

DIDATTICA DELL'INFORMATICA

Flipped Classroom

Prof.ssa Filomena Ferrucci
fferrucci@unisa.it

1

Flipped Classroom

- Classe Capovolta (letteralmente)
- Metodologia didattica attiva che capovolge tempi e modalità di lavoro:
 - A casa si seguono lezioni tramite brevi video
 - In classe si fanno esercizi
- Si capovolgono le tradizionali metodologie
- Si libera tempo per le esercitazioni (il momento in cui c'è più bisogno del supporto del docente)

Didattica dell'Informatica

2

2

Aspetti

- Gli studenti
 - possono lavorare a ritmi orari diversi
 - non perdono le lezioni (in termini di contenuti)
- I docenti
 - preparano/raccolgono contenuti
 - supportano gli alunni in aula nella risoluzione degli esercizi
- <https://www.youtube.com/watch?v=yv08rH4P4TQ>

Didattica dell'Informatica

3

3

Schema di applicazione

- **Fase 1: Incuriosire/motivare/assegnare**
 - Il docente introduce molto brevemente l'argomento
 - Obiettivo: incuriosire, interessare
 - Il docente motiva l'argomento (perché è importante soprattutto per gli studenti)
 - Obiettivo: motivare
 - Il docente assegna il materiale (slide/video/testi/)
 - Creati dal docente o reperiti su web
 - Specifici
 - Video non più di 15'
- **Fase 2: Learning**
 - A casa lo studente studia il materiale indicato dal docente
- **Fase 3: Rinforzo**
 - In classe eventualmente si fa un quiz per verificare la comprensione
 - Aiuta a comprendere anche a quali studenti rivolgere maggiore attenzione nella fase successiva (oltre ad essere per alcuni ulteriore stimolo allo studio)
 - Il docente (o gli studenti) riprende brevemente il contenuto eventualmente tramite slide
 - Basta che non si ricada in lezione frontale
 - Occorre puntualizzare gli elementi essenziali e definire il framework concettuale del contenuto

Didattica dell'Informatica

4

4

Schema di applicazione

- **Fase 4: Esecitazione – Lancio situazione stimolo**
 - In classe, in gruppo o singolarmente si fanno esercizi/si risolvono problemi, che richiedono l'applicazione di quanto appreso. Tali attività vengono effettuate con il supporto del docente (con particolare attenzione per quelli che hanno maggiore difficoltà)
- **Fase 5: Verifica dei risultati raggiunti**
 - In classe i singoli studenti/gruppi illustrano il lavoro svolto
- **Fase 6: Rimediazione dei contenuti - Debriefing**
 - Gli studenti/il docente riprendono i contenuti del video/materiali **integrando**li con contenuti nuovi/esempi nuovi derivanti dall'applicazione e dall'esperienza fatta
 - Obiettivo: raggiungere consapevolezza e fissare
- **Fase 7: Valutazione**
 - Valutazione da parte del docente/autovalutazione/valutazione tra pari

Didattica dell'Informatica

5

5

Paradigmi didattici coinvolti

- Learning by doing
- Cooperative learning
- Peer to peer learning
- Problem solving
- Reflective learning (discussione finale)

Didattica dell'Informatica

6

6



- Disponibilità di maggior tempo per le esercitazioni
- Monitoraggio continuo dell'apprendimento degli studenti
- Ruolo attivo dei discenti
- Possibilità di poter apprendere ognuno con i propri tempi



- Manca l'interazione del discente con il docente durante l'apprendimento (i.e., la possibilità di richiedere una spiegazione alternativa)
- Per alcuni studenti l'apprendimento del materiale potrebbe richiedere uno sforzo eccessivo

Didattica dell'Informatica

7

7

Warning

- La **motivazione** dello studente
 - Non trascurare la fase iniziale
- La **qualità** del materiale messo a disposizione:
 - Deve essere focalizzato/specifico
 - Consentire approfondimenti per i più motivati/interessati
- **Non si improvvisa:**
 - Il ruolo del docente non è affatto secondario e tutti gli step vanno opportunamente preparati
- Non è la **panacea**
 - Va mixata opportunamente con altre metodologie
 - Occorre individuare i contenuti e gli obiettivi formativi che meglio si prestano all'uso della metodologia anche tenuto conto del target

Didattica dell'Informatica

8

8