

SPIEGAZIONE del MODELLO e-FLIP

Apprendimento capovolto tradizionale

Il modello educativo Flipped Learning è stato ideato da due insegnanti di chimica negli Stati Uniti, che hanno deciso di girare il video di un esperimento per uno studente malato che avrebbe perso la lezione. Hanno osservato che gli altri studenti avevano copiato il CD del video e guardato l'esperimento. Decisero, quindi, di realizzare altri video e di fornirli a tutti gli studenti prima della lezione, in modo che potessero guardarli prima di entrare in classe, dove avrebbero svolto l'esperimento insieme.

L'apprendimento capovolto si basa sul principio che gli insegnanti preparano un contenuto video sulla lezione e lo condividono con gli studenti, i quali lo guarderanno in anticipo e arriveranno preparati in classe. Questo modello ambisce a permettere allo studente di ottenere vantaggi a livello di comprensione sia a casa, grazie al video, sia in classe, sulle abilità di ordine superiore che non è in grado di svolgere efficacemente da solo, quali analisi, sintesi e produzione.

Campo della tassonomia di Bloom	Livello	Modello	Agenti
Creare	Elevato	Lezione frontale	Studente e docente
Valutare	Elevato	Lezione frontale	Studente e docente
Analizzare	Elevato	Lezione frontale	Studente e docente
Applicare	Basso	Flipped	Studente
Comprendere	Basso	Flipped	Studente
Ricordare	Basso	Flipped	Studente

Questo modello presuppone che gli studenti possano raggiungere gli obiettivi del corso nelle capacità di pensiero di ordine inferiore e questo potrebbe anche essere una preparazione per la classe. Pertanto, gli insegnanti preparano contenuti video per presentare l'argomento e distribuire il video agli studenti in modo che guardino tutte le volte che vogliono nel loro tempo libero a casa prima di venire in classe. Di conseguenza, gli insegnanti hanno maggiori opportunità di creare attività da fare in classe per capacità di pensiero di ordine superiore nella tassonomia di Bloom.

Didattica tradizionale	Didattica capovolta
I nuclei fondanti sono appresi a scuola.	I nuclei fondanti sono appresi a casa.
Apprendimento a scuola, pratica a casa da soli.	Apprendimento a casa, pratica a scuola con insegnanti e compagni.
Le attività più complesse sono svolte autonomamente a casa.	Le attività più complesse sono svolte in classe insieme ai docenti e al gruppo dei pari.
Conoscenza a scuola, progettazione a casa	Conoscenza a casa, progettazione a scuola



SPIEGAZIONE del MODELLO e-FLIP

Si può affermare che nella didattica capovolta le attività che lo studente svolgerà a scuola e nell'ambiente domestico sono in un certo senso l'opposto. Le informazioni di base vengono presentate agli studenti in un ambiente digitale a cui gli studenti si collegano a casa e arrivano a scuola con conoscenze preliminari pronte. A scuola, imparano la materia in profondità concentrandosi su progetti, lavoro di gruppo, compiti a casa e risoluzione dei problemi.

e-Flipped learning

L'apprendimento e-Flipped è una versione modificata del modello di apprendimento capovolto tradizionale, da cui trae fondamento. Nel modello vengono affrontate alcune delle problematiche sperimentate dagli discenti e dai docenti e vengono proposti suggerimenti per la loro risoluzione.

L'insegnante prepara un contenuto video e lo distribuisce agli alunni utilizzando strumenti online appropriati. Quindi, gli studenti guardano i video e durante l'orario in classe eseguono attività ulteriori di approfondimento e consolidamento. Le principali differenze presenti nel modello e-flip sono:

- a. **Interazione:** i video nella didattica capovolta tradizionale non sono interattivi. Con le moderne tecnologie del web è ora possibile creare contenuti interattivi nei quali gli studenti non solo guardano il video, ma interagiscono con il contenuto in una varietà di forme, dal semplice clic a risposte a scelta multipla, fino a domande aperte, anche con la discussione all'interno del gruppo classe.
- b. **Collaborazione:** Nella didattica capovolta tradizionale lo studente lavora individualmente a casa. Gli attuali strumenti tecnologici permettono agli studenti di collaborare anche a distanza, dal comfort di casa loro. Ad esempio, ad un contenuto video, può essere abbinato un forum di discussione attraverso il quale gli studenti discutono e commentano insieme.
- c. **Monitoraggio:** Un'altra importante limitazione della didattica capovolta tradizionale è l'assenza di strumenti per il monitoraggio. L'insegnante non è in grado di tracciare l'attività degli studenti sul contenuto e quindi non può sapere se gli studenti hanno guardato il video e ne hanno assimilato i contenuti. Con la nuova versione e-flipped vengono forniti ai docenti gli strumenti per tenere traccia dell'attività degli studenti sui contenuti video, con l'aiuto di varie piattaforme online. L'insegnante può quindi monitorare se gli studenti hanno guardato il video prima della lezione e invitarli a prenderne visione attraverso la posta elettronica o una chat. Inoltre, il docente può fornire supporto allo studente se egli riscontra difficoltà anche prima della lezione.

Fasi della Didattica e-Flipped

Ci sono tre fasi fondamentali nel modello di apprendimento e-Flipped per gli insegnanti.

Prima della lezione (PRE)

1. **Definire gli obiettivi:** in questa fase ci si aspetta che l'insegnante definisca gli obiettivi della lezione e selezioni quelli da presentare agli studenti sotto forma di video.
2. **Creare i contenuti:** Sulla base degli obiettivi e-Flipped selezionati nella fase 1, determinare il contenuto dell'argomento e creare uno scenario video.





SPIEGAZIONE del MODELLO e-FLIP

3. **Digitalizzare i contenuti:** l'insegnante gira un video dello scenario creato nella fase 2 e lo pubblica sulla piattaforma online di preferenza. Quindi, condivide il contenuto con gli studenti.

4. **Monitorare l'apprendimento:** in questa fase, l'insegnante monitora l'attività e il coinvolgimento degli studenti sulla piattaforma in cui viene presentato il contenuto video.

Durante la lezione (WHILE)

5. **Creare attività di coinvolgimento:** Il docente crea e utilizza attività per migliorare le capacità di assimilazione dei contenuti di livello più elevato.

6. **Guidare gli studenti:** il docente orienta e supporta gli studenti nelle attività di approfondimento e apprendimento.

7. **Progettare la valutazione:** gli insegnanti valutano gli studenti.

8. **Riscontro:** Sulla base delle attività di coinvolgimento e della valutazione del compito, l'insegnante fornisce riscontri agli studenti.

Dopo la lezione (POST)

9. **Riflessione:** L'insegnante crea un'attività di riflessione per gli studenti da fare dopo la lezione. L'attività di riflessione può essere online in modo che sia interattiva e collaborativa.

10. **Progettare ulteriori apprendimenti:** l'insegnante crea ulteriori attività su cui gli studenti possono lavorare dopo la lezione in modo che lo studente espanda la propria comprensione dell'argomento, di altri argomenti e persino di altri campi.

11. **Progettare la valutazione:** un'attività di valutazione da svolgere dopo la lezione può essere progettata e condivisa online con gli studenti.

12. **Monitoraggio:** Tutte le attività e i compiti presentati dopo la lezione possono essere monitorati sulla piattaforma che ospita le attività. Il monitoraggio è importante per seguire gli studenti e prendere decisioni informate sull'impegno nelle attività di apprendimento.

Per ulteriori informazioni sul Progetto:

www.e-flip-erasmus.eu