

Al Dirigente Scolastico
I.C. Statale di Sellia Marina (CZ)

MOVIMENTO AVANGUARDIE EDUCATIVE. PROPOSTA ADOZIONE IDEA INNOVATIVA DELLA “FLIPPED CLASSROOM”

La legge n. 107/2015 indica alle scuole numerosi obiettivi che possono essere inseriti nel Piano triennale dell’offerta formativa e che vanno a recepire ciò che gli istituti più innovativi avevano già implementato negli ultimi anni. Comparando gli obiettivi indicati dalla legge sulla Buona Scuola con le idee delle Avanguardie educative, notiamo che ad essi è possibile accostare tutte le idee del Movimento.

Il [Movimento delle Avanguardie educative](#) è un Movimento per l’innovazione che porta a sistema le esperienze più significative di trasformazione del modello organizzativo e didattico della scuola.

La «Flipped classroom (o classe capovolta)» - in pratica - dà risposta ai seguenti obiettivi:

- sviluppo competenze di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell’educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell’assunzione di responsabilità, l’educazione all’autoimprenditorialità;
- alfabetizzazione all’arte, alle tecniche e ai media di produzione e diffusione delle immagini;
- sviluppo delle competenze digitali degli studenti;
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio;
- prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione;
- potenziamento dell’inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali attraverso percorsi individualizzati e personalizzati;
- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni.

Il Movimento offre alle scuole impegnate nella trasformazione del modello educativo nelle sue varie dimensioni la possibilità di alimentare la «Galleria delle Idee» e di partecipare alle iniziative previste su ciascuna delle proposte.

La scuola che manifesta il proprio interesse ad adottare un’idea innovativa del MAE viene coinvolta in un processo di accompagnamento/coaching (in presenza e online) a supporto della sperimentazione.

Il [manifesto](#) del Movimento si articola su 7 orizzonti di riferimento che, nello specifico, sono:

1. **TRASFORMARE IL MODELLO TRASMISSIVO DELLA SCUOLA**
 2. SFRUTTARE LE OPPORTUNITÀ OFFERTE DALLE ICT E DAI LINGUAGGI DIGITALI PER SUPPORTARE NUOVI MODI DI INSEGNARE, APPRENDERE E VALUTARE
 3. CREARE NUOVI SPAZI PER L'APPRENDIMENTO
 4. **RIORGANIZZARE IL TEMPO DEL FARE SCUOLA**
 5. RICONNETTERE I SAPERI DELLA SCUOLA E I SAPERI DELLA SOCIETÀ DELLA CONOSCENZA
 6. INVESTIRE SUL "CAPITALE UMANO" RIPENSANDO I RAPPORTI (DENTRO/FUORI, INSEGNAMENTO FRONTALE/APPRENDIMENTO TRA PARI, SCUOLA/AZIENDA, ECC.)
 7. PROMUOVERE L'INNOVAZIONE PERCHÉ SIA SOSTENIBILE E TRASFERIBILE
-

COME ADOTTARE UN'IDEA

Per adottare una o più Idee o proporre esperienze già in corso, il Dirigente scolastico, in accordo con il Collegio docenti, deve:

- Registrarsi al sito innovazione.indire.it/avanguardieeducative.
 - Iscrivere e iscriverne i docenti della scuola all'ambiente di lavoro online mediante l'apposito FORM.
 - Aderire al Movimento condividendo i principi ispiratori del Manifesto per l'Innovazione.
 - Entrare a far parte del Movimento **adottando una o più Idee e/o proponendo un'esperienza di innovazione**. Ciò dà diritto d'accesso all'ambiente di lavoro online (community e assistenza).
-

Considerando che, nella nostra scuola, molti docenti già utilizzano la metodologia della classe capovolta, l'idea è quella di implementarne la pratica attraverso l'adesione formale della Scuola al Movimento delle Avanguardie Educative e l'adozione dell'Idea *flipped classroom*.

ADOZIONE DELL'IDEA: "FLIPPED CLASSROOM"

[Linee Guida](#) e [Riferimenti](#)

Finalità

L'idea-base della «flipped classroom», infatti, è che la lezione diventa "compito a casa" mentre il tempo in classe è usato per le attività collaborative, le esperienze, i dibattiti e i laboratori. In tale contesto, il docente non assume il ruolo di attore protagonista, ma diventa piuttosto una sorta di facilitatore, il regista dell'azione didattica.

Le principali finalità sono riconducibili a:

- superare i limiti della didattica tradizionale che considera la classe come contesto in cui si trasmette il sapere
- sfruttare al meglio le opportunità offerte dalle ICT e dai linguaggi digitali;
- promuovere lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

- migliorare le interazioni educative in aula;
- rafforzare l'apprendimento autonomo e tra pari; orientate i ragazzi al *problem solving* e al *learning by doing*..

ORIZZONTI DI RIFERIMENTO:

- ORIZZONTE 2 *SFRUTTARE LE OPPORTUNITÀ OFFERTE DALLE ICT E DAI LINGUAGGI DIGITALI PER SUPPORTARE NUOVI MODI DI INSEGNARE, APPRENDERE E VALUTARE*
- ORIZZONTE 4 *RIORGANIZZARE IL TEMPO DEL FARE SCUOLA*

MOTIVAZIONI:

- Per consentire il miglioramento delle interazioni educative in aula, ottimizzando di conseguenza il tempo a scuola; per sviluppare e rafforzare l'apprendimento autonomo e tra pari; per poter dedicare più tempo ai giovani che necessitano di maggior supporto.
- Per mettere al centro del processo lo studente fornendogli strumenti che gli consentono di approfondire gli argomenti, andando così a generare un contesto più ricco e stimolante. Gli studenti non solo sono attivamente coinvolti nel percorso e consapevoli degli obiettivi ma partecipano anche alla valutazione.
- Per promuovere lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti, la loro autonomia e capacità di lavorare con gli altri, preparandoli così meglio al mondo del lavoro rispetto alla didattica tradizionale.
- Perché il giovane è protagonista di attività orientate al *problem solving* e al *learning by doing* e interprete della propria conoscenza oltreché autore, grazie anche alla facilità con cui le ICT consentono di consumare/produire contenuti. .

LA FLIPPED CLASSROOM NELLA NOSTRA SCUOLA:

In una **flipped lesson** il docente decide l'argomento da trattare e alcuni giorni prima dell'incontro in aula dedicato all'argomento può mettere a disposizione degli studenti delle risorse digitali – audio, video o testo – in un repository, che può essere un ambiente di apprendimento online come, ad esempio, Moodle o uno spazio di cloud storage come, ad esempio, Google Drive o Dropbox.

Le risorse digitali in questione possono essere reperite online o create ad hoc dai docenti. Anche gli studenti, sempre con la guida del docente, possono contribuire a incrementare il repository con i loro elaborati ed eventuali materiali reperiti in rete per integrare i materiali che il docente ha fornito loro. Il repository, auspicabilmente, dovrebbe essere **sempre accessibile sia agli studenti, ad esempio per il ripasso, sia ai docenti, ad esempio per l'eventuale riutilizzo dei materiali.**

Un ambiente virtuale per l'apprendimento, oltre a fungere da repository, può anche essere usato per creare una comunità di apprendimento e di ricerca (Brown e Campione, 1990; Cacciamani e Giannandrea, 2004) divenendo così – grazie a strumenti come, ad esempio, i forum e i wiki – per i docenti e gli studenti uno spazio per co-costruire, organizzare, scambiare, mettere in discussione e condividere la conoscenza. Gli studenti, singolarmente o in gruppo, prima dell'incontro in aula dedicato all'argomento, esplorano, studiano, approfondiscono e, nel caso, arricchiscono questi materiali.

Il tempo in classe, prima dedicato alla tradizionale lezione frontale trasmissiva, può essere utilizzato per realizzare una serie di esperienze di apprendimento attivo.

In aula gli studenti, guidati del docente, possono realizzare attività cooperative finalizzate a “mettere in movimento” le conoscenze che hanno acquisito, lavorare secondo il metodo del problem solving cooperativo, svolgere attività di tipo laboratoriale ed “esperimenti didattici” di attivazione delle conoscenze (Ferri e Moriggi, 2014). Con questo nuovo modus operandi l’interazione tra il docente e lo studente cambia radicalmente, dato che diminuisce fortemente il tempo della lezione frontale e aumenta proporzionalmente il tempo dedicato al problem solving cooperativo, agli esperimenti, al monitoraggio, al supporto delle attività dei discenti e alla “revisione razionale” collettiva dei risultati dei lavori di gruppo.

L’aula si tramuta in uno spazio di lavoro e di discussione in cui gli studenti apprendono a utilizzare le conoscenze tramite il confronto sia con i pari, sia con il docente. Grazie al modello flipped classroom vi è quindi la reale opportunità di trasformare l’aula in una vera e propria comunità di apprendimento e di ricerca (Brown e Campione, 1990; Cacciamani e Giannandrea, 2004) nella quale gli studenti imparano in modo attivo, cooperativo e collaborativo (Johnson, Johnson e Stanne, 2000). Grazie a questo modello non solo è possibile valorizzare i nuovi stili di apprendimento dei cosiddetti “nativi digitali” (Jenkins et al., 2010; Ferri, 2011, 2013), ma diventa anche decisamente più semplice personalizzare gli apprendimenti, progettando, sia all’interno dell’ambiente virtuale di apprendimento che in aula, percorsi didattici specifici per singoli alunni o gruppi di alunni con bisogni o esigenze specifici.

Quali sono i punti di forza e di debolezza di questo modello?

Alla luce della letteratura internazionale (Fulton, 2012; Herreid e Schiller, 2013; Meli, 2014),

Tra i punti di forza vi sono:

- l’opportunità di trasformare la classe da spazio di trasmissione del sapere al docente ai discenti in comunità di apprendimento e di ricerca (Brown e Campione, 1990; Cacciamani e Giannandrea, 2004);
- il cambiamento del ruolo di docente e discente: il docente da “saggio sulla cattedra” diviene “guida che si mette al fianco” dello studente e il discente da “passivo ascoltatore” si trasforma in “attivo costruttore” del proprio percorso di apprendimento e diventa corresponsabile del proprio percorso di apprendimento;
- la promozione dello sviluppo non solo delle competenze digitali degli studenti ma anche della loro autonomia e della loro capacità di lavorare con gli altri, preparandoli così meglio al mondo del lavoro rispetto alla didattica tradizionale

Tra i punti critici:

- trovare in rete (ad es. per i docenti italiani sovente è presente una vera e propria barriera linguistica dato che nella maggior parte dei casi il materiale presente in rete è in lingua inglese) e/o creare il materiale digitale da mettere a disposizione dei discenti prima dell’incontro in aula;
- organizzare e gestire il lavoro in aula, completamente differente rispetto a quello che di norma viene svolto nella didattica tradizionale. Il docente, che di norma non è stato formato al metodo flipped classroom e non ha tutte le competenze “digitali e

no” che servono, deve dunque fare un notevole sforzo per mettere in pratica questa metodologia.

Le attività didattiche¹

In un percorso tradizionale il lavoro a casa è pensato come lavoro a posteriori, dopo che l'insegnante “ha spiegato” alla classe; ha quindi una funzione di “ripasso” attraverso la quale memorizzare, fissare i concetti.

Nella flipped classroom invece il tempo a casa è utilizzato per studiare dei materiali assegnati dal docente che possono essere delle videolezioni prodotte dal docente stesso, come inizialmente proposto da Bergmann e Sams per le scuole secondarie, ma non solo.

L'insegnante, prendendo in considerazione il contesto e i bisogni formativi degli allievi, può scegliere di utilizzare anche altre tipologie di risorse digitali autoprodotte, oppure selezionate dal web o da altri archivi online.

Ciò che va sottolineato è che in tale momento, **l'informazione ha una funzione di anticipazione e attivazione dell'apprendimento e dovrebbe avere un carattere sfidante per lo studente**, ovvero consentirgli di confrontarsi con qualcosa di nuovo e motivante, far emergere domande che richiedano ulteriori approfondimenti e quindi promuovano uno sviluppo nel percorso di apprendimento.

A scuola lo studente arriverà con un bagaglio di informazioni da mobilitare criticamente in uno specifico ambiente di apprendimento orientato al problem solving e alla promozione di competenze.

Il tempo-scuola, infatti, sollevato dalle necessità trasmissive della lezione, recupera naturalmente una dimensione di gruppo o, cosa ancora più auspicabile, di comunità di ricerca (Cecchinato, 2014).

In classe andrebbe quindi privilegiata una variegata tipologia di attività didattiche quali attività collaborative, esperienze, dibattiti e attività laboratoriali volte possibilmente alla produzione di un artefatto, quindi un prodotto (presentazione, video, podcast, ebook) che consenta agli studenti, secondo una logica di learning by doing, di materializzare il processo di studio attivato nel lavoro a casa. Tale prodotto può essere elaborato e sviluppato in gruppo, ma può richiedere anche un percorso di riflessione e di produzione individuale.

Importante è che il prodotto realizzato possa essere condiviso e presentato in classe e magari depositato in un repository per le successive consultazioni, oppure reso disponibile anche all'esterno tramite un sito web/blog di classe. Ciò consente di far emergere commenti e osservazioni e permette di documentare il processo di apprendimento, anche in vista di un successivo ritorno riflessivo sul lavoro svolto.

Lo spazio nella flipped classroom

Per ciò che concerne l'organizzazione dell'aula fisica, sarebbe bene che sia banchi che le sedie fossero movibili per consentire ai docenti e ai discenti di svolgere attività diverse come ad esempio: creare delle isole per i lavori di gruppo o disporsi in cerchio per lo svolgimento di una discussione. Infine ovviamente nell'aula dovrebbero essere presenti sia un congruo numero di prese elettriche per consentire di ricaricare i dispositivi tecnologici, sia tapparelle o tende per le finestre per consentire la proiezione di materiali digitali anche durante le giornate più assolate (Pieri, 2014a; 2014b).

¹ [linee guida](#) per l'implementazione dell'idea “Flipped classroom (La classe capovolta)” - v. 1.0 [2015-2016]- ISBN 978-88-99456-58-0, PP 11, 12.

La condivisione dell'approccio da parte di un team di docenti

Scegliere di sperimentare un'idea innovativa come la flipped classroom richiede certamente l'impegno degli attori della scuola e in particolare dei docenti che sono chiamati a mettere in atto in prima persona una trasformazione del tradizionale modello didattico. Per far ciò è importante contare su una condivisione di questa scelta da parte di un team di docenti, nella scuola primaria, o del Consiglio di Classe, nella scuola secondaria.

Tecnologie e flipped classroom

Nel quadro della flipped classroom le nuove tecnologie hanno primariamente una funzione *abilitante*: il *capovolgimento* è possibile perché le tecnologie permettono di fare cose che prima non si potevano fare, come ad esempio videoregistrare le lezioni e condividerle online, accedere istantaneamente e da ogni parte ad una sempre più vasta quantità di risorse, comunicare, produrre e collaborare con più codici e attraverso più canali. Questo ruolo fondante della tecnologia richiede quindi e innanzitutto alle scuole uno *studio di fattibilità* volto a verificare che esistano le condizioni tecniche per realizzare con successo il *flipping*.

(...)

Sia nel tempo a scuola che a casa, gli studenti dovrebbero poter disporre di un collegamento Internet e di un device che consenta l'accesso alla rete, oltre alla fruizione e produzione di contenuti multimediali. Lo stesso vale per i docenti, che dovrebbero anche poter disporre di un dispositivo di visualizzazione e interazione di classe (come la LIM).

Raramente queste condizioni sono totalmente preesistenti. Laddove non lo sono, occorre che la scuola metta a punto delle strategie per poterle garantire. (...)

Quando percorribile, la soluzione dell'acquisto dei device presenta degli indubbi vantaggi: un unico dispositivo uguale per tutti assicura la compatibilità tra sistemi operativi/applicativi diversi e facilita quindi lo scambio di risorse, la condivisione e la collaborazione. Anche la formazione tecnica dei docenti (e degli studenti) risulta di conseguenza semplificata.

Una strategia alternativa è rappresentata dal BOYD (*Bring Your Own Device*): di fatto, la maggior parte degli studenti e dei docenti dispone già di un proprio dispositivo personale – sia esso un notebook, un tablet o uno smartphone con funzioni avanzate – e la scuola decide quindi di basarsi su questa disponibilità per supportare il flipping. Indubbiamente il BOYD permette di alleggerire i costi (occorrerà comunque tenere in considerazione l'eventualità che alcuni studenti non dispongano di un personal device, ed attuare quindi una strategia a supporto), ma apre anche il campo a possibili problemi di compatibilità tra differenti sistemi operativi e applicazioni, che potrebbero complicare lo scambio e la condivisione, così come la gestione del sistema da parte del docente. Più complessa risulterà quindi la formazione tecnica.

Ma le tecnologie, nel contesto della flipped classroom, possono andare ben oltre la loro funzione abilitante e costituire un'opportunità unica, per le scuole, di organizzare al proprio interno un repository centralizzato, organizzato e costantemente in progress nel quale far confluire e conservare i materiali prodotti da docenti e studenti, le risorse aperte provenienti dalla rete e/o altri tipi di risorse. Un sistema di Knowledge Management che, oltre a favorire un accesso strutturato ai contenuti, promuova un'idea di costruzione sociale del sapere e vada a costituire nel tempo il corpus di conoscenze della scuola. Alcune scuole si sono dotate in tal senso di un server collegato alla rete per ospitare applicazioni di Knowledge Management. Accanto a soluzioni professionali provenienti dal mondo aziendale (e in genere piuttosto costose), si stanno facendo strada anche

applicazioni open source (e gratuite) come Moodle che – pur essendo nate come ambienti di formazione a distanza – sono sempre più accreditate e adattate per questo scopo. Si stanno affermando poi le cosiddette “soluzioni cloud” (non ospitate presso un server residente) che permettono di risparmiare sui costi di hardware e infrastruttura. Tra queste annoveriamo anche applicazioni di larga diffusione e semplici nell’uso come Google Drive. Prima di iniziare con la sperimentazione è bene sapere che la qualità contenutistica dei video e delle altre risorse digitali è condizione essenziale per il modello flipping. È quindi importante - fondamentale - aver creato e poter attingere ad archivi di risorse selezionate consultabili.