

LE ATTIVITÀ A SCUOLA

La “produzione” è il momento più delicato. Proprio per questo l'alunno non può essere lasciato solo a gestire il percorso di organizzazione e creazione di un compito, ma deve essere accompagnato dal docente che aiuta a costruire l'impalcatura del processo di apprendimento fino alla fase di produzione finale.

Gli strumenti della classe capovolta sono gli stessi che si utilizzano a casa: **computer fisso o portatile, tablet, smartphone**. Lo strumento digitale favorisce la fase di progettazione, ricerca online e produzione. Se la scuola non è attrezzata si può ricorrere al proprio dispositivo (*BYOD - Bring your own device*). Non sono da escludere attività creative condotte in assenza di strumenti digitali come la produzione di *Lapbook* (mappe concettuali pieghevoli), esperimenti scientifici, scrittura di saggi, ecc. La LIM invece non è strettamente necessaria in classe, in quanto favorisce l'attività 1:1 tra il docente e lo studente. Tuttavia la LIM può essere utile al docente per presentare un'attività, anche attraverso l'utilizzo di *Learning Object* interattivi o ancora per mostrare alla classe la consegna dell'attività da realizzare.

Lo spazio deve essere ripensato in quanto le attività non sono più condotte in modo frontale, ma partecipato e collaborativo. Per le attività di dibattito e la lezione partecipata si suggerisce l'uso di un grande tavolo. Per facilitare lo svolgimento di attività collaborative sarebbe utile attrezzare l'aula con banchi che possono essere spostati in modo da comporre **strutture poligonali a seconda dell'attività**.

La classe capovolta non è una metodologia: è un modo per organizzare tempi e spazi dedicati all'apprendimento. La metodologia è, invece,

l'apprendimento collaborativo, diffusosi soprattutto dall'ultimo ventennio del secolo scorso a opera dei fratelli Johnson. È una modalità di apprendimento che si basa sulla **valorizzazione della collaborazione all'interno di un gruppo di allievi che lavorano insieme, ognuno con un ruolo specifico, ma interdipendente, nella realizzazione di un progetto**. Attraverso l'apprendimento collaborativo, da non confondere con il tradizionale lavoro di gruppo, sono facilitate le relazioni tra pari, i membri del gruppo condividono l'esperienza formativa in modo bilanciato (senza che uno lavori più degli altri), si assumono la responsabilità sull'obiettivo e sul prodotto da realizzare lavorando in modo interdipendente. **L'interdipendenza è quindi alla base dell'apprendimento collaborativo** e si può considerare la vera differenza tra il *learning together* dei Johnson e il lavoro di gruppo. **Nell'apprendimento collaborativo gli alunni lavorano insieme ognuno con un proprio ruolo condividendo percorso e risultato**, diversamente dal lavoro in gruppo dove i membri condividono solo l'obiettivo e quindi spesso lavorano in modo indipendente, chi più e chi meno.

Nelle attività collaborative i gruppi sono preferibilmente poco numerosi (3 o 4 studenti) e, in base agli obiettivi che il docente si prefigge, possono essere **gruppi di livello eterogeneo o omogeneo**. Nel primo caso si suddivide la classe in piccoli gruppi assegnando ad ogni gruppo un allievo per ogni fascia di livello. Nel secondo caso i gruppi sono formati da allievi con le stesse caratteristiche e gli stessi livelli di apprendimento riscontrati in prove valutate in precedenza. Il lavoro per **gruppi omogenei** consente di assegnare **compiti difficoltosi con obiettivi impegnativi** per i ragazzi in modo da alzare sempre più l'asticella della competenza. Il lavoro per **gruppi misti invece permette ai ragazzi più timidi o con competenze limitate di migliorare anche per emulazione e permette ai bravi di fungere da tutor**.