

Flipped Classroom



15/12/2016

Antonino La Manna

Conoscerci..

Cogito ergo sum.

-Fast Brainstorming...

-Perché siamo qui

-Perché questo corso



PON

Cos'è il PON. Il Programma Operativo Nazionale "La Scuola per lo Sviluppo" è uno dei 7 programmi operativi nazionali previsti dal Quadro Comunitario di Sostegno (QCS) finanziati dai Fondi Strutturali Obiettivo 1.

I Fondi Strutturali sono strumenti finanziari gestiti dalla Commissione Europea per rafforzare la coesione economica, sociale e territoriale riducendo il divario fra le regioni più avanzate e quelle in ritardo di sviluppo.

Il MIUR è stato coinvolto nella gestione dei fondi strutturali durante la programmazione 1994-1999; 2000-2006 e 2007-2013.

Il Fondo Sociale Europeo (FSE): Finanzia interventi nel campo sociale. Ha il compito di intervenire su tutto ciò che concorre a sostenere l'occupazione mediante interventi sul capitale umano: prevenire e combattere la disoccupazione, creazione di figure professionali e di formatori.

I beneficiari sono soprattutto giovani, donne, adulti, disoccupati di lunga durata, occupati a rischio di espulsione dal mercato del lavoro e gruppi a rischio di esclusione sociale.

Il Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR): Finanzia gli interventi infrastrutturali nei settori della comunicazione, energia, istruzione, sanità, ricerca ed evoluzione tecnologica.

PON?

Cerchiamo di capire



Cosa si è fatto dal 2007 a oggi per digitalizzare la scuola

Digitale tra i banchi:

Gli strumenti: il primo passo è portare fibra e wi-fi

Rivoluzionare lo spazio: ambienti virtuali, nuovi laboratori e la possibilità di portare il proprio tablet a scuola

Carta d'identità digitale per ogni studente e docente

Digitalizzare la burocrazia: il registro elettronico in tutte le scuole e open data

Passare dalle materie alle competenze

Diffondere l'imprenditorialità, colmare il divario di genere nei settori tech e promuovere le carriere digitali

Portare la scuola fuori dalle aule: alternanza scuola-lavoro e collaborazioni con le aziende

Formare i docenti (e mandarli a studiare all'estero)

Dall'animatore digitale negli istituti agli 'azionisti' della scuola: così verrà attuato (e monitorato) il Piano Nazionale per la Scuola Digitale

Tra il dire e il fare...



Che faremo?

Ecco i moduli del percorso.

1. La Flipped Classroom : modello innovativo nella didattica.

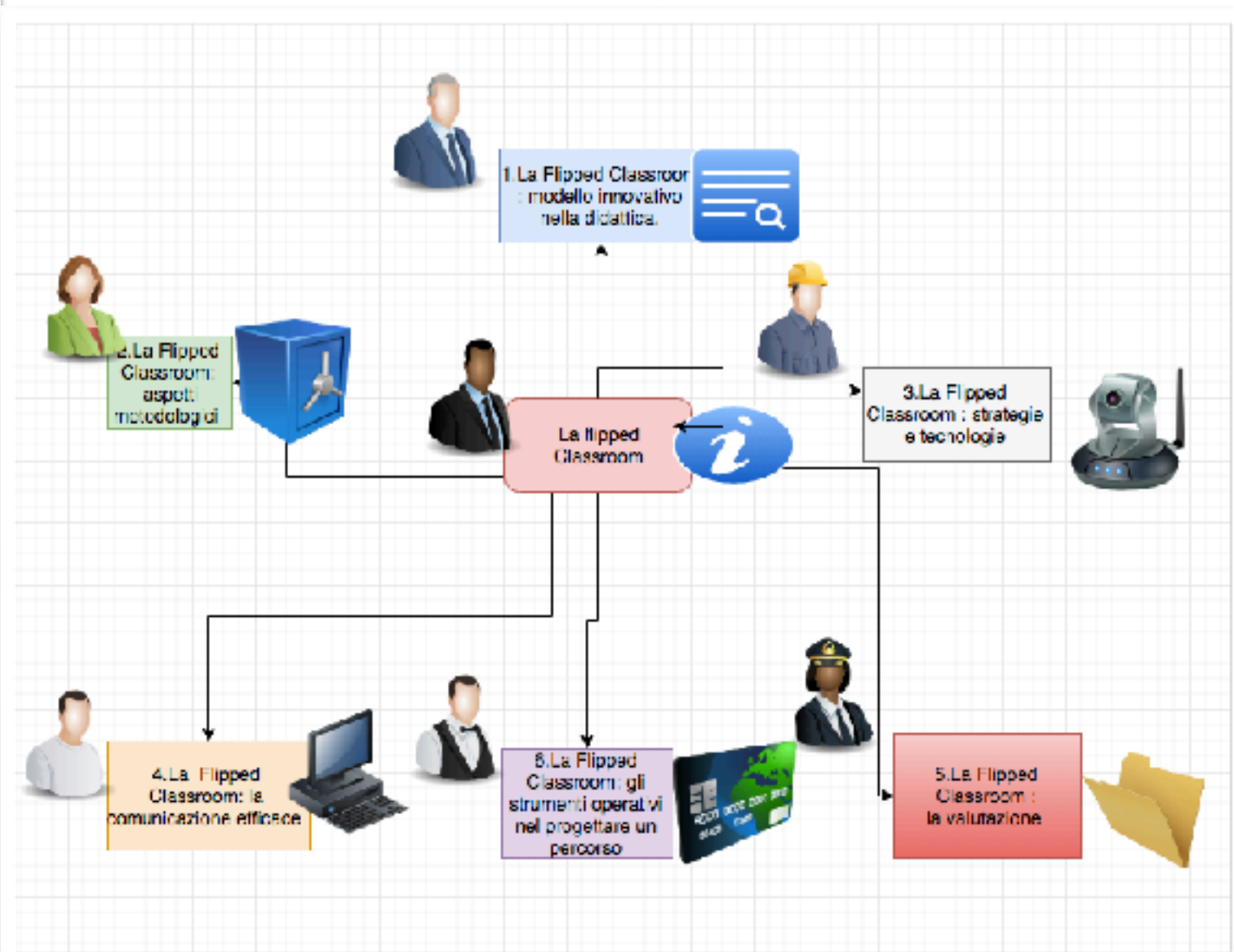
2. La Flipped Classroom: aspetti metodologici

3. La Flipped Classroom : strategie e tecnologie

4. La Flipped Classroom: la comunicazione efficace

5. La Flipped Classroom : la valutazione

6. La Flipped Classroom: gli strumenti operativi nel progettare un percorso



La nostra piattaforma

1. Digitare su Google: liceo Golgi Breno

scuola.VOLi ::: Liceo "Camillo Golgi" - Breno
www.liceogolgi.it/ ▼
Il Liceo "Camillo Golgi" invita tutti gli studenti a partecipare al concorso per ideare il titolo del ..

2. Andare a latere destro della piattaforma

MIUR
Ambiente di Apprendimento Multimediale

3. Scorre la pag. sino al bottone nero

Corso Natta -BG F.C.Room Base

4. Cliccare sul bottone, vi rimanda al sito



<http://gwgolgi.wixsite.com/liceogolgibreno>

Gli scenari

Gli scenari che lo sviluppo dei nuovi media, ha comportato nelle nuove generazioni, ha imposto sul piano educativo un cambiamento del paradigma dell'educazione.

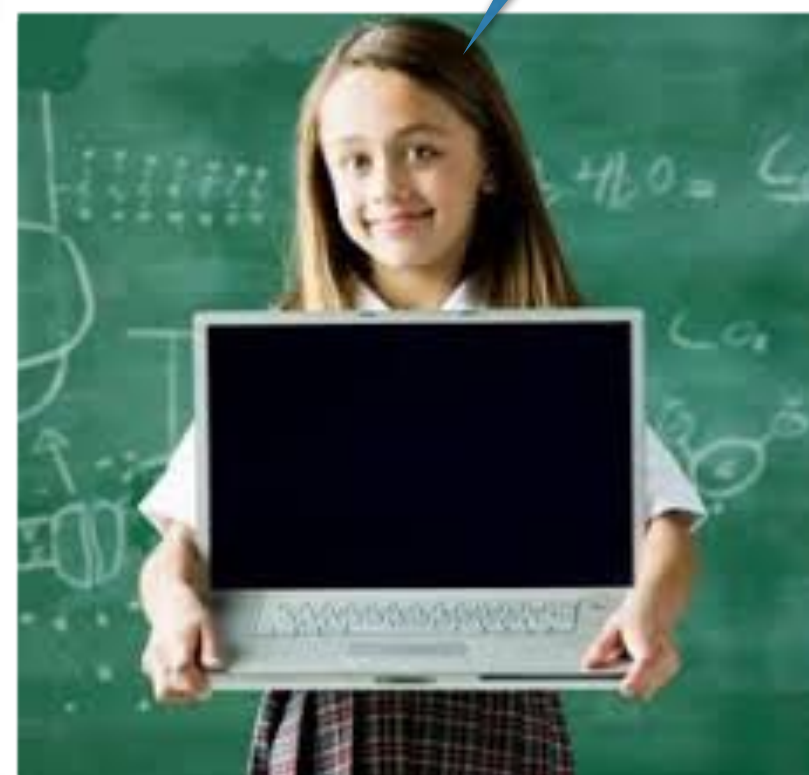
DUBBI...



Il nuovo paradigma

Il diffondersi della produzione di contenuti aperti, ha moltiplicato la libera accessibilità a risorse digitali, mentre il loro utilizzo nei contesti scolastici, ha spinto la stessa scuola ad adeguarsi ai tempi, e ad abbandonare **la impostazione trasmissiva, a favore di un insegnamento partecipato e condiviso tra docenti e alunni.** Si tratta di una pratica educativa che ha ricevuto diversi consensi e consente di capovolgere (to flip) quei momenti di attività disciplinare e didattica che si imponevano con lezioni frontali, distanti e granitiche.

La mia
bambola



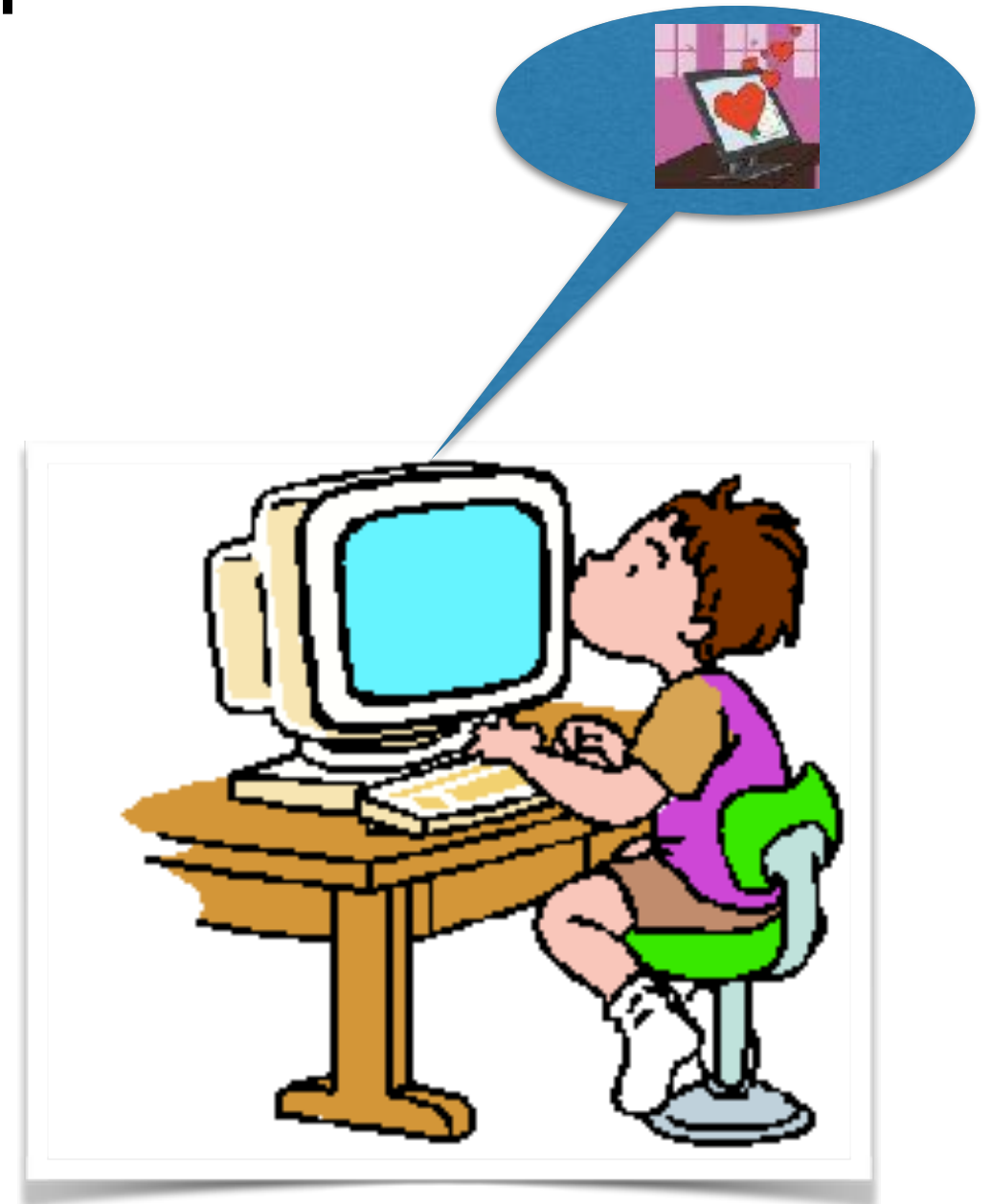
Tu cosa ne pensi?

Il mio primo vero rapporto con il computer è iniziato in terza media, quando per preparare la mia tesina per la licenza media ho dovuto fare delle ricerche attraverso internet e scriverla tramite computer. Ricordo che usare il computer per fare un lavoro di scuola mi faceva sentire più grande.

Dalla terza media in poi il rapporto è diventato più stretto, lo usavo per diverse attività sia per giocare che per navigare in internet, delle volte da sola e altre volte in compagnia della mia amiche.

In prima superiore ho frequentato un corso di fotografia organizzato dalla mia scuola, che consisteva principalmente nell'uso di photoshop. Con questo corso ho iniziato a comprendere le molteplici cose che si possono fare tramite l'uso del computer.

A 16 anni i miei genitori mi hanno regalato il mio primo computer e progressivamente il mio uso è diventato sistematico



Introduzione

Oggi l'attenzione all'inclusione e alla personalizzazione porta a focalizzare l'attività e la micro-progettazione. Lo sguardo si posa non tanto e non solo su obiettivi e contenuti, ma anche su mediatori e compiti e sulla coerenza tra gli elementi che nell'azione si connettono: obiettivi, competenze, nodi epistemologici, mediatori e compiti.

Progettare per attività consiste nello sviluppare "la storia" e il ruolo conduttore della lezione del docente, attraverso una precisa concatenazione di attività (video, discussione, immagini, esercitazioni ecc.), che viene visualizzata alla classe grazie al supporto delle tecnologie.



Come si traduce tutto questo?

La progettualità

Garzant: carattere progettuale—- attitudine a progettare, a ideare.

“Ciò evidentemente non può essere iscritto in un programma, ciò può essere animato solo da un entusiasmo educativo”

(E. MORIN, La testa ben fatta) Edgar Morin (francese: [mɔʁɛ] ; nato Edgar Nahoum l'8 luglio 1921) è un francese filosofo e sociologo

Scelta della sequenza delle attività e la loro combinazione e la possibilità di creare un artefatto progettuale visulizzabile sotto forma di organizzatore, a trasporre i principi dell'inclusione e della personalizzazione in pratiche didattiche reali e sostenibili.

L'azione è anche lo spazio in cui insegnamento e apprendimento interagiscono e dove si creano quelle situazioni di coattività che possono valorizzare la partecipazione di tutti i soggetti.

Progettare per attività consiste nello sviluppare “la storia” e il filo conduttore della lezione del docente, attraverso una precisa concatenazione di attività (video, discussione, immagini, esercitazioni ecc.), che viene visualizzata alla classe grazie al supporto delle tecnologie.



Il Graphic Organizers

l'artefatto progettuale come struttura digitale in cui i vari livelli (curricolo, modulo, sessione) sono connessi ipertestualmente e in cui l'artefatto progettuale funge da organizzatore anticipato e Graphic Organizer. Inoltre tale artefatto è strumento di lavoro in aula e modi cabile durante la sessione didattica ed è, per lo studente, un mediatore tra se stesso e la struttura della sessione, e, per il docente, l'aggregatore che connette struttura e materiali.

Un organizzatore grafico , noto anche come una mappa della conoscenza, mappa concettuale, mappa storia (o storymap), cognitivo organizer , anticipo organizzatore , o diagramma concetto, è uno strumento di comunicazione che utilizza simboli visivi per esprimere conoscenze, concetti, pensieri, o idee, e le relazioni tra loro.



video

I video contengono una enorme quantità di dati che il nostro cervello è progettato per decodificare. Possiamo guardare, imitare ed innovare ispirandoci gli uni gli altri per primeggiare. Ciò che Gutemberg è stato per la scrittura, i video online lo sono per la comunicazione faccia a faccia: quel media primitivo per cui il nostro cervello è concepito è diventato globale.

