

<http://www.indire.it/progetto/avanguardie-educative/>

## Nuovi scenari di apprendimento per una didattica per competenze

Scuola Secondaria di I grado "Galvani - Opromolla - Smaldone" - Angri (SA)

Esperienza dell'idea: Flipped Classroom (La classe capovolta)

---

**La Scuola Secondaria di I grado "Galvani - Opromolla - Smaldone"** nasce nel 2012 dalla fusione di tre scuole medie dislocate sul territorio angrese. Il bacino d'utenza dell'istituto è distribuito in corrispondenza sia del nucleo centrale del paese per il plesso Opromolla, area in cui sono concentrate attività economiche del terziario e sono presenti importanti servizi pubblici (poste centrali, residenza municipale, uffici comunali, biblioteca comunale), sia della zona suburbana per i Plessi Galvani e Smaldone, dove sono presenti comunque servizi pubblici fondamentali.

Nell'anno scolastico 2015/2016, in linea con il **PNSD** (azione #15 *Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate*), nella nostra scuola sono state condotte sperimentazioni nell'ambito di tre scenari di apprendimento innovativi: **Flipped Classroom** (classe capovolta), **Content Creation** (creazione di contenuti) e **Collaborative Learning** (apprendimento cooperativo). Partendo dal presupposto che l'apprendimento significativo presuppone un percorso di analisi-rielaborazione-sintesi-produzione personale-valutazione di processo/prodotto da parte degli studenti, le classi III O e III P "hanno imparato facendo". La classe è stata "rovesciata": a casa gli studenti hanno scaricato e visionato video, audio, contenuti interattivi, dispense appositamente preparate dal docente (materiali e-learning); in classe il tempo è stato dedicato ad attività collaborative, esperienze, dibattiti e laboratori. A questo ha fatto seguito il secondo scenario di apprendimento: la Content Creation. Il docente ha richiesto agli studenti la preparazione in gruppo (Collaborative Learning) di un prodotto digitale attraverso il quale spiegare la tematica precedentemente discussa. Il tutto

grazie ad una piattaforma e-learning che ha consentito lo scambio di esperienze e la condivisione di idee e risorse.

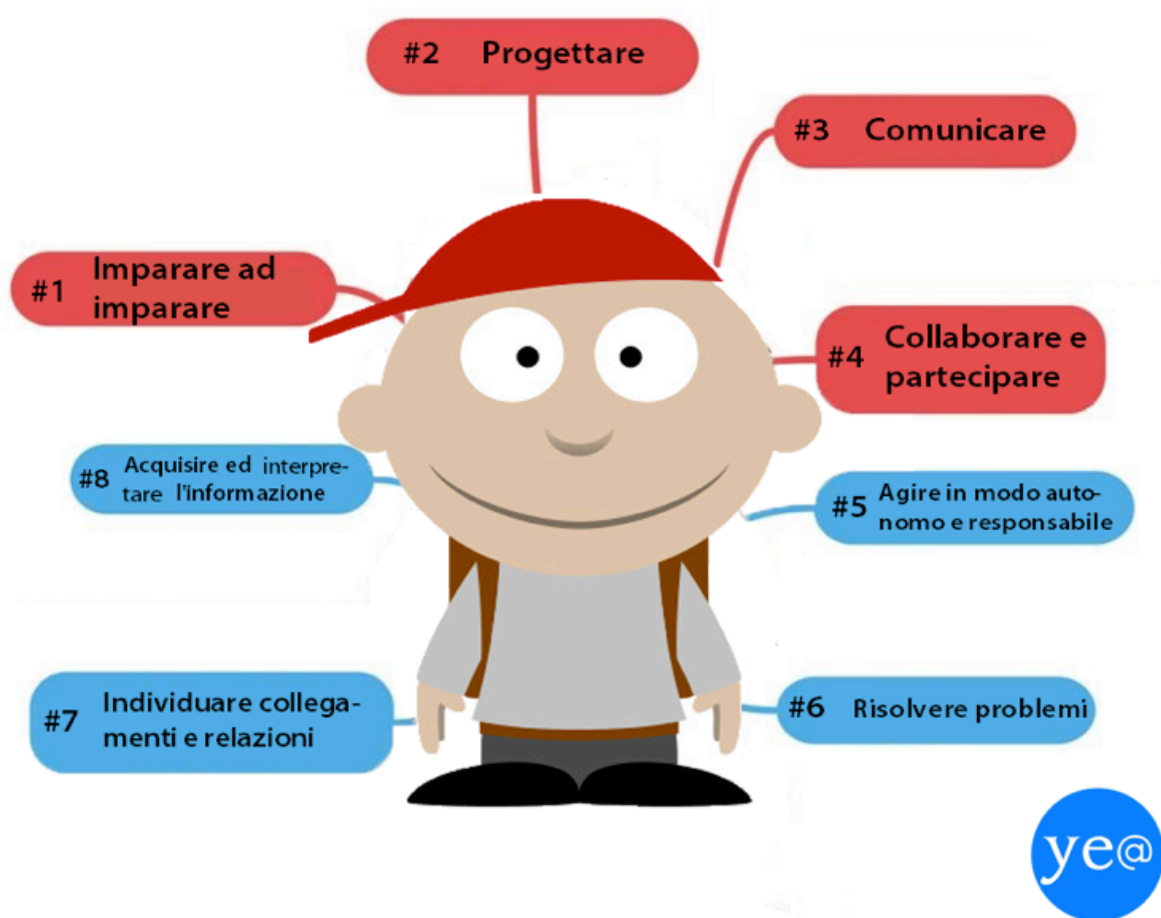
Ecco le fasi della sperimentazione attraverso le parole dei ragazzi.

#### ANALISI DI CONTESTO

“Sarebbe stato bello lavorare con la LIM in classe (come è accaduto lo scorso anno) e sarebbe bello usare i nostri device (smartphone e tablet ). Purtroppo nella nostra scuola i dispositivi tecnologici sono quasi del tutto assenti e non ci è concesso utilizzare i nostri cellulari.”

“Ci hanno detto che dobbiamo lavorare per competenze per prepararci al mondo di domani.”

## Le 8 competenze da sviluppare nello studente moderno



## DEFINIZIONE DEL CASO

“Noi siamo i nativi digitali, quelli che si distraggono facilmente durante le ore classiche di lezione ... siamo quelli che freneticamente si muovono da un device all’altro senza capacità di concentrazione ... siamo quelli che si distraggono facilmente e chiacchierano e disturbano e guardano fuori dalla finestra immaginando altre possibili dimensioni ... ”

## IPOSTESI DI SOLUZIONE

“Rovesciamo la classe, ha detto una mattina la nostra prof, sperimentiamo la Flipped Classroom e arricchiamola con la produzione di contenuti digitali.”

## SPERIMENTAZIONE

1. CHOOSE - A CASA - La nostra prof ha scelto di lavorare usando una piattaforma e-learning (Edmodo) per creare una classe virtuale. Ha scelto Edmodo (come ci ha spiegato) perché è una piattaforma free (gratis), con un’interfaccia simile a Facebook ed è eccellente per comunicare e condividere risorse. Con Edmodo possiamo infatti creare gruppi di lavoro e associare membri, coinvolgere genitori, inserire post e note, caricare file, archiviare risorse in una libreria, inserire collegamenti, creare quiz e valutare, seguire i progressi fatti, inserire commenti ai post.
2. DREAM - IN CLASSE - La prof ha introdotto la tematica di quest’anno sviluppando una piccola attività di warming up ed una di brainstorming. Ha introdotto, poi, il compito, descrivendo dettagliatamente il prodotto digitale da realizzare. Ci ha fornito informazioni sulla piattaforma dalla quale scaricare i materiali da visionare (dispense, presentazioni, video, audio, learning object, asset digitali, contenuti didattici digitali, pacchetti completi di lezione, sitografie ragionate) e ci ha invitati a scaricare i materiali e svolgere le attività ad essi collegate a casa.
3. EXPLORE - A CASA - Acquisizione delle informazioni: secondo i nostri personalissimi ritmi e stili di apprendimento abbiamo visionato i materiali forniti dalla prof.
4. DISCUSS - IN CLASSE - Elaborazione e appropriazione delle informazioni: supportati dalla prof, abbiamo discusso su quanto letto e visionato, ci siamo confrontati, rispondendo ad una serie di domande, abbiamo sviluppato attività in gruppo, siamo stati attivi protagonisti nella discussione.
5. TEST - A CASA - Verifica dell’apprendimento: abbiamo verificato l’apprendimento attraverso un quiz appositamente preparato dalla prof direttamente sulla piattaforma.

6. MAP - IN CLASSE - Introduzione al prodotto digitale: la prof ci ha illustrato la tipologia di prodotto digitale finale da realizzare (una presentazione multimediale e interattiva, un video, un audio, un ipermedia, un CDD, un poster multimediale, un e-book). Insieme, abbiamo disegnato mappe mentali/concettuali dell'argomento per riassumere i punti essenziali della tematica. Inoltre, la prof ci ha illustrato alla lavagna (non avevamo la LIM) le applicazioni da utilizzare per il prodotto finale (Popplet, Padlet, Prezi, Goconqr, Glogster, Emaze /Genial.ly, Slidebean, ...). Abbiamo formato i gruppi di lavoro sempre attenti ad una serie di variabili: distanza geografica, affinità/divergenze, effettiva disponibilità del device a casa, numero di studenti, abilità e competenze, interessi.
7. MAKE - A CASA - Creazione del prodotto digitale: la prof ci caricava il compito in piattaforma indicando nuovamente tipologia di prodotto finale, applicazione da utilizzare (completa di esempio di prodotto finale, tutorial dell'applicazione, piccolo manuale d'uso), tempi di consegna. A casa realizzavamo in gruppo il prodotto. Durante l'attività potevamo dialogare con la prof tramite la piattaforma.
8. ASK - A CASA - Consegna e valutazione: in piattaforma abbiamo consegnato i prodotti che la prof ha visionato e valutato suggerendoci eventuali modifiche.
9. RE-MAKE - A CASA - Rifacimento: In seguito al feedback della prof, abbiamo apportato le necessarie modifiche al prodotto e lo abbiamo ripubblicato in piattaforma.
10. SHOW - IN CLASSE - Pubblicizzazione: la prof ci ha detto di aver caricato i prodotti sul sito della scuola per poterli rendere visibili a tutti. Questo è il link al quale visionare i nostri prodotti digitali [http://www.ariannapisapia.com/we\\_speak\\_english/2015\\_2016/index.htm](http://www.ariannapisapia.com/we_speak_english/2015_2016/index.htm)

#### VALUTAZIONE DELL'ESPERIENZA

L'esperienza è stata auto valutata attraverso un questionario articolato sui tre momenti principali della metodologia: la lezione in modalità e-learning (Flipped), il lavoro di gruppo e la creazione di contenuti digitali: [https://docs.google.com/forms/d/1nwJF38vgWyqGmU-BBbL\\_1D7miDSOhQSyvPhgzGUOBT4/viewform](https://docs.google.com/forms/d/1nwJF38vgWyqGmU-BBbL_1D7miDSOhQSyvPhgzGUOBT4/viewform).

Inoltre, è stata attivata una bacheca sulla quale gli studenti "hanno fatto sentire direttamente la propria voce": <http://padlet.com/aripix/flipped>.

#### CONSIDERAZIONI FINALI

L'apprendimento si basa sul fare, sull'acquisire quelle competenze spendibili successivamente nella vita professionale e non. E le tecnologie facilitano e arricchiscono il processo di apprendimento. Naturalmente il percorso non è privo di difficoltà e Esperienze di innovazione provenienti dalle scuole che aderiscono al Movimento "Avanguardie Educative" (<http://innovazione.indire.it/avanguardieeducative/index.php>, gennaio, 2017).

ostacoli di diversa natura: le scuole non sono sempre pronte e dotate dei dispositivi più appropriati; a casa non tutti i nostri alunni hanno un computer ed una connessione; spesso diventa difficile coinvolgere il consiglio di classe e individuare le competenze adeguate. Ma tutto questo non deve scoraggiare. Ciò che distingue un docente da un "buon docente" è la voglia, il desiderio, il bisogno di investire in termini di tempo e di energie, di mettersi in gioco e di sperimentare con i propri studenti. Investire in nuovi scenari di apprendimento diventa la chiave per una didattica viva e appassionata, che motiva studenti e docenti e li spinge a muoversi e a crescere insieme.

*Autrice*

Arianna Pisapia

Scuola Secondaria di I grado "Galvani - Opromolla - Smaldone" di Angri (SA)

Codice meccanografico: SAMM29100D

*Dirigente scolastico*

Antonio Fragetti

*Sito Istituto*

<http://www.scuolamediaangri.it/>