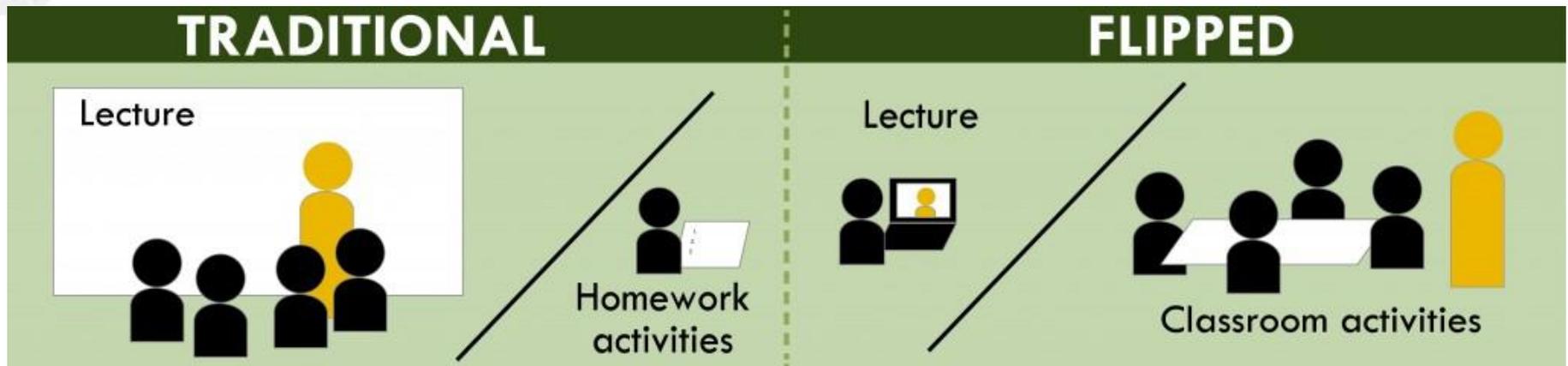


La flipped classroom al liceo

Prof. David Del Carlo

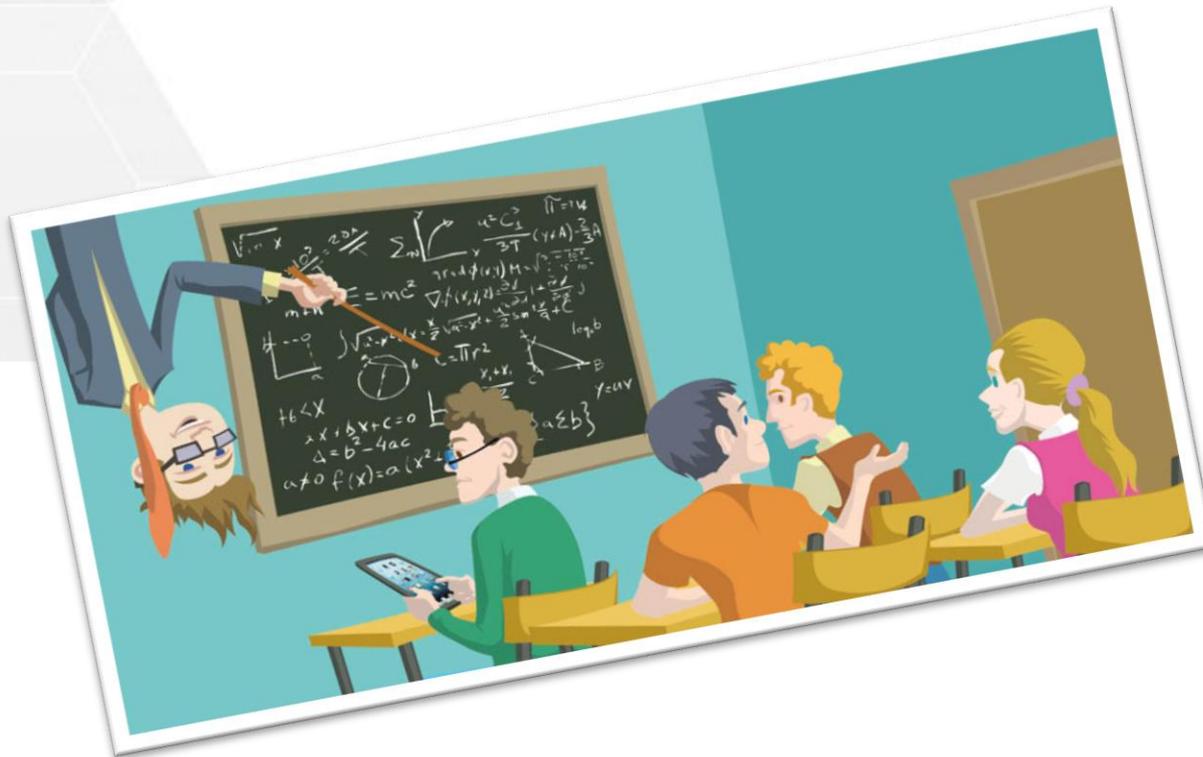


La *flipped classroom*, o classe capovolta, combina diverse metodologie e consiste innanzitutto nell'invertire il luogo in cui si segue la lezione (a casa anziché a scuola) con quello in cui si studia e si fanno i compiti (a scuola anziché a casa).

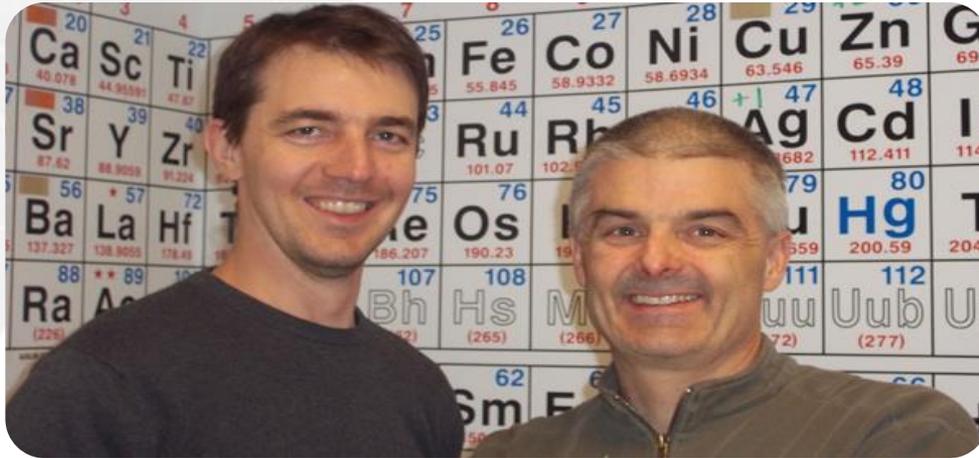




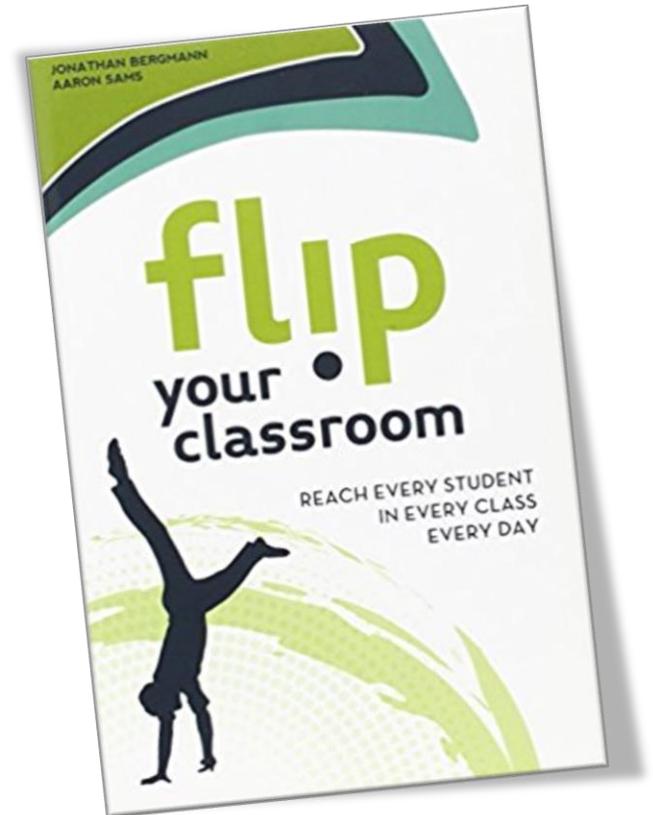
L'insegnante seleziona e fornisce i materiali didattici (video, presentazioni, dispense, *e-book*) sui quali gli studenti dovranno prepararsi prima e al di fuori della scuola → ciascun alunno studia consultando i materiali ogni volta che ha bisogno, secondo le proprie esigenze.

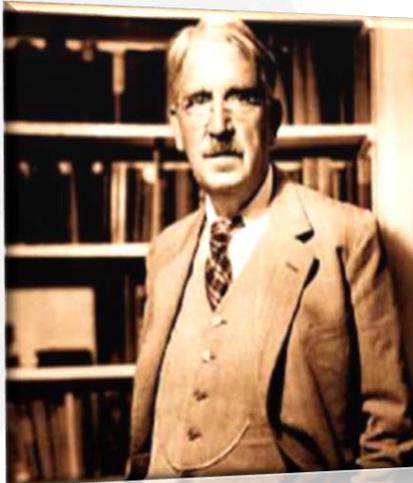


A scuola l'insegnante propone e segue le attività applicative (**compiti autentici**), svolte dagli studenti in piccoli gruppi e in forma laboratoriale.



Aaron Sams e Jonathan Bergmann



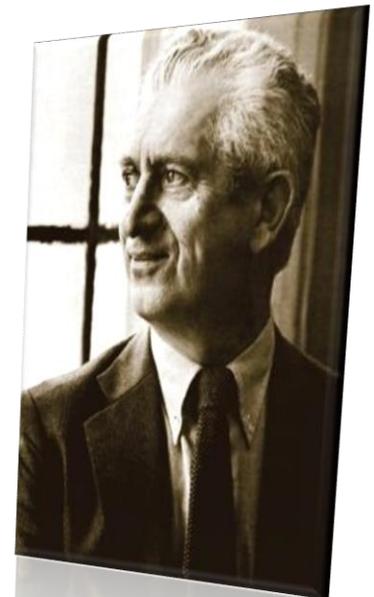


*L'educazione è la continua riorganizzazione
o ricostruzione dell'esperienza.*

John Dewey

*La creatività segue la padronanza, perciò
la padronanza delle competenze
è la priorità per i giovani talenti.*

Benjamin S. Bloom





*Impariamo di più quando
dobbiamo inventare.*

Jean Piaget

*Ciò che i bambini sanno fare insieme oggi,
domani sapranno farlo da soli.*

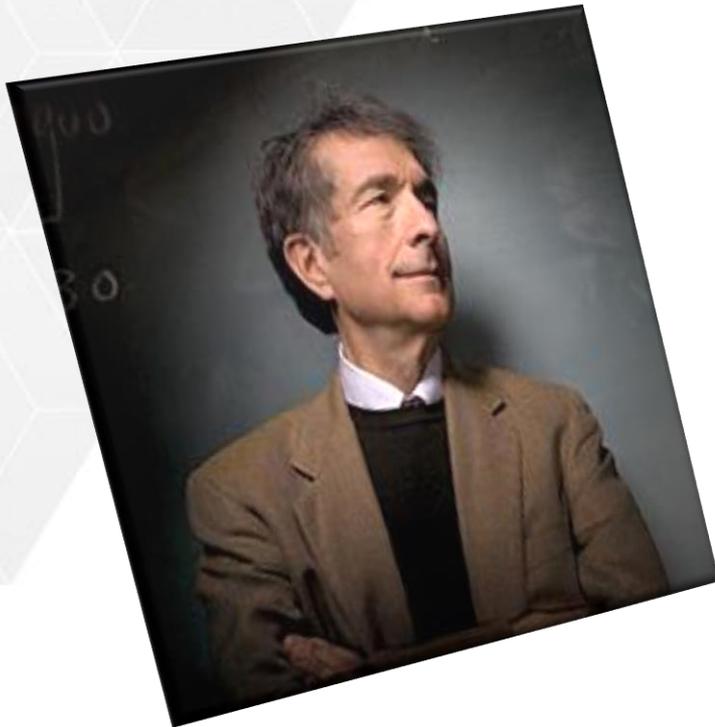
Lev S. Vygotskij



*Il più grande segno di successo
per un insegnante è poter dire:
i bambini stanno lavorando
come se io non esistessi.*

Maria Montessori





Tutto ciò che vale la pena insegnare può essere presentato in molti modi diversi. Questi diversi modi possono sfruttare le nostre molteplici intelligenze.

Howard Gardner

Cono dell'apprendimento

Fonte Edgar Dale, 1969



Cono dell'apprendimento

Fonte Edgar Dale, 1969



Il docente

- progetta l'UdA partendo dalle competenze che vuole attivare/sviluppare
- stabilisce la scansione temporale delle attività
- sceglie/prepara i materiali didattici per gli studenti
- predispose le rubriche di valutazione
- osserva e valuta l'attività degli studenti durante il lavoro di gruppo
- verifica che i video siano stati effettivamente visionati e studiati
- valuta i prodotti realizzati



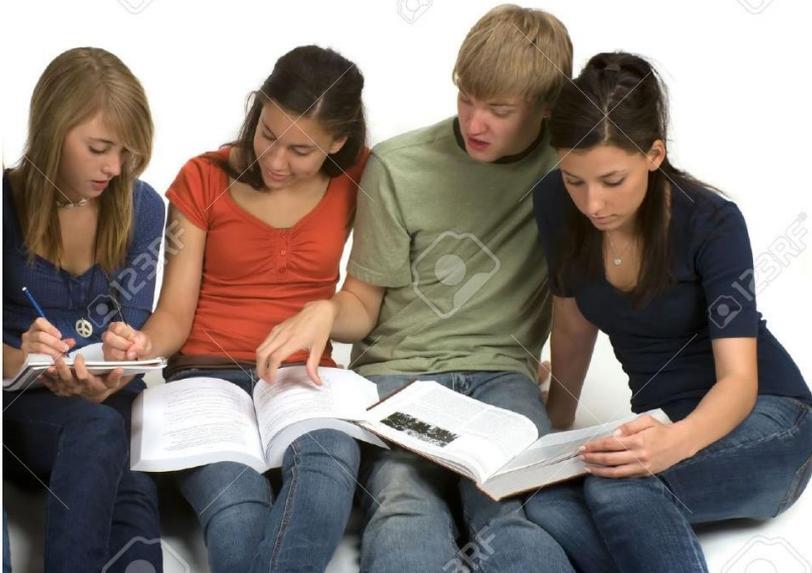
Gli studenti

A CASA

- studiano i materiali forniti/indicati dal docente

A SCUOLA

- approfondiscono l'argomento
- mettono in gioco le proprie competenze attraverso le prove e le attività predisposte dal docente
- collaborano in piccolo gruppo alla realizzazione di un «prodotto», sviluppando capacità organizzative e creatività



Elementi di un'UdA

- ✓ PREREQUISITI
- ✓ COMPETENZE
- ✓ ASSI CULTURALI/OBIETTIVI DI RIFERIMENTO
- ✓ ARGOMENTI
- ✓ MATERIALI
- ✓ SCANSIONE TEMPORALE
- ✓ STRUMENTI
- ✓ MODALITÀ ORGANIZZATIVE
- ✓ TIPOLOGIA DEI «PRODOTTI» DA REALIZZARE
- ✓ VALUTAZIONE

Un esempio di UdA

Titolo

« *Atene e Sparta* »

PREREQUISITI

- Conoscenza dei caratteri principali della civiltà greca.
- Conoscenza di *web tools* e software necessari alla realizzazione dei prodotti multimediali (Kahoot!, Prezi, MovieMaker, Screencast-o-matic, iMovie): ad essi sarà dedicata una lezione propedeutica all'inizio dell'UdA

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

Imparare a imparare; Progettare; Comunicare; Collaborare e partecipare

ASSI CULTURALI/OBIETTIVI DI RIFERIMENTO

Asse dei linguaggi: *Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti; produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi; utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario; utilizzare e produrre testi multimediali.*

Asse storico-sociale: *comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali.*



ARGOMENTI

- La condizione femminile nelle due *poleis*
- L'educazione dei ragazzi e delle ragazze ad Atene e a Sparta

MATERIALI

→ sulla condizione femminile: libro di testo pp. 171-173

→ sull'educazione dei giovani: libro di testo pp. 174-177, p. 190

+ articoli tratti da "Civiltà", "Storica", "Focus Storia" e materiali reperiti su Internet

TEMPI

tutto il mese di gennaio

STRUMENTI

BYOD; rete wifi libera potenziata in classe; LIM





MODALITÀ ORGANIZZATIVE

1. lavoro a casa

studio dei video (1° su Sparta: nascita, ordinamento politico, società; 2° su Atene: formazione della polis, ordinamento timocratico e tirannide; 3° su Atene: ordinamento democratico)

compilazione di un questionario on line (autovalutativo) realizzato con Google Moduli

2. creazione dei gruppi

- 4 gruppi da quattro studenti, 2 gruppi da tre
- gruppi eterogenei: 1 studente di livello alto, 1 di livello basso, 1 o 2 di livello medio
- ciascun gruppo deve realizzare 1 prodotto multimediale: un Prezi, un Kahoot! o un video

3. assegnazione dei prodotti

alla fine dell'UdA dovranno essere stati realizzati 6 prodotti multimediali: 1 video, 1 Kahoot! e 1 Prezi per ciascuno dei due argomenti; fermo restando che ciascun gruppo dovrà conoscerli entrambi, l'assegnazione della tipologia e dell'argomento spetterà al docente.



PRODOTTI DA REALIZZARE in classe (piccoli gruppi - stessi argomenti per tutti)

1. presentazione (Prezi)
2. video (MovieMaker, iMovie, Screencast-o-Matic)
3. *Kahoot!*



VALUTAZIONE

in itinere (individuale) da effettuare durante l'attività di laboratorio

→ attraverso un'apposita rubrica, si valutano le **competenze nel lavoro di gruppo** per ciascun alunno

→ attraverso domande si verificano le **conoscenze** (effettiva visione e comprensione dei video)

dei prodotti (di gruppo) – voto uguale per tutti i membri del gruppo

→ attraverso apposite rubriche valutative

sommativa (individuale)

→ verifica scritta sulle **conoscenze**



*Se vuoi cambiare
l'insegnamento,
cambia l'aula.
Célestin Freinet*



Il compito autentico

- ✓ è un'attività complessa
- ✓ non richiede l'esecuzione meccanica di procedure risolutive
- ✓ presenta agganci con la realtà
- ✓ si svolge in un periodo di tempo stabilito
- ✓ fa lavorare lo studente in autonomia
- ✓ stimola la responsabilità individuale e di gruppo
- ✓ stimola la creatività e il senso critico
- ✓ porta alla realizzazione di uno o più prodotti
- ✓ processi e prodotti sono osservabili e valutabili

liberamente adattato da
Gianni Marconato, *Dai voti alle competenze*, [slideshare.net](https://www.slideshare.net)

Alcuni *web tools* per i compiti autentici



COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA

COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE
IN SCIENZA E TECNOLOGIA

COMPETENZA DIGITALE

IMPARARE A IMPARARE

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE



Lifelong
Learning

INDICATORI	2	1,5	1	0,75
Efficacia	Il video è interessante e chiaro, già riutilizzabile come oggetto didattico.	Il video è interessante ma talvolta poco chiaro; per riutilizzarlo necessita di qualche modifica.	Il video non è molto interessante e talvolta poco chiaro. Sarebbero necessarie notevoli modifiche per il suo utilizzo didattico.	Il video non è interessante e risulta noioso e confuso. Improprio come oggetto di studio.
Contenuti e accuratezza formale	Eccellente conoscenza dell'argomento; nessun errore formale.	Buona conoscenza dell'argomento; si segnalano una o due sviste e/o imprecisioni. Uno o due refusi.	Sufficiente conoscenza dell'argomento, ma alcune sviste e/o imprecisioni. Pochi refusi / un errore ortografico.	Conoscenza superficiale dell'argomento; sono presenti errori anche gravi, sia nei contenuti che a livello ortografico.
Elementi tecnici (titoli, didascalie, audio, narrazione)	Tutti i titoli e le didascalie sono accurati, leggibili e catturano l'attenzione dello spettatore. La narrazione integra quanto appare su schermo.	La maggior parte dei titoli e delle didascalie sono accurati, leggibili e catturano l'attenzione dello spettatore. La narrazione riassume quanto compare su schermo.	Titoli e didascalie in genere accurati, talvolta poco leggibili. L'audio in alcuni punti non è adeguato; la narrazione per lo più consiste nella lettura dei testi che compaiono..	Titoli e didascalie poco accurati, spesso illeggibili. L'audio impedisce una soddisfacente fruizione del video. La narrazione è semplice lettura dei testi che compaiono.
Originalità	Il video mostra una considerevole originalità e inventiva. Contenuti e idee sono presentati in una forma creativa e accattivante.	Il video mostra alcuni spunti originali. Contenuti e idee sono presentati in una forma interessante.	Il video mostra pochi spunti originali, contenuti e idee sono presentati in forma piuttosto anonima.	Il video è il rifacimento di un modello e non presenta spunti originali.
Fonti e autori	Correttamente citati fonti e autori.	Fonti e autori citati, ma con qualche imprecisione e/o omissione.	Solo le fonti o solo gli autori.	Non citati.



<http://rubistar.4teachers.org/index.php>



ForAllRubrics

<https://www.forallrubrics.com/>

FLEXIBLE ENVIRONMENT → l'organizzazione degli spazi dell'aula varia in funzione delle diverse attività

LEARNING CULTURE → il modello culturale dell'apprendimento è centrato sullo studente e sulla sua attiva e responsabile partecipazione alla costruzione del proprio sapere

INTENTIONAL CONTENT → il docente valuta e sceglie i materiali che gli studenti utilizzeranno per il lavoro a casa e in classe

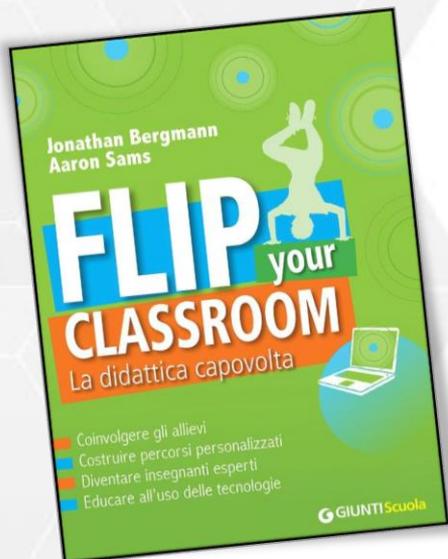
PROFESSIONAL EDUCATOR → la professionalità docente si arricchisce della capacità di osservare e assistere gli studenti, fornendo *feedback* e valutando il loro lavoro

I vantaggi

- ✓ maggiore coinvolgimento degli studenti
- ✓ creazione/affinamento delle competenze (soprattutto capacità di relazionarsi e lavorare in *team*, competenze digitali)
- ✓ *peer education*
- ✓ più tempo per le esercitazioni a carattere laboratoriale
- ✓ possibilità di seguire gli studenti in difficoltà (individualizzazione dell'insegnamento)
- ✓ possibilità di assegnare agli studenti più dotati ruoli di *tutor* e/o compiti più complessi (promozione delle eccellenze)
- ✓ autovalutazione e metacognizione

Gli svantaggi

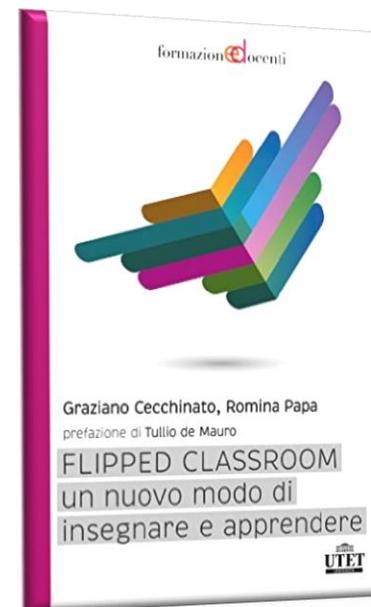
- ✓ il lavoro a casa richiede più tempo sia al docente che allo studente
- ✓ è necessaria una connessione Internet per lavorare a casa e a scuola
- ✓ nel momento della spiegazione viene meno l'interazione docente - discente



Jonathan Bergmann, Aaron Sams,
Flip Your Classroom. La didattica capovolta,
Giunti Scuola 2016



Maurizio Maglioni, Fabio Biscaro,
La classe capovolta,
Erickson 2014



Graziano
Cecchinato, Romina Papa,
FLIPPED CLASSROOM
un nuovo modo di
insegnare e apprendere,
UTET 2016



David Johnson, Roger Johnson, Edythe Holubec,
Apprendimento cooperativo in classe,
Erickson 2014

Stefano Rossi,
Tutti per uno uno per tutti,
La Meridiana 2014



Siti di riferimento



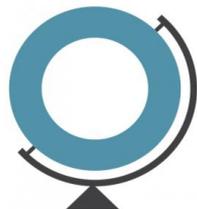
la classe capovolta fa crescere tutti!

+ cooperazione

+ interesse

+ autonomia

+ inclusione



OILPROJECT

IMPARA ONLINE!



BERGAMOSCIENZA



LessThan3Math



KHANACADEMY



TRECCANI
LA CULTURA ITALIANA



Spero che i miei consigli possano esservi utili.
Per qualsiasi altra informazione, ma soprattutto
per i vostri suggerimenti, non esitate a contattarmi:



daviddelcarlo@gmail.com



I miei video didattici sono disponibili
sul mio canale YouTube

<https://goo.gl/creZV2>



prof delcarlo

Le mie lezioni per la LIM
(Latino, Italiano, Storia e Geografia)
sono liberamente scaricabili dal mio sito web
<https://goo.gl/RhejVn>

BUON LAVORO!