

1. Il nuovo contesto classe e le richieste al docente

La scuola oggi è profondamente mutata e i docenti assistono, a volte impotenti e con grande senso di frustrazione, a questi cambiamenti che spesso vengono vissuti con accettazione e rassegnazione.

Il numero degli alunni per classe che tende ad aumentare, la complessità delle situazioni familiari in una società dai legami "liquidi", la presenza di alunni non italofofoni, con livelli di conoscenza della lingua molto diversi tra loro (dall'alunno neoarrivato che necessita di una primissima alfabetizzazione, all'alunno che seppure ha frequentato la scuola italiana sin dall'infanzia, continua a parlare nella sua lingua in famiglia, all'alunno che conosce ormai abbastanza bene la lingua d'uso, ma si scontra con enormi difficoltà con la lingua dello studio); i tantissimi alunni con Bisogni Educativi Speciali (certificati o meno), una società sempre meno abituata alla riflessione e alla fatica anche nell'apprendimento, ma più portata al multitasking, uno scollamento del legame scuola e famiglia.

Questi sono solo alcuni dei **motivi di difficoltà per gli insegnanti**. Quello che si chiede ai docenti è insegnare le discipline, ma anche educare e formare i cittadini del domani in grado di approcciarsi a un mondo sempre più complesso e competitivo con la prospettiva di un *Long Life Learning*.

Il docente non può semplicemente rifuggire da questa nuova realtà, criticandola, trincerandosi dietro il vecchio e tradizionale metodo di insegnamento-apprendimento frontale; il tempo per la lezione *ex cathedra* è purtroppo (o per fortuna, a seconda dei punti di vista) finito da un pezzo.

Anche il MIUR ha compreso che **la scuola necessita di rinnovamento** e per fare questo ha varato il PNSD e sta incentivando il digitale e le nuove tecnologie.

Certo non basta innovare la struttura, dotare le scuole di connessione Internet e mettere una LIM per classe; le nuove tecnologie non sono e non possono essere la panacea di tutti i mali della scuola, tutto passa attraverso i docenti che devono essere in grado di accogliere le novità strumentali e di calarle soprattutto in una metodologia didattica funzionale. Ecco il perché di questa **breve guida alle nuove metodologie didattiche** che, lungi dall'essere una trattazione esaustiva sull'argomento, vuole fornire spunti pratici ai docenti che decidono di accogliere tali innovazioni e sperimentare, anche parzialmente, tali metodologie. Un quadro di sintesi (del quale verranno forniti anche spunti per approfondire, per chi volesse conoscere in maggior dettaglio) per muovere i primi passi verso approcci nuovi – che poi tanto nuovi forse non sono –, ma anche utili schemi pratici, per chi invece volesse, sin da subito, cimentarsi in un approccio che non deve per forza stravolgere il proprio *modus operandi*, ma che si può calare e adeguare alla prassi consolidata di ogni docente.

II PNSD

Per PNSD si intende il Piano Nazionale Scuola Digitale, che rappresenta il documento di indirizzo del MIUR per una strategia complessiva di innovazione della scuola italiana nell'era del digitale e prende vita con la Legge n. 107 del 2015. Si può trovare il testo integrale al sito:

http://www.istruzione.it/scuola_digitale/index.shtml

In estrema sintesi il documento, dopo aver spiegato la sua essenza stessa e le motivazioni alla sua base, spiega dove si prefigge di arrivare il MIUR e perché, illustrando le modalità, le risorse, i tempi di attuazione e l'articolazione dei singoli step attraverso una successione di 35 azioni.

Il Piano si articola in 4 passaggi fondamentali: **strumenti, competenze-contenuti, formazione e accompagnamento.**

Per Strumenti si intendono tutte le condizioni che rendono possibili le opportunità della società dell'informazione, e mettono le scuole nelle condizioni di praticarle. Sono le **condizioni di accesso, la qualità degli spazi e degli ambienti, l'identità digitale e l'amministrazione digitale**, quindi riguardano l'aspetto strutturale e amministrativo.

L'obiettivo che si prefigge il Piano è migliorare la scuola e il compito principale della scuola è **fare buona didattica, con l'aiuto di buoni contenuti, rafforzare le competenze e gli apprendimenti degli studenti.**

Una formazione del personale, che favorisca l'innovazione didattica, diviene una priorità del PNSD; nell'era digitale l'educazione non deve porre al centro la tecnologia, ma i nuovi modelli di interazione didattica che la utilizzano.

Il personale della scuola deve essere in grado di accogliere tutti i cambiamenti richiesti dalla modernità, non deve subire l'innovazione come una forzatura. **La formazione dei docenti sarà dunque centrata sull'innovazione didattica, le tecnologie digitali dovranno supportare e sostenere questi nuovi paradigmi educativi.**

Il Piano auspica e opera per favorire il passaggio da una scuola trasmissiva a una scuola basata su apprendimenti significativi e permanenti. Il documento prevede tutta una serie di azioni, che in successione dovranno realizzarsi, per innovare in senso digitale la Scuola sia dal punto di vista delle infrastrutture che dei ruoli, che dei contenuti.

In particolare per i docenti una grande importanza rivestirà l'**Azione #25: Formazione in servizio per l'innovazione didattica e organizzativa.**

"La formazione avrà punto d'arrivo le competenze trasversali e ordinamentali, e come argomento fondante per tutti i docenti l'innovazione didattica, attraverso l'apprendimento pratico di una varietà di modelli e metodologie che saranno raccolti e identificati tra quelli maggiormente efficaci nel confronto con esperienze internazionali." (cit. PNSD p.108, azione #25)

Il PNSD è dunque un documento di grandissima rilevanza per tutti gli attori della scuola, in particolar modo per i docenti ai quali viene richiesto uno sforzo non indifferente di colmare quel divario esistente tra scuola e realtà circostante, accogliendo gli input esterni (il digitale) ma calandoli su un sostrato culturale, con consapevolezza didattica e metodologica.

Tutto questo uso del digitale, dunque, non deve essere fine a se stesso, nessun docente deve snaturare la natura del suo insegnamento, non viene chiesto di diventare docenti di informatica, ma di avere un nuovo approccio e una nuova consapevolezza nell'uso dei nuovi strumenti 2.0 e delle grandissime potenzialità che questi possono offrire a tutte le discipline.

Il nuovo modello di certificazione di competenze

Nell'anno scolastico 2014/15 è stato introdotto in via sperimentale il nuovo modello di certificazione delle competenze per il Primo Ciclo d'Istruzione; tale sperimentazione diventerà effettiva e operativa per tutte le scuole del territorio nazionale a partire dall'a.s. 2016/17.

Il modello fa chiaramente riferimento alle *Indicazioni Nazionali per il curricolo* del 2012 e fa riferimento altresì alle Otto Competenze Chiave per la cittadinanza e l'apprendimento permanente, enunciate dall'Unione Europea nel 2006, che ricordiamo rapidamente:

1. comunicazione nella lingua madre
2. comunicazione nelle lingue straniere
3. competenze in matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
4. competenza digitale
5. imparare ad imparare
6. competenze sociali e civiche
7. spirito di iniziativa ed imprenditorialità
8. consapevolezza ed espressione culturale

Prima di proseguire oltre è opportuno ribadire il **concetto di competenza, intesa come comprovata capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali, metodologiche, in contesti di studio o di lavoro o nello sviluppo professionale o personale**. Le competenze sono descritte in termini di autonomia e responsabilità (Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 23 aprile 2008).

Per approdare alla certificazione è necessario che le scuole e i docenti si attivino per la costruzione di curricoli verticali basati sulla programmazione per competenze, nonché che si attui una reale valutazione per competenze; solo in tal modo la certificazione delle competenze non sarà una semplice trasposizione dei voti disciplinari, ma giungerà attraverso un percorso di significato.

Sono le stesse *Indicazioni Nazionali* del 2012 che ricordano che "... sulla base dei traguardi fissati a livello nazionale, spetta all'autonomia didattica delle comunità professionali progettare percorsi per la promozione, la rilevazione e la valutazione delle competenze. Particolare attenzione sarà posta a come ciascuno studente mobilita e orchestra le proprie risorse – conoscenze, abilità, atteggiamenti, emozioni – per affrontare efficacemente le situazioni che la realtà quotidianamente propone, in relazione alle proprie potenzialità ed attitudini. Solo a seguito di una regolare osservazione, documentazione e valutazione delle competenze è possibile la loro certificazione, al termine della scuola primaria e della secondaria di primo grado, attraverso i modelli che verranno adottati a livello nazionale. Le certificazioni nel primo ciclo descrivono ed attestano la padronanza delle competenze progressivamente acquisite, sostenendo ed orientando gli studenti verso la scuola del secondo ciclo".

Alcune riflessioni in merito.

- Come risulta evidente a una prima e rapida lettura, ogni competenza non ricade e non combacia in modo esclusivo nell'ambito di un'unica disciplina: nemmeno la prima

competenza (comunicazione in lingua madre) spetta solo al docente di italiano, ma vengono coinvolte tutte le discipline, poiché in ciascuna di esse possono essere osservate più competenze.

- Altrettanto evidente risulta il fatto che la certificazione delle competenze non può essere fatta con i consueti strumenti di misurazione e valutazione delle abilità e delle conoscenze tipiche delle singole discipline: le competenze devono essere osservate e documentate (come già diceva il documento sopra citato).
- Per osservare e documentare le competenze, è necessario inoltre programmare attività e percorsi che portino a sviluppare e consolidare tali competenze. Solo dopo, queste potranno essere valutate.
- Per valutare sarà indispensabile per i docenti costruire delle rubriche o griglie valutative che potranno essere condivise con gli alunni stessi, per favorire il processo metacognitivo, articolate sui quattro livelli proposti dal modello di certificazione (avanzato, intermedio, iniziale, base).

Insomma sarà necessario passare da una didattica basata sulle conoscenze a una vera didattica per competenze.

- Per quanto riguarda, nello specifico, la disciplina storica, questa ovviamente trova una sua collocazione nella competenza n. 5 (Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche), tuttavia appare altresì evidente come in tale competenza si ritrovino anche le discipline delle arti, nonché come la stessa disciplina storica possa rintracciarsi anche nella competenza 8 (Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società) e in quasi tutte le altre competenze. Questo vuol dire che di volta in volta il docente sulla base dell'attività o del percorso programmato andrà a selezionare le competenze che intende sviluppare e osservare negli studenti.

Vedremo in seguito alcuni modelli di griglie di valutazione utili per percorsi storici.

2. Le nuove metodologie

PNSD e certificazione delle competenze: sono queste dunque le nostre necessità? Queste dovrebbero spingere i docenti a sperimentare una nuova metodologia didattica? Forse no, o per lo meno, non solo esse.

Molti docenti si sono ritrovati a fare lezione a una classe distratta, annoiata, in cui ben pochi alunni sono davvero attenti e motivati all'apprendimento.

Spesso si assegnano compiti che non sono svolti o sono eseguiti solo in parte o chiaramente copiati.

Gli alunni spesso si sentono distanti dai docenti e dai loro insegnamenti, faticano a trovare il senso di ciò che fanno a scuola e hanno un tempo di attenzione sempre più ridotto. Non è dunque solo un'istanza calata dall'alto, l'ennesima riforma sulla scuola che impone di cambiare in modo artificioso il *modus operandi*, ma è una richiesta che viene fatta in modo implicito e silenzioso principalmente dagli alunni; sono loro i primi a chiedere di

cambiare rotta, di adeguare la scuola alla realtà che li circonda, di riempire di senso i contenuti proposti.

Occorre dunque provare a fare il primo passo verso gli alunni e probabilmente ci si accorgerà che loro seguiranno con curiosità ed entusiasmo.

Tante sono le proposte didattiche innovative (*Flipped Classroom*, *EAS*, *Cooperative Learning*, solo per citare le principali e più famose), ma tutte sono accomunate da un aspetto fondamentale: sono didattiche di tipo costruttivista, che si basano sulla logica del *learning by doing*, cioè “imparare facendo”. Inoltre, tutte si basano sullo sviluppo delle competenze. Nulla di nuovo in realtà se si pensa che già nel 1956 Benjamin S. Bloom pubblicava il primo volume della tassonomia degli obiettivi educativi, secondo la quale l’apprendimento procede da forme più semplici a forme via via più complesse per giungere a quello che consideriamo apprendimento significativo, cioè quell’apprendimento utile per la vita e non basato su nozionismo.

In base a quella tassonomia, i primi livelli di apprendimento sono relativi a Ricordare, Capire, Applicare, che corrispondono alle consuete conoscenze e abilità che vengono praticate ed esercitate a scuola; i livelli più complessi invece riguardano Analizzare, Valutare e infine Creare, che mettono in campo le competenze, cioè il sapere agito, la consapevolezza del sapere da parte dell’alunno.

Ed è proprio questo il passaggio che si chiede di fare, di passare dunque a una didattica attiva, basata sullo sviluppo e sulla promozione delle competenze.

***Flipped Classroom* (o “classe capovolta”)**

La *Flipped Classroom* come metodologia didattica nasce negli Stati Uniti, una decina di anni fa, grazie a due docenti di un liceo del Colorado, Jonathan Bergmann e Aaron Sams.

Essa giunge solo più di recente in Italia grazie a due docenti attenti alle innovazioni didattiche (Maurizio Maglioni e Fabio Biscaro), nonché a Graziano Cecchinato, ricercatore presso l’Università di Padova e direttore del Corso di Perfezionamento sulla *Flipped Classroom*.

Per *Flipped Classroom*, o “classe capovolta” in italiano, si intende un approccio metodologico che prevede un **capovolgimento delle fasi e dei luoghi di apprendimento**.

Nell’apprendimento tradizionale l’insegnante in classe spiega la lezione e l’alunno studia e svolge i compiti a casa, con tutti i limiti e le difficoltà che ben conosciamo. A casa lo studente si trova da solo a dover affrontare lo studio e a svolgere gli esercizi senza poter contare sul supporto di nessuno: solo in alcuni casi le famiglie, strutturate culturalmente, possono supportare in modo efficace i figli nello studio domestico.

Con la classe capovolta invece l’insegnante anticipa i contenuti della lezione all’alunno, che può in autonomia e con i suoi tempi visualizzarla attraverso un supporto principalmente digitale, ma non esclusivamente (può anche essere un audio, un documento di testo, una mappa, una presentazione...), per poi approfondire i contenuti in classe e svolgere le attività o compiti in modo collaborativo con i compagni, sotto la guida attenta dell’insegnante.

Appare evidente che oltre a cambiare i tempi e i luoghi dell'apprendimento cambia anche il ruolo del docente, che da unico detentore del sapere diviene tutor in grado di indirizzare le attività, chiarire i dubbi, verificare l'effettiva comprensione dei contenuti sviluppati via via dagli alunni, sostenere gli alunni in difficoltà.

L'insegnante seleziona, predispone, organizza i materiali necessari per sviluppare gli argomenti da trattare; struttura e pianifica le attività che verranno svolte in classe in modalità collaborativa; osserva e valuta le competenze sviluppate attraverso le attività proposte. Gli alunni, da parte loro, studiano le lezioni predisposte dall'insegnante e svolgono in classe le attività. I vantaggi di questa metodologia sono diversi.

- In primo luogo, un maggior **coinvolgimento emotivo** dei ragazzi. Se il vero apprendimento avviene a seguito della motivazione ad apprendere, il primo aspetto da considerare è che questa metodologia coinvolge gli alunni, li rende parte attiva del processo di apprendimento, sfrutta il digitale e lo integra nella prassi quotidiana come avviene già per molti altri loro contesti di riferimento.
- In secondo luogo, attraverso le attività in classe (in particolar modo lo svolgimento di compiti di realtà) la *Flipped Classroom* permette di mettere in atto la **didattica per competenze**, consentendo di sviluppare non soltanto le competenze disciplinari, ma anche e soprattutto quelle competenze civiche e sociali che dovrebbero essere alla base del nostro vivere di cittadini.
- In terzo luogo, la *Flipped Classroom* è una **metodologia inclusiva**, che tiene conto dei Bisogni Educativi Speciali degli alunni. Infatti, attraverso le attività di gruppo svolte in classe dagli alunni, l'insegnante è in grado di **cogliere le difficoltà**, correggere, indirizzare e **sostenere gli alunni più fragili**, che normalmente nello studio domestico sarebbero rimasti in balia di se stessi.

Ecco alcuni consigli pratici per chi volesse avviare un'esperienza di didattica capovolta.

- Si consiglia prima di avviare l'esperienza di **informare il Dirigente, il Consiglio di Classe e soprattutto i genitori degli alunni**, ai quali dopo aver illustrato la metodologia sarà necessario chiedere consenso scritto per l'utilizzo di foto-video dei propri figli a scopi didattici, nonché il consenso a far loro utilizzare gli strumenti digitali per lo svolgimento delle attività richieste.
- È necessario che il docente predisponga un proprio sito didattico, un blog o uno **strumento per archiviare e condividere le lezioni** con gli alunni.
- **Preparare un argomento** selezionando il materiale digitale da far visionare agli alunni a casa. Si consiglia di **selezionare video** didattici di una **durata non superiore ai 10 minuti**, preparando anche una semplice **scheda compito** che guidi l'alunno a una visione attiva e attenta del video (brevi domande o uno schema da completare).
- Avviare **in classe una discussione sul video** o sul materiale proposto a casa, per puntualizzare e arricchire i contenuti; **predisporre le attività** da far svolgere in classe in **modalità collaborativa** e anche un compito di realtà a conclusione dell'argomento affrontato.
- **Predisporre una griglia di osservazione** per valutare le competenze sviluppate.

Di seguito uno schema di sintesi che evidenzia il confronto tra apprendimento tradizionale frontale e *Flipped Classroom*:

RUOLO DELL'ALUNNO CON LA DIDATTICA TRADIZIONALE		
TEMPO	LUOGO	AZIONE
Prima	A scuola	Ascolta la lezione (in modo più o meno passivo)
Dopo	A casa	Studia la lezione e svolge i compiti assegnati
RUOLO DELL'ALUNNO CON LA FLIPPED CLASSROOM		
TEMPO	LUOGO	AZIONE
Prima	A casa (o dovunque egli si trovi)	Segue le lezioni tramite supporto digitale, con i suoi tempi
Dopo	A scuola	Svolge attività di gruppo che consentono di verificare quanto appreso e di chiarire gli eventuali dubbi e difficoltà grazie a compagni e docente

RUOLO DELL'INSEGNANTE CON LA DIDATTICA TRADIZIONALE		
TEMPO	LUOGO	AZIONE
Prima	A scuola	Spiega la lezione
Dopo	A casa	Corregge i compiti svolti dagli alunni
RUOLO DELL'INSEGNANTE CON LA FLIPPED CLASSROOM		
TEMPO	LUOGO	AZIONE
Prima	A casa	Predisporre la lezione o seleziona i video che assegna alla classe in modalità digitale
Dopo	A scuola	Discute con gli alunni sul materiale proposto, chiarendo eventuali dubbi e perplessità, assegna attività da svolgere in modalità collaborativa, passa tra i gruppi osservando i lavori, supportando gli alunni più fragili

EAS – Episodi di Apprendimento Situato

EAS è l'acronimo di Episodi di Apprendimento Situato ed è una metodologia didattica in cui la *Flipped Classroom* trova una sua collocazione e ne costituisce uno dei momenti.

Tale metodo, teorizzato dal professor Pier Cesare Rivoltella dell'Università Cattolica, si basa sull'idea di una **didattica breve fondata su *microlearning***, ovvero microapprendimenti, chiamati appunto "episodi". Il termine "apprendimento" rimanda all'idea di apprendimento significativo, che predilige la profondità all'ampiezza, che punta dunque sull'acquisizione di conoscenze permanenti e non mnemoniche. L'apprendimento è "situato" in quanto si ritiene che non ci può essere vero apprendimento se esso non è **contestualizzato**.

Dal punto di vista della struttura l'EAS risulta articolato in tre momenti distinti:

- una fase preparatoria;
- una fase operatoria;
- una fase ristrutturativa.

Nella **fase preparatoria** l'insegnante lancia un **framework concettuale**, ovvero fornisce uno stimolo, che potrebbe anche essere un video (come nella *Flipped Classroom*) e assegna un compito; l'alunno svolge il compito assegnato secondo la logica didattica del **problem solving**.

Nella **fase operatoria** in classe l'insegnante organizza le attività definendo tempi e ruoli, mentre gli alunni realizzano un artefatto secondo la logica del **learning by doing**: è il vero e proprio svolgimento del compito di realtà.

Nell'ultima **fase**, quella **ristrutturativa**, l'insegnante valuta gli artefatti, correggendo gli eventuali errori e fissa le conoscenze; gli alunni riflettono sul percorso svolto e secondo una logica riflessiva o metacognitiva (**reflective learning**) comprendono il senso del percorso, delle competenze messe in atto, delle nuove conoscenze acquisite.

Per coloro che volessero approfondire tale metodologia didattica si consiglia la lettura dei manuali dello stesso professor Rivoltella (di cui in bibliografia si indicano i riferimenti).

Didattica per competenze

Queste metodologie attuano un passaggio fondamentale: esse infatti non si fondano più sui contenuti disciplinari, ma sulle competenze che si devono sviluppare e dunque sono perfettamente in linea con le *Indicazioni Nazionali per il curricolo* e con la nuova certificazione di competenze di cui si parlava sopra.

Lavorare per competenze pone come scelta radicale quella di riprogrammare attuando una **selezione ponderata sui contenuti** che si intendono sviluppare, che vengono appunto scelti **sulla base delle competenze** che si devono sviluppare anche alla luce dei traguardi formativi inseriti nelle *Indicazioni Nazionali per il curricolo* del 2012.

3. Il compito di realtà

Lavorando in modalità *Flipped Classroom* ci si rende conto che è la classe il luogo privilegiato per l'apprendimento e tale apprendimento passa attraverso la costruzione di competenze che si possono attivare, favorire, sviluppare grazie ad attività che abbiano alcune caratteristiche ben precise.

Possiamo chiamare tali attività in diversi modi: **compiti significativi**, **compiti autentici** o **compiti di realtà**.

Le caratteristiche fondamentali sono:

- **forte aggancio alla realtà**, all'esperienza empirica dei ragazzi; tali compiti devono proporre un'attività reale o verosimile agli alunni, presentandosi nella veste di una situazione che si potrebbe presentare nella vita quotidiana e non avere una veste puramente teorica tipica dell'impostazione didattica tradizionale;
- **produzione di un artefatto**: tutti i compiti devono prevedere la costruzione, la produzione di un oggetto-artefatto materiale o meglio ancora digitale, per dar prova tangibile ai ragazzi dell'utilità della nuova conoscenza;
- **forte elemento sfidante**: tutti i compiti devono prevedere un elemento di sfida per gli alunni impegnati nella costruzione-produzione dell'artefatto;

- **aspetto collaborativo:** tali compiti si svolgono per la maggior parte in modalità collaborativa per dar modo ai ragazzi di sperimentare il lavoro in team, tipico degli ambienti lavorativi del modo reale, permettendo loro di mettere in campo le competenze civiche e sociali;
- **sviluppo di più competenze:** prevedono che vengano messe in campo dagli alunni più competenze contemporaneamente (spesso anche di aree disciplinari diverse); sarà dunque il docente a selezionare le competenze che intende osservare e valutare;
- predisposizione di un'apposita **griglia di osservazione**, presente anche nella consegna del compito agli alunni, che consenta all'insegnante di osservare e valutare le competenze e serva anche agli alunni come guida per il lavoro e in **funzione metacognitiva**, per far riflettere ciascuno di loro sul percorso svolto e sui risultati raggiunti;
- infine altra caratteristica del compito di realtà è il suo essere proposto come **problema aperto a più soluzioni**: dunque non esiste una sola soluzione corretta.

In merito alla griglia di osservazione, va ricordato che nel compito di realtà **si valuta la prestazione**, quindi sia il processo sia il prodotto finale: proprio per questo la valutazione non è immediata, ma va elaborata attraverso le osservazioni rilevate durante tutto lo svolgimento del compito.

Le tappe per la costruzione di un compito autentico

Si seleziona l'argomento sul quale sviluppare il compito
Si selezionano le competenze che si intendono sviluppare e osservare-valutare
Si pensa a un prodotto finale da far realizzare agli alunni (che possa essere in modalità digitale o tradizionale)
Si costruisce una griglia di osservazione o una rubrica valutativa
Si articola il compito nelle sue fasi, tenendo conto dei tempi di realizzazione, non trascurando la veste con cui verrà proposto alla classe

TITOLO DEL COMPITO	
DISCIPLINA/ ARGOMENTO	
COMPETENZE DISCIPLINARI / TRASVERSALI	
PRODOTTO DA REALIZZARE	
MODALITÀ	Piccolo gruppo/ Ruoli
TEMPI/ FASI DELLE ATTIVITÀ	
VALUTAZIONE / AUTOVALUTAZIONE	

Alcuni **esempi di prodotti finali** da poter fare realizzare alle classi come compiti di realtà:

- allestimento di una mostra
- creazione di depliant, di un poster, di un volantino
- redazione di un articolo per un ipotetico giornale
- evento in biblioteca

- realizzazione di un video
- realizzazione di un fumetto
- itinerario di viaggio o visita guidata
- attività di progettazione (orto, progettare un'aula tematica d'Istituto, uno spazio del Comune)

4. Didattica e digitale

Come dicevamo all'inizio di questo percorso sulla didattica, si richiede ai docenti una **familiarità con gli strumenti informatici**, con hardware, software, privacy e sicurezza on line, che fanno ormai parte della quotidianità degli alunni, qualunque sia la fascia d'età cui ci si rivolge.

I ragazzi, infatti, sono nativi digitali, termine contestato ma che rende comunque l'idea. Nel contempo, non sono pienamente consapevoli dello strumento che hanno tra le mani: lo usano molto, ma male e in modo molto limitato (giochi e social network *in primis*), ignorando quasi del tutto le sue innumerevoli potenzialità dal punto di vista dell'apprendimento e sottovalutando enormemente i rischi e i pericoli che si celano nel suo utilizzo. Il cyberbullismo, il *sexting*, il *grooming*, il *phishing* sono pericoli reali e concreti e il docente non può e non deve ignorarli. Bandire l'innovazione *in toto* è un errore: il compito è quello di educare gli alunni a un uso consapevole e critico, qualunque sia la disciplina di insegnamento. Il digitale e le tecnologie più in generale devono essere concepite non come il fine, ma come lo strumento per favorire l'acquisizione di tutte quelle competenze che vengono oggi richieste agli alunni.

Quali *tools*?

Esistono tantissimi **strumenti 2.0** oggi disponibili, molti dei quali anche in versione *free*, o *freemium* (cioè parzialmente gratuita), **utilissimi per la didattica**; tali *tools* possono sia trovare utilizzo nella fase di preparazione del materiale da parte del docente (ricerca e selezione del materiale, ma anche creazione di materiale personale, pubblicazione di questo materiale per renderlo fruibile agli alunni), sia far parte dei compiti di realtà, divenendo quindi strumenti d'uso per gli alunni. Del resto la **competenza digitale** è parte integrante delle competenze chiave europee ed è presente nel nuovo modello di certificazione; gli alunni possono dunque usare questi strumenti per creare artefatti digitali, rimaneggiando i contenuti disciplinari per costruire le loro competenze.

È evidente che gli alunni vanno guidati, almeno inizialmente, all'uso di questi strumenti e per farlo è necessario dunque che il docente conosca alcuni di questi dispositivi da proporre alla classe. Poi in genere è sempre possibile contare sull'appoggio e sostegno di alunni più esperti che potranno fare da tutor agli altri.

Non spaventi dunque l'idea di dover approcciare questi strumenti tecnologici: il loro uso è più semplice e intuitivo di quanto si possa pensare. Di seguito una carrellata di strumenti *free* o *freemium* divisi per categorie.

1. **Strumenti per archivi digitali:** Google Drive, OneNote, Dropbox.
2. **Bacheca virtuale per condivisione:** Padlet.
3. **Strumenti per presentazioni animate:** Prezi, Emaze, SlideShare, PowToon.
4. **Strumento per registrazione video:** Screencast-o-matic.
5. **Strumento per la gestione video:** YouTube editor.
6. **Strumenti per realizzare fumetti e vignette:** Toondoo, Storyboard That.
7. **Strumenti per realizzare Ebook per immagini:** Storybird, StoryJumper.
8. **Strumenti per realizzare Ebook:** Issuu, Youblisher, ePub Editor.
9. **Strumenti per realizzare infografiche, poster e manifesti:** Canva, PosterMyWall.
10. **Strumenti per la creazione di linee del tempo:** Dipity, Tiki-Toki, Timetoast.

5. La valutazione

Ultima tappa di questa rapida guida è proprio la valutazione. Siamo partiti delineando un ambito di significato, un perché delle nuove metodologie, abbiamo visto che cosa sia la *Flipped Classroom*, esempio concreto di nuova metodologia didattica, abbiamo analizzato che cosa siano i compiti di realtà e adesso concludiamo il percorso con la valutazione.

Il momento valutativo con la *Flipped Classroom*, così come con le metodologie che pongono in primo piano una didattica per competenze, si estende e si dilata oltre i limiti del compito formale. Con esse si attua quella valutazione autentica, di cui abbiamo parlato, che tiene conto del processo e della prestazione oltreché del risultato finale.

Per fare questo è necessario registrare osservazioni che possano monitorare il processo di apprendimento di ogni singolo allievo, che ne seguano e tengano traccia dei miglioramenti o delle difficoltà. È necessario dunque creare degli **e-portfolio** che possano archiviare i lavori svolti dagli alunni.

La valutazione della prestazione legata al singolo compito di realtà avviene attraverso **rubriche o griglie di valutazione**.

Le rubriche sono uno strumento di valutazione impiegato per valutare la qualità dei prodotti e delle prestazioni in un determinato ambito.

Le rubriche di valutazione devono essere sviluppate sulla base del compito che si propone e per costruirle bisogna farsi guidare da alcune domande chiave.

- Quali dimensioni/competenze/obiettivi ritengo fondamentali da raggiungere con questa attività?
- Quali sono i comportamenti osservabili che mi indicano il raggiungimento di queste attività?
- Quali livelli di prestazioni sono ipotizzabili in questo contesto-classe?

Le **check list** invece sono domande guida che aiutano gli alunni nella realizzazione del compito, sono precise e specifiche e riguardano tutti gli aspetti che si deve tener conto per ottenere una valutazione positiva del proprio lavoro. Vanno dunque inserite nel compito di realtà perché forniscono agli alunni indicazioni precise per giungere a realizzare l'artefatto richiesto.

INDICATORI	PUNTI
AVETE SELEZIONATO MATERIALI ADEGUATI NELLA FORMA E NEI CONTENUTI?	
AVETE SELEZIONATO IMMAGINI PERTINENTI?	
AVETE CURATO IL LAVORO NEI SUOI ASPETTI TECNICI E FORMALI?	
AVETE PRESENTATO LA VOSTRA LEZIONE CON IL LINGUAGGIO SPECIFICO DELLA DISCIPLINA?	

Proponiamo di seguito un esempio di griglia di valutazione valida per le competenze trasversali, spendibile per qualsiasi attività di tipo collaborativo, pensata per essere utilizzata dal docente, ma anche per essere condivisa con gli alunni.

LIVELLI COMPETENZA	AVANZATO	INTERMEDIO	ELEMENTARE	BASE
PARTECIPAZIONE	Partecipa in modo attivo e propositivo	Partecipa in modo attivo	Partecipa se sollecitato da compagni o insegnante	La partecipazione è parziale e non costante
ORGANIZZAZIONE	Sa lavorare in modo autonomo, organizza il proprio materiale e quello del gruppo	Lavora in modo autonomo organizzando il proprio materiale	Necessita della collaborazione del gruppo per organizzare il proprio lavoro	L'organizzazione deve ancora essere scandita e pianificata dall'insegnante
CONSEGNE E TEMPI	Rispetta consegne e tempi stabiliti	Rispetta quasi sempre consegne e tempi	Rispetta a fatica tempi e consegne	Rispetta solo parzialmente i tempi e le consegne
RUOLI	Rispetta e accetta i ruoli assegnati, sa lavorare in gruppo rispettando i compagni	Accetta i ruoli, lavora in gruppo rispettando quasi sempre i compagni	Rispetta i ruoli, anche se in modo polemico e collabora con i compagni non sempre di buon grado	La collaborazione va sollecitata

Bibliografia essenziale di riferimento

Bergman J., Sams A., *Flip your classroom, La didattica capovolta*, trad. it. di Sergio Vastarella, Giunti Scuola, Milano 2016.

Cecchinato G., Papa R., *Flipped Classroom. Un nuovo modo di insegnare e apprendere*, Utet, Torino 2016.

Da Re F., *Competenze. Didattica, valutazione, certificazione in Progetto Competenze*, Pearson, Milano 2016.

Maglioni M., Biscaro F., *La classe capovolta. Innovare la didattica con la Flipped Classroom*, Erickson, Trento 2014.

Rivoltella P.C., *Fare didattica con gli EAS. Episodi di Apprendimento Situato*, La Scuola, Brescia 2013.

Rivoltella P.C., *Che cos'è un EAS. L'idea, il metodo, la didattica*, La Scuola, Brescia 2016.