

Progetto di Flipped Classroom – Master di II livello ‘Professione formatore in didattica della comunicazione’ – Università degli studi di Genova – Dip. Scienze della formazione (a.a. 2013/14)

Rita Manzoni, Liceo Scienze Applicate, Busto Arsizio

Cristina Licco, Liceo Scientifico Francesco Cecioni, Livorno

Il modello pedagogico del Flipped Learning propone profondi cambiamenti nella prassi didattica in quanto prevede di rivedere i due momenti classici dell’attività educativa formale, quello della diffusione delle informazioni in classe e quello dell’assimilazione dei contenuti a casa.

In estrema sintesi si invertono i momenti classici dell’attività didattica: la lezione frontale si sposta a casa utilizzando le nuove tecnologie e l’apprendimento a scuola, un apprendimento che può così avvalersi della presenza del docente. Questa inversione sposta maggiormente l’attenzione sul secondo momento rispetto al primo, diversamente da quanto fatto in passato, focalizzandosi sui processi di apprendimento che favoriscono in ogni studente la costruzione della propria conoscenza. La flipped classroom cambia profondamente il ruolo del docente senza sminuirlo: da esperto disciplinare e artefice della trasmissione dei contenuti egli si trasforma in guida, facilitatore della costruzione della conoscenza negli allievi, stimolo per favorire un’elaborazione personale dei contenuti, per sviluppare pratiche che consentano l’acquisizione di competenze.

In questo processo, come ovvio, cambia anche il ruolo dello studente, che deve divenire più attivo, più partecipe, più responsabile dei propri processi di apprendimento. Diviene opportuno utilizzare il tempo in classe per attività più significative e più critiche per l’apprendimento come i processi di elaborazione personale attraverso la riflessione, il confronto, la discussione e la negoziazione con gli altri, nonché la messa in pratica della conoscenza.

La flipped classroom comporta in sostanza due inversioni rispetto al modello tradizionale di fare scuola:

Prima inversione

La prima inversione della Flipped classroom prevede di spostare la fase di fruizione dei contenuti prevalentemente al di fuori della scuola, sfruttando i nuovi canali di comunicazione e avvalendosi della crescente e libera disponibilità di risorse educative come testi, prodotti audiovisivi, multimediali, videolezioni. Ogni studente può disporre delle risorse senza vincoli di spazi e tempi; può seguire il proprio ritmo visualizzando più volte una risorsa, fermando, avanzando, riproducendo un video; può fruire dei contenuti anche chi non può essere presente fisicamente in aula per qualche impedimento; si possono così individualizzare percorsi e risorse in base alle esigenze di ogni allievo. In queste attività gli allievi sono portati a maturare un maggior controllo e una maggiore responsabilizzazione sul loro apprendimento, spesso sviluppando anche un maggior coinvolgimento dovuto al fatto che operano con strumenti familiari e con i quali hanno un buon feeling, fattori che possono contribuire a superare la disaffezione che spesso manifestano nell’ascoltare passivamente le lezioni in aula.

Seconda inversione

La seconda inversione porta in aula lo studio individuale, lo svolgimento dei compiti, la fase di interiorizzazione dei contenuti. Per prima cosa occorre dire che è proprio su questa inversione che la *Flipped classroom* esplica la sua vera portata innovativa sul piano pedagogico poiché permette di

cambiare radicalmente l'impostazione dell'attività didattica passando da una didattica fondamentalmente istruzionista ad una costruttivista e sociale.

Portare le attività di studio e di elaborazione personale in classe significa svolgere, in un contesto collaborativo, assistito dalla presenza del docente, ciò che prima avveniva in solitudine. In sostanza lo studente non è più solo nel processo di elaborazione dei contenuti, ma è sostenuto in questo dal docente che assume così una nuova veste, che è quella del mentore, di una persona che funge da sostegno, da aiuto nello sviluppo, nella costruzione dei processi di conoscenza, con tutte le implicazioni pedagogiche e metodologiche conseguenti.

Vantaggi della flipped classroom:

- Flessibilità dei tempi e degli spazi di apprendimento dei contenuti: ogni studente può decidere quando, dove e quante volte accedere alla risorsa digitale predisposta dal docente
- Individualizzazione dei percorsi di apprendimento: il docente può predisporre per l'attività in classe, magari sulla base di test di rilevazione dell'assimilazione dei concetti chiave fatti fare online o in presenza agli studenti, percorsi individualizzati
- Apprendimento cooperativo e costruzione collaborativa dei significati, attraverso forme di cooperative learning o peer education
- Spinta motivazionale dettata dall'utilizzo di un medium familiare agli studenti (vedi esperienza di Salman Khan)
- Potenziamento delle abilità e strategie comunicative del docente: non si può fare un video che sia per gli studenti una noia mortale! (bisogna puntare sul fatto che, in fondo, ogni docente è "un attore mancato")

Rischi:

- Rivoluzione formale e non sostanziale dell'insegnamento: se la flipped classroom si trasforma in una ripetizione on-line o peggio in un "bignami" online, meglio di gran lunga la lezione frontale in presenza! Se la flipped classroom non implica, nella seconda inversione, forme di apprendimento cooperativo e metodologie di inquiry o problem solving, giocando su attività volte a sviluppare competenze e non solo a verificare l'acquisizione dei contenuti, essa ricade nel modello comportamentista stimolo/risposta senza accedere a forme più significative di ristrutturazione delle strutture cognitive.
- Rischio per alcuni docenti "pigri" di delegare alla "rete", usando video già pronti non sempre di qualità, la responsabilità dell'insegnamento della propria disciplina
- Rischio per gli studenti di rimanere ad un livello di fruizione "distratta" dei contenuti proposti se non costretti da attività in classe molto ben strutturate e volte a far emergere competenze critiche. In altre parole, mentre in classe lo studente distratto, che pensa ai fatti propri è sempre sotto controllo dell'insegnante che può richiamarlo alla partecipazione, il grado di responsabilità personale di fronte ad un video aumenta in modo esponenziale

a) Esempio di flipped classroom per la disciplina di italiano

Costruzione di un percorso volto a sviluppare la competenza argomentativa:

Classe II (25 studenti) Liceo Scienze Applicate di Busto Arsizio, prof.ssa Rita Manzoni

1) Attività domestica: Visione di alcune scene predisposte dall'insegnante mediante un video caricato su Youtube del film "[The Great Debaters](#)"

2) Attività cooperativa in classe:

a) Compito (gruppi di 4/5 persone): “A partire dal video visto a casa, dalle tue esperienze con compagni, genitori ed insegnanti, costruisci un modello argomentativo che possa essere utilizzato per qualsiasi argomento che comporti posizioni diverse”

Rifletti:

- che cos'è un'argomentazione?
- che cosa distingue un'argomentazione da un dato di fatto?
- quali sono gli elementi sempre presenti in una argomentazione?
- quali sono le situazioni della vita quotidiana o i testi scritti, o i testi audiovisivi che secondo te presentano forme di argomentazione?
- qual è lo scopo dell'argomentazione?
- quando un'argomentazione è efficace?
- quali tipologie di argomenti si possono utilizzare?

b) Discussione ed elaborazione attraverso brainstorming di un modello di classe condiviso

3) Attività domestica: serie di materiali (articoli di giornale, pubblicità, video) sul conformismo dei giovani predisposti dall'insegnante e dati in lettura/visione agli studenti attraverso Ischool utilizzato nel nostro liceo

4) Attività in classe:

a) Preparazione dell'argomentazione: divisione degli studenti in due gruppi:

sostenitori della tesi a favore: i giovani sono conformisti

sostenitori della tesi contraria: i giovani sono originali e indipendenti

Ricerca ulteriore materiale con iphone e ricerca materiale cartaceo ma schedato online nella biblioteca della scuola

b) Gara di dibattito:

- ogni squadra ha un “portavoce” che è il solo autorizzato a parlare; 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; ci sono tre interventi di interazione per squadra più un'arringa finale
- si estrae a sorte chi deve iniziare
- la giuria sarà composta da due studenti non della classe e due docenti
- i parametri di valutazione saranno quelli stabiliti nella discussione di elaborazione di un modello argomentativo

b) Esempio di flipped classroom per la disciplina: lingua e civiltà spagnola

Costruzione di un percorso volto a sviluppare la **competenza comunicativa in lingua straniera** (livello A1): prof.ssa Cristina Licco, Liceo Scientifico Francesco Cecioni, Livorno

Produzione orale: Realizzare brevi e semplici presentazioni di temi quotidiani.

Produzione scritta: produrre semplici testi sul mondo che ci circonda.

Ricezione orale: comprendere brevi istruzioni (enunciate a velocità normale).

Ricezione scritta: comprendere testi brevi e semplici che contengono lessico di uso molto frequente. Trovare l'informazione pertinente in testi di uso quotidiano (pubblicità, dépliant ecc.). Seguire brevi testi autentici, poco complessi e adeguati all'età, estraendo l'informazione tanto globale che specifica.

Sviluppo di competenze trasversali in lingua straniera

- Matematica e competenze di base in scienza e tecnologia: Interpretazione e analisi di brevi e semplici testi informativi di argomento scientifico di attualità (ad esempio il cambiamento climatico).
- Competenza digitale: produzione digitale per la presentazione del prodotto finale tramite l'utilizzo di [Glogster](#)
- Imparare a imparare: lavoro per progetti; soluzione di una situazione problematica; attivazione di conoscenze pregresse e organizzazione e classificazione di idee attraverso brainstorming, mappe concettuali, ecc.
- Sociali e civiche: saper comunicare in contesti diversi, esprimere le proprie idee, ascoltare gli altri, prendere decisioni valutando gli interessi individuali e di gruppo. Lavoro cooperativo.

Classe I (28 studenti) Liceo linguistico Francesco Cecioni di Livorno, prof.ssa Cristina Licco

Strumento utilizzato: webquest, costruita con google sites.

Fasi del percorso

1. Motivazione



Attività di brainstorming per entrare nel tema; gli studenti fanno ipotesi sui contenuti del percorso e sugli strumenti linguistici di cui avranno bisogno per sviluppare il tema (lessico e strutture). Questa prima fase risulta imprescindibile nel caso dell'insegnamento della lingua straniera per dare la possibilità agli studenti di comprendere il video che vedranno a casa.

2. Scoperta

Attività domestica: visione del video [La tierra está enferma](#)

Attività in classe: formulazione del problema (la terra è malata; cosa possiamo fare per aiutarla?)

Si confermano o si riformulano le ipotesi avanzate durante la prima lezione.

¿Estáis de acuerdo con el diagnóstico del médico? ¿Qué otro consejo les daríais a la tierra?

En vuestra opinión ¿hay alguna esperanza de curar la enfermedad de que sufre la Tierra? ¿Cuál es el remedio? ¿qué podríamos hacer para acabar con el problema?

Nuestra misión consiste en establecer un plan de acción para salvar a nuestro planeta. Los productos que se presenten como resultado de vuestro trabajo de investigación han de ser inéditos

y tendrán como temática todo lo que se relacione con el título **“Hábitos saludables para el Medio Ambiente”**.

Scoperta guidata degli esponenti linguistici necessari e divisione dei compiti all'interno di ogni gruppo (4 persone):

- Il cambiamento climatico
- Le energie rinnovabili
- Il risparmio dell'acqua
- Il riciclaggio

3. Sistematizzazione dei contenuti

Attività domestica: ogni componente focalizza l'attenzione sui testi relativi al compito scelto

- [El cambio climático, los problemas medioambientales, el ser humano y el medioambiente](#)
- [Las energías renovables, la contaminación](#)
- [El ahorro de agua, el agua un recurso imprescindible](#)
- [El reciclaje, reducir, reutilizar, reciclar](#)

Attività in classe: ogni studente condivide con i compagni del gruppo i risultati della propria ricerca; correggono il tiro, gli eventuali errori e/o chiedono aiuto all'insegnante.

4. Elaborazione del prodotto finale

Attività in classe: ogni gruppo costruisce il proprio *cartellone virtuale* (ogni alunno ha a disposizione un tablet) con [Glogster](#) inserendo testi, immagini e/o video.

5. Valutazione dei risultati

In classe: presentazione dei prodotti dei gruppi, valutazione, covalutazione e autovalutazione tramite schede predisposte dall'insegnante e inserite nella [webquest](#)