



# FLIPPED CLASSROOM

## Obiettivi

- Rendere il tempo passato a scuola più funzionale e produttivo per il processo apprendimento-insegnamento
- Sviluppare le capacità critiche e di ragionamento degli studenti concentrandosi sulla risoluzione di problemi complessi
- Rendere lo studente protagonista del proprio percorso didattico
- Permettere l'assunzione da parte dell'insegnante del ruolo di guida nei processi di apprendimento

## Descrizione

La *Flipped Classroom*, dall'inglese “classe rovesciata”, è un modello di didattica che rivoluziona le tradizionali dinamiche dell'insegnamento. Questo è un approccio che comprende moltissime metodologie, non un metodo didattico specifico e formalizzato. Il termine “rovesciata” si riferisce al fatto che viene ribaltata la struttura delle lezioni: mentre prima la lezione teorica veniva spiegata in classe e gli esercizi assegnati svolti a casa, ora viene chiesto di apprendere le nozioni a casa, in autonomia, e di esercitarsi in classe tutti insieme, nel gruppo. I discenti passano, quindi, dal ricevere passivamente le informazioni erogate dal docente, all'essere soggetti attivi nell'apprendimento, autoregolando il proprio percorso formativo.

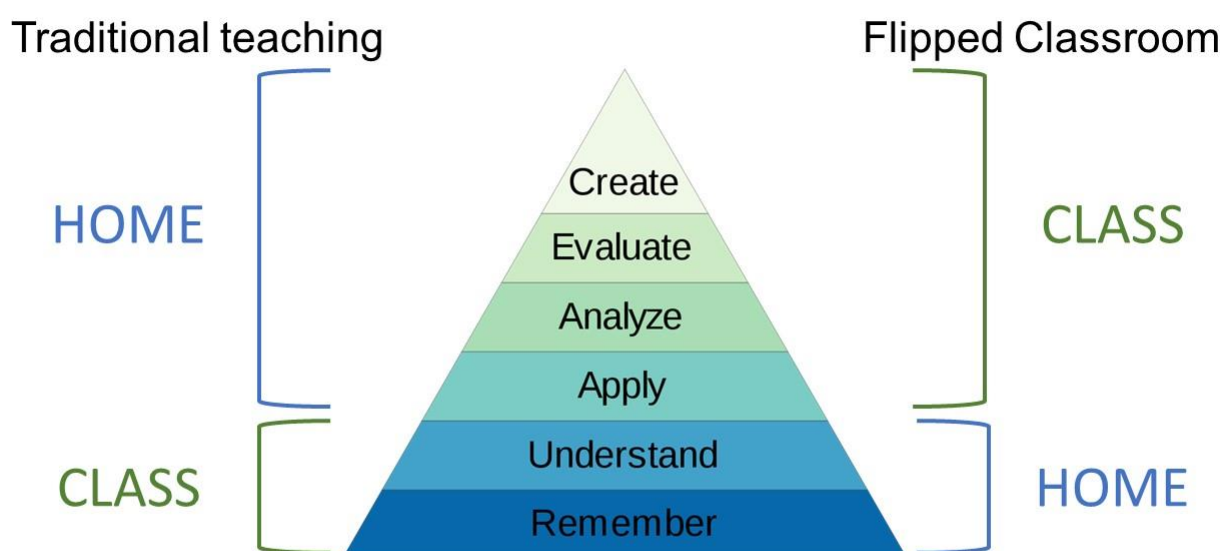




Figura 1 – La distribuzione delle competenze della tassonomia di Bloom secondo un approccio tradizionale e un approccio di flipped classroom.

La lezione frontale tradizionale accompagna i discenti nell'acquisizione dei livelli più "bassi", ovvero meno complessi, della tassonomia di Bloom, arrivando al massimo alla comprensione dei concetti trattati dal docente. Il paradigma della classe rovesciata lascia che i discenti autonomamente acquisiscano le conoscenze di base, leggendo i libri di testo prima della lezione oppure avvalendosi di strumenti informatici e multimediali (es. videolezioni), e fa sì che il docente lavori insieme ai discenti in aula per l'acquisizione delle competenze più "alte", come la capacità di applicare, analizzare e valutare le situazioni problematiche o addirittura la possibilità di creare nuova conoscenza.

Il docente assume il ruolo di guida in questo processo, supervisionando l'attività degli studenti, fornendo indicazioni ove necessario, integrando le conoscenze necessarie e facendo sintesi di ciò che emerge dal processo.

Il modulo didattico della *Flipped Classroom* può essere strutturato in tre momenti:

1. **Momento preparatorio:** l'insegnante fornisce gli argomenti e gli strumenti multimediali su cui gli studenti dovranno fare ricerche e svolgere i compiti;
2. **Modello operatorio:** è la fase in cui gli studenti svolgono il compito, ovvero creano prodotti atti a dimostrare il loro apprendimento. Siamo quindi nella fase dell'applicazione della tassonomia di Bloom, quella in cui emerge la capacità di far uso dei materiali conosciuti per risolvere problemi nuovi. Naturalmente gli studenti possono utilizzare vari strumenti per dimostrare quello che hanno imparato, anche se sempre più spesso vengono impiegati strumenti di narrazione digitale (video, mappe, *slideshow*, *storytelling* ecc.);
3. **Momento ristrutturativo e conclusivo:** il docente valuta e corregge i prodotti elaborati dagli studenti, fissa i nodi concettuali emersi e soprattutto accompagna la classe verso una rielaborazione significativa di quanto si è appreso.

## Metodologie di Flipped Classroom

**Traditional Flipped:** è il metodo più utilizzato e consiste nel guardare un video della lezione, imparare a casa e svolgere i classici compiti in classe insieme agli altri compagni, sotto la guida del docente.

**Flipped Mastery:** è un'evoluzione diretta del Traditional Flipped. Gli studenti lavorano individualmente e non in gruppo, rivedono la lezione a casa e utilizzano le ore in classe per effettuare esercizi in presenza dell'insegnante che attribuisce loro una valutazione. Quando almeno l'80% degli studenti ha raggiunto una valutazione positiva, è possibile passare all'obiettivo successivo, altrimenti è necessario soffermarsi ulteriormente su quanto trattato, assicurando azioni di rinforzo.

**Peer Instruction:** prevede che gli studenti si preparino attraverso i materiali di base forniti dal docente a casa e, una volta in classe, dibattano su quanto appreso. In questa discussione il docente modera e valuta l'apprendimento dei concetti appresi dagli studenti. I discenti possono aiutarsi a vicenda, in quanto chi è riuscito a comprendere quello che doveva apprendere può aiutare i propri compagni che stanno invece riscontrando delle difficoltà.



**Problem Based Learning:** prevede di partire da un problema reale/realistico sul quale gli studenti si dovranno confrontare sulle strategie risolutive. Gli studenti devono identificare i propri obiettivi formativi e conseguentemente ciò che dovranno studiare. La fase di studio si svolge individualmente nel periodo che intercorre tra due lezioni. Nella seconda lezione, si fa sintesi di ciò che è stato studiato e si risponde alle domande stimulate dal problema. Il docente modera il processo e si pone in un atteggiamento neutrale di facilitatore, non di esperto.

**Team Based Learning:** è una strategia di insegnamento che mira all'applicazione delle conoscenze pratiche. Prevede, come prima cosa, che gli studenti si preparino individualmente circa gli argomenti riguardanti l'argomento. In classe, si susseguono tre fasi, denominate i-RAT, t-RAT e t-APP. Nella prima fase, individual Readiness Assurance Test, i discenti rispondono individualmente ad alcune domande di tipo nozionistico sul tema studiato. Successivamente l'apprendimento avviene in piccoli gruppi (5-7 persone al massimo) che rimarranno gli stessi durante tutto il processo, al fine di rafforzare la collaborazione e la coesione fra gli studenti. Nella fase di team Readiness Assurance Test, gli studenti rispondono in gruppo alle stesse domande dell'i-RAT. Infine, ai gruppi sono sottoposte delle domande di tipo applicativo e di ragionamento su problemi reali (team Application).