



DigiComPass

Manifesto Flipped Learning 3.0

Un approccio all'educazione degli adulti



K.A.N.E.



**University
of Cyprus**



**Flipped
Learning**



**COOPERATIVA
SOCIALE
PROMETEO ONLUS**

Documento sottoposto a revisione paritaria

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Autori

Peter Mazohl (Editore)

Progetto: Quadro di riconoscimento delle competenze digitali per l'istruzione degli adulti

Progetto ERASMUS+ 2022-1-CY01-KA220-ADU-000085965

Pubblicato: Novembre 1st, 2023

Versione: 2.02

Astratto

Questo documento fornisce una guida completa all'adozione e all'applicazione del Flipped Learning 3.0 nell'ambito dell'educazione degli adulti. Inizia con un'introduzione che illustra le modalità di utilizzo del documento, l'evoluzione dell'Apprendimento Capovolto e il suo significato per i discenti adulti. Un esame dettagliato del profilo del discente adulto, compreso il confronto con altri tipi di discenti, le motivazioni, le sfide e l'impatto della tecnologia, pone le basi per la comprensione del target demografico.

I concetti fondamentali del Flipped Learning 3.0 vengono poi esposti, evidenziando la sua definizione, i principi chiave e il passaggio pedagogico dell'apprendimento tradizionale a quello capovolto, insieme ai benefici specifici per l'educazione degli adulti. La progettazione didattica viene affrontata attraverso un'analisi degli obiettivi di apprendimento, il ruolo della progettazione a ritroso, gli approcci basati sulle competenze e l'incorporazione di attività interattive, valutazione, creazione di contenuti e tecnologia.

Il documento offre una guida strategica per le organizzazioni di educazione degli adulti e gli istruttori sull'implementazione del Flipped Learning 3.0, con particolare attenzione all'infrastruttura, alla formazione degli educatori e alla valutazione del programma. Le sfide potenziali, come gli ostacoli tecnologici, la resistenza e la necessità di inclusione, sono riconosciute con soluzioni suggerite. In prospettiva, il documento contempla la futura traiettoria del Flipped Learning 3.0 nell'educazione degli adulti. I materiali supplementari, tra cui un glossario, risorse aggiuntive e terminologia, forniscono ulteriore profondità e contesto, sottolineando l'utilità del documento come risorsa per migliorare i risultati di apprendimento attraverso strategie pedagogiche innovative.



Contenuti

1		55
1.1	55	
1.2	55	
1.3	88	
2		1010
2.1	1010	
2.2	1111	
2.3	14	
3		1515
3.1	1515	
3.2	17	
3.3	1818	
3.4	1919	
4		21
4.1	21	
4.2	21	
4.2.1	22	
4.2.2	22	
4.2.3	23	
4.2.4	23	
4.2.5	24	
4.2.6	255	
4.2.7	266	
4.2.8	27	
4.3	3030	
5		322
5.1	322	
5.1.1	344	
5.1.2	355	
5.1.3	377	
5.2	388	
5.2.1	388	



5.2.2 388
5.2.3 399
5.2.4 4040

6 4242

6.1 422
6.2 433
6.2.1 433
6.2.2 444
6.2.3 444
6.3 444
6.3.1 455
6.3.2 455
6.4 466

7 486

8 5050

8.1 5050
8.2 5051
8.3 5151
8.4 5151
8.5 5151

9 5252

9.1 522
9.2 533
9.2.1 533
9.2.2 544
9.2.3 544
9.3 555



1 Introduzione

Il Flipped Learning è un approccio educativo trasformativo che reimmagina la struttura tradizionale dell'aula. A differenza del metodo convenzionale, in cui gli insegnanti forniscono principalmente contenuti durante le lezioni e assegnano compiti a casa da svolgere al di fuori delle lezioni, il Flipped Learning inverte, o "capovolge", questo modello.

Nell'approccio Flipped Learning esistono due principali spazi e approcci di apprendimento. Nell'apprendimento pre-classe gli studenti vengono introdotti ai nuovi contenuti a casa, spesso attraverso mezzi digitali come video interattivi, compiti di apprendimento attivo o moduli interattivi. Questo permette loro di acquisire le conoscenze fondamentali al proprio ritmo, mettendo in pausa, riavvolgendo o rivedendo il materiale secondo le necessità. Il tempo trascorso in aula viene ora liberato per attività più interattive e pratiche, allontanandosi dall'insegnamento tradizionale basato sulle lezioni. Con le conoscenze di base già acquisite, gli studenti si impegnano in discussioni, sessioni di risoluzione di problemi, progetti di gruppo e altre attività collaborative. L'insegnante passa da fonte primaria di informazioni a facilitatore o guida, aiutando i discenti ad approfondire la loro comprensione e ad applicare ciò che hanno imparato.

1.1 Come utilizzare questo documento?

Ad oggi, non esistono praticamente materiali pubblicati o autorizzati da FL Global per l'Apprendimento Capovolto 3.0. Per rendere questo documento comprensibile, gli autori hanno utilizzato principalmente i 187 Elementi globali di un apprendimento capovolto efficiente e li hanno inseriti nel contesto appropriato. L'intento è quello di rendere più facile la comprensione di questi elementi. Gli autori non hanno utilizzato il sistema definito da Jon Bergmann sotto forma di tavola periodica, ma hanno piuttosto trasferito il contenuto e le intuizioni di questi elementi nel testo di lettura.

1.2 Background e sviluppo dell'apprendimento capovolto

Il concetto di "Flipped Classroom" è nato come approccio pedagogico in cui i metodi di insegnamento tradizionali vengono invertiti o "capovolti". In una classe tradizionale, l'istruttore presenta nuovi contenuti durante le ore di lezione e studente lavora sui compiti e sulla risoluzione dei problemi al di fuori della classe. La classe capovolta ribalta questo modello:

Classe capovolta (il modello iniziale)

Nel modello originale di flipped classroom, gli studenti vengono prima esposti al nuovo materiale al di fuori della classe, di solito attraverso video-lezioni o compiti di lettura. Poi, il tempo in classe viene utilizzato per approfondire la comprensione attraverso discussioni e attività di problem solving con il gruppo dei pari e l'istruttore.



Questo approccio sfrutta il tempo fuori dalla classe per l'impegno iniziale sui contenuti e utilizza il tempo prezioso in classe per le attività di pensiero di ordine superiore.

Quando gli educatori hanno iniziato ad adottare e ad adattare l'approccio della classe capovolta, hanno notato il potenziale per un ulteriore miglioramento, portando allo sviluppo del cosiddetto Flipped Learning.

Apprendimento capovolto (evoluzione)

L'apprendimento capovolto è una strategia didattica più completa che porta i principi della classe capovolta a un livello superiore. Non si tratta solo di spostare il momento e il luogo in cui i contenuti vengono erogati, ma si concentra sulla creazione di un'aula incentrata sullo studente, che dà a quest'ultimo maggiore responsabilità per il proprio apprendimento. Utilizza lo spazio individuale (dove gli studenti lavorano da soli) e lo spazio di gruppo (dove gli studenti lavorano insieme) in modo più efficace ed enfatizza i quattro pilastri della F-L-I-P:

- **F come Ambiente flessibile**

Gli insegnanti possono creare spazi flessibili in cui gli studenti scelgono quando e dove imparare. Ciò implica anche modalità di apprendimento e aspettative flessibili per adattarsi a diversi stili e velocità di apprendimento.

- **L come Cultura dell'apprendimento**

Il passaggio dal modello tradizionale incentrato sull'insegnante a un approccio incentrato sul discente, in cui quest'ultimo si assume una maggiore responsabilità per il proprio apprendimento e l'insegnante diventa una guida o un facilitatore.

- **I come Contenuto intenzionale**

Gli insegnanti considerano quale materiale gli studenti dovrebbero esplorare da soli e quale dovrebbe essere trattato nello spazio di gruppo. Questo assicura che il tempo in classe sia utilizzato in modo ottimale per coinvolgere gli studenti nel pensiero di ordine superiore.

- **P per Educatore Professionale**

Il ruolo dell'insegnante cambia da quello di chi fornisce informazioni a quello di coach dell'apprendimento. Gli educatori professionali osservano continuamente i loro allievi, fornendo feedback e valutando il loro lavoro.

Apprendimento capovolto 3.0 (struttura attuale): L'Apprendimento Capovolto si è ulteriormente evoluto in un quadro più dinamico, chiamato Apprendimento Capovolto 3.0. Questa iterazione incorpora i rapidi progressi della tecnologia, della



globalizzazione e della comprensione della pedagogia. Ecco alcuni dei progressi del Flipped Learning 3.0:

- **Standard globali**

La definizione di standard globali per le pratiche di Flipped Learning aiuta a garantire coerenza e qualità nell'implementazione.

- **Tecnologie avanzate**

L'uso della tecnologia e degli strumenti ed-tech è integrato nel modello di apprendimento capovolto.

- **Integrazione più profonda**

Il Flipped Learning 3.0 va oltre la classe e il curriculum per influenzare l'intero ecosistema dell'istruzione, compreso il modo in cui le scuole sono progettate e la formazione degli insegnanti.

- **Comunità e collaborazione**

C'è una maggiore enfasi sulla formazione di comunità globali di educatori capovolti per condividere risorse, strategie ed esperienze. Lo sviluppo professionale e la collaborazione continua sono fondamentali.

- **Strategie basate sulla ricerca**

Il Flipped Learning 3.0 è guidato dalla ricerca e dai dati. Gli insegnanti sono incoraggiati a utilizzare pratiche basate sull'evidenza per prendere decisioni informate sul loro insegnamento.

- **Personalizzazione e differenziazione**

Con l'aiuto della tecnologia, gli insegnanti possono personalizzare i percorsi di apprendimento e i contenuti per gli studenti, il che consente un approccio più differenziato per soddisfare le diverse esigenze di apprendimento.

- **Strategie complete**

Il modello include strategie per aree complesse come la valutazione, l'osservazione e la rendicontazione nel contesto dell'apprendimento capovolto.

- **Spazi di apprendimento**

Nell'apprendimento capovolto, lo spazio di apprendimento individuale si riferisce alla parte di apprendimento in cui gli studenti si impegnano con i contenuti didattici in modo indipendente, al proprio ritmo, spesso al di fuori della classe, utilizzando risorse come videolezioni o materiali di lettura. Lo spazio di apprendimento di gruppo, invece, è quello in cui gli studenti applicano, analizzano e sintetizzano le conoscenze acquisite individualmente,



spesso all'interno della classe, attraverso attività collaborative, discussioni e progetti pratici facilitati dall'istruttore.

- **Tassonomia di Bloom**

Nell'apprendimento capovolto, la tassonomia di Bloom guida la strutturazione dei compiti in modo che le abilità cognitive di livello inferiore siano affrontate durante lo studio individuale, mentre le abilità analitiche e creative di livello superiore sono promosse attraverso attività collaborative in classe.

In sintesi, la progressione dalla classe capovolta al Flipped Learning 3.0 è consistita nel perfezionare la pratica per renderla più olistica, adattabile e integrata nel tessuto dell'istruzione. Riconosce le complessità dell'ambiente di apprendimento moderno e cerca di dotare gli educatori degli strumenti, delle competenze e delle reti di cui hanno bisogno per facilitare l'apprendimento centrato sullo studente in modo efficace.

Il Flipped Learning è un quadro di riferimento e un approccio pedagogico relativamente nuovo. L'aspetto principale di questa struttura è l'inversione dell'approccio alla lezione tradizionale e ai compiti a casa. Gli studenti acquisiscono nuove conoscenze al di fuori dell'aula gestendo diversi materiali didattici attivi e interattivi. L'ora di lezione viene quindi utilizzata per attività di apprendimento approfondite, come la risoluzione di problemi, discussioni, compiti collaborativi e progetti.

Nonostante le varie sfide, come spiegato più avanti in questo documento, il Flipped Learning 3.0 è un approccio promettente per l'educazione degli adulti. Offre una serie di vantaggi per i discenti adulti, come un maggiore impegno e motivazione, migliori risultati di apprendimento, maggiore flessibilità e controllo sul proprio apprendimento, nonché maggiori opportunità di collaborazione e apprendimento sociale.

1.3 Importanza dell'apprendimento capovolto nell'educazione degli adulti

L'apprendimento capovolto è particolarmente adatto all'educazione degli adulti perché tiene conto delle loro esigenze, che sono spesso auto-motivate e indipendenti. Gli studenti adulti hanno anche una serie di impegni di lavoro e di vita, quindi l'apprendimento capovolto offre loro la flessibilità di imparare quando e dove vogliono.



Gli autori hanno identificato diversi benefici del Flipped Learning per l'educazione degli adulti. Uno è l'aumento del coinvolgimento e della motivazione. Gli studenti adulti sono più impegnati e motivati quando hanno il controllo sul proprio apprendimento. L'apprendimento capovolto permette agli studenti di imparare al proprio ritmo e secondo il proprio stile di apprendimento. Un altro aspetto è il miglioramento dei risultati dell'apprendimento. Alcuni studi hanno dimostrato che l'apprendimento capovolto può migliorare i risultati di apprendimento degli studenti adulti. Uno studio ha rilevato che gli studenti dei corsi di Flipped Learning hanno superato gli studenti dei corsi tradizionali di una media del 6% nei test standardizzati.

Gli studenti adulti beneficiano di una maggiore flessibilità e controllo nell'apprendimento capovolto, che consente loro di progredire al proprio ritmo e si allinea ai loro stili di apprendimento unici. Questo approccio permette loro di rivedere i materiali ogni volta che ne hanno bisogno e di bypassare i contenuti con cui hanno già familiarità. Inoltre, l'apprendimento capovolto favorisce la collaborazione e l'apprendimento sociale. Piattaforme come i forum di discussione online e i progetti di gruppo sono parte integrante di questo metodo. Queste vie di collaborazione sono particolarmente vantaggiose per gli studenti adulti, dato il loro ricco bagaglio di esperienze di vita e di lavoro che possono condividere con i loro pari. Inoltre, il Flipped Learning pone una forte enfasi sulla coltivazione di abilità di pensiero di ordine superiore. Le sessioni in classe sono dedicate ad attività che sfidano gli studenti ad applicare le loro conoscenze a questioni tangibili e reali, migliorando così le loro capacità di pensiero critico e di risoluzione dei problemi.

Ecco alcuni dei vantaggi del Flipped Learning 3.0 per l'educazione degli adulti:

- **Maggiore impegno e motivazione**
Gli studenti adulti sono più impegnati e motivati quando hanno il controllo del proprio apprendimento.
- **Migliori risultati di apprendimento**
Alcuni studi hanno dimostrato che il Flipped Learning può migliorare i risultati di apprendimento degli studenti adulti.
- **Maggiore flessibilità e controllo sul proprio apprendimento**
Gli studenti adulti possono imparare al proprio ritmo e secondo il proprio stile di apprendimento.
- **Maggiori opportunità di collaborazione e apprendimento sociale**
Il Flipped Learning 3.0 incoraggia la collaborazione e l'apprendimento sociale attraverso discussioni, compiti collaborativi e altre attività.
- **Maggiore sviluppo del pensiero critico e della capacità di risolvere i problemi**



Il Flipped Learning 3.0 utilizza la tassonomia di Bloom e si concentra sulle abilità di pensiero di ordine superiore, come il pensiero critico e la risoluzione dei problemi.

2 Capire l'allievo adulto

Gli studenti adulti provengono da contesti diversi e portano in classe un bagaglio di esperienze di vita e di lavoro. Spesso sono autodiretti e motivati, e cercano un'istruzione per specifici obiettivi personali o professionali. A causa di altri impegni, come il lavoro e la famiglia, gli studenti adulti preferiscono orari di apprendimento flessibili, come corsi serali o nei fine settimana, corsi online o programmi part-time. Apprezzano le applicazioni pratiche delle conoscenze che possono essere immediatamente applicate al loro lavoro o alla loro vita quotidiana. Tuttavia, gli studenti adulti possono trovarsi di fronte a barriere come la necessità di conciliare lavoro, famiglia e istruzione; potenziali lacune nella formazione precedente; o sentirsi fuori luogo nei contesti educativi tradizionali.

2.1 Confronto tra diversi tipi di studenti

È importante distinguere tra i diversi tipi di studenti perché hanno esigenze e preferenze diverse. Questo ci permette di progettare esperienze di apprendimento più efficaci per ciascun gruppo.

Per esempio, i discenti adulti sono caratterizzati dalla diversità e dalla necessità di bilanciare i vari impegni, il che può portarli a preferire una maggiore flessibilità nell'apprendimento e una maggiore praticità nelle conoscenze acquisite.



Figura 1: Le caratteristiche dei discenti adulti sono diverse da quelle degli altri gruppi di apprendimento.



Gli studenti universitari, invece, sono tipicamente studenti a tempo pieno che esplorano un'ampia gamma di materie. Possono anche essere più interessati agli aspetti sociali della vita del campus.

Infine, gli studenti in età scolare si stanno ancora sviluppando dal punto di vista accademico, sociale, emotivo e fisico. Ciò richiede un approccio di apprendimento strutturato e olistico.

Caratteristica	Studenti adulti	Studente universitario	Studenti in età scolare
Sfondo	Diversi	Tradizionale	Coorti di età
Motivazione	Autogestito	Esplorare un'ampia gamma di argomenti	Apprendimento fondamentale
Programma di apprendimento	Flessibile	A tempo pieno	Strutturato
Ambiente sociale	Importante	Importante	Importante
Obiettivi di apprendimento	Specifici aspetti personali o professionali	Ampia esplorazione	Sviluppo accademico, sociale, emotivo e fisico

Tabella 1: Panoramica delle caratteristiche dei diversi studenti

2.2 Motivazioni e sfide nell'apprendimento degli adulti

Nel panorama educativo in evoluzione, il Flipped Learning 3.0 è un faro di innovazione, in particolare nell'educazione degli adulti. La motivazione che spinge istruttore e le organizzazioni per l'educazione degli adulti ad adottare questo approccio è multiforme, radicata sia nei potenziali benefici per gli studenti sia negli obiettivi più ampi della comunità educativa.

Rispondere alle esigenze specifiche degli studenti adulti

I discenti adulti si distinguono dai discenti tradizionali per le loro esigenze di apprendimento e per le circostanze di vita. Spesso si destreggiano tra molteplici responsabilità, dagli impegni di lavoro agli obblighi familiari. Il Flipped Learning 3.0 offre flessibilità, consentendo ai discenti adulti di seguire i contenuti al proprio ritmo e secondo i propri orari. Per gli insegnanti e le organizzazioni, questo significa una maggiore probabilità di coinvolgimento e fidelizzazione dei discenti.

Massimizzare l'interazione in classe



L'essenza del Flipped Learning 3.0 è quella di spostare l'acquisizione dei contenuti al di fuori dell'aula, riservando il tempo del faccia a faccia a discussioni più approfondite, alla risoluzione di problemi e ad applicazioni pratiche. Per gli insegnanti, questa transizione trasforma il loro ruolo da semplici distributori di informazioni a facilitatori dell'apprendimento attivo. Questo ambiente dinamico può essere più gratificante per gli educatori, che possono assistere in prima persona ai momenti "aha" e alle scoperte concettuali dei loro studenti.

Sfruttare i progressi tecnologici

L'era digitale ha introdotto una pletora di strumenti e piattaforme che favoriscono l'apprendimento capovolto. Le organizzazioni che si occupano di educazione degli adulti vedono il potenziale dello sfruttamento di questi strumenti, non solo come un cenno alla modernità, ma come un vero e proprio miglioramento dell'esperienza di apprendimento. Video interattivi, forum di discussione e valutazioni digitali forniscono un ricco feedback, consentendo agli istruttori di adattare l'insegnamento in modo più preciso alle esigenze individuali.

Rafforzare l'autonomia dell'allievo

Il Flipped Learning 3.0 promuove intrinsecamente l'apprendimento auto-diretto. Per gli studenti adulti, che spesso entrano in contesti educativi con uno scopo o un obiettivo chiaro, questa autonomia è fonte di potere. Gli istruttori e le organizzazioni sono motivati dalla prospettiva di promuovere un ambiente di apprendimento in cui gli studenti prendono in mano il loro percorso formativo, portando a una comprensione più profonda e a una fidelizzazione a lungo termine.

Soluzioni economiche e scalabili

Dal punto di vista organizzativo, il Flipped Learning 3.0 può essere un modello economicamente vantaggioso. I contenuti digitali, una volta creati, possono essere riutilizzati e accessibili a un numero illimitato di studenti. Questa scalabilità assicura che le organizzazioni possano raggiungere un pubblico più ampio senza aumentare proporzionalmente l'investimento in risorse.

Rimanere al passo con la curva educativa

Il mondo dell'istruzione è in costante evoluzione, con nuove metodologie e approcci che emergono regolarmente. Per le organizzazioni che si occupano di educazione degli adulti, adottare il Flipped Learning 3.0 significa anche rimanere rilevanti e all'avanguardia. È un segnale di impegno verso l'innovazione e di dedizione a offrire le migliori esperienze di apprendimento possibili.

Dopo aver esaminato le motivazioni per promuovere il cambiamento nell'educazione degli adulti, non bisogna perdere di vista le aree problematiche e le



sfide. Ecco alcune sfide specifiche che gli insegnanti e le organizzazioni di educazione degli adulti possono affrontare quando implementano l'apprendimento capovolto 3.0:

Creare contenuti didattici digitali di alta qualità

L'apprendimento capovolto 3.0 si basa sull'acquisizione di nuove conoscenze da parte degli studenti al di fuori dell'aula, quindi è importante che i contenuti didattici digitali siano coinvolgenti, informativi e accessibili. Questo può essere un impegno dispendioso in termini di tempo e denaro.

Formazione continua degli istruttori

C'è anche la necessità di formare gli insegnanti su come utilizzare efficacemente il Flipped Learning 3.0. L'Apprendimento Capovolto 3.0 è molto più di un semplice capovolgimento delle lezioni e dei compiti a casa di un corso. Richiede agli insegnanti di progettare esperienze di apprendimento personalizzate, collaborative e sociali.

Cambiare la mentalità degli studenti adulti

Molti studenti adulti sono abituati a un ambiente di apprendimento tradizionale in cui l'istruttore è l'esperto e gli studenti sono destinatari passivi delle informazioni. Il Flipped Learning 3.0 richiede che gli studenti adulti siano più auto-diretti e attivi. Questo può essere un passaggio difficile per alcuni studenti.

Superare la resistenza al cambiamento

Alcuni docenti e organizzazioni di educazione degli adulti possono essere resistenti al cambiamento. Potrebbero sentirsi a proprio agio con gli attuali metodi di insegnamento e non vedere la necessità di passare al Flipped Learning 3.0. È importante rispondere a queste preoccupazioni e dimostrare i vantaggi dell'Apprendimento Capovolto 3.0.

Gli "studenti tradizionali" devono affrontare sfide di adattamento.

Infine, l'apprendimento capovolto 3.0 può essere impegnativo per gli studenti adulti che non hanno familiarità con la tecnologia o con l'apprendimento online. Gli insegnanti e le organizzazioni di educazione degli adulti devono fornire supporto a questi studenti per aiutarli ad avere successo.

Nonostante queste sfide, il Flipped Learning 3.0 ha il potenziale per trasformare l'educazione degli adulti. Personalizzando l'esperienza di apprendimento, incoraggiando la collaborazione e l'apprendimento sociale e utilizzando la tecnologia in modo efficace, il Flipped Learning 3.0 può aiutare gli studenti adulti a raggiungere i loro obiettivi educativi.



2.3 Il ruolo della tecnologia nell'apprendimento degli adulti

Il Flipped Learning 3.0 rappresenta un'iterazione evoluta del modello della flipped classroom, che enfatizza non solo l'inversione del tempo di insegnamento, ma anche la personalizzazione, la flessibilità e l'adattabilità dell'esperienza di apprendimento. Al centro di questa evoluzione c'è il ruolo della tecnologia, che si intreccia con i principi del framework per creare un ambiente educativo più dinamico e reattivo.

Nel quadro dell'apprendimento capovolto 3.0, la tecnologia funge da spina dorsale per l'erogazione dei contenuti. Grazie ai progressi delle piattaforme digitali, gli insegnanti hanno a disposizione una gamma più ampia di strumenti per creare materiali didattici diversi. Video, simulazioni interattive e letture digitali possono essere integrati senza soluzione di continuità, consentendo agli studenti di accedere a un ricco archivio di contenuti. Questo accesso asincrono assicura che gli studenti possano approfondire i materiali al proprio ritmo, rivisitando argomenti complessi o accelerando quelli già noti, adattando l'esperienza di apprendimento alle loro esigenze individuali.

Al di là della semplice erogazione di contenuti, la tecnologia del Flipped Learning 3.0 facilita un livello più profondo di coinvolgimento e interazione. Le aule virtuali, i forum di discussione e gli spazi di lavoro digitali collaborativi consentono la comunicazione e la collaborazione in tempo reale tra compagni ed educatori. Questa interconnessione fa sì che i confini dell'aula si estendano oltre le mura fisiche, creando un ambiente di apprendimento continuo in cui le discussioni, i dibattiti e la risoluzione dei problemi possono avvenire in qualsiasi momento e ovunque.

La natura adattiva del Flipped Learning 3.0 è ulteriormente rafforzata dalla tecnologia attraverso l'analisi dei dati. Le moderne piattaforme didattiche possono tracciare le interazioni degli studenti, valutare le loro prestazioni in tempo reale e fornire un feedback immediato. Per gli educatori, questi dati hanno un valore inestimabile. Offrono approfondimenti sul percorso di apprendimento di ciascun allievo, evidenziando le aree di difficoltà e di successo. Grazie a queste informazioni, gli educatori possono adattare le loro istruzioni, fornendo risorse aggiuntive o interventi dove necessario, assicurando che l'esperienza di apprendimento rimanga reattiva e personalizzata.

Inoltre, il quadro del Flipped Learning 3.0 riconosce l'importanza dell'apprendimento permanente e la necessità per gli studenti di essere abili nel navigare in un panorama tecnologico in continua evoluzione. Integrando la tecnologia nel cuore dell'esperienza di apprendimento, gli studenti non solo si impegnano con i contenuti, ma sviluppano anche competenze digitali, preparandosi alle esigenze del mondo moderno.



3 Apprendimento capovolto 3.0: Concetti fondamentali

Il Flipped Learning 3.0 Framework è un approccio didattico che mira a trasformare l'apprendimento tradizionale in classe ribaltando il modello di apprendimento tradizionale. In una classe tradizionale, gli studenti ricevono istruzioni durante le ore di lezione e completano i compiti a casa o gli incarichi al di fuori della classe. Nel modello Flipped Learning 3.0, invece, questo approccio è invertito.

3.1 Definizione e principi chiave

Nel quadro dell'apprendimento capovolto 3.0, gli studenti si impegnano con i contenuti didattici al di fuori della classe, in genere attraverso materiale di apprendimento attivo, letture o altre risorse online. Questo permette loro di imparare al proprio ritmo e di rivedere il materiale quando necessario, in quello che viene chiamato "spazio di apprendimento individuale". Le ore di lezione vengono poi utilizzate per attività di apprendimento attivo, come discussioni, lavori di gruppo, risoluzione di problemi e progetti pratici. Questo spazio è chiamato "Spazio di apprendimento di gruppo".

L'idea chiave del Flipped Learning 3.0 è quella di spostare l'attenzione del tempo in classe dal consumo passivo di informazioni all'applicazione attiva e all'interazione. Fornendo agli studenti i materiali per le lezioni preliminari, essi possono arrivare in classe preparati e pronti a impegnarsi in discussioni più approfondite e in attività collaborative che promuovono il pensiero critico e la capacità di risolvere i problemi.

La struttura del Flipped Learning 3.0 enfatizza anche l'apprendimento personalizzato e l'autonomia dello studente. Gli studenti hanno la flessibilità di imparare al proprio ritmo e di rivedere i concetti quando necessario. Il ruolo dell'istruttore si sposta da un istruttore tradizionale a un facilitatore o coach che supporta gli studenti nel loro percorso di apprendimento e fornisce una guida personalizzata.

I vantaggi del Flipped Learning 3.0 Framework includono un maggiore coinvolgimento degli studenti, una migliore comprensione e ritenzione dei contenuti, lo sviluppo di abilità di pensiero di ordine superiore e l'opportunità per gli insegnanti di fornire un supporto mirato agli studenti in base alle loro esigenze individuali.

Definizione di Flipped Learning 3.0

L'apprendimento capovolto è una struttura che consente agli educatori di raggiungere ogni studente. L'approccio Flipped inverte il modello tradizionale di classe introducendo i concetti del corso prima



della lezione, consentendo agli educatori di utilizzare il tempo della classe per guidare ogni studente attraverso applicazioni attive, pratiche e innovative dei principi del corso.

Fonte: [Definizione aggiornata di Flipped Learning – Accademia delle Arti e delle Scienze dell'Apprendimento Attivo \(aalasinternational.org\)](https://aalasinternational.org/)

Il Flipped Learning 3.0 è una struttura educativa orientata al futuro che sposta le lezioni tradizionali fuori dall'aula, riservando il tempo in classe all'impegno attivo e alla risoluzione dei problemi. Questo documento delinea un progetto didattico basato sul modello del Flipped Learning 3.0, aderendo all'approccio classico della progettazione didattica. Fa riferimento agli "Elementi globali dell'apprendimento capovolto efficace" (GEEFL), una guida sviluppata grazie ai contributi di educatori come Jon Bergmann e Aaron Sams. Questo quadro evidenzia le componenti chiave adattabili a diversi contesti educativi, costituendo la base della progettazione didattica capovolta.



The 12 Sectors of Effective Flipped Learning

- Understanding Flipped Learning
- Communications and Culture
- Planning for Flipped Learning
- Individual Space Mastery
- Group Space Mastery
- Assessment
- K-12 Focus
- Learning Spaces
- IT Infrastructure
- Student Feedback
- Evidence and Research
- Professional Development

SOURCE: Academy of Active Learning Arts and Sciences

L'Accademia delle Arti e delle Scienze dell'Apprendimento Attivo (AALAS) ha introdotto dodici settori per garantire la comprensione e l'applicazione completa dell'Apprendimento Capovolto. Questi settori vanno dalla comprensione della filosofia dell'Apprendimento Capovolto, alla promozione di una cultura collaborativa, alla pianificazione e all'allocazione delle risorse, alla garanzia dell'autonomia degli studenti, alla promozione della collaborazione di gruppo, all'applicazione di metodi di valutazione appropriati, al soddisfacimento delle esigenze K-12, alla progettazione di ambienti di apprendimento favorevoli, alla



garanzia di un solido supporto informatico, alla raccolta dei feedback degli studenti, alla base delle pratiche su prove e ricerche, fino alla facilitazione dello sviluppo professionale continuo per gli educatori. Una spiegazione più dettagliata di questi 12 campi è riportata in appendice.

3.2 Elementi essenziali di un approccio Flipped Learning 3.0

L'efficacia del Flipped Learning si basa su alcuni pilastri fondamentali, come la distinzione tra spazi di apprendimento individuali e di gruppo, l'applicazione strategica della tassonomia di Bloom e l'incorporazione del Backward Design per garantire risultati basati sulle competenze.

Spazi per l'apprendimento individuale e di gruppo

Nel campo del Flipped Learning 3.0, la demarcazione tra spazi di apprendimento individuali e di gruppo è di importanza centrale. Lo spazio di apprendimento individuale è quello in cui gli studenti si impegnano con i contenuti in modo indipendente, spesso al di fuori della classe. Questo spazio è caratterizzato dall'apprendimento autonomo, che consente agli studenti di consumare i contenuti, come video o letture, al proprio ritmo. Garantisce l'acquisizione delle conoscenze di base prima che gli studenti entrino in classe, ponendo le basi per un'esplorazione più approfondita.

Al contrario, lo Spazio di apprendimento di gruppo, tipicamente all'interno dell'aula, è il luogo in cui avviene l'apprendimento attivo e collaborativo. Qui gli studenti, facilitati dai loro educatori, si lanciano in discussioni, sessioni di risoluzione di problemi e progetti collaborativi. È un ambiente dinamico in cui la conoscenza non viene solo assorbita, ma applicata attivamente, discussa e contestualizzata.

Learning Spaces in Flipped Learning 3.0



Individual Learning Space

Watching an interactive video or work on other active learning material to prepare for the Group Learning Space.



Group Learning Space

Working on the learned content (assignment, experiments, group work, collaborative assignments, hands-on training)

Figura 2: Visualizzazione dei due spazi di apprendimento caratteristici del Flipped Learning 3.0.

La tassonomia di Bloom nell'assegnazione dei contenuti

La tassonomia di Bloom, un modello gerarchico di classificazione degli obiettivi di apprendimento, gioca un ruolo fondamentale nell'approccio Flipped Learning 3.0. I



livelli più bassi della tassonomia, come "ricordare" e "capire", sono più adatti allo Spazio di apprendimento individuale. Qui gli studenti possono assorbire le conoscenze fondamentali, rivedendo o rivisitando i contenuti secondo le necessità per assicurarne la comprensione.

I livelli più alti della Tassonomia di Bloom, tra cui "Applicare", "Analizzare", "Valutare" e "Creare", vengono alla ribalta nello Spazio di apprendimento di gruppo. Con le conoscenze di base già acquisite, gli studenti possono impegnarsi in attività che li sfidano ad applicare i concetti in nuovi contesti, ad analizzare le informazioni in modo critico, a valutare scenari o a creare soluzioni o prospettive nuove. Allineando i contenuti alla Tassonomia di Bloom in questo modo, il Flipped Learning 3.0 assicura un percorso di apprendimento progressivo e strutturato.

Progettazione a ritroso per i risultati basati sulle competenze

La progettazione a ritroso, un principio che parte dalla fine, è parte integrante del Flipped Learning 3.0. Invece di iniziare con i contenuti, gli educatori iniziano a definire i risultati di apprendimento desiderati o le competenze che vogliono che gli studenti raggiungano. Una volta che questi risultati sono chiari, gli educatori progettano le valutazioni per misurare queste competenze e solo allora decidono i contenuti e le strategie didattiche da impiegare.

Questo approccio garantisce che l'esperienza di apprendimento sia basata sulle competenze, concentrandosi su abilità e conoscenze tangibili che gli studenti dovrebbero possedere al termine del corso. Allinea l'intero processo educativo, dall'erogazione dei contenuti alla valutazione, con obiettivi chiari e predefiniti, assicurando che ogni aspetto del percorso di apprendimento sia mirato e diretto.

3.3 Differenze tra l'apprendimento tradizionale e l'apprendimento capovolto 3.0

L'apprendimento tradizionale e l'apprendimento capovolto 3.0 sono due approcci diversi. L'apprendimento tradizionale è un approccio incentrato sull'insegnante, che impartisce lezioni agli studenti in un ambiente scolastico. L'apprendimento capovolto 3.0 è un approccio incentrato sul discente, che apprende nuove conoscenze al di fuori della classe attraverso contenuti didattici digitali, come video, articoli e simulazioni. Le ore di lezione vengono poi utilizzate per attività di apprendimento approfondite, come la risoluzione di problemi, discussioni e progetti.



Caratteristica	Apprendimento tradizionale	Apprendimento capovolto 3.0
Focus	Centrato sull'insegnante	Centrato sull'allievo
Ambiente di apprendimento	Aula	Dentro e fuori dall'aula
Ruolo dell'insegnante	Esperto	Facilitatore ed esperto
Ruolo del discente	Destinatario passivo di informazioni	Studente attivo
Tecnologia	Uso limitato della tecnologia	Ampio uso della tecnologia
Valutazione	Individuale	Individuale e collaborativo

3.4 Benefici dell'apprendimento capovolto 3.0 per gli studenti adulti

Gli studenti adulti sono più impegnati e motivati quando hanno il controllo del proprio apprendimento. L'apprendimento capovolto 3.0 permette agli studenti di imparare al proprio ritmo e secondo il proprio stile di apprendimento.

Alcuni studi hanno dimostrato che il Flipped Learning può migliorare i risultati di apprendimento degli studenti adulti. Ad esempio, uno studio ha rilevato che gli studenti dei corsi di Flipped Learning hanno ottenuto risultati superiori a quelli dei corsi tradizionali, in media del 6%, nei test standardizzati.

Gli studenti adulti hanno spesso orari di lavoro e famiglia molto impegnativi, quindi il Flipped Learning 3.0 offre loro la flessibilità di imparare quando e dove vogliono.

L'implementazione del Flipped Learning 3.0 come approccio formativo incoraggia la collaborazione e l'apprendimento sociale attraverso forum di discussione online, progetti di gruppo e altre attività. Questo può essere particolarmente vantaggioso per i discenti adulti, che spesso hanno un bagaglio di esperienze di vita e di lavoro da condividere con i loro compagni di classe.

Il Flipped Learning 3.0 si concentra sulle abilità di pensiero di ordine superiore, come il pensiero critico e la risoluzione dei problemi. Questo perché le ore di lezione sono dedicate ad attività che richiedono agli studenti di applicare ciò che hanno imparato a problemi del mondo reale.



Inoltre, il Flipped Learning 3.0 offre ai discenti adulti un'esperienza di apprendimento su misura, grazie all'enfasi posta sulle piattaforme e sulle risorse digitali. Le piattaforme digitali possono fornire contenuti adattivi, che si regolano in base alle prestazioni e alle esigenze del discente. Per esempio, se un discente adulto ha difficoltà con un particolare concetto, possono essere consigliate risorse supplementari o esercitazioni. Questo approccio personalizzato garantisce un apprendimento efficiente, mirato e rispondente alle esigenze di ciascun individuo.

Il Flipped Learning 3.0, con la sua miscela di flessibilità, impegno attivo, personalizzazione e promozione dell'apprendimento permanente, emerge come un potente modello per l'educazione degli adulti. Rispetta le sfide uniche affrontate dagli studenti adulti, offrendo al contempo un quadro solido che massimizza i risultati dell'apprendimento.



4 Progettazione didattica per l'apprendimento capovolto 3.0

L'instructional design (ID) è il processo sistematico di progettazione, sviluppo e fornitura di materiali ed esperienze didattiche, sia digitali che fisiche, a supporto dell'apprendimento. È un approccio basato sulla scienza per creare esperienze di apprendimento efficaci, coinvolgenti ed efficienti.

La progettazione didattica è necessaria per una serie di motivi. In primo luogo, aiuta a garantire che le esperienze di apprendimento siano allineate con gli obiettivi di apprendimento specifici. In secondo luogo, la progettazione didattica aiuta a creare esperienze di apprendimento accessibili a tutti gli studenti. In terzo luogo, la progettazione didattica aiuta a creare esperienze di apprendimento ben strutturate ed efficaci dal punto di vista dei costi.

4.1 Comprendere la progettazione didattica

Il concetto di instructional design si basa sulla comprensione delle esigenze dei discenti e sullo sviluppo di un percorso di apprendimento strutturato per soddisfare tali esigenze. Si tratta di identificare gli obiettivi di apprendimento, comprendere le conoscenze pregresse del pubblico e le potenziali sfide, quindi creare un curriculum o un programma di formazione che colmi il divario tra la comprensione attuale e i risultati desiderati.

In questo documento, utilizziamo il "Flipped Learning 3.0 Framework" per descrivere il "Flipped Instructional Design".

4.2 Componenti chiave della progettazione didattica nell'apprendimento capovolto 3.0

I componenti chiave identificati della progettazione didattica nel Flipped Learning 3.0 sono:

- **Obiettivi di apprendimento:** Il Flipped Learning 3.0 è progettato per aiutare gli studenti a raggiungere obiettivi di apprendimento specifici. I professionisti ID lavorano con gli insegnanti per identificare i risultati di apprendimento desiderati per ogni lezione o modulo.
- **Attività di apprendimento:** Il Flipped Learning 3.0 si concentra su attività di apprendimento attivo, come la risoluzione di problemi, discussioni e progetti. I professionisti dell'ID progettano attività di apprendimento che aiutino gli studenti a raggiungere gli obiettivi di apprendimento e a sviluppare le competenze e le conoscenze desiderate.



- **Valutazione:** Il Flipped Learning 3.0 utilizza una varietà di metodi di valutazione per misurare i progressi e i risultati degli studenti. I professionisti dell'ID progettano valutazioni che sono allineate con gli obiettivi di apprendimento e che forniscono un feedback agli studenti.
- **Tecnologia:** Il Flipped Learning 3.0 utilizza la tecnologia per fornire contenuti didattici e facilitare le attività di apprendimento. I professionisti dell'ID scelgono e implementano le tecnologie più adatte all'ambiente di apprendimento e alle esigenze dei discenti.
- **Creazione e cura dei contenuti:** La creazione di contenuti comporta lo sviluppo di nuovi contenuti didattici digitali, come video, articoli e simulazioni interattive. La curatela dei contenuti implica la selezione e l'organizzazione dei contenuti didattici digitali esistenti.

4.2.1 Obiettivi di apprendimento

Nel quadro del Flipped Learning 3.0, l'identificazione e la definizione degli obiettivi di apprendimento sono essenziali. Questi obiettivi servono come base su cui costruire l'intera esperienza di apprendimento. Sfruttando l'approccio "Backward Design", gli educatori iniziano con la fine in mente, concentrandosi sui risultati desiderati o sulle competenze che gli studenti dovrebbero raggiungere alla fine del processo di apprendimento.

4.2.2 Il ruolo della progettazione a ritroso

Il Backward Design è un approccio strategico alla pianificazione didattica in cui gli educatori definiscono innanzitutto i risultati o le competenze desiderate. Queste non sono semplici affermazioni, ma sono articolate in termini di competenze specifiche. Esse delineano un quadro chiaro di ciò che gli studenti dovrebbero sapere (conoscenze), di ciò che dovrebbero essere in grado di fare (abilità) e di come dovrebbero applicarle e integrarle in contesti reali (atteggiamenti). Una volta cristallizzati questi risultati, gli educatori possono progettare il curriculum, le strategie didattiche e le valutazioni che si allineano a questi obiettivi.





La progettazione a ritroso è una strategia dall'alto verso il basso, che inizia con la domanda sul "fine previsto" del processo di apprendimento = obiettivi. Segue la valutazione, che significa "cosa devono essere in grado di fare gli studenti dopo il processo di apprendimento?". Infine, vengono creati i contenuti necessari per gestire la valutazione.

4.2.3 Approccio agli obiettivi di apprendimento basato sulle competenze

Quando ci addentriamo nel campo delle competenze, scopriamo che gli obiettivi di apprendimento nel Flipped Learning 3.0 sono radicati in un approccio basato sulle competenze. Questo approccio accentua lo sviluppo di competenze specifiche che gli studenti dovrebbero padroneggiare alla fine del loro percorso formativo. Si tratta di un approccio olistico, che intreccia conoscenze, abilità e atteggiamenti per mettere gli studenti in condizione di svolgere efficacemente i compiti in vari contesti.

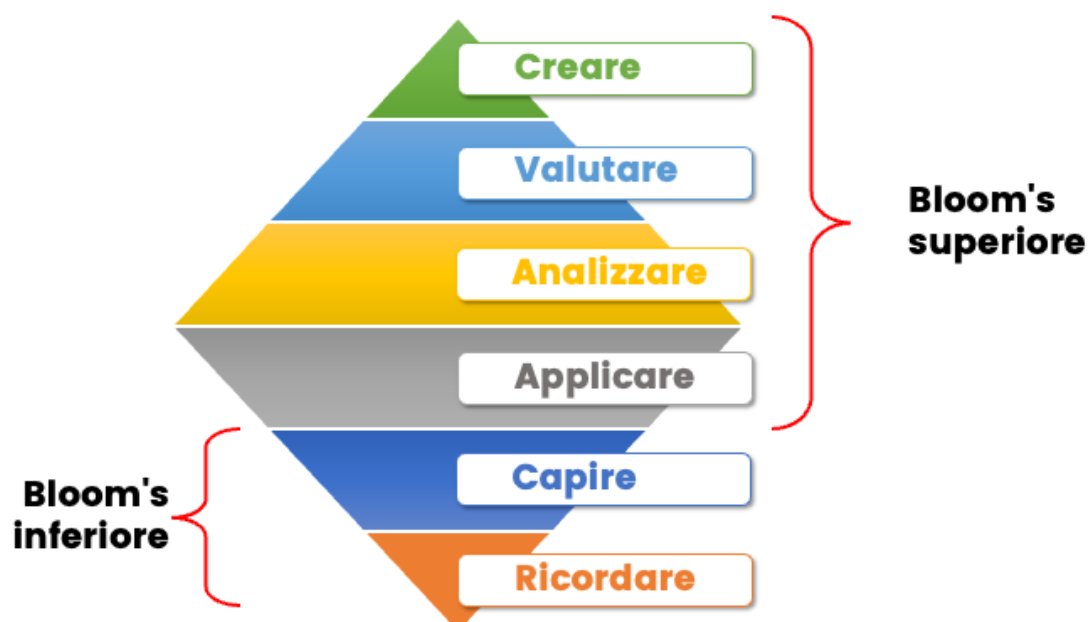
In questo quadro, la "competenza" non riguarda solo la conoscenza teorica. Racchiude l'applicazione pratica di queste conoscenze e la capacità di adattamento per affrontare e superare nuove sfide. I tre pilastri della competenza in questo contesto sono le conoscenze, le abilità e l'atteggiamento.

4.2.4 Conoscenze, abilità e attitudini nell'apprendimento capovolto 3.0

La "conoscenza" nel Flipped Learning 3.0 è il fondamento dell'esperienza di apprendimento. Si riferisce alla comprensione teorica di un argomento, comprendendo i concetti, i principi e le teorie fondamentali. Nel paradigma dell'Apprendimento Capovolto, questa conoscenza, spesso associata agli elementi di "Bloom inferiore" della tassonomia di Bloom rivista, viene trasmessa principalmente nello Spazio Individuale.



Le "abilità", invece, indicano le competenze pratiche che gli studenti affinano nel tempo. Sono le abilità che permettono agli studenti di applicare le loro conoscenze fondamentali per raggiungere risultati specifici. Nel quadro del Flipped Learning 3.0, le competenze, collegate agli elementi "Higher Bloom" della tassonomia di Bloom rivista, trovano applicazione nello spazio del gruppo.



Infine, gli "atteggiamenti" svolgono un ruolo fondamentale nel plasmare il modo in cui gli studenti percepiscono, si impegnano e applicano le loro conoscenze e competenze. Si tratta dei valori, delle convinzioni e delle disposizioni che influenzano l'approccio di uno studente ai compiti e alle interazioni. Coltivare atteggiamenti positivi può rafforzare in modo significativo la competenza complessiva di uno studente, preparandolo ad affrontare sfide personali e professionali.

4.2.5 Attività interattive e collaborative

Le attività interattive nel quadro del Flipped Learning 3.0 sono progettate per coinvolgere attivamente gli studenti. Invece di essere destinatari passivi di informazioni, gli studenti sono incoraggiati a interagire con i contenuti, i loro compagni e l'insegnante. Queste attività possono spaziare da esperimenti pratici e simulazioni a sessioni di problem solving e analisi di casi di studio. L'obiettivo principale è quello di garantire che gli studenti non si limitino ad assorbire le informazioni, ma si impegnino attivamente con esse, le mettano in discussione e le applichino in vari contesti.

Il Flipped Learning 3.0 è caratterizzato dalla collaborazione. Il modello riconosce che l'apprendimento è spesso un'impresa sociale e che si può guadagnare molto dalle



interazioni con i compagni. Le attività di collaborazione sono quindi progettate per sfruttare le conoscenze, le prospettive e le competenze collettive del gruppo.

In un'aula di Flipped Learning 3.0, gli studenti possono lavorare insieme su progetti di gruppo, impegnarsi in revisioni tra pari, partecipare a dibattiti o risolvere in modo collaborativo problemi complessi. Queste attività non solo favoriscono una comprensione più profonda dei contenuti, ma aiutano anche a sviluppare soft skills essenziali come la comunicazione, il lavoro di squadra e il pensiero critico. Inoltre, lavorando insieme, gli studenti possono imparare dai punti di vista degli altri, sfidare le loro ipotesi e arrivare a una comprensione più sfumata della materia.

Nell'ambiente del Flipped Learning 3.0, le attività interattive e collaborative sono spesso intrecciate. Per esempio, un gruppo potrebbe collaborare con una simulazione digitale interattiva, discutendo le proprie osservazioni, facendo previsioni e traendo conclusioni insieme. Questa sinergia assicura che gli studenti non solo siano attivamente impegnati con i contenuti, ma anche tra di loro, creando un ambiente di apprendimento ricco e dinamico.

4.2.6 Meccanismi di valutazione e feedback

Lo sviluppo di strumenti e procedure per misurare le prestazioni dei discenti e il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento è una parte essenziale di qualsiasi processo di progettazione didattica. I metodi di valutazione devono essere allineati con l'approccio definito nel Backward Design, con il modello di riconoscimento sviluppato e con l'approccio generale all'apprendimento attivo.

La valutazione formativa è un processo continuo che aiuta gli insegnanti a raccogliere informazioni sui progressi di apprendimento e sulla comprensione dei partecipanti nel corso del periodo didattico. Ha lo scopo di fornire un feedback ai discenti e agli istruttori per migliorare il processo di apprendimento.

La valutazione sommativa è una valutazione completa dell'apprendimento alla fine di un'unità o di un corso. Il suo scopo è quello di misurare la comprensione e le conoscenze degli studenti dopo aver completato un'unità o un corso. Le valutazioni sommative sono utilizzate per decidere voti, promozioni o certificazioni.

Le micro conversazioni sono brevi interazioni tra docenti e discenti e sono progettate per fornire un feedback continuo e un supporto all'apprendimento. Possono essere utilizzate per valutare la comprensione di un concetto da parte di un allievo, per seguire i suoi progressi di apprendimento nel tempo e per sostenere il suo benessere socio-emotivo. Le microconversazioni sono un potente strumento di valutazione perché consentono un feedback e un supporto continui, promuovono il coinvolgimento e l'appropriazione dell'apprendimento da parte dell'allievo e aiutano gli insegnanti a identificare e rispondere alle diverse esigenze dei loro allievi.



La fornitura di **feedback** è una parte importante di qualsiasi processo di apprendimento, ed è particolarmente importante nell'apprendimento capovolto. In questo contesto, gli studenti sono responsabili dell'apprendimento di nuovo materiale al di fuori dell'aula e poi usano il tempo della classe per impegnarsi in attività di apprendimento attivo. Ciò significa che è essenziale che gli studenti abbiano l'opportunità di fornire un feedback sulla loro esperienza di apprendimento, in modo che l'istruttore possa apportare modifiche e garantire che tutti gli studenti abbiano raggiunto con successo i risultati dell'apprendimento.

Il feedback degli studenti viene fornito in vari modi, ad esempio attraverso sondaggi, interviste, focus group e conversazioni informali. Inoltre, viene utilizzato per migliorare il processo di Flipped Learning in diversi modi.

4.2.7 Creazione e cura di contenuti

L'apprendimento capovolto 3.0 offre un approccio dinamico e flessibile alla formazione, ma il suo successo dipende dalla creazione e dalla cura dei contenuti. Progettando contenuti in linea con la tassonomia di Bloom e adatti sia agli spazi di apprendimento individuali che a quelli di gruppo, gli educatori possono garantire agli studenti un'esperienza di apprendimento olistica, coinvolgente ed efficace.

Creazione e curatela di contenuti nel Flipped Learning 3.0: Un approccio a doppio spazio

Il Flipped Learning 3.0 rappresenta un cambiamento di paradigma nel panorama educativo, offrendo un approccio rigorosamente incentrato sul discente che capitalizza i vantaggi dell'istruzione digitale e di quella faccia a faccia. Il successo di questo modello si basa sulla creazione e sulla cura strategica dei contenuti. Questi contenuti sono suddivisi in due spazi distinti: lo spazio individuale e lo spazio di apprendimento di gruppo. Ogni spazio ha uno scopo unico e, se progettato in modo efficace, può migliorare significativamente l'esperienza di apprendimento.

Lo spazio di apprendimento individuale: Porre le basi con i livelli inferiori di Bloom

Lo spazio individuale nel Flipped Learning 3.0 è il luogo in cui gli studenti incontrano per la prima volta le nuove informazioni. Questo spazio è principalmente digitale e consente loro di impegnarsi con i contenuti in modo asincrono, al proprio ritmo. I contenuti curati per questo spazio dovrebbero essere radicati nei livelli più bassi della tassonomia di Bloom, cioè la conoscenza e la comprensione.

La creazione di contenuti per lo Spazio individuale includerà video esplicativi interattivi, letture abbinate a compiti correlati, contenuti di apprendimento multimediali e interattivi e simulazioni interattive. Questi materiali mirano a introdurre i concetti fondamentali, assicurando che i discenti abbiano una solida



padronanza delle basi prima di procedere a compiti più complessi. Data la natura autogestita di questo spazio, è fondamentale che i contenuti siano chiari, concisi e facilmente digeribili. È inoltre possibile integrare quiz interattivi integrati come autovalutazioni e valutazioni formative, per consentire agli studenti di verificare la propria comprensione e ricevere un feedback immediato.

Lo spazio di apprendimento di gruppo: Elevare la comprensione attraverso la collaborazione

Una volta che gli studenti si sono impegnati con i contenuti fondamentali nello Spazio individuale, passano allo Spazio di apprendimento di gruppo. Questo spazio è tipicamente un'aula o un ambiente collaborativo online dove gli studenti si riuniscono per approfondire i contenuti. Qui l'attenzione si sposta sui livelli superiori della tassonomia di Bloom: applicazione, analisi, sintesi e valutazione.

Nello spazio di apprendimento di gruppo, la cura dei contenuti implica la progettazione di attività che promuovano il pensiero critico, la risoluzione dei problemi e la collaborazione. Si tratta, ad esempio, di progetti di gruppo, analisi di casi di studio, dibattiti, giochi di ruolo e insegnamento tra pari. Il ruolo dell'educatore in questo spazio non è quello di introdurre nuovi contenuti, ma di facilitare le discussioni, porre domande stimolanti e guidare gli studenti nell'applicazione e nell'ampliamento della loro comprensione.

Equilibrio tra creazione e cura

Sebbene la creazione di contenuti sia essenziale, gli educatori devono anche diventare abili nel curarli. Il vasto panorama digitale offre una pletora di risorse che possono essere integrate nel modello di Flipped Learning 3.0. La curatela di materiali pertinenti e di alta qualità può far risparmiare tempo e fornire agli studenti prospettive diverse. Tuttavia, è fondamentale che i contenuti curati siano in linea con gli obiettivi di apprendimento e siano appropriati per lo spazio previsto (individuale o di gruppo).

4.2.8 Tecnologia

La tecnologia gioca un ruolo fondamentale nel Flipped Learning 3.0, sia nello spazio di apprendimento individuale che in quello di gruppo.

Dispositivi multipli

Il termine "dispositivi multipli" si riferisce a tutti i possibili dispositivi che potrebbero essere utilizzati per visualizzare i contenuti in un'esperienza di Flipped Learning 3.0. I fornitori di corsi devono creare contenuti che possano essere utilizzati su tutti questi dispositivi. Se alcuni contenuti causano problemi di visualizzazione su un particolare



dispositivo, i discenti devono essere informati in anticipo. Nella maggior parte dei casi gli studenti utilizzano dispositivi come computer desktop, laptop, tablet, smartphone, smartboard e Chromebook.



Figura 3. Selezione di dispositivi comuni utilizzati nei corsi di formazione Flipped Learning 3.0 (fonte: Pexels, licenza CC0).

Spazio di apprendimento individuale.

In questo spazio di apprendimento i docenti forniscono materiali didattici, come videolezioni interattive, articoli, materiale multimediale e interattivo e simulazioni. Inoltre, devono fornire opportunità di autovalutazione e di pratica, nonché feedback e supporto personalizzati.

- **Accesso alla piattaforma di apprendimento:**

Gli studenti sono responsabili dell'apprendimento di nuovi materiali al di fuori della classe. Ciò significa che devono avere accesso a contenuti didattici digitali di alta qualità, come video interattivi, articoli, compiti specifici e simulazioni.

- **Dispositivi per visualizzare e interagire con i contenuti digitali**

Gli studenti devono disporre di dispositivi che consentano loro di visualizzare e interagire con i contenuti didattici digitali. Si tratta di computer, tablet o smartphone.



- **Strumenti per la creazione e l'invio di compiti**

Nell'Apprendimento Capovolto 3.0, agli studenti può essere chiesto di completare incarichi che comportano la creazione e l'invio di contenuti digitali. Ciò potrebbe includere la scrittura di un documento, la creazione di un video o la progettazione di una presentazione. Gli studenti devono avere accesso agli strumenti e ai software necessari per completare questi compiti.

Spazio per l'apprendimento di gruppo

Questo spazio di apprendimento facilita la collaborazione e la comunicazione e deve supportare le attività di apprendimento collaborativo, come la risoluzione di problemi, le discussioni e i progetti. Infine, deve fornire opportunità di feedback e revisione tra pari.

- **Attrezzature tecniche per la formazione in loco**

Uno schermo di grandi dimensioni è utile per condividere i materiali didattici e per collaborare ai progetti di gruppo. Una lavagna e/o un proiettore devono essere disponibili e supportati per essere utilizzati dai discenti. Vengono utilizzati per visualizzare appunti, risultati, contenuti creati e idee durante le discussioni e le presentazioni di gruppo.

- **Dispositivi per la collaborazione e la comunicazione**

Nel Flipped Learning 3.0, gli studenti sono incoraggiati a collaborare e a comunicare tra loro. Questo potrebbe comportare lavorare su progetti di gruppo, partecipare a discussioni online o dare e ricevere feedback sul lavoro degli altri. Gli studenti devono avere accesso a dispositivi e software che consentano loro di collaborare e comunicare in modo efficace.

- **Strumenti per la visualizzazione e la condivisione dei contenuti**

Nello spazio di apprendimento di gruppo, gli studenti possono avere bisogno di visualizzare e condividere contenuti tra loro. Ciò potrebbe comportare la visualizzazione di un video su un proiettore, la condivisione di una presentazione su una lavagna o la collaborazione su un documento al computer. Gli studenti devono avere accesso agli strumenti e alle attrezzature necessarie per visualizzare e condividere i contenuti.

Un aspetto socio-economico è il fatto che non tutti gli studenti hanno lo stesso accesso alla tecnologia. Gli insegnanti devono tenerne conto e fornire opzioni alternative agli studenti che non hanno accesso alle attrezzature necessarie. Ad esempio, gli insegnanti possono fornire agli studenti copie stampate dei materiali didattici o consentire loro di utilizzare i propri dispositivi.

Lo stesso vale per gli approcci inclusivi alla formazione. Le eventuali disabilità dei discenti, così come le menomazioni fisiche (che possono verificarsi, ad esempio, nei



discenti anziani), devono essere incluse nel concetto di formazione nell'ambito della progettazione didattica.

4.3 Adattare la progettazione didattica agli studenti adulti

L'instructional design comprende l'approccio sistematico alla formulazione e all'erogazione di esperienze di apprendimento che catturano e istruiscono. Quando si crea un'istruzione su misura per gli studenti adulti, è fondamentale tenere conto dei loro requisiti e attributi specifici.

Capire gli studenti adulti

Gli studenti adulti mostrano una forte motivazione ad assimilare conoscenze pertinenti alla loro sfera personale e professionale. Essi contribuiscono con un vasto bagaglio di esperienze e intuizioni al contesto educativo. Inoltre, mostrano una forte inclinazione ad applicare le loro nuove conoscenze a scenari pratici. Un tratto distintivo degli studenti adulti è il loro approccio auto-diretto all'apprendimento, in cui mostrano una preferenza per la guida del loro percorso formativo.

Progettazione didattica su misura

La rilevanza del materiale didattico rispetto ai contesti personali e professionali dei discenti è essenziale. L'impegno attivo è fondamentale e le attività didattiche non solo devono essere coinvolgenti, ma devono anche sfidare i discenti, consentendo loro di mettere in pratica quanto appreso.

È fondamentale un certo grado di autonomia, che consenta agli studenti di dettare la traiettoria del loro apprendimento. Il progetto deve tenere conto e integrare le conoscenze e le esperienze pregresse degli studenti. Infine, il progetto didattico deve essere versatile, in grado di soddisfare le diverse modalità di apprendimento e le esigenze degli studenti.

Strategie per adattare la progettazione didattica

L'introduzione di nuove idee diventa più efficace se ancorata a casi reali, consentendo agli studenti di discernere la rilevanza del materiale. Il progetto dovrebbe comprendere attività come studi di casi, simulazioni, giochi di ruolo e compiti di gruppo, che consentano agli studenti di trasporre le loro conoscenze in contesti pratici.

Può essere utile lasciare agli studenti la possibilità di scegliere le attività di apprendimento, la sequenza degli argomenti e persino i metodi di valutazione. Le attività dovrebbero essere strutturate in modo da riconoscere le conoscenze preesistenti dei discenti. Questo può essere ottenuto attraverso valutazioni preliminari o promuovendo un ambiente in cui gli studenti condividono le loro



intuizioni. Presentare ai discenti vari percorsi di apprendimento, che si tratti di moduli online, di contenuti autogestiti o di una miscela di entrambi, può essere vantaggioso.



5 Implementazione dell'apprendimento capovolto 3.0 nell'educazione degli adulti

L'apprendimento capovolto 3.0 dà priorità all'impegno attivo in classe, mentre l'acquisizione delle conoscenze fondamentali viene spostata fuori dall'aula. Per gli studenti adulti, spesso alle prese con impegni professionali, responsabilità personali e desiderio di apprendimento continuo, questo approccio offre flessibilità, autonomia e un'esperienza di apprendimento su misura. In questo capitolo forniremo ai lettori fatti, esperienze e raccomandazioni nel contesto dell'implementazione del Flipped Learning 3.0. Questo copre i benefici e le strategie pratiche per implementare efficacemente il Flipped Learning 3.0 nel campo dell'educazione degli adulti, assicurando che l'apprendimento non sia solo informativo ma veramente trasformativo.

5.1 Strategie per le organizzazioni di educazione degli adulti

Adattare il design didattico agli studenti adulti non significa solo adattare i contenuti, ma anche riconoscere e rispettare le caratteristiche, le esperienze e le esigenze uniche degli adulti. Creando un ambiente di apprendimento pertinente, flessibile, interattivo e rispettoso della loro autonomia e delle loro esperienze, il design didattico può davvero risuonare con gli studenti adulti, rendendo il loro percorso formativo significativo e d'impatto.

Cosa devono sapere le organizzazioni di educazione degli adulti

Gli studenti adulti, spesso definiti nei circoli pedagogici come studenti "andragogici", differiscono in modo significativo dagli studenti più giovani, "pedagogici". Essi portano nell'ambiente di apprendimento un bagaglio di esperienze, convinzioni consolidate e bisogni specifici.

Le loro motivazioni per l'apprendimento sono spesso intrinseche, radicate nelle aspirazioni personali o professionali, e di solito cercano un'istruzione che sia direttamente rilevante e applicabile alla loro vita. Riconoscere queste caratteristiche uniche è il primo passo per adattare la progettazione didattica agli studenti adulti.

Rilevanza e praticità

Gli studenti adulti sono orientati agli obiettivi. Spesso si iscrivono a programmi educativi per raggiungere specifici obiettivi personali o professionali. In molti casi, non sono interessati a nessun certificato: vogliono semplicemente imparare qualcosa perché sono interessati all'argomento o vogliono ottenere competenze specifiche.



In questo senso va l'esperienza dei corsi di formazione linguistica, dove – ad esempio – l'intenzione è quella di poter conversare all'estero o di poter parlare con il genero di un altro Paese europeo nella sua lingua madre. Pertanto, la progettazione didattica per l'educazione degli adulti deve garantire che i contenuti siano immediatamente rilevanti. I corsi dovrebbero essere strutturati intorno ad applicazioni reali, che consentano ai discenti di vedere l'impatto diretto e l'utilità di ciò che stanno imparando.

Sfruttare l'esperienza precedente

Gli adulti arrivano all'ambiente di apprendimento con un ricco bagaglio di esperienze di vita. Un design didattico efficace attinge a questo serbatoio, integrando le conoscenze e le esperienze pregresse nel processo di apprendimento. Questo non solo rende i contenuti più relazionabili, ma favorisce anche una comprensione più profonda, in quanto i discenti possono contestualizzare le nuove informazioni all'interno del loro quadro di conoscenze esistenti.

Apprendimento autonomo

Gli studenti adulti apprezzano l'autonomia. Preferiscono prendere in mano il proprio percorso di apprendimento, stabilendo i propri obiettivi e determinando il ritmo e l'approccio più adatto a loro. La progettazione didattica dovrebbe quindi offrire opportunità di apprendimento auto-diretto. Ciò può avvenire attraverso l'offerta di una serie di risorse che gli studenti possono esplorare in modo indipendente o fornendo percorsi di apprendimento flessibili che gli studenti possono percorrere in base ai loro interessi e alle loro esigenze.

Apprendimento interattivo e collaborativo

Se da un lato gli studenti adulti apprezzano l'autonomia, dall'altro traggono immensi benefici da esperienze di apprendimento interattive e collaborative. Spesso imparano meglio attraverso la discussione, il dibattito e la risoluzione collaborativa dei problemi. La progettazione dell'istruzione dovrebbe includere opportunità di interazione tra pari, progetti di gruppo e discussioni, consentendo agli studenti di condividere le loro prospettive, di sfidare i punti di vista degli altri e di costruire la conoscenza in modo collaborativo.

Creare un ambiente di apprendimento favorevole.

Gli studenti adulti hanno spesso orari di lavoro e di famiglia molto impegnativi. I progettisti didattici devono creare un ambiente di apprendimento di supporto che sia flessibile e accomodante.

Feedback immediato



Data la loro natura orientata agli obiettivi, gli studenti adulti apprezzano un feedback tempestivo. Vogliono sapere come stanno procedendo, dove stanno sbagliando e come possono migliorare. La progettazione didattica per l'educazione degli adulti dovrebbe incorporare meccanismi di feedback immediato e costruttivo, che permettano agli studenti di adattare le loro strategie e migliorare continuamente.

Flessibilità nella consegna

Considerando le molteplici responsabilità in cui spesso si destreggiano gli studenti adulti, la flessibilità è fondamentale. Che si tratti di offrire corsi in formato modulare, di fornire opzioni di apprendimento online o di consentire la partecipazione asincrona, la progettazione didattica deve essere sufficientemente flessibile da adattarsi ai diversi orari e impegni degli studenti adulti.

5.1.1 Considerazioni sull'infrastruttura e sulla tecnologia

L'organizzazione di formazione deve fornire un certo livello di infrastruttura, altrimenti fallirà nell'implementazione della formazione.

Piattaforme di apprendimento digitale

Per facilitare l'aspetto "capovolto" del Flipped Learning 3.0, le organizzazioni di educazione degli adulti hanno bisogno di una solida piattaforma di apprendimento digitale o Learning Management System (LMS). Questa piattaforma ospiterà i contenuti con cui gli studenti si impegnano al di fuori dell'aula, come videolezioni, letture e moduli interattivi. Piattaforme come Moodle, Blackboard o Canvas sono scelte popolari.

Gli autori raccomandano MOODLE come LMS versatile e flessibile. Tuttavia, la distribuzione dei contenuti e la collaborazione possono essere abilitate con semplici piattaforme web, come WordPress.

Software di registrazione e di editing

Per creare le proprie videolezioni o esercitazioni, gli insegnanti devono disporre di un software di registrazione e di strumenti di editing video. Strumenti come Camtasia o OBS Studio possono catturare sia le registrazioni dello schermo che le riprese della webcam.

Inoltre, devono essere disponibili altri strumenti che consentano lo sviluppo di contenuti formativi multimediali e interattivi. Inoltre, i creatori di contenuti devono avere le competenze e il software appropriato per creare video interattivi a partire dal materiale registrato.

Strumenti interattivi



Per rendere i contenuti online coinvolgenti, gli strumenti che consentono l'interattività sono essenziali. Tra questi, il software per i quiz, gli strumenti di simulazione interattiva o le piattaforme come Kahoot e Quizlet, che consentono esperienze di apprendimento gamificate.

Gli autori raccomandano vari strumenti freeware, accessibili anche alle piccole organizzazioni di educazione degli adulti. Tra questi, il framework H5P, l'animatore di strumenti online e la suite CANVA.

Strumenti di collaborazione e comunicazione

Data l'enfasi sull'apprendimento collaborativo nel modello Flipped Learning 3.0, gli strumenti che facilitano la comunicazione e la collaborazione sono fondamentali. Piattaforme come Zoom o Microsoft Teams possono essere utilizzate per discussioni virtuali, lavori di gruppo o anche sessioni di classe. Inoltre, strumenti come Google Workspace o Microsoft Office 365 possono facilitare la creazione e la modifica di documenti in collaborazione.

Infrastruttura IT affidabile

Un'infrastruttura informatica forte e affidabile è fondamentale, soprattutto nella formazione in loco. Ciò include una connettività Internet ad alta velocità, una capacità di server sufficiente (se i contenuti sono ospitati internamente) e soluzioni di backup regolari. Data la dipendenza dalle risorse online nel Flipped Learning 3.0, è fondamentale garantire che gli studenti e gli educatori possano accedere ai contenuti in modo affidabile e rapido.

Soluzioni di apprendimento mobile

Considerando la flessibilità spesso ricercata dagli studenti adulti, offrire soluzioni di apprendimento mobile può essere vantaggioso. Ciò significa garantire che i contenuti digitali siano accessibili e ottimizzati per tablet e smartphone, possibilmente attraverso applicazioni dedicate o piattaforme web che rispondano alle esigenze dei dispositivi mobili.

Questa voce affronta il problema dei "Dispositivi multipli". Ciò significa che è possibile visualizzare tutti i contenuti su tutti i dispositivi possibili, a partire dai computer portatili fino agli smartphone.

5.1.2 Formazione e sviluppo professionale per gli educatori

Nell'ambito dell'Apprendimento capovolto efficace, vari settori assicurano l'implementazione olistica del modello. Uno di questi settori integrali è lo "Sviluppo professionale". Questo settore sottolinea l'importanza di dotare gli educatori delle



conoscenze, delle competenze e degli strumenti necessari per implementare efficacemente l'Apprendimento Capovolto 3.0.

Ecco alcune questioni che devono essere prese in considerazione dalle organizzazioni di educazione degli adulti per mantenere il livello di qualità e seguire il continuo sviluppo del Flipped Learning 3.0.

- **Complessità dell'implementazione**

L'apprendimento capovolto 3.0, con la sua miscela di erogazione di contenuti fuori dalla classe e apprendimento attivo in classe, richiede agli educatori di adottare nuove strategie di insegnamento, integrare la tecnologia e progettare attività interattive in classe. Senza un'adeguata formazione, gli educatori potrebbero avere difficoltà a gestire e implementare efficacemente questo approccio multiforme.

- **Ottimizzare l'uso della tecnologia**

Il modello Flipped Learning 3.0 si basa molto sulla tecnologia, dalle piattaforme di apprendimento digitale agli strumenti interattivi. Lo sviluppo professionale assicura che gli educatori non solo abbiano familiarità con questi strumenti, ma possano anche sfruttarli per migliorare l'esperienza di apprendimento.

- **Rispondere alle diverse esigenze degli studenti**

Gli studenti adulti hanno background, esperienze e preferenze di apprendimento diverse. La formazione fornisce agli educatori le strategie per soddisfare questa diversità, assicurando che tutti gli studenti, indipendentemente dal loro punto di partenza, possano trarre beneficio dall'approccio Flipped Learning 3.0.

- **Evoluzione continua del modello**

Come ogni modello educativo, il Flipped Learning 3.0 non è statico. Si evolve in base alla ricerca, ai progressi tecnologici e al feedback di educatori e studenti. Lo sviluppo professionale continuo assicura che gli educatori siano aggiornati con le ultime best practice e innovazioni del settore.

- **Costruire fiducia ed efficacia**

Per gli educatori abituati ai metodi di insegnamento tradizionali, il passaggio al Flipped Learning 3.0 può essere scoraggiante. La formazione e lo sviluppo professionale forniscono loro le conoscenze e le competenze necessarie, aumentando la loro fiducia e garantendo che possano facilitare efficacemente l'esperienza di apprendimento.

Questo non è un elenco esaustivo, ma affronta le principali questioni che riguardano lo sviluppo professionale degli istruttori.



5.1.3 Valutazione dell'efficacia dei programmi di apprendimento capovolto

La valutazione dell'efficacia dei programmi di apprendimento capovolto è fondamentale per garantire che gli studenti apprendano il materiale desiderato e che il programma raggiunga i suoi obiettivi. Ecco tre approcci per valutare i programmi di apprendimento capovolto, sia per gli istruttori che per gli studenti. Gli autori raccomandano di usare tutti e tre i metodi nel primo turno di formazione e di usarli ripetutamente, dato che le condizioni ambientali e di altro tipo possono cambiare.

I tre approcci collaudati per valutare l'efficacia dei programmi di flipped learning per gli istruttori includono tutti i principali soggetti coinvolti nella formazione.

- **Sondaggio sugli istruttori**

Gli istruttori possono essere intervistati sulle loro percezioni del programma di apprendimento capovolto, come la loro soddisfazione per il programma, i risultati di apprendimento dei loro studenti e il loro stesso sviluppo professionale.

- **Analizzare i risultati di apprendimento degli studenti**

Gli istruttori possono analizzare i risultati di apprendimento degli studenti, come i punteggi dei test, i compiti e i progetti, per valutare l'efficacia del programma di apprendimento capovolto.

- **Osservare l'insegnamento in classe**

Gli istruttori possono osservare l'insegnamento in classe per valutare il livello di coinvolgimento dei discenti, la qualità delle interazioni docente-discente e l'uso di pratiche didattiche efficaci.

- Inoltre, possono utilizzare i **metodi della ricerca d'azione** durante la formazione in loco e la valutazione dei feedback dei discenti, soprattutto durante le fasi dello Spazio di apprendimento individuale. Le **discussioni di focus group**, in cui piccoli gruppi di discenti e istruttori discutono delle loro esperienze, permettono di approfondire aspetti specifici del programma e di scoprire sfumature. Anche le **interviste post-corso**, sia con gli istruttori che con gli studenti, si sono rivelate utili. Questo metodo consente un processo di feedback più personalizzato e può far emergere sfide o successi individuali che potrebbero non emergere nelle discussioni di gruppo o nei sondaggi.

La valutazione dell'efficacia dei programmi di Flipped Learning richiede un approccio sfaccettato, che consideri i punti di vista degli istruttori e degli studenti. Utilizzando una combinazione di meccanismi di feedback, valutazioni e monitoraggio a lungo termine, gli insegnanti possono ottenere una comprensione completa dell'impatto del programma e delle aree da migliorare.



5.2 Suggerimenti per istruttori e sviluppatori di corsi di formazione

Nel dinamico mondo dell'istruzione e della formazione, gli istruttori e gli sviluppatori di corsi svolgono un ruolo fondamentale nel dare forma a esperienze di apprendimento di grande impatto. La loro competenza, il loro approccio e la loro capacità di adattamento possono influenzare in modo significativo il successo di qualsiasi programma di formazione. Ecco alcuni consigli generali per guidare gli istruttori e gli sviluppatori di corsi di formazione nei loro sforzi.

5.2.1 Coinvolgere gli studenti adulti

Coinvolgere i discenti adulti richiede un approccio sfumato, che riconosca le loro esperienze, motivazioni e preferenze di apprendimento uniche. Adattare le esperienze educative in modo che siano in sintonia con i loro contesti reali e le loro aspirazioni è fondamentale per un coinvolgimento efficace e per ottenere risultati di apprendimento significativi.

Oltre ai ben noti metodi standard (come creare un ambiente di apprendimento positivo, rendere l'apprendimento rilevante, fornire opportunità di apprendimento attivo, fornire feedback e supporto, o riconoscere e celebrare i successi degli studenti), i team di formazione dei partner avevano una buona esperienza con questi tre approcci.

- **Utilizzare una varietà di metodi di insegnamento**

Gli studenti adulti hanno stili di apprendimento e preferenze diverse. Utilizzate una varietà di metodi di insegnamento per raggiungere tutti gli studenti.

- **Essere flessibili**

Gli studenti adulti hanno spesso orari di lavoro e di famiglia molto impegnativi. Siate flessibili con le date di scadenza e i compiti.

- **Offrire opportunità di scelta**

Offrite ai discenti adulti la possibilità di scegliere il modo in cui apprendere e dimostrare il proprio apprendimento.

5.2.2 Incorporare applicazioni del mondo reale

L'incorporazione di applicazioni reali nella formazione è essenziale, soprattutto per gli studenti adulti, in quanto colma il divario tra la conoscenza teorica e l'utilità pratica. Oltre a questa necessità, questo approccio è un elemento essenziale del Flipped Learning, in quanto implementa l'apprendimento attivo. Gli autori hanno selezionato alcuni esempi per spiegare come integrare il mondo reale nella formazione.

1. **Casi di studio**

Utilizzate scenari di vita reale o eventi passati rilevanti per l'argomento. Per



esempio, in un corso di gestione aziendale, gli insegnanti potrebbero discutere le decisioni strategiche prese da aziende come Apple o Tesla in momenti cruciali della loro storia.

2. **Simulazioni**

Creare scenari simulati che riproducano le sfide della vita reale. Per un corso di formazione sulle vendite, i partecipanti potrebbero cimentarsi in esercizi di ruolo in cui affrontano le obiezioni dei clienti o propongono i prodotti.

3. **Visite sul campo**

Organizzate gite in siti o aziende rilevanti. Per un corso di architettura, la visita a cantieri o edifici di riferimento può offrire spunti pratici.

4. **Sessioni di problem solving**

Presentate sfide reali e incoraggiate i partecipanti a trovare soluzioni. In un corso di finanza, gli istruttori potrebbero presentare il dilemma finanziario di un'azienda e chiedere ai partecipanti di analizzarlo e suggerire dei rimedi.

5. **Apprendimento basato su progetti**

Assegnate progetti che richiedano agli studenti di applicare le loro conoscenze in contesti reali. Per esempio, in un corso di grafica, gli studenti potrebbero essere incaricati di progettare una brochure per un ipotetico cliente.

6. **Giochi di ruolo**

Supportano gli studenti soprattutto nell'apprendimento della lingua. Possono essere preparati facilmente nello Spazio di apprendimento individuale ed eseguiti nello Spazio di apprendimento di gruppo.

5.2.3 **Feedback continuo e iterazione**

Il feedback continuo e l'iterazione sono essenziali in FL 3.0 perché consentono agli istruttori di migliorare costantemente il processo di apprendimento capovolto e di garantire che tutti gli studenti raggiungano con successo i risultati dell'apprendimento.

Il feedback è essenziale per l'apprendimento. Aiuta gli studenti a identificare i loro punti di forza e di debolezza e ad apportare le necessarie modifiche alle loro strategie di apprendimento. In FL 3.0, gli istruttori possono raccogliere il feedback dei discenti in vari modi, ad esempio attraverso sondaggi, interviste e focus group. Il feedback e la sintesi dei risultati dell'apprendimento dovrebbero essere uno standard alla fine di una sessione di apprendimento sul posto (nello Spazio di apprendimento di gruppo).



L'iterazione è il processo di modifica di un sistema o di un processo basato sul feedback. In FL 3.0, gli insegnanti possono utilizzare i feedback degli studenti per apportare modifiche al processo di apprendimento capovolto, come i materiali didattici, le attività di apprendimento e le valutazioni.

5.2.4 Altre considerazioni

Oltre ai consigli periodici, gli autori desiderano condividere con voi la loro esperienza su questioni comuni.

Rimanere aggiornati

Il mondo dell'istruzione è in continua evoluzione. Nuove metodologie, tecnologie e intuizioni emergono regolarmente. Per gli insegnanti e gli sviluppatori è essenziale rimanere aggiornati sulle ultime tendenze, ricerche e best practice nel loro campo.

Conoscere il pubblico

Comprendere le esigenze, il background e le preferenze di apprendimento del vostro pubblico di riferimento è fondamentale. Adattate i contenuti e i metodi di erogazione in modo da risuonare e coinvolgere efficacemente i vostri discenti.

Abbracciare la tecnologia

L'era digitale offre una pletera di strumenti e piattaforme che possono migliorare l'esperienza di apprendimento. Dai moduli interattivi alle piattaforme collaborative, sfruttate la tecnologia per rendere la vostra formazione più coinvolgente e accessibile.

Il feedback è oro

Cercate sempre il feedback dei vostri studenti. Fornisce informazioni preziose su ciò che funziona e su ciò che deve essere migliorato. Aggiornate e perfezionate regolarmente i vostri corsi sulla base di questo feedback.

Apprendimento interattivo

Coinvolgere attivamente gli studenti. Incorporate discussioni, attività di gruppo e compiti pratici. La partecipazione attiva spesso porta a una migliore assimilazione e comprensione.

Obiettivi chiari

Ogni sessione di formazione o corso deve avere obiettivi chiari e definiti. Assicuratevi che i discenti siano consapevoli di questi obiettivi e che i contenuti siano in linea con essi. Nel documento supplementare "Flipped Instructional Design", il team di progetto descrive lo sviluppo dei contenuti utilizzando un quadro formativo.

La flessibilità è fondamentale

Non tutti gli studenti sono uguali. Alcuni possono afferrare i concetti rapidamente, mentre altri possono avere bisogno di più tempo. Siate flessibili nel vostro approccio,



offrendo risorse aggiuntive o variando le tecniche di insegnamento per soddisfare le diverse esigenze.

Auto-miglioramento continuo Proprio come gli studenti sono in un viaggio di formazione, anche gli istruttori e gli sviluppatori dovrebbero seguire un percorso continuo di auto-miglioramento. Frequentate workshop, seguite corsi e cercate mentorship per migliorare le vostre capacità.

Applicazione pratica

La teoria è essenziale, ma l'applicazione pratica consolida l'apprendimento. Assicuratevi che la vostra formazione includa esempi reali, casi di studio e opportunità per i discenti di applicare le loro conoscenze.

Costruire un ambiente favorevole

Un ambiente di apprendimento positivo e favorevole può fare la differenza. Incoraggiate le domande (ad esempio con micro-conversazioni) per promuovere discussioni aperte e garantire che ogni studente si senta valorizzato e ascoltato.



6 Sfide e soluzioni

Ogni impresa ha le sue sfide uniche, che richiedono soluzioni creative. Studiando attentamente queste sfide e le loro soluzioni, possiamo ottenere una comprensione completa che ci preparerà a risolverle in modo efficace.

6.1 Potenziali ostacoli nell'implementazione dell'apprendimento capovolto 3.0 per l'istruzione degli adulti

Lo scambio di esperienze tra gli autori ha evidenziato i seguenti ostacoli e aree problematiche:

Barriere tecnologiche

Sebbene l'apprendimento capovolto 3.0 si basi molto sulla tecnologia, non tutti gli studenti adulti possono essere esperti di tecnologia. Questo può rappresentare una sfida nell'accesso, nella navigazione e nell'utilizzo delle risorse e delle piattaforme digitali.

Vincoli di tempo

Gli studenti adulti spesso si destreggiano tra molteplici responsabilità, tra cui lavoro, famiglia e impegni personali. Trovare il tempo per dedicarsi ai contenuti pre-classe può essere una sfida per loro.

Ritmi di apprendimento diversificati

Gli studenti adulti hanno esperienze e background diversi, che portano a ritmi di apprendimento diversi. Assicurarsi che tutti gli studenti siano sulla stessa pagina può essere una sfida per gli istruttori.

Resistenza al cambiamento

Alcuni discenti adulti potrebbero essere abituati ai metodi di apprendimento tradizionali e potrebbero resistere o essere scettici nei confronti dell'approccio capovolto, preferendo le lezioni frontali ai contenuti digitali.

Accesso limitato alle risorse

Non tutti gli studenti possono avere un accesso costante alle risorse necessarie, come Internet ad alta velocità o dispositivi adeguati, che sono essenziali per un ambiente di apprendimento capovolto.

Mancanza di supporto immediato

Quando si affrontano i contenuti in modo indipendente, gli studenti possono incontrare dubbi o difficoltà. L'assenza di supporto immediato o di chiarimenti può ostacolare il loro processo di apprendimento.

Mancanza di consapevolezza e comprensione

Molti discenti adulti e formatori potrebbero non conoscere il Flipped Learning 3.0 o i



suoi benefici. Questa mancanza di consapevolezza e comprensione può rendere difficile l'implementazione del Flipped Learning 3.0 con successo.

Garantire il coinvolgimento

Mantenere i discenti adulti costantemente impegnati con i contenuti, soprattutto quando apprendono in modo indipendente, può essere una sfida. Sono necessari contenuti di alta qualità, pertinenti e interattivi.

Difficoltà di valutazione

Il Flipped Learning 3.0 enfatizza l'applicazione attiva e la collaborazione. Progettare valutazioni che misurino accuratamente questi aspetti, piuttosto che la sola conoscenza teorica, può essere impegnativo.

Preparazione dell'istruttore

Non tutti gli insegnanti possono avere familiarità o sentirsi a proprio agio con l'approccio dell'Apprendimento Capovolto 3.0. Potrebbero aver bisogno di formazione e risorse per implementare efficacemente questo modello.

Meccanismi di feedback

Data la natura autonoma del Flipped Learning 3.0, stabilire meccanismi di feedback efficaci e tempestivi per guidare e supportare gli studenti diventa cruciale, ma impegnativo.

6.2 Superare le barriere tecnologiche

In questo contesto, dobbiamo distinguere tra le organizzazioni con i loro istruttori e gli studenti interessati.

6.2.1 Organizzazioni per l'educazione degli adulti

- **Fornire formazione e supporto** a istruttori e studenti. Le organizzazioni per l'educazione degli adulti possono fornire formazione e supporto a istruttori e studenti su come utilizzare la tecnologia necessaria per l'apprendimento capovolto. Ciò può includere la formazione su come utilizzare i sistemi di gestione dell'apprendimento, i software di videoconferenza e altri strumenti online.
- **Investire in tecnologia** a prezzi accessibili. Le organizzazioni per l'educazione degli adulti possono investire in tecnologia a prezzi accessibili per istruttori e studenti. Ad esempio, possono fornire computer portatili, tablet o altri dispositivi agli studenti che ne hanno bisogno.
- **Fornite piattaforme facili da usare.** Scegliete sistemi di gestione dell'apprendimento e strumenti digitali intuitivi e facili da usare. Questo riduce la curva di apprendimento sia per gli istruttori che per gli studenti.



6.2.2 Istruttori

- Essere flessibili e comprensivi. Gli istruttori devono essere flessibili e comprensivi con gli studenti che possono avere difficoltà con gli aspetti tecnici dell'apprendimento capovolto. Ciò potrebbe comportare la fornitura di un aiuto supplementare, di un supporto o l'offerta di compiti o attività alternative.
- Utilizzare una **varietà di metodi di insegnamento**. I docenti devono utilizzare una varietà di metodi di insegnamento per raggiungere tutti gli studenti, compresi quelli che possono avere difficoltà con la tecnologia. Ciò potrebbe comportare l'utilizzo di metodi tradizionali in aula, ma anche di metodi di apprendimento online e misti.
- Creare un **ambiente di apprendimento favorevole**. Gli istruttori devono creare un ambiente di apprendimento favorevole, in cui i discenti si sentano a proprio agio nel porre domande e chiedere aiuto. Questo può aiutare gli studenti a superare le sfide tecniche e ad avere successo nell'apprendimento.

6.2.3 Studenti

- **Chiedere aiuto** quando necessario. Gli studenti non devono avere paura di chiedere aiuto agli istruttori o ai compagni di classe se hanno difficoltà con gli aspetti tecnici dell'apprendimento capovolto. Ci sono molte persone disposte ad aiutare ed è importante ricordare che non si è soli.
- Sfruttare le risorse disponibili. Molte organizzazioni per l'educazione degli adulti offrono risorse per aiutare gli studenti a superare le barriere tecniche. Tra queste, l'accesso a tutorial online, help desk o supporto individuale.
- Anche se è difficile, siate **pazienti e persistenti** durante l'intera esperienza di apprendimento. Superare le barriere tecniche richiede tempo e impegno. Siate pazienti con voi stessi e non arrendetevi.

6.3 Affrontare le resistenze e lo scetticismo

La resistenza e lo scetticismo sono reazioni naturali al cambiamento, soprattutto nel campo dell'istruzione dove i metodi tradizionali sono profondamente radicati. Tuttavia, con una comunicazione proattiva, il supporto e l'attenzione ai benefici tangibili del nuovo approccio, le organizzazioni e gli istruttori dell'educazione degli adulti possono affrontare e minimizzare efficacemente queste sfide, aprendo la strada a una base di studenti più ricettiva ed entusiasta.



6.3.1 Per le organizzazioni di educazione degli adulti e gli istruttori

1. Favorire un ambiente in cui le preoccupazioni e gli scetticismi possano essere discussi apertamente. Comprendere la radice della resistenza può aiutare ad affrontarla in modo efficace. Questo lo chiamiamo "attuare un dialogo aperto".
2. Un'altra opzione è quella di presentare "**Storie di successo**". Evidenziare esempi di studenti che hanno beneficiato del nuovo approccio può servire da potente testimonianza. Le storie di successo del mondo reale possono spesso alleviare i dubbi.
3. Investire in **programmi pilota** su piccola scala. Prima di un'implementazione su larga scala, è opportuno realizzare dei programmi pilota. In questo modo gli insegnanti e gli studenti possono sperimentare i benefici in prima persona, riducendo potenzialmente le resistenze per un'implementazione più ampia.
4. Rendere la **formazione continua degli istruttori** un principio permanente dell'organizzazione. Assicuratevi che gli istruttori siano ben equipaggiati e sicuri delle nuove metodologie. L'entusiasmo e la competenza di un istruttore possono essere contagiosi e contribuire a ridurre lo scetticismo dei discenti.
5. Lavorare con **meccanismi di feedback** ampiamente diffusi. Stabilite meccanismi di feedback solidi. Quando i discenti e gli istruttori sentono che le loro preoccupazioni sono ascoltate e prese in considerazione, possono ridurre la resistenza.
6. Evidenziare in modo creativo i vantaggi della formazione basata sul Flipped learning 3.0. Comunicare chiaramente i vantaggi del nuovo approccio, sottolineando come esso si adatti alle esigenze e agli stili di vita unici degli studenti adulti.
7. Coinvolgere tutti i tipi di stakeholder fin dall'inizio dell'implementazione dei programmi di Flipped Learning. Coinvolgete gli insegnanti e anche gli studenti nel processo decisionale. Quando sentono un senso di appartenenza e di coinvolgimento, la resistenza può diminuire.

6.3.2 Per gli studenti

Tutti gli elementi citati fanno parte dei dodici settori di un Flipped Learning efficiente.

1. Organizzate sessioni che **introducano i discenti** ai benefici e ai meccanismi del nuovo approccio. La familiarità può spesso ridurre l'apprensione.



2. Fornire il **miglior supporto** ai discenti. Assicuratevi che i discenti abbiano accesso a risorse e supporto, soprattutto nelle fasi iniziali. Ciò può includere programmi di tutoraggio, sportelli di assistenza o risorse aggiuntive.
3. **Utilizzare la flessibilità come chiave per l'insegnamento.** Riconoscere che il cambiamento può essere travolgente per alcuni. Offrite percorsi di apprendimento flessibili, che permettano agli allievi di procedere secondo i propri ritmi.
4. Cominciate a incoraggiare la collaborazione fin dall'inizio. Promuovete un ambiente di apprendimento collaborativo in cui i discenti possano condividere le loro esperienze, le sfide e le soluzioni legate al nuovo approccio.

6.4 Garantire l'accessibilità e l'inclusività

L'accessibilità e l'inclusione sono ben descritte nel documento Flipped Instructional Design, che costituisce la base per questa sintesi. Gli autori raccomandano il seguente approccio a questo tema.

Comprendere le esigenze

Al centro dell'accessibilità e dell'inclusività c'è il riconoscimento che gli studenti hanno background, abilità e bisogni diversi. Nel contesto dell'apprendimento capovolto, in cui gran parte dei contenuti è accessibile in modo indipendente, è fondamentale garantire che tutti gli studenti possano impegnarsi con il materiale senza barriere.

Formati multipli di contenuto

Offrite materiali didattici in vari formati. Ad esempio, se viene fornita una videolezione, è bene offrire anche una trascrizione o una versione audio. In questo modo si garantisce che gli studenti con problemi di vista o di udito possano accedere ai contenuti nel formato a loro più congeniale.

Piattaforme di facile utilizzo

Scegliete piattaforme digitali intuitive e dotate di funzioni di accessibilità integrate, come gli screen reader o la possibilità di regolare le dimensioni e i contrasti dei caratteri. Le piattaforme devono essere conformi agli standard di accessibilità, come le linee guida per l'accessibilità dei contenuti web (WCAG).

Considerazioni sulla lingua

Per un gruppo eterogeneo, offrire contenuti in più lingue o fornire strumenti di traduzione. In questo modo si garantisce che chi non è madrelingua possa



interagire con il materiale in modo efficace. Questo potrebbe essere essenziale nel contesto di formazioni che includono adulti con background migratorio.

Pacing flessibile

Riconoscere che gli studenti possono avere bisogno di tempi diversi per elaborare e comprendere i contenuti. Prevedete una cadenza flessibile, in modo che gli studenti possano procedere con il materiale alla velocità che ritengono più opportuna.

Metodi di valutazione diversi

Non tutti gli studenti esprimono la loro comprensione nello stesso modo. Offrite una varietà di metodi di valutazione, dai compiti scritti alle presentazioni orali o alle dimostrazioni pratiche, per soddisfare i diversi stili di apprendimento e di espressione.

Accessibilità fisica

Poiché il modello di apprendimento capovolto prevede sessioni di persona tenute nello spazio di apprendimento di gruppo in loco, assicuratevi che i luoghi fisici siano accessibili a tutti, compresi quelli con difficoltà motorie.

Feedback regolare

Stabilire meccanismi che consentano ai discenti di fornire un feedback sulle questioni relative all'accessibilità e all'inclusività. In questo modo si garantisce che qualsiasi barriera o problema che incontrano possa essere affrontato tempestivamente.

Formazione per gli istruttori

Fornire agli insegnanti le conoscenze e le competenze necessarie per creare ambienti di apprendimento inclusivi. Ciò include la comprensione delle diverse esigenze di apprendimento, l'uso di un linguaggio inclusivo e la consapevolezza delle potenziali barriere che gli studenti possono incontrare.



7 Il futuro del Flipped Learning 3.0 nell'educazione degli adulti

La struttura del Flipped Learning 3.0, un'evoluzione del modello originale di flipped classroom, sta facendo scalpore nel panorama educativo. Con la sua enfasi sullo sfruttamento della tecnologia per fornire contenuti al di fuori dell'aula e sull'utilizzo del tempo in classe per un apprendimento attivo e collaborativo, è particolarmente promettente per l'educazione degli adulti. Guardando al futuro, diverse tendenze e sviluppi suggeriscono che il Flipped Learning 3.0 giocherà un ruolo ancora più significativo nella formazione degli adulti.

Purtroppo, molte persone che lavorano nel settore dell'istruzione non sono consapevoli del potenziale e delle possibilità del Flipped Learning.

D'altra parte, gli autori hanno incontrato persone che, confondendo il quadro del Flipped Learning 3.0 con la Flipped Classroom, considerano lo sviluppo di questo approccio all'insegnamento e all'apprendimento come completato, all'insegna del motto: "Lo sappiamo già".

Il team ha riassunto qui alcune idee e possibili sviluppi futuri che possono essere oggetto di ulteriori sviluppi del Flipped Learning e della ricerca associata.

L'ascesa dell'apprendimento permanente

In un'economia globale in continua evoluzione, la necessità di una continua riqualificazione è diventata fondamentale. Gli adulti sono sempre più alla ricerca di opportunità formative per tutta la vita, non solo negli anni della giovinezza.

Il Flipped Learning 3.0, con il suo approccio flessibile e incentrato sul discente, è perfettamente in grado di soddisfare questi studenti per tutta la vita, offrendo loro la convenienza e l'efficienza di cui hanno bisogno.

Progressi tecnologici

Con l'avanzare della tecnologia, anche gli strumenti e le piattaforme disponibili per il Flipped Learning 3.0 si evolveranno. Possiamo aspettarci esperienze di apprendimento più coinvolgenti grazie alla realtà aumentata (AR) e alla realtà virtuale (VR). Queste tecnologie possono dare vita ad argomenti complessi, offrendo ai discenti adulti esperienze pratiche e dirette nella comodità delle loro case.

Personalizzazione e intelligenza artificiale

L'intelligenza artificiale (AI) svolgerà un ruolo significativo nella personalizzazione delle esperienze di apprendimento. Le piattaforme basate sull'intelligenza artificiale possono analizzare i progressi e le preferenze di un discente, adattando l'erogazione



dei contenuti alle sue esigenze specifiche. Per i discenti adulti, che spesso si destreggiano tra molteplici responsabilità, questo approccio personalizzato garantisce efficienza e pertinenza nel loro percorso di apprendimento.

Ambienti di apprendimento collaborativo

Il futuro del Flipped Learning 3.0 nell'educazione degli adulti vedrà una maggiore enfasi sull'apprendimento collaborativo. Le piattaforme digitali faciliteranno le collaborazioni globali, consentendo agli studenti di diverse parti del mondo di lavorare insieme su progetti, condividere intuizioni e imparare da prospettive diverse.

Riconoscimento dell'apprendimento informale

Con l'affermarsi del Flipped Learning 3.0, si assisterà a un crescente riconoscimento dell'apprendimento informale. Le piattaforme probabilmente integreranno funzioni che permetteranno agli studenti di documentare e mostrare il loro apprendimento da varie fonti, non solo dai corsi formali. Questo approccio olistico riconosce i diversi modi in cui gli adulti imparano nel corso della loro vita.

Le sfide da affrontare

Sebbene il futuro sia promettente, non mancheranno le sfide. Sarà fondamentale garantire un accesso equo alla tecnologia, affrontare il divario digitale e formare gli insegnanti per sfruttare efficacemente l'apprendimento capovolto 3.0. Inoltre, man mano che il modello diventa più diffuso, sarà fondamentale mantenere la qualità dei contenuti e garantire metodi di valutazione rigorosi. Inoltre, man mano che il modello si diffonde, sarà fondamentale mantenere la qualità dei contenuti e garantire metodi di valutazione rigorosi.



8 Riferimenti

Questi riferimenti sono stati utilizzati per compilare il presente documento. Va ricordato che la ricerca è attualmente ancora incentrata sulla Flipped Classroom, che è una fase preliminare del quadro del Flipped Learning 3.0. Gli autori hanno portato molte esperienze pratiche dai corsi di FL 3.0 che hanno tenuto. Gli autori hanno portato molte delle loro esperienze pratiche dai corsi FL 3.0 che hanno tenuto. Si prega di tenere conto del fatto che elenchiamo solo una breve selezione del materiale utilizzato.

8.1 Studi sul miglioramento dei risultati dell'apprendimento attraverso l'apprendimento capovolto

Fisher, R., Ross, B., LaFerriere, R. e Maritz, A. (2017). Apprendimento capovolto, soddisfazione capovolta, trovare il giusto equilibrio. *Teaching and Learning Inquiry*, 5(2), 114-127.

González-Gómez, D., & Jeong, J. S. (2020). Il modello di Flipped Learning in scienze generali: effetti sui risultati di apprendimento e sulle dimensioni affettive degli studenti. *Apprendimento attivo nelle scienze universitarie: The Case for Evidence-Based Practice*, 541-549.

Hwang, G. J., Yin, C., & Chu, H. C. (2019). L'era del Flipped Learning: promuovere l'apprendimento attivo e il pensiero di ordine superiore con strategie innovative di Flipped Learning e sistemi di supporto. *Interactive Learning Environments*, 27(8), 991-994.

Matzumura-Kasano, J. P., Gutiérrez-Crespo, H., Zamudio-Eslava, L. A., & Zavala-Gonzales, J. C. (2018). Modello di Flipped Learning per raggiungere gli obiettivi di apprendimento nel corso di metodologia della ricerca in studenti universitari. *Revista Electrónica Educare*, 22(3), 177-197.

Meyliana, Sablan, B., Surjandy, & Hidayanto, A. N. (2021). Effetto del Flipped Learning sull'impegno in classe e sui risultati in un corso universitario di sistemi informativi. *Istruzione e tecnologie dell'informazione*, 1-19.

8.2 Studenti adulti

Knowles, M. S., Holton, E. F., & Swanson, R. A. (2011). *Il discente adulto: Il classico definitivo in Educazione degli adulti e sviluppo delle risorse umane* (7a ed.). Butterworth-Heinemann.



8.3 Apprendimento capovolto 3.0: Concetti fondamentali

Mazohl, P. e Tsimopoulos, N. (2021). *Educazione capovolta degli adulti: Una guida per implementare corsi di formazione per adulti basati sul framework Flipped Learning 3.0*. Mazohl Publish.

8.4 Progettazione didattica per l'apprendimento capovolto 3.0

Mazohl, P. (a cura di), Sanz, E., Yeratziotis, A., Mettouris, C., Venditti, P., & Smith, E. S. C. (2023). *Progettazione didattica capovolta*. Quadro di riconoscimento delle competenze digitali per l'educazione degli adulti. ERASMUS+ Project 2022-1-CY01-KA220-ADU-000085965.

https://www.digicompass.eu/?sdm_process_download=1&download_id=1023

8.5 Implementazione dell'apprendimento capovolto 3.0 nell'educazione degli adulti

Bergmann, J., & Smith, E. St. C. (2017). *Apprendimento capovolto 3.0: Il sistema operativo per il futuro dello sviluppo dei talenti*. FL Global Publishing.

Ceccarelli, C., Mendes, J. e Savchev, M. (2021, 12 marzo). Dispositivi multipli (versione 2.0). DOI: 10.13140/RG.2.2.32945.10084. Recuperato da https://www.intermedia-project.eu/web/?sdm_process_download=1&download_id=478



9 Appendici

Qui vengono fornite informazioni aggiuntive che non sono essenziali per il corpo principale del documento, ma che possono essere utili ai lettori. Il glossario dei termini è un elenco di definizioni dei termini chiave utilizzati nel documento.

9.1 Glossario dei termini

Progettazione a ritroso

Questo termine si riferisce a un approccio alla progettazione del curriculum che parte dai risultati desiderati dell'apprendimento e poi lavora a ritroso per pianificare le esperienze di apprendimento e le valutazioni che aiuteranno gli studenti a raggiungere tali risultati.

Tassonomia di Bloom

La tassonomia di Bloom è una classificazione degli obiettivi di apprendimento che organizza gli obiettivi educativi in tre domini: cognitivo, affettivo e psicomotorio.

Il dominio cognitivo coinvolge le abilità mentali, come la comprensione, l'applicazione, l'analisi, la sintesi e la valutazione delle conoscenze. Si tratta di conoscenza, comprensione, applicazione, analisi, sintesi e valutazione.

Il dominio affettivo coinvolge emozioni, atteggiamenti e valori. Infine, il dominio psicomotorio coinvolge le abilità fisiche e i movimenti.

Spazio di apprendimento di gruppo

Uno spazio di apprendimento di gruppo è uno spazio fisico o virtuale progettato per supportare attività di apprendimento collaborativo. È uno spazio in cui gli studenti possono riunirsi per lavorare su progetti, discutere idee e imparare gli uni dagli altri.

Spazio di apprendimento individuale

Uno spazio di apprendimento individuale è un ambiente fisico o digitale progettato per sostenere e migliorare l'apprendimento individuale. Si tratta di uno spazio in cui gli studenti possono sentirsi a proprio agio e supportati nel prendere in mano il proprio apprendimento, esplorare i propri interessi e sviluppare le proprie capacità al proprio ritmo.

Dispositivi multipli

Per accedere alle informazioni ed elaborarle si utilizzano più dispositivi, in modo che gli utenti possano passare da un dispositivo all'altro senza problemi, a seconda delle loro esigenze e preferenze. Si tratta di smartphone, tablet, computer portatili, desktop e altri dispositivi. I dispositivi multipli sono diventati sempre più onnipresenti nelle nostre vite e il loro utilizzo ha avuto un impatto profondo sul nostro modo di lavorare, imparare e comunicare.



Processo top-down

I processi top-down iniziano con una panoramica generale e poi passano a dettagli più specifici. Vengono utilizzati per risolvere problemi complessi scomponendoli in parti più piccole e gestibili.

9.2 Risorse e letture aggiuntive

Qui si trovano informazioni più dettagliate che, se integrate nel testo, potrebbero disturbare il flusso di lettura del documento principale.

9.2.1 I dodici settori dell'apprendimento capovolto efficace 3.0

I 12 settori del Flipped Learning 3.0 sono (usiamo il testo originale per l'educazione scolastica usando "studente" invece di "discenti"):

- **Comprendere l'Apprendimento Capovolto:** Questo settore assicura che tutti coloro che sono coinvolti nel processo di apprendimento capovolto comprendano la filosofia e i principi dell'apprendimento capovolto.
- **Comunicazione e cultura:** Questo settore si concentra sulla creazione di una comprensione condivisa del Flipped Learning e sulla costruzione di una cultura di collaborazione e supporto.
- **Pianificazione dell'apprendimento capovolto:** Questo settore prevede lo sviluppo di un piano per l'implementazione dell'apprendimento capovolto in classe, che comprende l'identificazione delle risorse, la creazione di materiali didattici e la programmazione delle attività.
- **Padronanza dello spazio individuale:** Questo settore garantisce che gli studenti abbiano l'opportunità di imparare al proprio ritmo e a modo loro, con accesso alle risorse di cui hanno bisogno.
- **Padronanza dello spazio di gruppo:** Questo settore si concentra sulla creazione di opportunità per gli studenti di collaborare e imparare gli uni dagli altri.
- **Valutazione:** Questo settore assicura che gli studenti siano valutati in modo coerente con l'approccio Flipped Learning e che il feedback sia fornito in modo tempestivo e costruttivo.
- **Focus K-12:** Questo settore garantisce che l'Apprendimento Capovolto sia implementato in modo appropriato per le esigenze degli studenti K-12.
- **Spazi di apprendimento:** Questo settore si concentra sulla creazione di spazi di apprendimento che favoriscano il Flipped Learning, come aule con posti a sedere flessibili e accesso alla tecnologia.
- **Infrastruttura IT:** Questo settore garantisce la presenza di un'infrastruttura informatica adeguata per supportare il Flipped Learning, come l'accesso a Internet ad alta velocità e lo streaming video.



- **Feedback degli studenti:** Questo settore assicura che gli studenti abbiano l'opportunità di fornire un feedback sul processo di Flipped Learning, in modo da poterlo migliorare continuamente.
- **Evidenza e ricerca:** Questo settore prevede la raccolta di prove dell'efficacia del Flipped Learning, in modo che possano essere utilizzate per informare le pratiche future.
- **Sviluppo professionale:** Questo settore garantisce che gli insegnanti abbiano l'opportunità di conoscere il Flipped Learning e di implementarlo in modo efficace.

9.2.2 I 187 elementi globali di un apprendimento capovolto efficiente

Come accennato nell'introduzione, Jon Bergmann ha ordinato e strutturato i principali elementi in una tabella simile al sistema periodico. Il team ha utilizzato questa tabella e ha inserito gli elementi rilevanti nel testo (senza fare riferimento ad essi).

Positive Relationships												* Higher Education Specific Standard ^ K12 Specific Standard												Definition
R C-1												D U-1												
Tell Students Why		Continual Development																				Active Learning		
W C-2		Dv PD-1																				Al U-2		
Big Ideas		Aware of Innovations																				Instructional Design		
Bg C-3		Iv PD-2																				Id U-3		
Interact on How		Local Community																				Blended vs Flipped		
Ih C-4		Lc PD-3																				Bf U-4		
Cognitive Needs		Global Community																				Lecturer to Facilitator		
Cn C-5		Gc PD-4																				Lf U-5		
Failure Equals Learning		Global Research																				Barriers		
Fl C-6		Gr PD-5																				Ba U-6		
Educational Priorities																								
Ep C-7																								

Positive Relationships												* Higher Education Specific Standard ^ K12 Specific Standard												Definition
R C-1												D U-1												
Tell Students Why		Continual Development																				Active Learning		
W C-2		Dv PD-1																				Al U-2		
Big Ideas		Aware of Innovations																				Instructional Design		
Bg C-3		Iv PD-2																				Id U-3		
Interact on How		Local Community																				Blended vs Flipped		
Ih C-4		Lc PD-3																				Bf U-4		
Cognitive Needs		Global Community																				Lecturer to Facilitator		
Cn C-5		Gc PD-4																				Lf U-5		
Failure Equals Learning		Global Research																				Barriers		
Fl C-6		Gr PD-5																				Ba U-6		
Educational Priorities																								
Ep C-7																								

Positive Relationships												* Higher Education Specific Standard ^ K12 Specific Standard												Definition
R C-1												D U-1												
Tell Students Why		Continual Development																				Active Learning		
W C-2		Dv PD-1																				Al U-2		
Big Ideas		Aware of Innovations																				Instructional Design		
Bg C-3		Iv PD-2																				Id U-3		
Interact on How		Local Community																				Blended vs Flipped		
Ih C-4		Lc PD-3																				Bf U-4		
Cognitive Needs		Global Community																				Lecturer to Facilitator		
Cn C-5		Gc PD-4																				Lf U-5		
Failure Equals Learning		Global Research																				Barriers		
Fl C-6		Gr PD-5																				Ba U-6		
Educational Priorities																								
Ep C-7																								

Positive Relationships												* Higher Education Specific Standard ^ K12 Specific Standard												Definition
R C-1												D U-1												
Tell Students Why		Continual Development																				Active Learning		
W C-2		Dv PD-1																				Al U-2		
Big Ideas		Aware of Innovations																				Instructional Design		
Bg C-3		Iv PD-2																				Id U-3		
Interact on How		Local Community																				Blended vs Flipped		
Ih C-4		Lc PD-3																				Bf U-4		
Cognitive Needs		Global Community																				Lecturer to Facilitator		
Cn C-5		Gc PD-4																				Lf U-5		
Failure Equals Learning		Global Research																				Barriers		
Fl C-6		Gr PD-5																				Ba U-6		
Educational Priorities																								
Ep C-7																								

Positive Relationships												* Higher Education Specific Standard ^ K12 Specific Standard												Definition
R C-1												D U-1												
Tell Students Why		Continual Development																				Active Learning		
W C-2		Dv PD-1																				Al U-2		
Big Ideas		Aware of Innovations																				Instructional Design		
Bg C-3		Iv PD-2																				Id U-3		
Interact on How		Local Community																				Blended vs Flipped		
Ih C-4		Lc PD-3																				Bf U-4		
Cognitive Needs		Global Community																				Lecturer to Facilitator		
Cn C-5		Gc PD-4																				Lf U-5		
Failure Equals Learning		Global Research																				Barriers		
Fl C-6		Gr PD-5																				Ba U-6		
Educational Priorities																								
Ep C-7																								

Positive Relationships												* Higher Education Specific Standard ^ K12 Specific Standard												Definition
R C-1												D U-1												
Tell Students Why		Continual Development																				Active Learning		
W C-2		Dv PD-1																				Al U-2		
Big Ideas		Aware of Innovations																				Instructional Design		
Bg C-3		Iv PD-2																				Id U-3		
Interact on How		Local Community																				Blended vs Flipped		
Ih C-4		Lc PD-3																				Bf U-4		
Cognitive Needs		Global Community																				Lecturer to Facilitator		
Cn C-5		Gc PD-4																				Lf U-5		
Failure Equals Learning		Global Research																				Barriers		
Fl C-6		Gr PD-5																				Ba U-6		
Educational Priorities																								
Ep C-7																								

Positive Relationships												* Higher Education Specific Standard ^ K12 Specific Standard												Definition
R C-1												D U-1												
Tell Students Why		Continual Development																				Active Learning		
W C-2		Dv PD-1																				Al U-2		
Big Ideas		Aware of Innovations																				Instructional Design		
Bg C-3		Iv PD-2																				Id U-3		
Interact on How		Local Community																				Blended vs Flipped		
Ih C-4		Lc PD-3																				Bf U-4		
Cognitive Needs		Global Community																				Lecturer to Facilitator		
Cn C-5		Gc PD-4																				Lf U-5		
Failure Equals Learning		Global Research																				Barriers		
Fl C-6		Gr PD-5																				Ba U-6		
Educational Priorities																								
Ep C-7																								

Positive Relationships												* Higher Education Specific Standard ^ K12 Specific Standard												Definition
R C-1												D U-1												
Tell Students Why		Continual Development																				Active Learning		
W C-2		Dv PD-1																				Al U-2		
Big Ideas		Aware of Innovations																				Instructional Design		
Bg C-3		Iv PD-2																				Id U-3		
Interact on How		Local Community																				Blended vs Flipped		
Ih C-4		Lc PD-3																				Bf U-4		
Cognitive Needs		Global Community																				Lecturer to Facilitator		
Cn C-5		Gc PD-4																				Lf U-5		
Failure Equals Learning		Global Research																				Barriers		
Fl C-6		Gr PD-5																				Ba U-6		
Educational Priorities																								
Ep C-7																								

Positive Relationships												* Higher Education Specific Standard ^ K12 Specific Standard												Definition
R C-1												D U-1												
Tell Students Why		Continual Development																				Active Learning		
W C-2		Dv PD-1																				Al U-2		
Big Ideas		Aware of Innovations																				Instructional Design		
Bg C-3		Iv PD-2																				Id U-3		
Interact on How		Local Community																				Blended vs Flipped		
Ih C-4		Lc PD-3																				Bf U-4		
Cognitive Needs		Global Community																				Lecturer to Facilitator		
Cn C-5		Gc PD-4																				Lf U-5		
Failure Equals Learning		Global Research																				Barriers		
Fl C-6		Gr PD-5																				Ba U-6		
Educational Priorities																								
Ep C-7																								

Positive Relationships												* Higher Education Specific Standard ^ K12 Specific Standard												Definition
R C-1												D U-1												
Tell Students Why		Continual Development																				Active Learning		
W C-2		Dv PD-1																				Al U-2		
Big Ideas		Aware of Innovations																				Instructional Design		
Bg C-3		Iv PD-2																				Id U-3		
Interact on How		Local Community																				Blended vs Flipped		
Ih C-4		Lc PD-3																				Bf U-4		
Cognitive Needs		Global Community																				Lecturer to Facilitator		
Cn C-5		Gc PD-4																				Lf U-5		
Failure Equals Learning		Global Research																				Barriers		
Fl C-6		Gr PD-5																				Ba U-6		
Educational Priorities																								
Ep C-7																								

Positive Relationships												* Higher Education Specific Standard ^ K12 Specific Standard												Definition
R C-1												D U-1												
Tell Students Why		Continual Development																				Active Learning		
W C-2		Dv PD-1																				Al U-2		
Big Ideas		Aware of Innovations																				Instructional Design		
Bg C-3		Iv PD-2																				Id U-3		
Interact on How		Local Community																				Blended vs Flipped		
Ih C-4		Lc PD-3																				Bf U-4		
Cognitive Needs		Global Community																				Lecturer to Facilitator		
Cn C-5		Gc PD-4																				Lf U-5		
Failure Equals Learning		Global Research																				Barriers		
Fl C-6		Gr PD-5																				Ba U-6		
Educational Priorities																								
Ep C-7																								

Positive Relationships												* Higher Education Specific Standard ^ K12 Specific Standard												Definition
R C-1												D U-1												
Tell Students Why		Continual Development																				Active Learning		
W C-2		Dv PD-1																				Al U-2		
Big Ideas		Aware of Innovations																				Instructional Design		
Bg C-3		Iv PD-2																				Id U-3		
Interact on How		Local Community																				Blended vs Flipped		
Ih C-4		Lc PD-3																				Bf U-4		
Cognitive Needs		Global Community																				Lecturer to Facilitator		
Cn C-5		Gc PD-4																				Lf U-5		
Failure Equals Learning		Global Research																				Barriers		
Fl C-6		Gr PD-5																				Ba U-6		
Educational Priorities																								
Ep C-7																								

Positive Relationships												* Higher Education Specific Standard ^ K12 Specific Standard												Definition
R C-1												D U-1												
Tell Students Why		Continual Development																				Active Learning		
W C-2		Dv PD-1																				Al U-2		
Big Ideas		Aware of Innovations																				Instructional Design		
Bg C-3		Iv PD-2																				Id U-3		
Interact on How		Local Community																				Blended vs Flipped		
Ih C-4		Lc PD-3																				Bf U-4		
Cognitive Needs		Global Community																				Lecturer to Facilitator		
Cn C-5		Gc PD-4																				Lf U-5		
Failure Equals Learning		Global Research																				Barriers		
Fl C-6		Gr PD-5																				Ba U-6		
Educational Priorities																								
Ep C-7																								

Positive Relationships												* Higher Education Specific Standard ^ K12 Specific Standard												Definition
R C-1												D U-1												
Tell Students Why		Continual Development																				Active Learning		
W C-2		Dv PD-1																				Al U-2		
Big Ideas		Aware of Innovations																				Instructional Design		
Bg C-3		Iv PD-2																				Id U-3		
Interact on How		Local Community																				Blended vs Flipped		
Ih C-4		Lc PD-3																				Bf U-4		
Cognitive Needs		Global Community																				Lecturer to Facilitator		
Cn C-5		Gc PD-4																				Lf U-5		
Failure Equals Learning		Global Research																				Barriers		
Fl C-6		Gr PD-5																				Ba U-6		
Educational Priorities																								
Ep C-7																								

Positive Relationships												* Higher Education Specific Standard ^ K12 Specific Standard												Definition
R C-1												D U-1												
Tell Students Why		Continual Development																				Active Learning		
W C-2		Dv PD-1																				Al U-2		
Big Ideas		Aware of Innovations																				Instructional Design		
Bg C-3		Iv PD-2																				Id U-3		
Interact on How		Local Community																				Blended vs Flipped		
Ih C-4		Lc PD-3																				Bf U-4		
Cognitive Needs		Global Community																				Lecturer to Facilitator		
Cn C-5		Gc PD-4																				Lf U-5		
Failure Equals Learning		Global Research																				Barriers		
Fl C-6		Gr PD-5																				Ba U-6		
Educational Priorities																								
Ep C-7																								

Positive Relationships												* Higher Education Specific Standard ^ K12 Specific Standard												Definition
R C-1												D U-1												
Tell Students Why		Continual Development																				Active Learning		
W C-2		Dv PD-1																				Al U-2		
Big Ideas		Aware of Innovations																				Instructional Design		
Bg C-3		Iv PD-2																				Id U-3		
Interact on How		Local Community																				Blended vs Flipped		
Ih C-4		Lc PD-3																				Bf U-4		
Cognitive Needs		Global Community																				Lecturer to Facilitator		
Cn C-5		Gc PD-4																				Lf U-5		
Failure Equals Learning		Global Research																				Barriers		
Fl C-6		Gr PD-5																				Ba U-6		
Educational Priorities																								
Ep C-7																								

Positive Relationships												* Higher Education Specific Standard ^ K12 Specific Standard												Definition
R C-1												D U-1												
Tell Students Why		Continual Development																				Active Learning		
W C-2		Dv PD-1																				Al U-2		
Big Ideas		Aware of Innovations																				Instructional Design		
Bg C-3		Iv PD-2																				Id U-3</		

Figura 4: Elementi globali di un Flipped Learning efficiente (Fonte: FLGlobal, con l'autorizzazione di FLGlobal).

9.2.3 Struttura

Un framework è una struttura concettuale che fornisce una guida e un supporto per una particolare attività. Può essere visto come un progetto o un modello che può essere utilizzato per creare qualcosa di nuovo o per migliorare qualcosa che già esiste. I framework sono spesso utilizzati nello sviluppo di software, negli affari, nell'ingegneria e in altri campi.



9.3 Terminologia utilizzata

Nel contesto della teorizzazione costruttivista, che è alla base di pedagogie come il flipped learning, i termini "istruttore" e "discente" sono scelti intenzionalmente per riflettere un allontanamento dai ruoli educativi tradizionali:

Istruttore: Invece di essere la fonte primaria di conoscenza, l'istruttore è visto come un facilitatore o una guida. Il suo ruolo è quello di creare un ambiente in cui i discenti possano costruire la propria comprensione attraverso esperienze, attività e riflessioni. Questo termine è usato in sostituzione di insegnante, formatore e sinonimi simili.

Studente: Il termine sottolinea il ruolo attivo dello studente nel processo di apprendimento. Gli studenti non sono destinatari passivi di informazioni, ma sono attivamente impegnati nella costruzione della conoscenza attraverso l'indagine, la discussione e l'applicazione. Questo termine è usato al posto di alunno, studente e altri sostantivi simili.

Questo cambiamento linguistico è documentato per evidenziare le mutate dinamiche in classe, dove l'attenzione si concentra sulla partecipazione attiva del discente e sul ruolo di supporto dell'istruttore nel promuovere un'esperienza educativa incentrata sul discente.

