



D.D.I.
**LE POTENZIALITA' DELLA
FLIPPED CLASSROOM**

Dirigente Scolastico Prof. Piero GALLO



Tipiche situazioni quotidiane



**Sono due ore che studio
un piano per non studiare,
quindi direi che
per oggi ho finito.**





Il successo formativo

E' un traguardo che interessa il percorso di vita della persona, anche oltre l'esperienza scolastica, rispetto alla sua capacità di realizzarsi.



Autonomia

Autostima

Assunzione di
responsabilità



Tipiche situazioni quotidiane

Ho provato a fare gli esercizi! Risultato? Zero!! Domani vediamo a scuola!

Finalmente un esempio! Non ce la facevo più ad ascoltare!

Il prof spiegava e svolgeva esercizi difficili. Io non ce la farò!

Ieri non ero presente a scuola. Ho perso la lezione. E ora?



Il prof continuava a ripetere perché molti non avevano ancora appreso i concetti. Mi sono annoiato!

A dire il vero non sono stato attento, non ne avevo voglia. Ed ora?

Gli esercizi che ha assegnato il prof. erano difficili da svolgere. Come si fa!!!



La sintesi delle situazioni quotidiane

La lezione può non essere efficace per tutti (c'è chi non comprende e chi si annoia)

Lavorare tra pari, specialmente in un contesto «applicativo», aiuta!

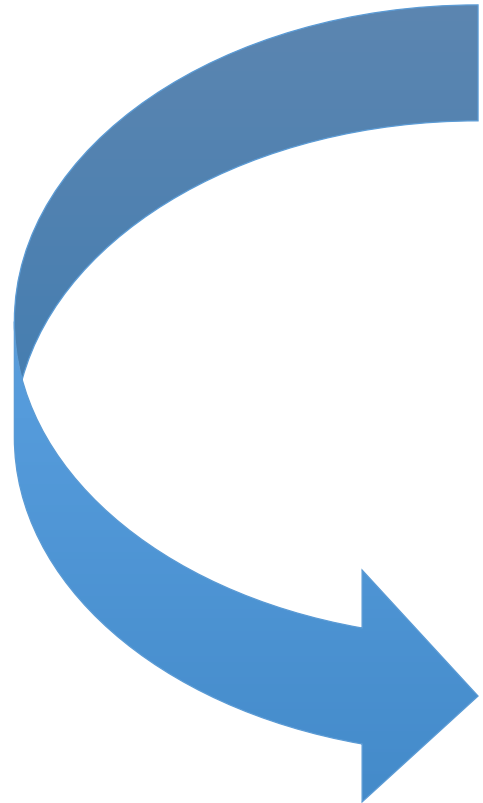
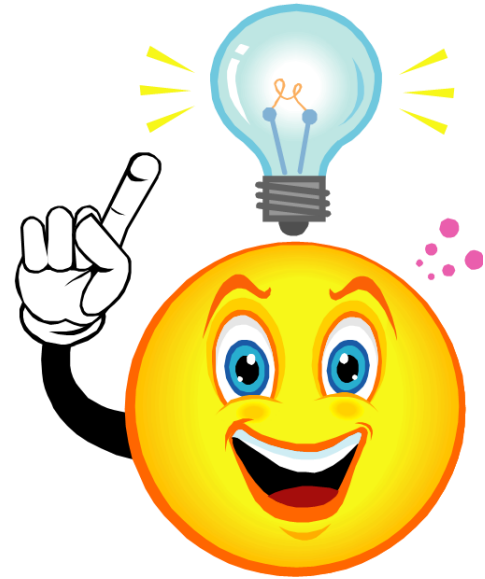
Svolgere i «compiti a casa» può essere difficile e un «supporto» sarebbe utile

La possibilità di riascoltare la lezione permetterebbe un miglior lavoro domestico





La soluzione



Invertiamo il modo di far lezione!





La Flipped Classroom

Cos'è

- Una classe che accresce e 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
- Una classe in cui il docente

Cosa non è

- Sinonimo di video on-line
- Un modo per rimpiazzare gli insegnanti con un video
- Un corso online
- Una metodologia in cui lo studente studia esclusivamente da solo
- Un'idea che sostituisce il libro e la lettura con i video
- Un modo di studiare grazie al quale gli studenti passano tutto il tempo davanti a PC, tablet, ecc.



La Flipped Classroom: in sintesi

Si capovolgono questi due momenti classici



Diffusione delle
informazioni
Fase di esposizione

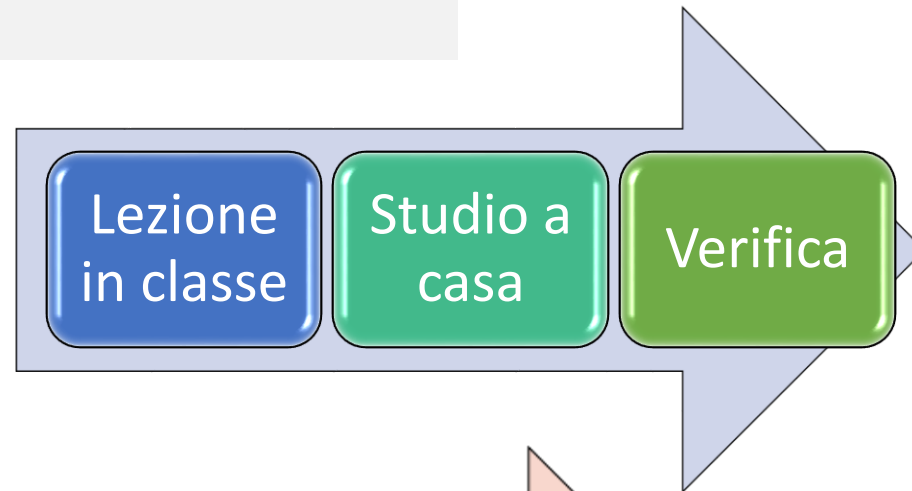


Assimilazione dei
contenuti
Fase di
riflessione/elaborazione

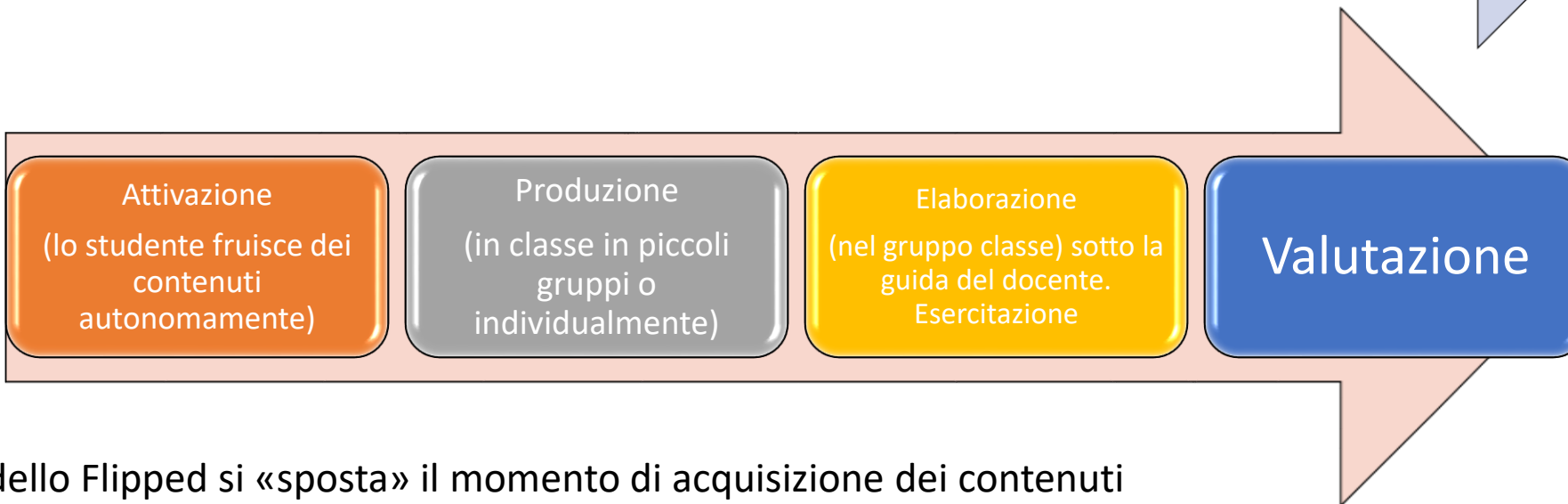


La Flipped Classroom: in sintesi

Al modello tradizionale:



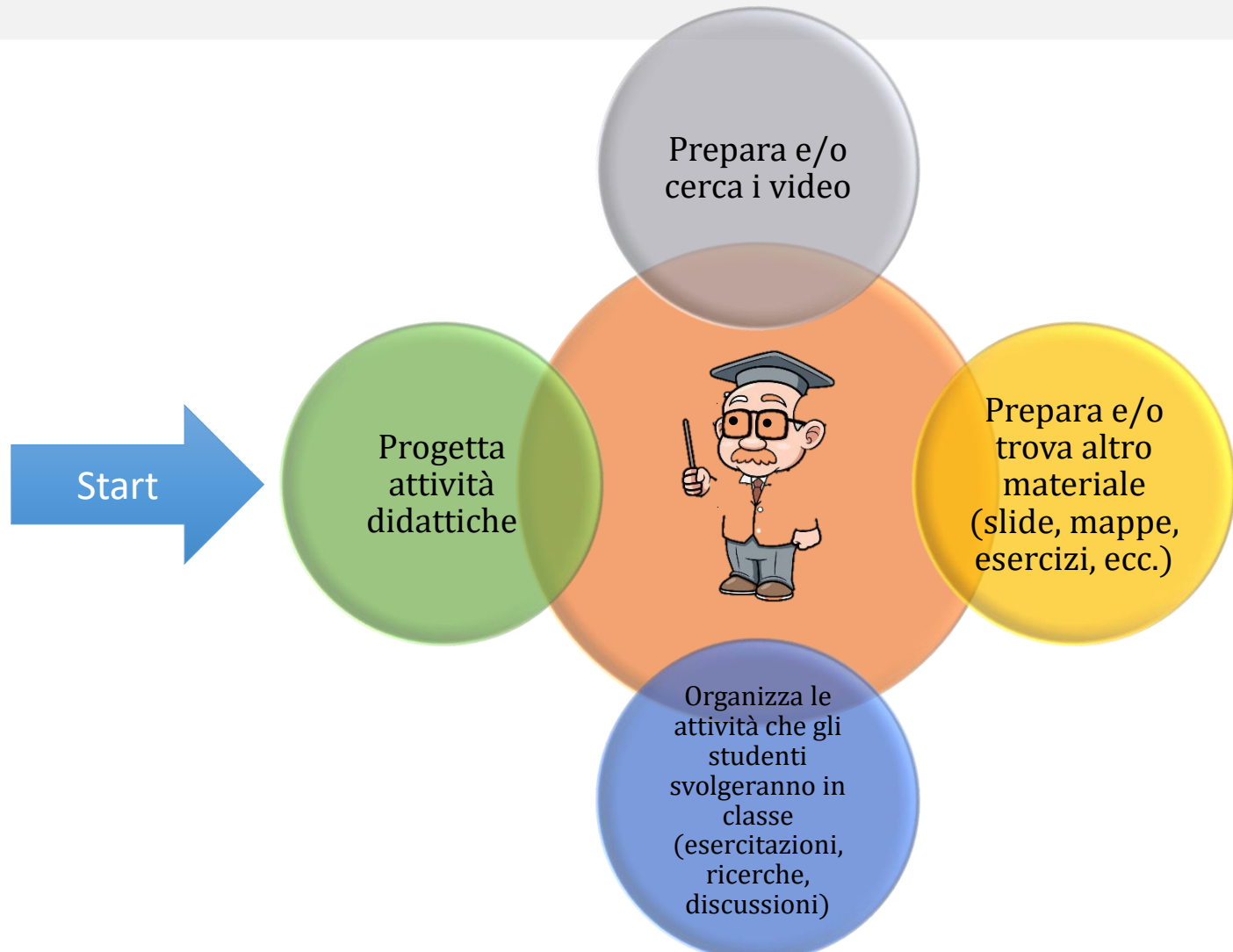
Si sostituisce lo schema:



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

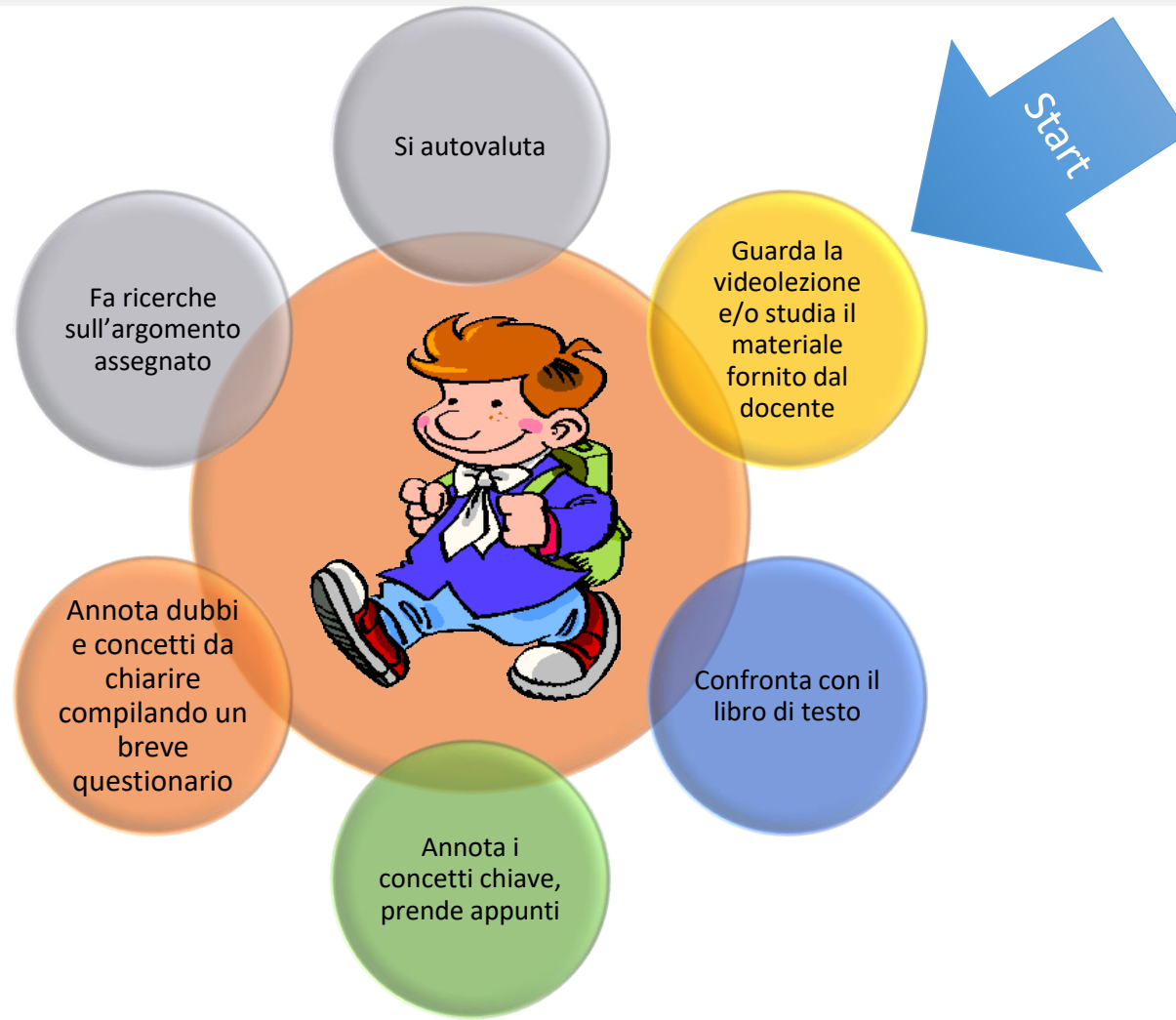


Flipped Classroom: il docente a casa



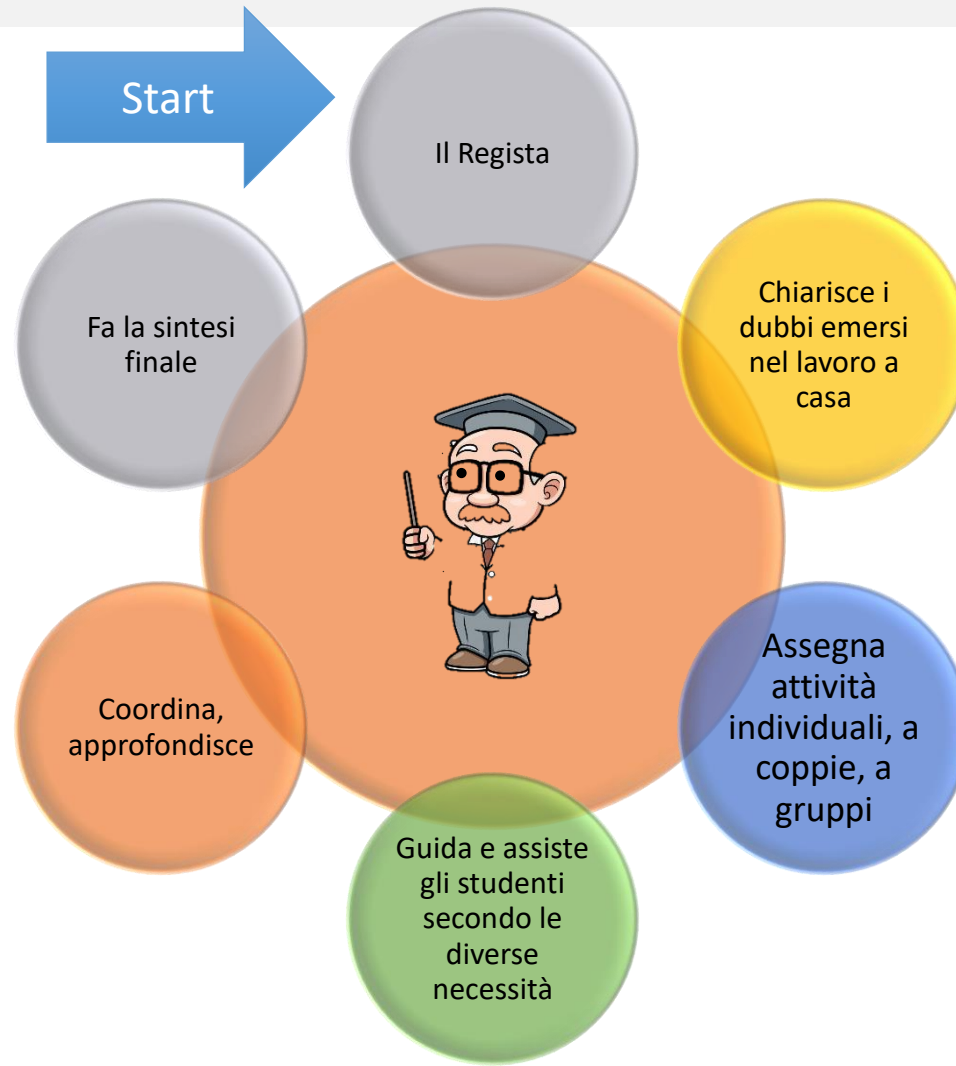


Flipped Classroom: lo studente a casa





Flipped Classroom: il docente a scuola





Flipped Classroom: lo studente a scuola



Studenti
PRE-PARATI



Progetto di una Unità di Apprendimento *flipped*

Dati dell'Unità di Apprendimento

Titolo:

Scuola:

Materia:

Classe:

Argomento curricolare:

(indicare l'argomento curricolare che si vuole affrontare con approccio Flipped classroom. Esempi: la struttura particellare della materia, il Congresso di Vienna, le equazioni lineari, ecc.)

La Sfida. Cosa ci si propone di raggiungere tramite questa UdA:

(indicare sinteticamente qual è l'obiettivo o gli obiettivi che ci si propone di raggiungere tramite quest'Unità di Apprendimento. Potrebbe per esempio trattarsi di fare in modo che gli studenti attivamente costruiscano determinate conoscenze e/o acquisiscano determinate competenze e/o sviluppino determinate abilità, ecc..)

Lancio della Sfida. Quali attività si svolgono prima (e/o in apertura) della lezione e come si attiva l'interesse e la motivazione degli allievi:

(1. Indicare se l'azione didattica proposta prevede attività preparatorie da svolgere prima della lezione d'aula. Per esempio: fruizione di risorse didattiche che costituiscano un quadro di riferimento, richiamino preconcoscenze, attivino la curiosità oppure attività di verifica delle conoscenze già affrontate per mettere meglio a punto l'azione in classe. Indicare anche le risorse digitali eventualmente utilizzate quali LMS, video, presentazioni multimediali, testi, ecc. 2. Indicare come s'intende stimolare l'interesse, la curiosità e coinvolgere gli allievi in modo da renderli parte attiva nella costruzione delle conoscenze indicate. Tipicamente ciò avviene lanciando una sfida che può consistere nel porre una domanda a cui rispondere, un problema da risolvere, una ricerca da effettuare, un caso da analizzare in modo coinvolgente e motivante. 3. Indicare inoltre quali metodologie e strumenti di valutazione formativa si ritiene di dover attuare per verificare la partecipazione dello studente in questa fase.)

Condurre la sfida. Quali attività si prevedono per rispondere alla sfida:

(indicare le metodologie didattiche che s'intendono utilizzare in classe per consentire agli allievi di rispondere alla sfida proposta e costruire attivamente le conoscenze richieste, indicando anche diverse metodologie e più fasi successive. Esempi: lezione dialogata, lavoro di gruppo, apprendimento fra pari, studio individuale, ecc. Indicare inoltre quali metodologie e strumenti di valutazione formativa si ritiene di dover attuare per verificare questa fase di lavoro in aula.)

Chiusura della sfida. Quali attività di verifica degli apprendimenti concludono l'attività didattica:

(indicare quali attività di sistematizzazione degli apprendimenti concludono l'attività e quali metodologie e strumenti di valutazione formativa e sommativa si ritiene di dover attuare per verificare e consolidare gli apprendimenti e promuovere lo sviluppo di competenze. Tipicamente ciò avviene tramite metodi di valutazione autentica. Esplicitare le tipologie di prova.)

In che modo l'approccio proposto differisce da quello tradizionale?

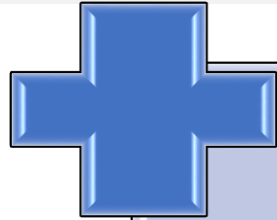
(indicare i vantaggi dell'approccio scelto rispetto all'approccio tradizionale e mettere in luce le differenze con particolare riferimento all'argomento curricolare scelto.)



Esempi



Flipped Classroom: vantaggi e svantaggi



1. Soddisfazione immediata di studenti e famiglie
2. Tempo scuola dedicato all'applicazione e al perfezionamento delle competenze
3. Stimola l'indipendenza dello studente e la creatività
4. Si può dedicare più tempo agli studenti in difficoltà, mentre gli altri lavorano su problemi e progetti più complessi (apprendimento individualizzato)
5. Soddisfazione del docente per il raggiungimento di risultati di apprendimento considerevoli
6. Facilita l'inclusione (BES, ...)

1. Necessità di adeguare la didattica alle diverse modalità operative che questa metodologia prevede
2. Necessità di discrete competenze informatiche e pedagogiche
3. Necessità di un po' di tempo in più destinato alla preparazione delle lezioni
4. Probabile confusione durante lo svolgimento delle attività in classe
5. Non si può improvvisare
6. Rischio per alcuni docenti di delegare alla "rete", usando video già pronti non sempre di qualità, la responsabilità dell'insegnamento della propria disciplina
7. SE PROVI NON TORNI PIU' INDIETRO



In particolare: i rischi

Rivoluzione formale e non sostanziale dell'insegnamento: se la flipped classroom si trasforma in una ripetizione online o peggio in un "bignami" online, miglior di gran lunga la lezione frontale in presenza! Se la flipped classroom non implica 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.



In particolare: i rischi

Rischio per alcuni docenti “pigri” di delegare alla “rete”, usando video già pronti non sempre di qualità, la responsabilità dell’insegnamento della propria disciplina



In particolare: i rischi

Rischio per gli studenti di rimanere ad un livello di fruizione “distratta” dei contenuti proposti se non costretti da attività in classe/laboratorio 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 a un video aumenta in modo esponenziale.



Flipped Classroom: la metodologia

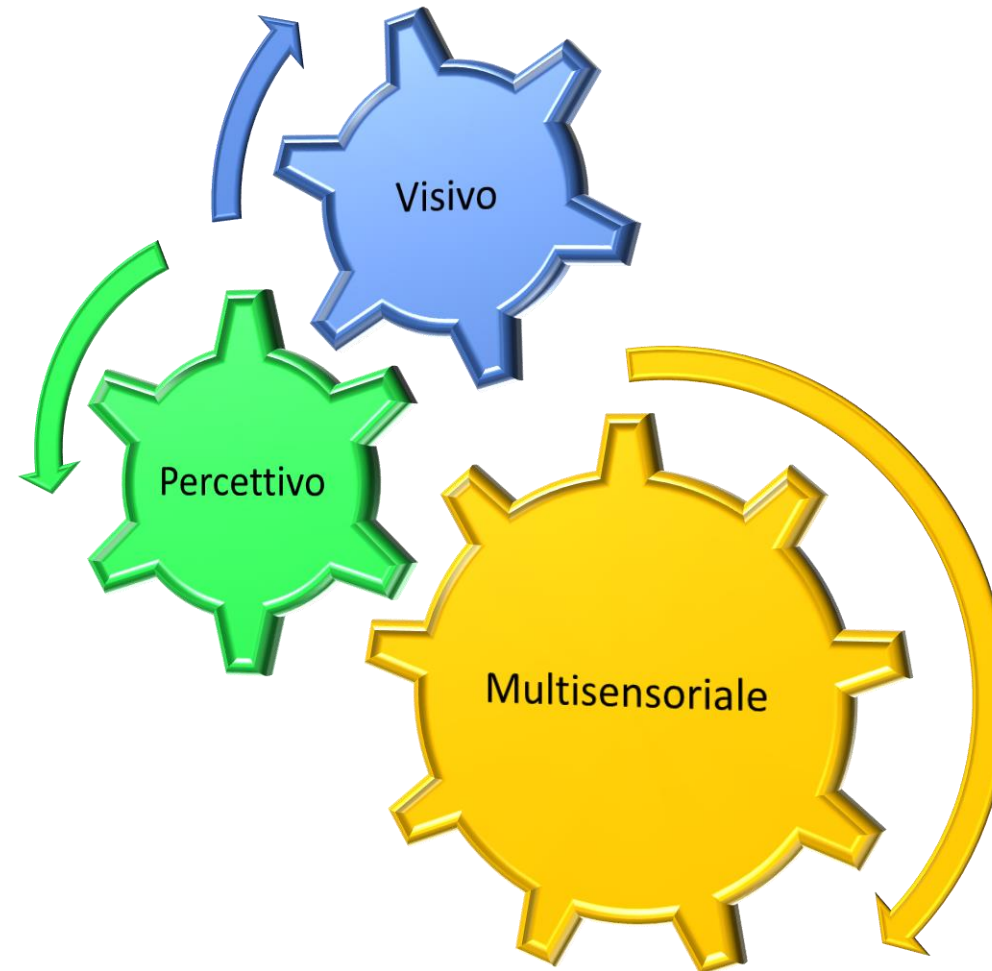


Eric Mazur ha definito un suo metodo di **Peer Instruction** in un ambiente di «didattica invertita»

1. L'attività in aula deve essere anticipata da un lavoro preparatorio che gli studenti devono realizzare a casa e realizzare dei feedback su quanto appreso
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: viene posta una domanda sui concetti sottesi e si invita ad applicarli in contesti reali
4. Viene presentata una sfida alla classe. Se dalla sfida emerge:
 - >70% (sfida vinta)** il docente illustra i risultati, spiega i concetti per il 30% che non ha dato risposte corrette e procede con un ulteriore concept test un po' più impegnativo
 - <30% (sfida persa)** il docente decide di rivedere i contenuti proponendoli in maniera diversa e semplificata
 - 50% si pone in atto la Peer Instruction:** i «più bravi» aiutano per un determinato periodo di tempo i «meno bravi» e al termine si ripropone la stessa tipologia di test



Apprendimento e stimoli



Accetti la sfida?

Pregi e difetti della rivoluzione digitale: sai scoprirli?

Chi avrebbe mai pensato che uno strumento nato per trasferire in modo rapido informazioni militari avrebbe cambiato, in modo ancor più rapido, il mondo intero? Quella di **Internet**, la rete delle reti, è l'invenzione che ha trasformato il modo di comunicare, ancor più che la **televisione**, la **radio**, forse anche più del telegrafo, la prima tecnologia che permise di far viaggiare le parole velocissimamente. Eppure **Internet** è costantemente sotto processo, guardata con diffidenza da quanti ancora non si arrendono all'idea che in un computer possa essere custodito un archivio di dati, immagini, suoni impossibile da raccogliere in cento grattacielo. E, ancora, Internet ha cambiato il modo di apprendere – affiancando il digitale al libro cartaceo – e di comunicare. Ma è tutto oro quello che luccica?

Affronta l'esercitazione come una sfida, come se entrassi in un videogame che ti chiede di superare una difficoltà dopo l'altra.

Il lancio della sfida

A SCUOLA Pensa a Internet, all'uso che ne fai, al dispositivo che usi per accedervi, all'importanza che le attribuisce nella tua vita e scrivi nella tabella singole parole o definizioni che associ ai vari quesiti, in modo da dare il via a un dibattito in classe.

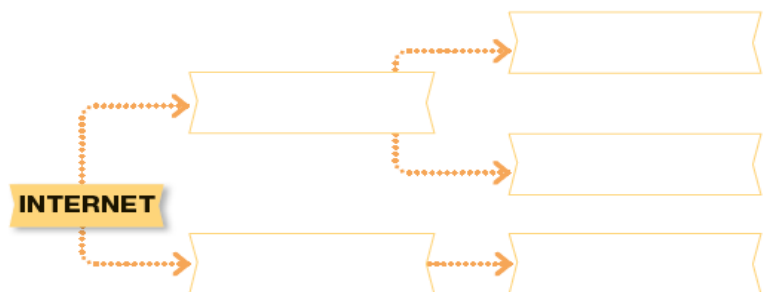
Durante il dibattito, evidenzia in verde le parole o le frasi che hai scritto che ritieni essere corrette, in rosso quelle su cui hai i dubbi e in giallo quelle che ritieni essere oggetto di discussione.

A CASA Guarda il video che puoi reperire all'indirizzo <http://tiny.cc/kwdeiy> e cerca di comprendere il tema, concentrando la tua attenzione su come usi la tecnologia durante la tua giornata. Appunta domande, dubbi, curiosità, che discuterai in classe con il tuo insegnante e i tuoi compagni.

Informazioni acquisite	Dubbi	Curiosità

La conduzione della sfida

A SCUOLA Riprendi la tabella precedente e metti in comune le tue idee con quelle dei compagni del tuo gruppo. Provate, insieme, a effettuare ulteriori ricerche sull'uso di Internet a scuola, nel mondo del lavoro e nella vita sociale. Al termine compilate una mappa concettuale che riassume il contenuto del video e di tutte le informazioni che avete acquisito.



A CASA Da solo o insieme al tuo gruppo, svolgi un lavoro di approfondimento sulla rivoluzione innescata da Internet. Concentra la ricerca su: *la società prima di Internet, il mondo dopo la rivoluzione Internet, i nuovi modi di comunicare, il mobile learning, la rivoluzione social*; aggiungi altre chiavi di ricerca per rendere il lavoro ancora più completo. Al termine, rivedi il video proposto nella prima fase e, tenendo conto della documentazione che hai prodotto, comincia a sintetizzare in modo da avere gli strumenti per preparare una presentazione in PowerPoint che userai nella fase finale di questa attività. Cerca anche immagini, video e quant'altro possa servirti per rendere la presentazione dinamica ed efficace. Per rendere più agevole il lavoro, compila la tabella in modo da concentrare le tue idee:

Principali usi di Internet nella società	Vantaggioso?	Svantaggioso?	Perché

La conclusione della sfida

A CASA Guarda i seguenti video per approfondire: <http://tiny.cc/2xdeiy> e <http://tiny.cc/vydeiy>.

Nei video si parla di alcuni concetti specifici. Se, dopo la visione, qualcosa non ti è chiaro, effettua altre ricerche su Internet. Se riesci, cerca di associare agli argomenti presentati nei filmati alcuni concetti che non sono presenti (ad esempio, parlando di social si potrebbe associare l'uso di emoticon).



Si parla di...	Che significa...

Sulla base delle informazioni che hai ricavato dalla visione dei filmati, dalle risposte che hai dato ai vari quesiti e dai lavori condotti nel tuo gruppo a scuola, prova a rispondere alle seguenti domande. Quindi, discuti le risposte insieme al tuo gruppo e al tuo insegnante.

Domanda	Risposta
Quali sono i principali vantaggi derivanti dall'uso di Internet?	
Perché Internet può essere vantaggioso durante il processo di studio?	
In quali ambiti Internet risulta particolarmente importante?	
Perché Internet può costituire un pericolo?	
I pericoli che hai evidenziato erano anche presenti prima dell'era Internet?	

A SCUOLA Confronta le tue risposte con quelle dei compagni del tuo gruppo. Quali sono le considerazioni finali?

Prepara ed esponi tutto il percorso svolto con la presentazione in PowerPoint.



padlet

coggle



Wordwall

SCREENCASTOMATIC



LearningApps.org



edpuzzle



Google



Mentimeter