

FLIPPED CLASSROOM

INDIRE NUCLEO NORD

Premessa

- Nella scuola italiana è ancora diffuso un forte divario tra i nuovi stili di apprendimento dei discenti e le strategie di insegnamento messe in atto dai docenti sovente estremamente tradizionali e basate sul puro trasferimento di conoscenze.
- Principali limiti della didattica tradizionale:
 - ruolo passivo dello studente
 - conoscenza basata sull'ascolto prolungato e la ripetizione
 - mancato utilizzo dell'interazione e della collaborazione
 - mancata considerazione dei diversi ritmi e stili di apprendimento dei singoli
- Per superare i limiti della didattica tradizionale urge non solo l'infrastruttura tecnologica ma anche un modello didattico innovativo. Le tecnologie non sono una bacchetta magica.

Nascita

- 2006
- Stati Uniti
- Jonathan Bergmann e Aaron Sams (due docenti di chimica della Woodland Park High School a Woodland Park in Colorado)

Basi teoriche

- learning by doing Maria Montessori (1913) e John Dewey (1937)
- peer to peer instruction Eric Mazur (1997)
- ribaltamento della lezione Maureen Lage, Glenn Platt e Michael Treglia (2000)

Didattica

THE FLIPPED CLASSROOM

Turning Traditional Education on Its Head

Many educators are experimenting with the idea of a flipped classroom model. So what is it and why is everyone talking about it?

WHAT IS THE FLIPPED CLASSROOM?

The flipped classroom inverts traditional teaching methods, delivering instruction online outside of class and moving "homework" into the classroom.

THE INVERSION

The Traditional Classroom

Teacher's Role: Sage on the Stage



The Flipped Classroom

Teacher's Role: Guide on the Side



Due livelli di “inversione” del setting didattico:

- 1- le tecnologie digitali, attraverso l'utilizzo di ambienti web di apprendimento cooperativo, permettono di spostare fuori “dall'aula in presenza” una serie di attività di tipo nozionistico e routinario. Questo consente all'insegnante di massimizzare il proprio tempo a disposizione permettendogli di seguire in modo più diretto e approfondito eventuali problemi di apprendimento degli studenti;
- 2- possibilità di generare all'interno dell'aula, in particolare attraverso il lavoro di gruppo cooperativo, una nuova metodologia attiva di apprendimento che trasforma il gruppo di discenti in un piccola “comunità di ricerca”.

Infrastrutture tecnologiche

- Uno strumento di presentazione/rappresentazione video come la lavagna interattiva multimediale o un video proiettore (preferibilmente interattivo).
- Un notebook o un tablet per il docente, che svolga la funzione di “cruscotto” di gestione del processo didattico.
- Un ambiente virtuale per l'apprendimento da utilizzare come repository e luogo di lavoro on line.
- Almeno quattro o cinque tablet o notebook per i discenti (l'ideale sarebbe un dispositivo per ogni dicente) per realizzare attività individuali o in piccoli gruppi supportate dalle tecnologie.
- Una connessione a “banda larga” per permettere a tutta la classe di accedere alla Rete (altrimenti tutti i dispositivi tecnologici presenti nello spazio didattico sarebbero “ciechi” e “muti”)

Spazio aula

- Banchi e le sedie mobili per adattarsi alle varie attività che di volta in volta vengono realizzate all'interno dell'aula.
- Prese elettriche in numero congruo per permettere di ricaricare i dispositivi tecnologici.
- Tende o tapparelle per permettere la proiezione di materiali digitali anche nelle giornate assolate.

Punti di forza

- Trasformare la classe da luogo di trasmissione dei saperi dal docente ai discenti in comunità di pratica.
- Modificare del ruolo del docente e del discente: il docente da “saggio sulla cattedra” diventa “guida che si mette al fianco” e il discente da “passivo ascoltatore” diviene “attivo costruttore” del proprio percorso di apprendimento.
- In questo modello la responsabilità dell’apprendimento non è più in toto nelle mani del docente ma è anche a carico del discente, dato che l’apprendimento attivo vede il discente al centro del processo di apprendimento e gli permette di fare delle scelte in autonomia assumendosene le responsabilità e valutando di volta in volta i propri errori e i propri successi.
- Favorire nei discenti lo sviluppo non solo delle competenze digitali ma anche della loro autonomia e della loro capacità di lavorare in gruppo, preparandoli così al mondo del lavoro in modo più efficace rispetto alla didattica tradizionale.

Punti critici

- Le competenze e lo sforzo richiesti al docente sia per reperire on line e preparare il materiale digitale da mettere a disposizione dei discenti prima dell'incontro in aula che per gestire il lavoro in aula, completamente diverso da quello previsto nella didattica tradizionale.
- Il docente, che nella maggior parte dei casi non è stato formato al metodo flipped classroom e non ha tutte le competenze "digitali e non" necessarie, deve quindi fare un grande sforzo per applicare questa metodologia, basti pensare al tempo da dedicare alla progettazione, alla ricerca o alla produzione dei materiali digitali e alla riorganizzazione del lavoro a scuola.

Conclusioni

- Questo processo di innovazione modifica profondamente il ruolo degli studenti, rendendoli più attivi, più protagonisti del processo di apprendimento e maggiormente responsabili rispetto ai progressi o alle difficoltà che incontrano durante lo studio, grazie anche alla collaborazione con i pari.
- I docenti e l'istituzione formativa nel suo complesso deve trasformare la naturale fluency tecnologica dei nativi digitali in uno strumento per veicolare apprendimenti significativi, avendo sempre ben presente che imparare non equivale a giocare e che la fatica dell'apprendimento non può essere eliminata dall'utilizzo di dispositivi tecnologici.
- La sfida che i docenti e l'istituzione scolastica devono affrontare è rappresentata dal valorizzare e orientare le abilità e le competenze tecnologiche, che i nativi digitali già possiedono, mettendole al servizio della didattica e dell'apprendimento.