

Flipped Class al Marconi!

Manifesto d'orientamento metodologico

A cura della FS per Innovazione e la Qualità d'Aula

Introduzione

È ormai comprovata l'efficacia dei linguaggi audiovisivi e multimediali nell'apprendimento. La prepotenza dei nuovi media che irrompono nella quotidianità della new generation impone un deciso ripensamento delle strategie e delle metodologie educative nella scuola.

Flipped Classroom!

L'idea è quella di "capovolgere" la classe, ovvero invertire il tradizionale schema di insegnamento-apprendimento, facendo dell'aula non più il luogo di trasmissione dei saperi ma un'arena di confronto e di dibattito. Il docente non è più "interprete" e "divulgatore" di conoscenze ma facilitatore dei processi di apprendimento. L'alunno è al centro dell'apprendimento, l'insegnante fornisce i materiali utili all'esplorazione autonoma dell'argomento di studio (libri, presentazioni, siti web, video tutorial) e si pone non più come "saggio di fronte" ma "guida a suo fianco". La tradizionale lezione frontale, che annoia gli studenti più dotati ed esclude quelli in difficoltà, deve necessariamente cedere il passo alle nuove tecnologie, leve del cambiamento. Esse stimolano il senso critico e la naturale attitudine dei giovani alla ricerca. L'apprendimento per i ragazzi è facilitato dall'uso di strumenti (Tablet, PC, smartphone, LIM) che appartengono alla loro quotidianità e con i quali hanno un feeling positivo. La FlippedClassroom può portare alla produzione di videolezioni e risorse digitali sulla scia della Khan Academy, pioniera dei video tutorial. La FlippedClassroom è presentata come una proposta pedagogica coerente fondata sul protagonismo e l'apprendimento attivo degli alunni.



Linee guida per le modalità implementative

Realizzare un percorso flipped in una realtà scolastica complessa come quella dell'IIS Marconi-Galilei è un compito arduo che potrebbe sembrare impossibile vista l'appartenenza territoriale della scuola e il suo retro-contesto culturale spesso carente e deficitario.



Eppure intraprendere il percorso non è impossibile, specie se la metodologia viene semplificata e portata alla portata di docenti e alunni.

L'idea è quella di promuovere la produzione di video e prodotti multimediali a tema che consentano di rendere gli allievi protagonisti dei *contenuti* oggetto di apprendimento.

Tali produzioni sono basate sull'idea che 'si sa raccontare solo quello che si sa fare' .

In tale ottica pratica e partecipativa occorrerà produrre materiale didattico facendo uso delle nuove tecnologie (video, presentazioni power point, sw originale, ecc) rispettando le *regole di produzione* di seguito esposte.

Il materiale prodotto sarà pubblicato su un **sito** parallelo al sito istituzionale della scuola e da questo accessibile e confluirà in una nuova **biblioteca digitale** disponibile su un server della rete scolastica di pubblico accesso all'interno della rete dell'IIS Marconi.

Gli eventi in Aula Magna

Oltre alla produzione del materiale didattico digitale saranno organizzati incontri su temi interdisciplinari e trasversali agli indirizzi di studio presenti nella scuola. Tali incontri saranno tenuti in Aula Magna in orario scolastico e vedranno coinvolti nell'organizzazione docenti e alunni che saranno chiamati ad argomentare su un tema guida dell'incontro. Ciascun evento sarà animato al massimo da una coppia di classi che, a seconda dell'interesse dell'argomento, deciderà quali altre classi della scuola sia il caso invitare.





Sul sito governativo della scuola saranno pubblicizzati i singoli incontri. Ciascuna proposta sul tema da trattare sarà concordata preventivamente con la FS per l'Innovazione e la Qualità d'aula che curerà l'organizzazione logistica dell'incontro.

Regole di produzione

I video o le presentazioni Power Point dovranno essere prodotti in base ai seguenti criteri

- Il tema trattato dovrà essere necessariamente aderente ai contenuti disciplinari tipici dell'indirizzo di studio della classe che produce il materiale.
- I video dovranno privilegiare inquadrature sull'operatività della disciplina evitando inquadrature fisse su volti dei ragazzi o monologhi astratti.
- I video dovranno durare al massimo 5 minuti
- Le presentazioni power point dovranno contenere al massimo 30 slides.
- Ciascun prodotto multimediale sarà accompagnato da una scheda tecnica (fornita dalla FS) in cui sarà indicato : il titolo, l'abstract del lavoro con le specifiche dell'argomento trattato, la classe protagonista, i docenti tutor , le materie di afferenza all'argomento scelto, la data di produzione, eventuali note.
- Le schede tecniche in formato cartaceo andranno consegnate alla prof.ssa A. Adele Del Gaudio mentre i file ,nei vari formati di produzione, andranno consegnati alla prof.ssa Maria Luisa Tozza
- La prima scadenza utile per la consegna di una prima sessione produttiva è il 15/12/2016
- Ciascun lavoro dovrà essere accompagnato da una liberatoria (ne sarà fornito il modello) affinché la scuola ne possa disporre per la pubblicazione su sito, in biblioteca multimediale e per l'eventuale riproduzione durante uno degli eventi in Aula Magna.



Buon lavoro !