



## Scheda risorsa

# Prospettive per il futuro: la Flipped Classroom

## Blocco del modulo/D

### 1/ Punto della situazione

In questa fiche ci si soffermerà su quella che potrebbe essere una delle soluzioni metodologiche più adatte per affrontare le problematiche didattiche relative ai BES: la Flipped Classroom.

### 2/Approccio dimostrativo

Si vuole ragionare sull'urgenza di creare un contesto-Scuola positivo e accogliente, in cui promuovere il successo scolastico e sociale di ciascun allievo, attraverso scelte progettuali, metodologiche, organizzative e didattiche efficaci.

Ciò risponde in realtà ad una esigenza più complessa dell'opportunità di cambiare "modo di fare scuola" per essere al passo con i tempi e rispondere alle esigenze dei ragazzi.

---

La **flipped classroom** (1) è un sistema che, attraverso l'uso delle tecnologie didattiche, inverte il tradizionale schema di insegnamento/apprendimento ed il conseguente rapporto docente/discendente. I materiali didattici vengono caricati all'interno dell'ambiente virtuale del "gruppo classe" in forme e linguaggi digitali anche molto differenziati. Per approfondire un contenuto o un tema non si utilizzano più solo testi scritti ma anche, audio, video, simulazioni e materiali disponibili su Internet. Questi materiali possono essere approfonditi dagli studenti da soli o in gruppo "fuori dalla classe" a casa, in biblioteca o in altri luoghi di aggregazione informale. Mentre in classe con l'insegnante i contenuti "appresi" attraverso la tecnologia diventano oggetto di attività cooperative mirate a "mettere in movimento" le conoscenze acquisite. **La classe non è più il luogo di trasmissione delle nozioni ma lo spazio di lavoro e discussione dove si impara ad utilizzarle nel confronto con i pari e con l'insegnante.** Il docente, infatti, una volta scelto un tema da approfondire, e caricato il materiale relativo su una piattaforma di e-learning, indica allo studente quali temi e contenuti studiare o approfondire nei giorni precedenti l'attività in classe dedicata a quel tema. In questo modo si realizza l'"inversione" del *setting* tradizionale e si può parlare di *flipped classroom* appunto.

Questa metodologia didattica ha origine nel mondo anglosassone – da sempre più attento alla didattica laboratoriale e "per esperienza" - e si è diffuso, in particolare negli Stati Uniti, dove già da anni le classi sono infrastrutturate digitalmente e si utilizzano sistemi di e-learning basati su sistemi di classi virtuali.

La dinamica del processo didattico si svolge nel modo seguente. Gli insegnanti predispongono i materiali di approfondimento all'interno del *Virtual Learning Environment* (Ambiente virtuale di



apprendimento) adottato dall'Istituto scolastico. Gli studenti approfondiscono prima della lezione, a casa, il tema proposto, in modo da liberare il tempo della vecchia lezione frontale trasmissiva e lasciare spazio per realizzare una serie di esperienze di apprendimento attivo che si svolgono generalmente in piccolo gruppo. Questa idea della classe "capovolta" (da *to flip*, capovolgere), oltre che negli USA sta acquistando sempre maggiore popolarità e credibilità anche negli ambienti educativi europei in particolare nel Nord Europa.

Concretamente si può dire che la classe diventa, il luogo in cui lavorare secondo il metodo del *problem solving* cooperativo e trovare soluzione a problemi, discutere, e realizzare con l'"aiuto dell'"insegnante coach" attività di tipo laboratoriale ed "esperimenti didattici" (reali o virtuali) di attivazione delle conoscenze. Non si tratta di un'innovazione radicale dal punto di vista metodologico, ma di una applicazione abilitata dalle tecnologie, dell'"apprendere attraverso il fare" (*learning by doing*).

In questo modo, inoltre, vengono valorizzati i nuovi stili di apprendimento degli studenti che sono ormai "nativi digitali" e diviene molto più semplice personalizzare gli apprendimenti, disegnando all'"interno dell'"ambiente virtuale di apprendimento percorsi didattici specifici per singoli o gruppi con bisogni o esigenze particolari.

L'"aspetto più interessante di questa metodologia è il fatto che l'"intero *setting* didattico viene rivisto nell'"ottica di massimizzare una risorsa che sempre di più scarseggia nella scuola: il tempo dell'"insegnante.

Insomma, vi sono due livelli di "inversione" del *setting* didattico:

- il primo riguarda il fatto che 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 liberando il tempo dell'"insegnante per seguire più direttamente i problemi di apprendimento degli studenti

- il secondo consiste nella possibilità di generare all'"interno dell'"aula, in particolare attraverso il lavoro di gruppo cooperativo, una nuova metodologia attiva di apprendimento che trasforma la classe in un piccola "comunità di ricerca".

L'"interazione docente/studente si trasforma radicalmente dal momento che si riduce molto il tempo della "lezione frontale" e aumenta proporzionalmente il tempo dedicato al *problem solving* cooperativo, al monitoraggio e al supporto del lavoro degli studenti, così come quello dedicato alla "revisione razionale" collettiva dei risultati dei lavori di gruppo.

Ovviamente questa trasformazione del *setting* didattico cambia profondamente il ruolo del docente, ma certamente lo "aumenta" non lo diminuisce affatto. Il docente, infatti, da esperto disciplinare e "erogatore" di contenuti e valutazioni si trasformerà, come abbiamo accennato più sopra, in una figura che integra più competenze, ovviamente quelle disciplinari, ma anche quelle di un metodologo didattico esperto di tecnologie digitali, così come quelle di tutoraggio, coaching e mentoring (in presenza e on-line) dei suoi studenti. E" infatti, insieme un progettista didattico che allestisce il *setting* didattico/tecnologico e programma le attività degli studenti in presenza e on-line, un esperto di contenuti disciplinari e nello stesso tempo deve divenire una guida, un sostegno alla costruzione della conoscenza collaborativa da parte degli allievi. Funge, quindi, da stimolo per favorire un'"elaborazione personale e collettiva delle attività di gruppo e per favorire un'"apprendimento significativo".

Aiuta, cioè, gli studenti a sviluppare metodologie e pratiche di studio che consentano loro di acquisire competenze reali di gestione dei contenuti e non mere nozioni. In questo processo, come ovvio, cambia anche il ruolo dello studente, che diviene decisamente più attivo. Lo studente con l'"adozione di questo tipo di metodologie didattiche innovative diviene sempre più protagonista del processo apprendimento, e soprattutto si responsabilizza maggiormente, anche grazie alla collaborazione con i pari, rispetto ai progressi o alle difficoltà che incontra durante lo studio. Si tratta di una "transizione" non semplice soprattutto per gli insegnanti che spesso non hanno sufficiente formazione e quindi sufficienti competenza sia tecnologiche che metodologiche per attuare questo cambiamento.

Per gli studenti non si tratta di una novità: sono nativi digitali (2). Per loro gli strumenti digitali, console per videogiochi, smartphone e tablet sono strumenti di uso quotidiano. Il problema per



l'insegnante e tutta l'istituzione formativa è quello di valorizzare le competenze di utilizzo delle tecnologie digitali che hanno acquisito nell'informale e nella socializzazione tra pari. Si tratta di trasformare la loro naturale *fluency tecnologica* in uno strumento per veicolare "apprendimenti significativi", avendo sempre ben presente che "apprendere" non è "giocare" e che la fatica dell'apprendimento non può essere eliminata dall'utilizzo di *device* tecnologici. La sfida è quella di declinare le abilità e le competenze tecnologiche di cui sono già portatori, mettendole al servizio della didattica e dell'apprendimento.

## BIBLIOGRAFIA

- (1) M.MAGLIONI, F.BISCARO, *La classe capovolta. Innovare la didattica con la flipped classroom*. In Le Guide Erickson, Trento 2014.
- (2) P. FERRI, *Nativi digitali*, Bruno Mondadori, Milano 2011.