

Karta źródłowa

Perspektywiczne narzędzie: Flipped Classroom lub “odwrócona” lekcja

Część modułu/ D

1/ Kontekst

Ta karta skupia się na opisaniu najważniejszych rozwiązań metodycznych do zastosowania przy wykorzystaniu “odwróconej” lekcji, tzw. *Flipped classroom* w klasach z uczniami ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.

2/ Opis

Ta karta ma na celu zastanowienie się nad pilną potrzebą stworzenia właściwego otoczenia - pozytywnej i przyjaznej szkoły promującej edukacyjny i społeczny sukces każdego ucznia możliwy dzięki dokonaniu właściwych wyborów w zakresie planowania, metodologii, organizacji i pedagogiki.

Jest to odpowiedź na bardziej złożone potrzeby, związane ze zmianą sposobu zarządzania edukacją – tak, by nadążała ona za czasami i zaspokajała potrzeby dzieci.

Perspektywiczne narzędzie: Flipped Classroom lub “odwrócona” lekcja

Koncepcja **Flipped Classroom (1)** to idea odwracająca tradycyjne nauczanie / uczenie się – co zmienia także relację nauczyciel-uczeń.

Materiały dydaktyczne wykorzystywane podczas “odwróconych” lekcji są w bardzo zróżnicowanych formach cyfrowych i są zazwyczaj pobierane z sieci. W celu pogłębienia treści lub tematu, teksty pisane nie są już jedynym wykorzystywanym źródłem, ale towarzyszą im także materiały audio, wideo, symulacje i materiały dostępne w Internecie. Materiały te mogą być eksplorowane przez uczniów samodzielnie lub przez grupy w ramach zajęć pozaszkolnych, w domu, w bibliotece lub w innych miejscach spotkań nieformalnych. W klasie i w obecności nauczyciela treści “wyuczone” za pośrednictwem technologii stają się przedmiotem wspólnych działań mających na celu praktyczne wykorzystanie zdobytej wiedzy. **Sala lekcyjna nie jest już więc tylko miejscem przekazywania pojęć i definicji, ale miejscem pracy i dyskusji, w którym uczy się wykorzystywać wiedzę w konfrontacji z rówieśnikami i z nauczycielem.** Gdy nauczyciel wybierze temat do zbadania i wskaże do pobrania odpowiednie materiały na platformie e-learningowej, instruuje jednocześnie uczniów i przekazuje im tematy i treści do przestudiowania

lub pogłębienia w dniach poprzedzających zajęcia na ten temat. W ten sposób tradycyjna sekwencja edukacyjna jest "odwrócona" (ang. "flipped") – stąd nazwa tej metody.

To narzędzie edukacyjne wywodzi się z anglosaskiego kontekstu edukacyjnego, który stawia na nauczanie praktyczne, w laboratorium i "przez doświadczenie" i zyskuje popularność szczególnie w Stanach Zjednoczonych, gdzie od lat wykorzystuje się technologie cyfrowe i oparte na nich systemy e-learningowe z wirtualnymi klasami.

Dynamika procesu kształcenia odbywa się w następujący sposób: nauczyciele przygotowują szczegółowe materiały w ramach przyjętego przez szkołę Wirtualnego Środowiska Nauczania (platformy e-learningowej). Następnie uczniowie badają proponowany temat przed lekcją, w domu, aby zyskać czas na praktyczne działania i aktywne uczenie się podczas lekcji tradycyjnej, kiedy często pracuje się w małych grupach. Ta koncepcja "odwróconej lekcji" zyskuje coraz większą popularność i wiarygodność również poza Stanami Zjednoczonymi, w tym w europejskich środowiskach edukacyjnych (zwłaszcza w Europie Północnej).

Można powiedzieć, że dzięki temu narzędziu sala lekcyjna staje się miejscem, w którym można pracować zgodnie z kooperacyjną metodą rozwiązywania problemów i znajdować rozwiązania, dyskutować i realizować działania warsztatowe oraz (realne lub wirtualne) "eksperymenty edukacyjne", które pozwalają na aktywizację wiedzy przy wsparciu nauczyciela-trenera. Nie jest to radykalna innowacja z metodologicznego punktu widzenia, ale raczej umożliwiona przez zaawansowane technologie wersja uczenia się za pośrednictwem praktycznych działań (ang. "learning by doing").

W ten sposób doceniane są nowe style uczenia się uczniów, dla których obecnie technologie cyfrowe nie mają tajemnic. Znacznie łatwiej jest dzięki temu obecnie spersonalizować uczenie się projektując specyficzne ścieżki uczenia się dla jednostek lub grup o specjalnych potrzebach edukacyjnych.

Najciekawszym aspektem tej metody jest fakt, że wymusza ona nowe podejście do całych ram edukacyjnych w celu zmaksymalizowania coraz bardziej ograniczonego w szkole zasobu: czasu nauczycieli.

Skrótowo mówiąc, istnieją dwa sposoby "odwracania" otoczenia edukacyjnego:

- po pierwsze: technologie cyfrowe, poprzez wykorzystanie środowiska internetowego do wspólnego uczenia się, umożliwiają przeniesienie serii czynności poza czas "fizycznych" zajęć w szkole, uwalniając w ten sposób czas nauczyciela, tak aby mógł on bezpośrednio śledzić problemy związane z procesem uczenia się wśród jego podopiecznych.
- po drugie, "odwrócone lekcje" dają możliwość stworzenia nowej, aktywnej metodyki nauczania, która przekształca klasę w małą "wspólnotę badawczą", szczególnie dzięki współpracy.

Interakcja nauczyciel/uczeń ulega radykalnej zmianie od momentu znacznego skrócenia czasu trwania lekcji w formacie "tradycyjnym" i proporcjonalnego zwiększenia udziału czasu poświęconego na wspólne rozwiązywanie problemów, monitorowanie i wspieranie pracy uczniów, a także na racjonalną analizę wyników pracy grupowej.

Oczywiście ta transformacja otoczenia edukacyjnego głęboko zmienia rolę nauczyciela, ale wcale jej nie redukuje. Rola nauczyciela w rzeczywistości ulegnie modyfikacji - jak wspomniano wyżej, z eksperta w danej dziedzinie i "dostawcy" treści i ocen w postać, która integruje większą liczbę kompetencji – przedmiotowych, ale także technologiczno-cyfrowych, kompetencji coacha i mentora pracującego zarówno "twarzą w twarz", jak i za pośrednictwem kanałów cyfrowych. Nauczyciel staje się więc zarówno projektantem edukacyjnym, który ustala edukacyjno-technologiczne otoczenie i programuje działania uczniów, jak i ekspertem w zakresie treści związanych z danym przedmiotem. Dodatkowo musi stać się przewodnikiem, wsparciem w budowaniu przez uczniów wiedzy opartej na współpracy. Nauczyciel jest więc swoistym "bodźcem" zachęcającym do indywidualnego i grupowego zgłębiania wiedzy oraz budowania wiedzy za pomocą działania.

Innymi słowy, nauczyciel pomaga uczniom rozwijać takie narzędzia i praktyki, które umożliwiają im nabycie prawdziwych umiejętności w zarządzaniu treścią, a nie tylko pojęciami. W tym procesie oczywiście zmienia się również rola ucznia, który staje się znacznie bardziej aktywny. Wraz z przyjęciem tego typu innowacyjnych metod nauczania, uczeń staje się w coraz większym stopniu podmiotem procesu uczenia się, a przede wszystkim staje się bardziej odpowiedzialny dzięki współpracy ze swoimi rówieśnikami – również za postępy lub trudności napotkane podczas praktycznego zdobywania wiedzy. Nie jest to prosta transformacja, zwłaszcza dla nauczycieli, którzy często nie mają wystarczającego przygotowania i wiedzy technologicznej oraz metodycznej, aby wprowadzić tę zmianę.

Dla uczniów to narzędzie nie stanowi nowości – są oni i tak "cyfrowymi tubylcami" (ang. *"digital natives"*)(2). Dla nich narzędzia cyfrowe, konsole do gier wideo, smartfony i tablety są narzędziami codziennego użytku. Problemem dla nauczyciela i całej szkoły jest przeniesienie nieformalnie i przez socjalizację nabytych umiejętności korzystania z technologii cyfrowych, na poziom edukacyjny. Chodzi o przekształcenie naturalnej płynności technologicznej uczniów w narzędzie przekazywania istotnej wiedzy przy wzięciu pod uwagę, że "uczenie się" nie jest "zabawą" i że zmęczenia wynikającego z uczenia się nie da się wyeliminować przy użyciu urządzeń technologicznych. Wyzwaniem jest zatem zaprzęgnięcie technologicznych możliwości i umiejętności, które uczniowie już posiadają, oraz oddanie ich w służbę nauczania i uczenia się.

BIBLIOGRAFIA

(1) M.MAGLIONI, F.BISCARO, *La classe capovolta. Innovare la didattica con la flipped classroom*. W: Le Guide Erickson, Trento 2014.

(2) P. FERRI, *Nativi digitali*, Bruno Mondadori, Milano 2011.