

Alla Carano "Sogni... e Divagazioni"

"La FLIPPED CLASSROOM" (Classe Capovolta)

Numerosi i docenti affluiti da diverse scuole e paesi limitrofi presso l'I.C. "Carano-Mazzini" diretto dal dirigente Antonio Pavone, nei mesi di maggio e giugno 2018, per terminare in 'bellezza' l'anno scolastico e tenersi al passo con i tempi, con il Corso di Formazione "La FLIPPED CLASSROOM" (Classe Capovolta), riservato a docenti del 1° ciclo (Scuola Primaria-Scuola Secondaria 1° Grado) nell'Ambito Territoriale BA 5.

I docenti che hanno aderito al corso insieme al relatore prof. Nino Lopez, hanno trattato argomenti per il capovolgimento del tradizionale schema di Insegnamento/Apprendimento, un ambito formativo sviluppato con una metodologia di innovazione didattica e una didattica digitale, sicuramente più stimolanti e accattivanti, per l'apprendimento e il rendimento dei ragazzi di oggi.

Per il progetto finale, tra i tanti lavori prodotti, stimolante e interessante risulta essere il lavoro di gruppo sviluppato dalle prof.sse Clelia Stasi, Vittoria Procino, Lella Pavone e Giulia Grippa della



Clelia Stasi

Scuola Secondaria 1° Grado "E. Carano", con la progettazione di una UDA in modalità Flipped Classroom intitolata "SOGNI ...e DIVAGAZIONI".

Il progetto consultabile nell'area "Iniziativa per docenti" del SITO scolastico <http://www.caranomazzini.gov.it/index.php> - è stato pensato per le classi terze della media e coinvolge Arte,

Lettere e Scienze. Tra le finalità innescare negli studenti, l'interesse, la curiosità, il desiderio di conoscenza, per la produzione di un percorso pluridisciplinare che prenda origine dalla riflessione sulle emozioni generate dai sogni, legate anche al vissuto quotidiano dei ragazzi.

COS'È UNA FLIPPED CLASSROOM ?

"È" un modello pedagogico, nel quale le classiche lezioni e l'assegnazione del lavoro da svolgere a casa, vengono capovolti e condivisi. In una Classroom virtuale - ci affidano la coordinatrice UDA Clelia Stasi e le docenti Vittoria Procino, Lella Pavone e Giulia Grippa, ideatrici di "Sogni... e divagazioni -", l'insegnante prima di trattare in classe un determinato argomento, assegna per casa ai propri studenti alcune presentazioni o video da visionare.

In questo modo, poiché gli allievi hanno già una conoscenza generica sui contenuti da affrontare, a scuola, si può dedicare il tempo a disposizione, per dare chiarimenti e svolgere una qualsiasi attività, funzionale ad una migliore

comprensione ed esecuzione del lavoro. Per la Didattica Digitale, stimolante è stato l'approccio con Kahoot, Quizlet e il progetto finale realizzato in gruppo, in modalità Flipped Classroom.

Certo in ogni esperienza ci sono punti di forza e punti di debolezza, ma il legame di un gruppo, la condivisione dei materiali, delle idee, del progetto, dello svolgimento dei compiti, per il raggiungimento di uno stesso obiettivo, sono traguardi intensi e raggiungibili.

Inoltre il valore della socializzazione e la bellezza dei rapporti umani, che si sono venuti a creare, grazie anche alla sollecitazione del relatore per un lavoro di gruppo, evidenziano sicuramente, come questo esempio di classe capovolta, sperimentato in prima persona, abbia raggiunto un traguardo positivo."

A PROPOSITO DI "SOGNI ...E DIVAGAZIONI"

IL S O G N O ... TENTATO APPAGAMENTO DI UN DESIDERIO [Sigmund Freud]

"Sogni... e Divagazioni" riservato alle classi terze che coinvolge Lettere, Arte e immagine e Scienze attraverso tematiche trasversali. L'obiettivo è elaborare un percorso pluridisciplinare che prenda origine dalla riflessione sulle EMOZIONI GENERATE DAI SOGNI, legate anche al vissuto quotidiano dei ragazzi e al contempo stimolarli e coinvolgerli nell'attività di ricerca, motivarli all'acquisizione di nuove conoscenze, mettere alla prova le proprie capacità in un contesto autonomamente creativo ed accettare una sfida condivisibile.

Vari gli aspetti del processo educativo considerati: ricerca degli argomenti a supporto del tema dato; suddivisione dei compiti tra i vari gruppi che si andranno a formare; riflessione sulla metodologia seguita;



Giulia Grippa



la classe capovolta fa crescere tutti!

+ cooperazione

+ interesse

+ autonomia

+ inclusione



assunzione di responsabilità nel ruolo scelto all'interno del gruppo; rispetto dei tempi di consegna dei vari step.

QUALI ATTIVITÀ SI SVOLGONO PER RISPONDERE ALLA SFIDA?

Le varie attività saranno introdotte a scuola, ma realizzate dagli allievi, preventivamente a casa, singolarmente o in gruppo. In classe ciascun gruppo presenterà la propria ricerca per condividerne gli esiti.

In ogni fase del Progetto Didattico le ricerche pertinenti realizzate dagli studenti attraverso il web, corredate del proprio link, verranno condivise ed eventualmente discusse in classe in modo costruttivo.

Nell'ambito delle LETTERE in classe verranno visionati i filmati delle varie poesie per introdurre l'argomento. A casa gli alunni cercheranno

altri filmati e immagini che possano interpretare la loro personale percezione del "sogno", sia come benefico momento liberatorio inconscio, sia nella sua trasformazione in incubo, interprete delle proprie paure ed angosce. Successivamente, gli alunni divisi in gruppi, sceglieranno una tipologia di elaborato che, toccando ogni disciplina coinvolta, presenteranno agli altri gruppi di lavoro.

Per ARTE e IMMAGINE in classe verrà proposta una lezione dialogata con l'ausilio di immagini, presentazioni e filmati, relativi all'argomento, proiettati alla LIM e condivisi nella classe virtuale. Successivamente gli alunni organizzati in diversi gruppi, realizzeranno una lezione inerente al ruolo del sogno con artisti appartenenti alla corrente del Surrealismo. Sarà realizzata una presentazione PowerPoint che verrà illustrata dai vari componenti del gruppo al resto della clas-



Lella Pavone

se. Ogni gruppo dovrà porre delle domande pertinenti agli altri gruppi, facendo scaturire un DEBATE che sarà oggetto di verifica.

Infine per SCIENZE in seguito alla visione del filmato a casa, in classe verrà condotta una lezione partecipata per chiarire gli eventuali dubbi e condividere pensieri e riflessioni su quanto studiato.

Successivamente la classe suddivisa in gruppi, approfondirà i diversi aspetti legati al funzionamento dell'encefalo (anatomia, modalità di trasmissione dell'impulso nervoso, le funzioni delle diverse zone dell'encefalo). Alla fine del lavoro di gruppo, verranno realizzate delle presentazioni multimediali, che ciascun gruppo condividerà con il resto della classe nell'ottica dell'apprendimento peer to peer.

VALUTAZIONE... CAPOVOLTA

Anche la valutazione avverrà in modo "capovolto" e sarà finalizzata a promuovere l'apprendimento negli studenti, rendendo possibile l'integrazione tra valutazione dell'apprendimento e valutazione

per l'apprendimento, avendo la prima carattere principalmente sommativo, perché ha lo scopo di valutare la prestazione dello studente rispetto a obiettivi prefissati, la seconda prettamente formativo, perché fornisce informazioni e stimoli su come migliorare il proprio apprendimento.

Con questo nuovo modo di impostare l'elaborazione di un Progetto/Attività, gli allievi non verranno apprezzati e valutati soltanto per le capacità cognitive e intellettive che mostrano di possedere, ma anche per l'impegno e l'applicazione che dedicano alle attività scolastiche, perché il compito primario della scuola non è quello di selezionare, ma di sostenere la crescita di tutti gli studenti, favorendo i loro diversi talenti e attitudini.

Oltre alla qualità delle singole prestazioni esibite dagli studenti, verranno valutati i progressi che compiono, si insegnerà loro come l'errore deve essere considerato parte integrante del processo di apprendimento, in quanto importante per lo sviluppo di relazioni produttive tra gli studenti.



Vittoria Procino