compito scelto e, come solito, contribuiscono ad arricchire la loro produzione con ricerche e attività domestiche.



EDpuzzle

Fase 6 – A scuola

Fase 6/a - **Condivisione e sperimentazione**

Insieme gli studenti condividendo correggono il tiro, gli eventuali errori e/o chiedono aiuto all'insegnante. Ciò che si è progettato (o si sta progettando) viene verificato in un contesto reale.

Ci si prepara per la realizzazione del prodotto finale.

Fase 6/b - **Gara (gioco) di squadra**

Ogni gruppo ha un "portavoce", i compagni possono suggerirgli argomentazioni con ogni mezzo (sms, bigliettini scritti, linguaggio gestuale) tranne con l'interazione verbale. Ogni intervento non può durare più di 5 minuti.

Tre interventi di interazione per squadra più un'arringa finale. La giuria è composta da studenti e docenti non della classe.

Fase 7 – A scuola

Presentazione del prodotto finale e valutazione

Presentazione dei prodotti dei gruppi, valutazione, covalutazione e autovalutazione tramite schede predisposte dall'insegnante

La valutazione

Per prendere un buon voto lo studente deve:



1. Dimostrare di aver lavorato attivamente a casa
2. Essere operativo e collaborativo in classe
3. Superare dei test
4. Saper sostenere con i compagni una discussione sull'argomento

Lo studente al termine

Afferma di aver appreso delle competenze

Ritiene di aver migliorato l'apprendimento

Afferma di aver potuto sperimentare senza paura di sbagliare

Preferisce svolgere i compiti a scuola

Lo studente è più consapevole

Le competenze

