

Il lavoro in classe

La terza fase della lezione capovolta, dopo il riscaldamento e il lavoro a casa dello studente, si sviluppa in classe. È il momento in cui il lavoro personale confluisce nel gruppo e acquista un senso più stabile attraverso il confronto e l'applicazione concreta di quanto assimilato.

Il lavoro in classe si può introdurre in diverse modalità:

Modalità 1

Se la scuola mette a disposizione strumenti digitali come computer, tablet o LIM si può riprodurre l'ambiente virtuale in cui lo studente si è mosso a casa, per un rapido riepilogo di quanto assegnato e per lo scioglimento di eventuali problemi "tecnici".

Modalità 2

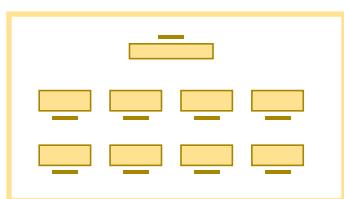
Si può chiedere agli alunni di portare in aula il proprio dispositivo personale, oppure ricapitolare le consegne attraverso modalità alternative, per esempio un breve riassunto verbale della videolezione o un *brainstorming* collettivo.

Una pratica nota con l'acronimo BYOD, cioè *Bring your own device*, che permette un'estrema libertà negli utilizzi ma che comporta anche una certa eterogeneità di lavorazioni e di risultato.

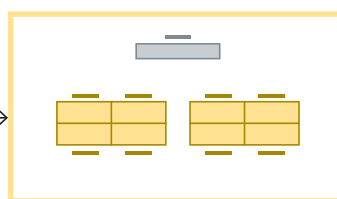
La collaborazione in atto in un'aula capovolta può essere favorita anche da una riorganizzazione dello spazio: la classica disposizione dei banchi in file parallele di fronte alla cattedra può essere trasformata sistemando i banchi in "isole" di struttura circolare, a simulare delle tavole rotonde in cui gli studenti possano discutere tra loro alla pari.

L'insegnante si muoverà tra i gruppi dedicando a ciascuno di essi di volta in volta la propria attenzione completa, mentre gli altri continuano a lavorare.

Struttura lineare



Struttura circolare



Obiettivo:

Permettere alle conoscenze di diventare competenze.

In classe il lavoro si incentra infatti su attività di tipo pratico e laboratoriale.

Dove per competenza si intende — come indicato dal MIUR — “un agire complesso che coinvolge tutta la persona e che connette in maniera unitaria e inseparabile i saperi e i saper fare, i comportamenti individuali e relazionali, gli atteggiamenti emotivi, le scelte valoriali, le motivazioni e i fini. Per questo, nasce da una continua interazione tra persona, ambiente e società, e tra significati personali e sociali, impliciti ed espliciti”.

Conoscenze
Abilità

Restituzione

Il passaggio preliminare sarà testare la reale comprensione dei contenuti attraverso una verifica dello studio individuale. Un riepilogo che riesamini i punti principali degli argomenti trattati servirà al docente per soffermarsi sugli aspetti equivocati o che ritiene più complessi; nella stessa fase risponderà a tutte le domande dei ragazzi.

La restituzione del lavoro a casa si può realizzare in diversi modi:



Domande mirate

Possono riprendere una conoscenza pregressa da integrare con le recenti acquisizioni.

A un primo quesito di aggancio con gli argomenti già trattati possono per esempio seguire alcune domande di approfondimento puntuale.



Spiegazione sintetica

Si può chiedere a uno degli studenti di spiegare sinteticamente ai propri compagni, in un tempo prestabilito, i contenuti della videolezione.



Scrittura di un breve paragrafo

Tutti gli alunni possono essere sollecitati a scrivere un breve paragrafo per definire l'argomento del video: confrontando gli elaborati emergeranno diversi punti di vista sui contenuti e differenti modi di recepirli.



Mappa concettuale e Mappa mentale

Attraverso una ricapitolazione collettiva la classe può essere stimolata a organizzare le informazioni apprese.

vd. "Il lavoro a casa"



Presentazione

Dividendo gli studenti in piccoli gruppi, l'insegnante può chiedere di inserire i contenuti studiati in una breve presentazione (attraverso PowerPoint o strumenti analoghi): ogni gruppo sceglierà poi un portavoce incaricato di esporre la presentazione all'intera classe.

Attivazione

Si potrà quindi attivare lo studio svolto a casa chiamando gli studenti a svolgere delle attività collaborative, su cui saranno alla fine valutati: li si stimolerà contestualmente a far proprio il metodo dell'apprendimento cooperativo.

La classe viene suddivisa in piccoli gruppi, che possono essere omogenei o eterogenei a seconda degli obiettivi didattici.

Per livello, caratteristiche personali e attitudini relazionali.

Compiti più impegnativi per esempio possono essere assegnati a un gruppo formato in base alla buona padronanza dell'unità di studio; mentre gruppi misti faranno emergere interazioni di tipo tutor-allievo tra studenti con diverso rendimento, favorendo, per competenze diverse, il progresso di entrambi.

Si descrive poi a ogni gruppo l'attività richiesta, cercando di definire in dettaglio sia il risultato atteso sia i ruoli di ciascun componente: per rendere le dinamiche di gruppo efficaci ai fini dell'apprendimento è per esempio utile indicare il responsabile; chi è incaricato di coordinare la partecipazione di tutti; chi di far emergere i punti di debolezza del lavoro; chi invece di programmarne il flusso.

La prospettiva dell'apprendimento cooperativo mira a:

interdipendenza positiva tra i membri del gruppo.

responsabilità condivisa con valutazione individuale.

emersione di diversi tipi di intelligenza.

Nessuno può raggiungere l'obiettivo da solo e ciascuno deve apportare il proprio contributo.

Alcuni studenti possono avere per esempio un'intelligenza più analitica e logica e altri una mente più creativa; altri ancora possiedono un'inclinazione ai rapporti interpersonali oppure all'approfondimento filosofico.

Si rende così il processo di apprendimento più attivo e responsabile e si sviluppano al contempo abilità sociali e senso di comunità.

Compiere scelte, argomentare, esercitare abilità sociali di negoziazione e gestione del conflitto, pensare fuori dagli schemi e trovare soluzioni creative, organizzare il tempo di lavoro, stabilire collegamenti e analizzare informazioni anche implicite sono tutte sfide che ogni componente del gruppo dovrà affrontare; tuttavia molte altre competenze possono essere verificate in un contesto di questo tipo.

Oltre alle competenze disciplinari coinvolte nel singolo caso, tra le competenze trasversali che entrano in gioco in situazioni diverse una particolare attenzione va prestata alle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente:

- > comunicazione nella madrelingua;
- > comunicazione nelle lingue straniere;
- > competenza matematica e scientifico-tecnologica;

- › competenza digitale;
- › imparare ad imparare;
- › competenze sociali e civiche;
- › spirito di iniziativa e imprenditorialità;
- › consapevolezza ed espressione culturale.

Lo strumento adatto a testare e allenare quante più competenze possibile, mettendo gli studenti di fronte a vere situazioni problematiche per risolvere le quali dovranno ricorrere a risorse interconnesse e costruire metodi e relazioni nuovi e orientati allo scopo specifico, è il compito di realtà o compito autentico. Per costruire un compito autentico è bene pertanto pensare ad attività complesse e basate sul contributo creativo degli studenti: centrale per l'apprendimento è lo stimolo all'azione, il far fare. Oltre ad essere radicate in una situazione specifica, tali attività dovranno essere aperte ad approcci alternativi e a risoluzioni molteplici, rendendo vantaggiosa l'integrazione di punti di vista differenti. Bisogna progettarle in modo che la valutazione sia indissolubile dal processo.

La terminologia in letteratura è a questo proposito varia e differenziata, ma il riferimento alla "realtà" indica la **verosimiglianza** del problema sottoposto ai ragazzi rispetto al loro mondo personale o professionale; il requisito di "autenticità" pone invece l'accento sulla realizzazione di prodotti concreti, con un loro valore anche al di là dell'ambito scolastico e con un loro rilievo in un dato **contesto**.

Che si tratti di scrivere un saggio, sostenere una conversazione in lingua straniera, preparare una presentazione multimediale, condurre un esperimento scientifico o quant'altro.

Per andare avanti gli studenti devono cioè capire come stanno procedendo, se quello che stanno costruendo ha una sua efficacia, e collaborare tra loro per stabilirlo.

Debriefing

Dopo la conclusione delle attività è utile prendersi un momento per esaminare il lavoro svolto attraverso un debriefing o resoconto: tutta la classe riflette sul proprio operato, sulle difficoltà incontrate, su quelli che ritiene viceversa i punti di forza del risultato realizzato.

Contestualmente, l'insegnante interviene, in conformità con il ruolo di facilitatore e guida che l'ottica capovolta gli assegna, a correggere equivoci, conclusioni sbagliate e incongruenze, fissando con autorevolezza i concetti e chiudendo i lavori.

Le cosiddette **misconception**

Nel concreto, il docente può porre una serie di domande per aiutare gli studenti ad acquisire consapevolezza delle competenze utilizzate:

Possono mettere in luce prospettive anche molto diverse tra loro.

raccoglierà i **feedback** dei ragazzi.

avvierà una **discussione:**

Si può ricorrere anche a un *brainstorming* o alla costruzione di mappe concettuali.

sulle diverse **fasi** del lavoro;

sulle **strategie** messe in atto;

sulle **conoscenze** risultate utili;

sulle differenti **posizioni**, intellettuali ed emotive che sono emerse.

Rendere esplicite le procedure seguite, le alternative discusse, le decisioni che hanno orientato il lavoro è un passaggio indispensabile per poterle eventualmente ridisegnare e per sviluppare una visione critica del proprio percorso di apprendimento.

Si addestra così la competenza metacognitiva: si impara ad imparare.