



IDEA ADOTTATA DALL'ISTITUTO :

FLIPPED CLASSROOM

(la classe capovolta)

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

Nel tempo a casa viene fatto largo uso di video e altre risorse digitali come contenuti da studiare, mentre in classe gli studenti sperimentano, collaborano, svolgono attività laboratoriali.

A tutti gli effetti il «flipping» è una metodologia didattica da usare in modo fluido e flessibile, a prescindere dalla disciplina o dal tipo di classe.

È importante che il tempo 'guadagnato' in classe grazie al flipping venga usato in maniera ottimale e che le risorse utilizzate dallo studente nel tempo a casa siano di qualità elevata, oltre ad essere calibrate sul livello di conoscenza fino a quel momento raggiunto dal giovane. Una libreria di contenuti integrata con video online vagliati in base a qualità e accessibilità è il miglior punto di partenza per ottenere un buon risultato finale.

Perché adottare l'idea

- 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/produrre contenuti.

(dal sito di Avanguardie educative)