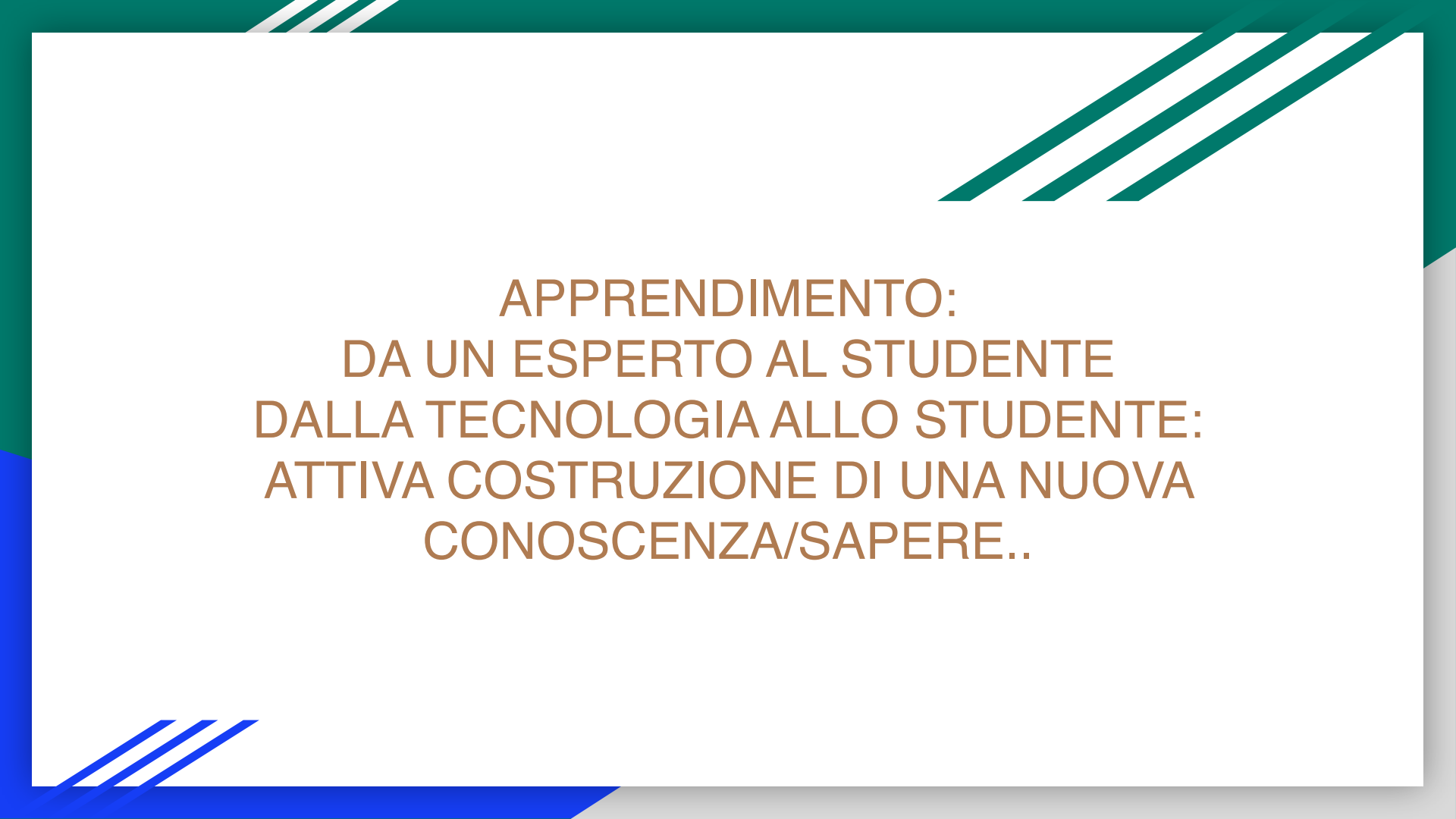


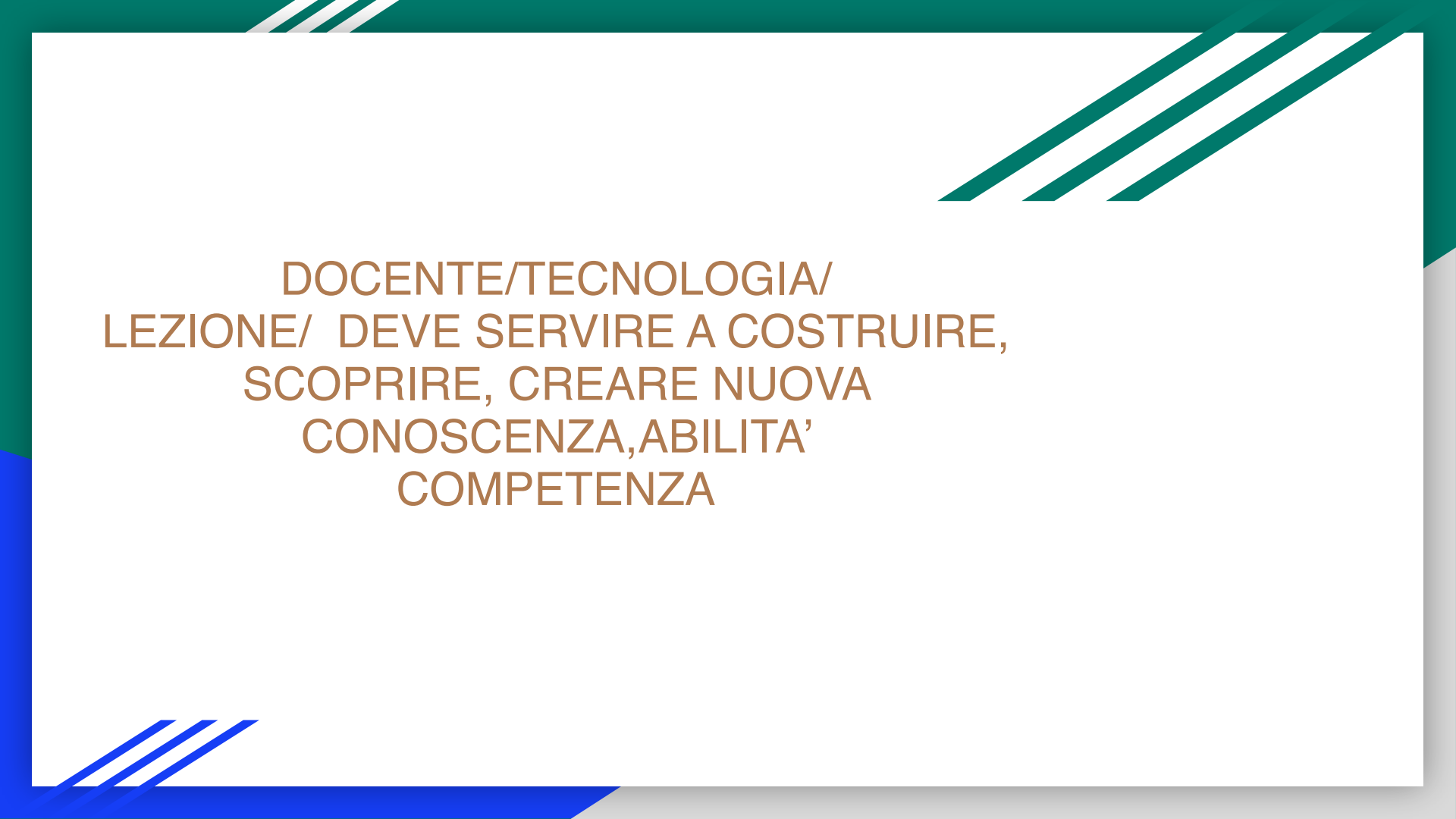
PBL
Project Based Learning
OBIETTIVO CONCRETO E DEL
PERCHE' ...



Carmela Pietrangelo



APPRENDIMENTO:
DA UN ESPERTO AL STUDENTE
DALLA TECNOLOGIA ALLO STUDENTE:
ATTIVA COSTRUZIONE DI UNA NUOVA
CONOSCENZA/SAPERE..



DOCENTE/TECNOLOGIA/
LEZIONE/ DEVE SERVIRE A COSTRUIRE,
SCOPRIRE, CREARE NUOVA
CONOSCENZA,ABILITA'
COMPETENZA



PROJECT BASED è UNO DEI
METODI PER APPLICARE LA
DIDATTICA PER COMPETENZE



DIDATTICA PER COMPETENZE

CONOSCENZE, ABILITA' ATTEGGIAMENTI



- Le competenze incorporano un mix di conoscenze, abilità e attitudini. Questo rende più complesso rispetto al semplice concentrarsi sullo sviluppo delle conoscenze dei nostri studenti
- Inoltre, molti sistemi educativi lavorano con regimi di test centralizzati che non incorporano un focus sulle competenze ma indicatori più facilmente confrontabili.
- Il passaggio all'apprendimento basato sulle competenze ha implicazioni su tutti gli aspetti della pianificazione e dell'insegnamento, comprese le attività, le risorse e il linguaggio utilizzato;

Conoscenze (fatti e cifre, concetti, idee e teorie che sono già stabiliti)

Abilità (saper fare ed essere capaci di eseguire processi ed applicare le conoscenze a seguito dell'esercizio)

Atteggiamenti (disposizione e la mentalità per agire o reagire a idee)

COMPETENZA: AFFRONTARE SITUAZIONI
SLEGATE DALLE SITUAZIONI NOTE
GENERALIZZANDO, TRASFERENDO IN ALTRI
CONTESTI, CHE DIPENDONO
ANCHE DALLA PERSONA-LEGATI AL CONCETTO DI
AUTONOMIA E
RESPONSABILITA'

ABILITA'": PROFONDA CONOSCENZA DELLA
PROCEDURA

COSA SI INTENDE PER LA COMPETENZA?

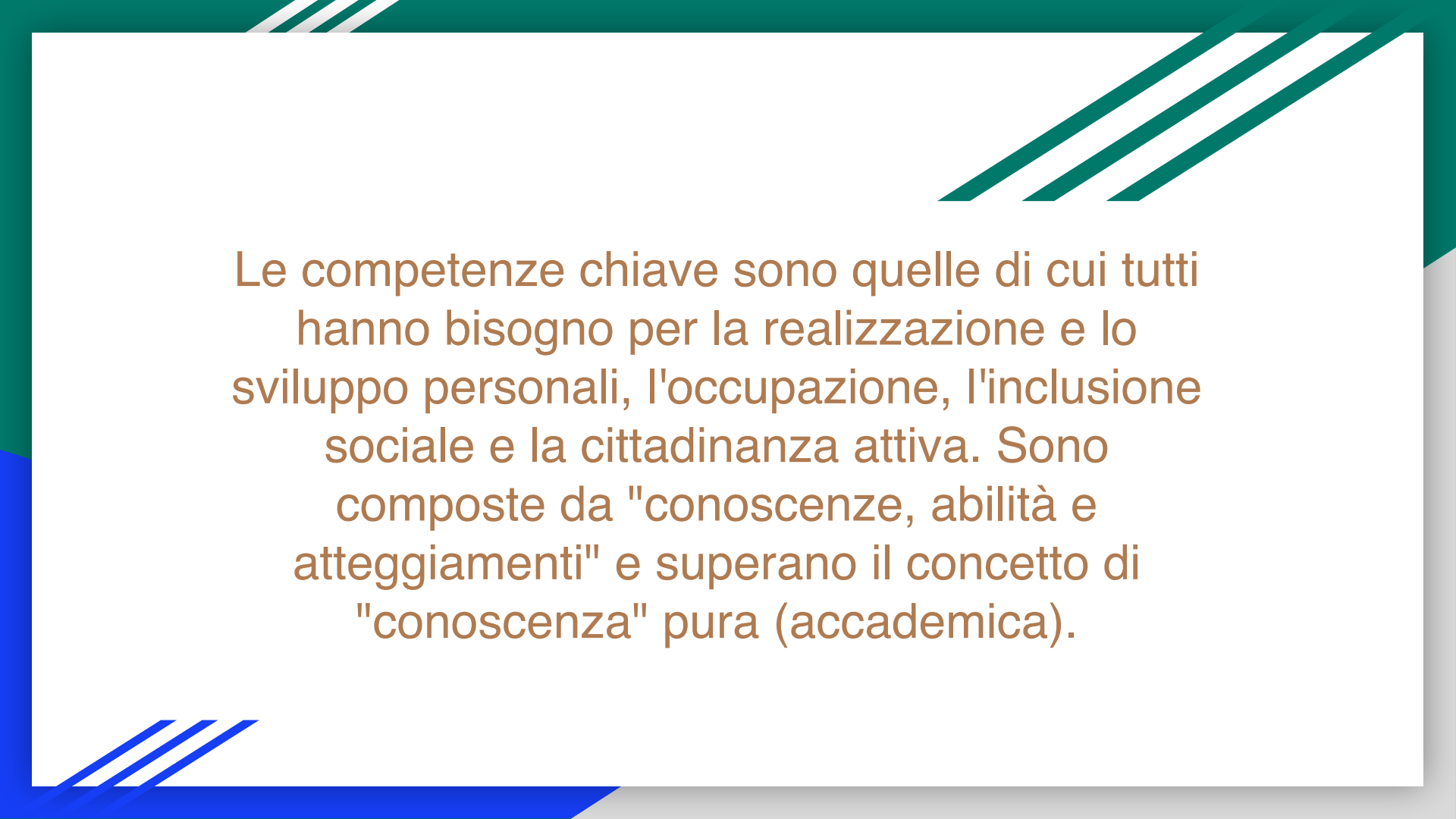
- La competenza, quindi, viene intesa come la mobilitazione di conoscenze, abilità e risorse personali, per risolvere problemi, assumere e portare a termine compiti in contesti professionali, sociali, di studio, di lavoro, di sviluppo personale; in sintesi, cioè, un “sapere agito”.
Sempre più si parla di “competenza”

DALLE COMPETENZE ALLA COMPETENZA


- la competenza è una integrazione di conoscenze (sapere), abilità (saper fare), capacità metacognitive e metodologiche (sapere come fare, trasferire, generalizzare, acquisire e organizzare informazioni, risolvere problemi), capacità personali e sociali (collaborare, relazionarsi, assumere iniziative, affrontare e gestire situazioni nuove e complesse, assumere responsabilità personali e sociali).

8 COMPETENZE CHIAVE


- competenze alfabetiche funzionali;
- · competenze linguistiche;
- · competenze matematiche e competenze in scienze, tecnologie e ingegneria;
- · competenze digitali;
- · competenze personali, sociali e di apprendimento;
- · competenze civiche;
- · competenze imprenditoriali;
- · competenze in materia di consapevolezza ed espressione culturale



Le competenze chiave sono quelle di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, l'occupazione, l'inclusione sociale e la cittadinanza attiva. Sono composte da "conoscenze, abilità e atteggiamenti" e superano il concetto di "conoscenza" pura (accademica).



COMPOSIZIONE DINAMICA,
APPROCCIO OLISTICO,
SOVRAPPONIBILI, SONO RIFERITE
A DIVERSI AMBITI: LAVORO,
SOCIALE, SALUTE,



Insieme alle competenze chiave...si punta all'acquisizione delle soft skills

- **“Soft skills”**: competenze che gli alunni dovranno mettere in pratica nella vita al di fuori dell’ambito scolastico.
- Le *soft skills* si possono suddividere in 3 macro-aree:
- 1- l’area del conoscere
- 2- l’area del relazionarsi
- 3- l’area dell’affrontare.
- Sono **competenze trasversali che si integrano con le conoscenze e le competenze disciplinari**
- permettendo di acquisire capacità fondamentali per il successo degli alunni ovunque saranno chiamati ad agire: sul lavoro, nella società, nella vita.

Autonomia

- Fiducia in se stessi
- Flessibilità
- Resistenza allo stress
- Capacità di organizzare
- Precisione
- Apprendimento permanente
- Conseguire obiettivi
- Gestire le informazioni

Spirito di iniziativa

- Grado di flessibilità e adattamento in un contesto nuovo
- Capacità di problem solving
- Motivazione e orientamento agli obiettivi
- Flessibilità e cambiamento
- Resistenza allo stress
- Gestione del tempo e del lavoro di squadra

- Creatività e proattività
- Attenzione ai dettagli
- Organizzazione e planning
- Autosviluppo
- Consapevolezza interiore
- Comunicazione efficace
- Interazione
- Analisi e creatività

- Decision Making
- Influenza e persuasione
- Team Work
- Tenacia

- Lo sviluppo delle stesse prevede, pertanto, un approccio olistico, poiché tutte si iscrivono nel più ampio concetto di sviluppo **sostenibile e di cittadinanza globale**. Esistono ampi margini di sovrapposizione all'interno delle 8 competenze, così come dovrebbe accadere nei percorsi educativi e formativi mirati alla loro acquisizione. Non è pensabile, dunque, di applicare le singole competenze a percorsi specifici di apprendimento orientati su una o poche discipline.

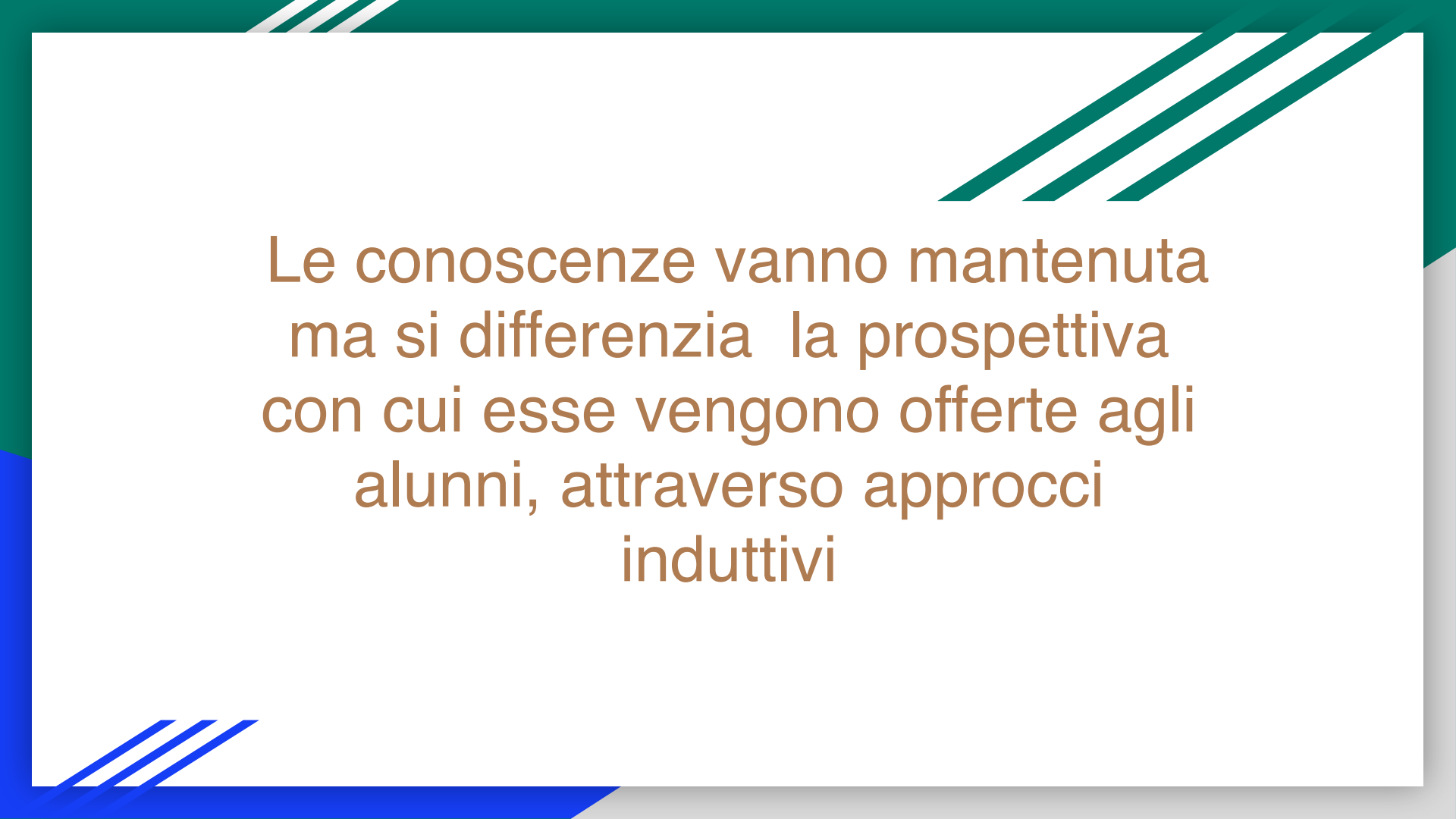
le ABILITÀ' DEL 21 SECOLO includono

- responsabilità
- pianificazione, pensiero critico, ragionamento e creatività
- forti capacità di comunicazione
- comprensione interculturale
- capacità decisionale
- sapere come e quando utilizzare la tecnologia
- scegliere lo strumento più appropriato per l'attività

Didattica tradizionale pone al
centro il docente, quindi mira alle
abilità...



Nella didattica per competenze si continuano a studiare i contenuti !



Le conoscenze vanno mantenute
ma si differenzia la prospettiva
con cui esse vengono offerte agli
alunni, attraverso approcci
induttivi



STRATEGIE, TECNICHE, STRUMENTI DIDATTICI

è necessario prevedere discussioni, lavori
in gruppo,
studio di casi, soluzioni di problemi di
esperienza, presa di decisioni,
realizzazione
di compiti significativi



DIDATTICA FLESSIBILE



DIDATTICA INDUTTIVA



Dimensione sociale acquista un ruolo potente: lavorare in gruppo!



Metacognizione:
relazione scritta del procedimento

QUALI STRUMENTI?

- Insegnamento che travalica la divisione disciplinare (team multidisciplinari)
- Metodo induttivo durante la lezione
- Contestualizzazione dei concetti
- Proposizione in chiave problematica
- Utilizzo di mediatori e tecniche didattiche flessili
- Valorizzazione dell'esperienza dell'alunno (gestire lavori di gruppo)
- Metacognizione
- **DIDATTICA PER PROGETTI**
- Apprendimento cooperativo
- Selezionare i contenuti
- Compiti significativi
- UDA (SEGMENTO DEL CURRICOLO)



IN PRATICA SI TRATTA DI
Costruire unità di apprendimento
che diano la possibilità di
sviluppare le competenze



sostegno allo sviluppo delle
competenze
MENTIMETER

I DOCENTI...

Apprendimento interdisciplinare con **approccio globale** cioè con integrazione sistematica dell'apprendimento accademico con l'educazione sociale ed emotiva, le arti e gli sport

l'apprendimento **basato sull'indagine** e sui **progetti**

utilizzare le **tecnologie digitali** per migliorare l'apprendimento e per sostenere lo sviluppo delle competenze digitali organizzati in **Partenariati e piattaforme** che associno scuole e imprese a livello locale,

Apprendimento basato su progetti (PBL), un metodo che possiamo utilizzare per aiutare i nostri studenti a **sviluppare una serie di competenze che sono state identificate dall'Unione Europea come chiave per la realizzazione personale, uno stile di vita sano e sostenibile, l'occupabilità, la cittadinanza attiva e inclusione sociale.**

Il Project-Based Learning (PBL) è un approccio innovativo all'apprendimento che incoraggia lo sviluppo di una moltitudine di competenze chiave fondamentali per il successo nel ventunesimo secolo.

PBL: BUCK INSTITUTE FOR EDUCATION

- L'apprendimento basato su progetti unisce padronanza dei contenuti, lavoro significativo e connessione personale per creare potenti esperienze di apprendimento, in termini sia di risultati accademici che di crescita personale degli studenti.
- A volte c'è un confusione.... tra **fare progetti** e **apprendimento basato su progetti**. PBL riguarda il processo e l'apprendimento che avviene come parte di questo processo. D'altra parte, "fare progetti" è spesso un componente aggiuntivo alla fine di un argomento che è stato studiato in classe, in altre parole l'apprendimento del contenuto del curriculum avviene prima ancora che inizi il lavoro del progetto.

Non è un concetto nuovo!

La tecnologia può ora abilitare e supportare un approccio basato sul progetto.

Perchè?

- Favorisce l' 'apprendimento delle conoscenze, abilità e competenze
- Affrontano e sviluppano i problemi autentici

RISCHIO ?

- RISCHIO SCUOLE PROGETTIFICIO
 - IN MOLTI SETTORI SI SVILUPPANO PROGETTI
 - MONDO DELLA RICERCA
 - AMBITO SOCIALE
 - AZIENDE
 - OBIETTIVO è OTTENERE UN PRODOTTO
- SUPERARE LE SCUOLE PROGETTIFICIO
 - PUNTO DI PARTENZA E' SBAGLIATO
 - ATTENZIONA RIVOLTA AGLI APPRENDIMENTI
 - ATTENZIONE AL PROCESSO
 - CUORE è PROCESSO E LO SVILUPPO DEGLI APPRENDIMENTI

SCUOLE PROGETTIFICIO E IL PBL

- POCHI LAVORANO
- ALTRI ASSISTONO
- ALLA FINE IL DOCENTE HA MOLTE INFORMAZIONI SU POCHI ALUNNO MA POCHE SU ALTRI
- NEL PBL DOBBIAMO RICREARE RITI DELLA DIDATTICA UN INSIEME DI RITI CHE SOSTITUISCONO I RITI CLASSICI
- RITI CLASSICI (STUDIARE DA PAGA PAG)

Un modello di insegnamento e apprendimento fondato su **progetti** che nascono da quesiti reali e che coinvolgono collaborativamente, per un tempo abbastanza lungo, gli studenti nella pianificazione, nella risoluzione di problemi, nel processo decisionale e in attività di approfondimento.

Rispetto alla classica lezione frontale, questo approccio ha il vantaggio di riuscire a creare un maggior coinvolgimento fra gli studenti e di stimolare un nuovo tipo di curiosità nei confronti del sapere



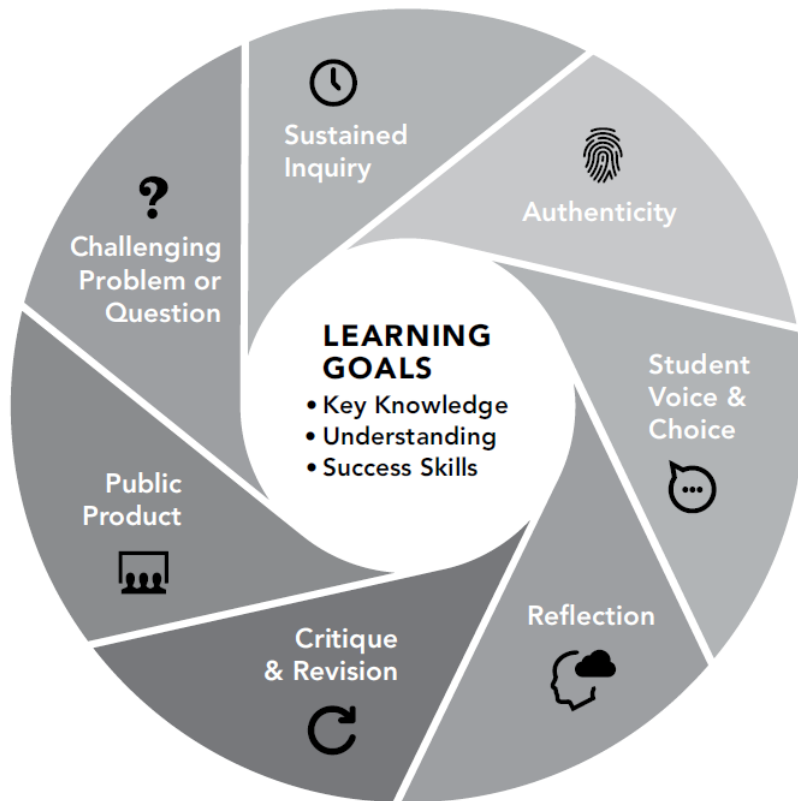
PBL RICHIEDE
PIANIFICAZIONE E 7 ELEMENTI
ESSENZIALI

GOLD STANDARD: 7 ELEMENTI DESIGN

- PROBLEMA O DOMANDA
- AUTENTICITA'
- RICERCA DELLE INFORMAZIONI, PROCESSO ATTIVO DI RICERCA , VA IN PROFONDITA'
- COINVOLGIMENTO DEGLI STUDENTI E DELLE LORO SCELTE
- RIFLESSIONE
- PENSIERO CRITICO E REVISIONE
- PRODOTTO PUBBLICO

Gold Standard PBL

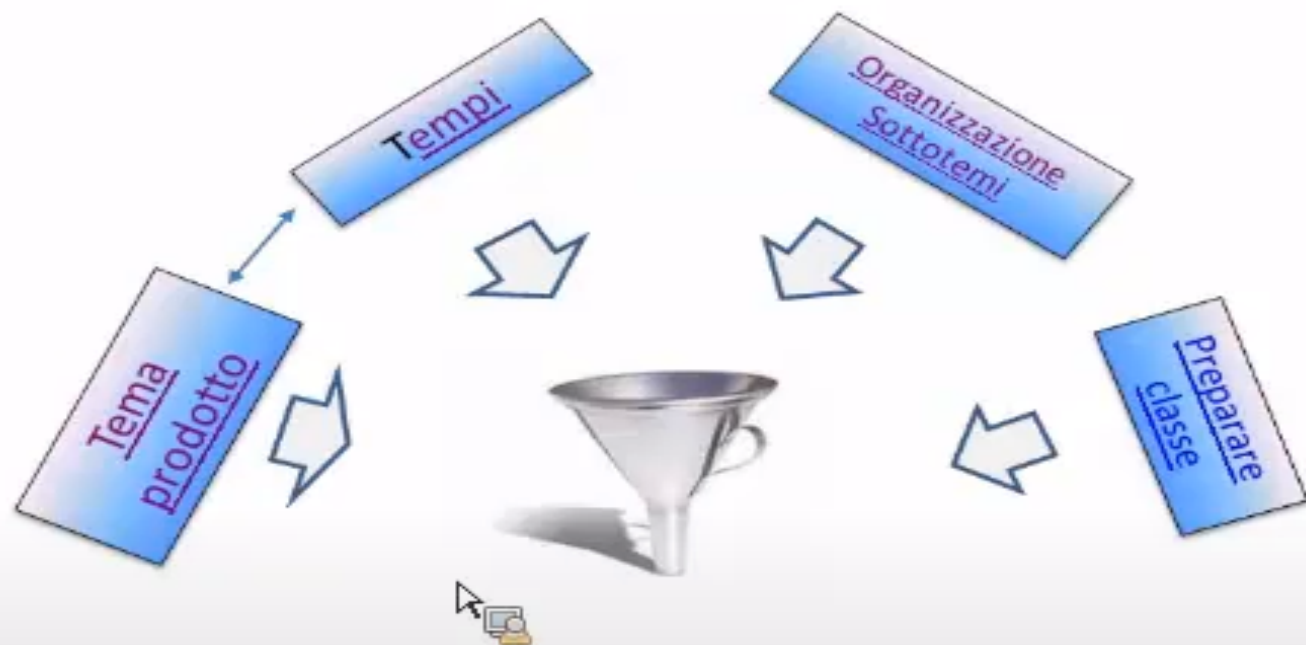
Seven Essential Project Design Elements



PADLET



Operazioni preliminari ai progetti in classe



Auspicati i progetti in gruppo, possibili quelli individuali soprattutto nel passaggio da paradigma trasmissivo a PBL



TEMA
COMPLESSO
ENGAGING
DISCIPLINARE

ESEMPI DI TEMA DI PROGETTO

SEICENTO

STORIA EGIZI

ETA' DEI DIRITTI

DEMOCRAZIA

TEMA: 600

SOTTOTEMI:

- 1)Il metodo scientifico
- 2)la scrittura razionalista

Istituto: IIS "G.Galilei"; Ostiglia (MN)

Classi: classi **quarte** di un **Istituto tecnico** ad indirizzo **meccatronico** e **liceo scientifico**

Docenti: Margherita Molinari, Stefano Brangani, Erika

Tema: **Open Day Robot.**

Autentico: vede docenti e alunni impegnati nella ricerca, progettazione e realizzazione di semplici robot interattivi da esporre durante le giornate della scuola aperta (orientamento in entrata).

Discipline: Web quest (**inglese, italiano**), geometria/design (arte, disegno), calibrazione sensori, analisi e rappresentazione dati (**sistemi, matematica**), coding (**informatica**), analisi di meccanismi e scelta dei materiali (**meccanica, tecnologia meccanica**).

Motivante: laboratori pomeridiani e non, per l'ideazione di semplici robot interattivi. Opportunità di un vero lavoro interdisciplinare. Problemi interessanti da ridurre in complessità e da risolvere utilizzando materiali low cost.

Sottotema1: **Robot inclusivi** che aiutino a studiare le materie tecniche (studio dei moti, il pendolo, la camminata, la caduta libera, l'urto...)

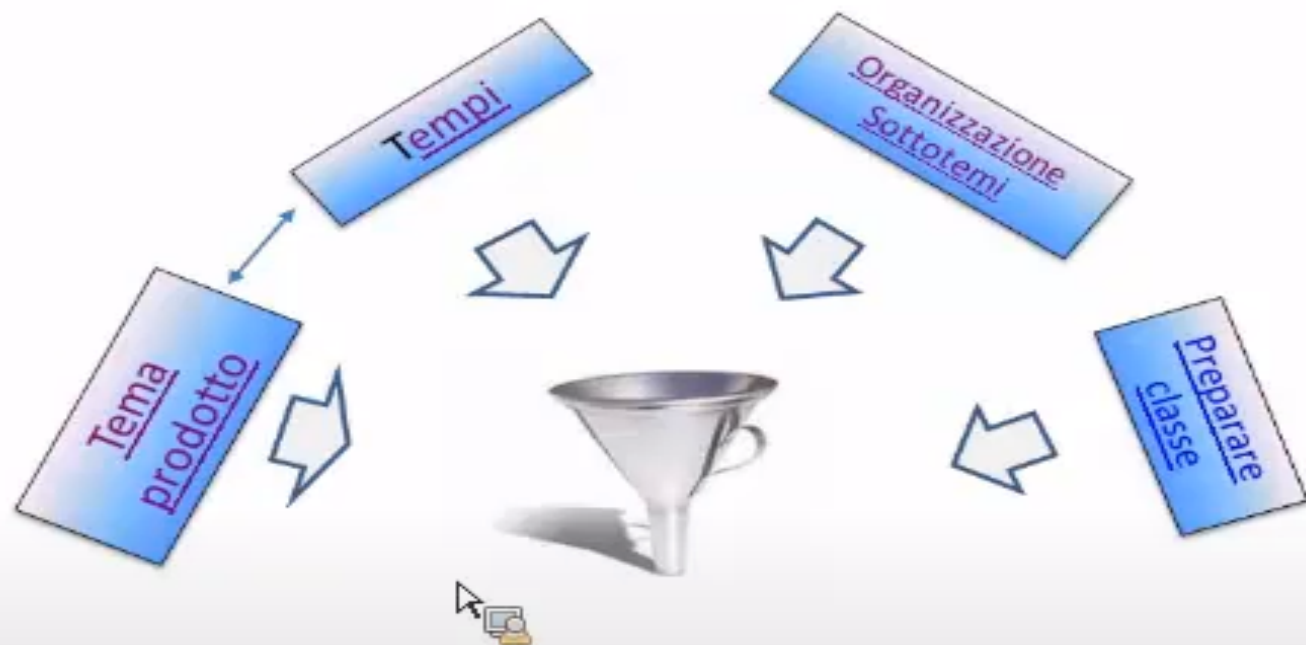
Sottotema2: **Robot per divertirsi;**

Sottotema3: **Robot artistici;**

Sottotema4: **Robot inutili.**



Operazioni preliminari ai progetti in classe

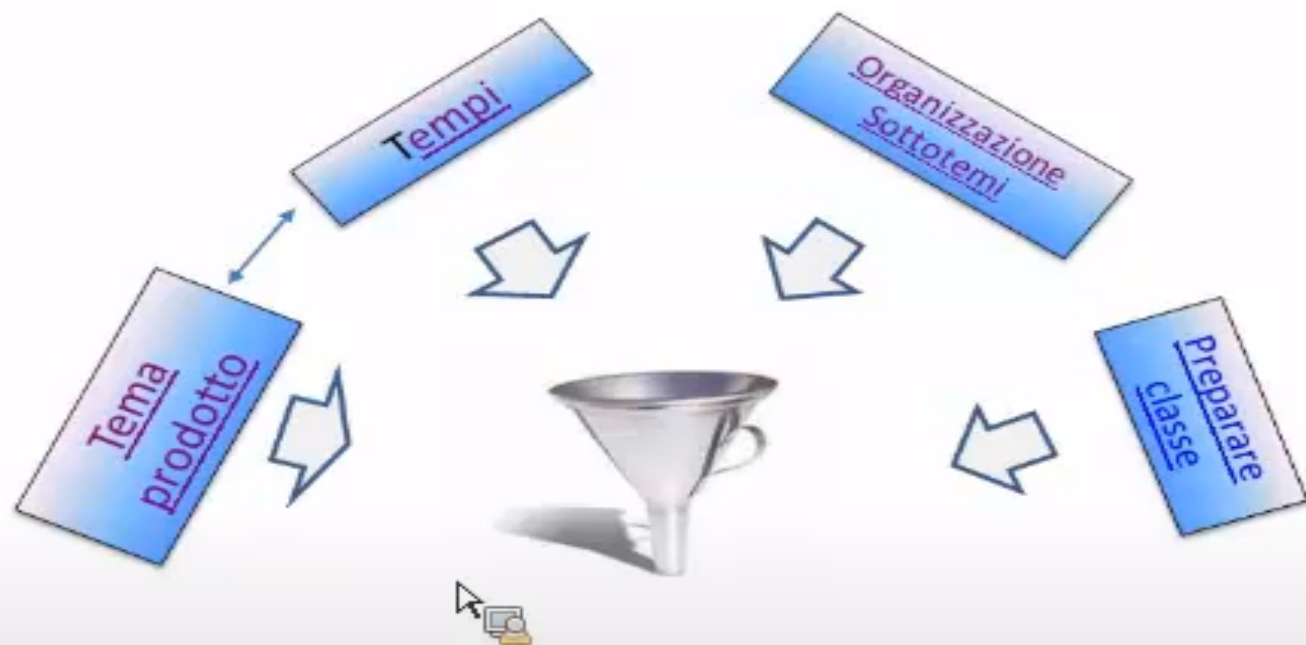


Auspicati i progetti in gruppo, possibili quelli individuali soprattutto nel passaggio da paradigma trasmissivo a PBL

PRODOTTI

- PPT
- SITO WEB
- EBOOK
- FILMATI
- RAPPRESENTAZIONI TEATRALI
- PUBBLICAZIONE
- BROCHURE

Operazioni preliminari ai progetti in classe

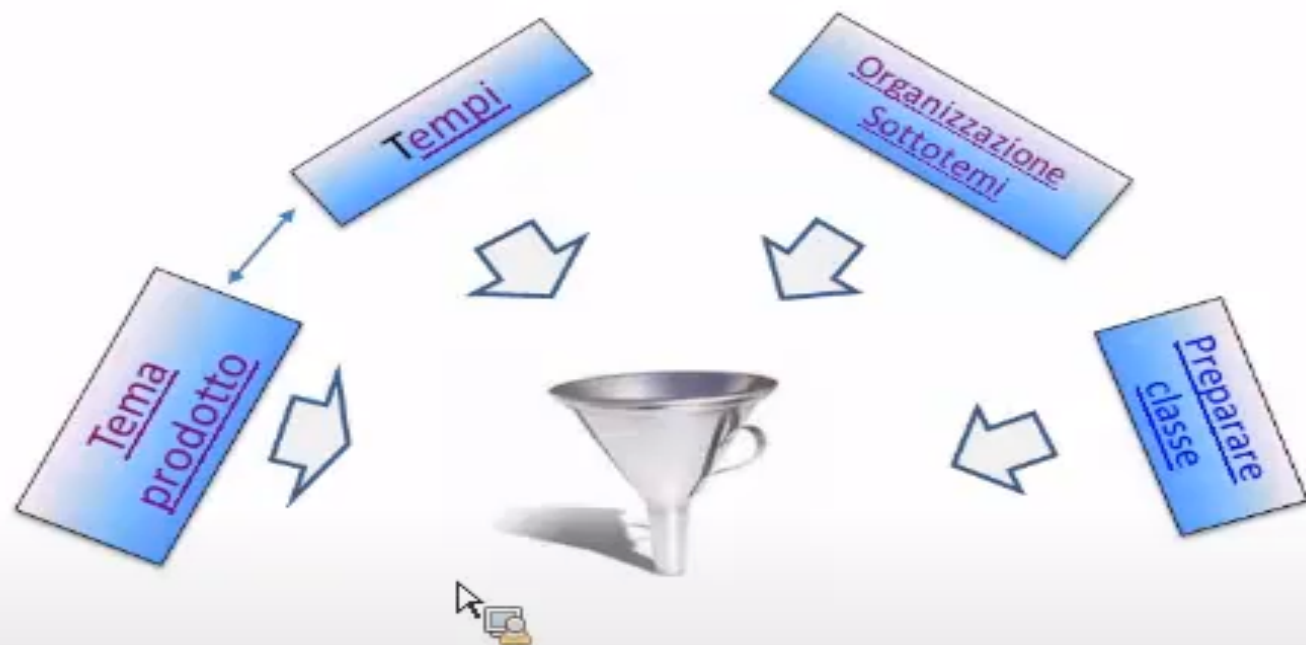


Auspicati i progetti in gruppo, possibili quelli individuali soprattutto nel passaggio da paradigma trasmissivo a PBL

TEMPO:QUANTO TEMPO CI VUOLE?

- NON SIAMO PROGETTISTI
- ANCHE I PROGETTISTI SBAGLIANO I TEMPI
- MULTIDISCIPLINARE: TIME BOXED AGILE, SCATOLA TEMPORALE ENTRO CUI STARE
- IL TEMPO DISPONIBILE IN BASE AL CONTESTO, ORDINE STILE DEL DOCENTE.

Operazioni preliminari ai progetti in classe



Auspicati i progetti in gruppo, possibili quelli individuali soprattutto nel passaggio da paradigma trasmissivo a PBL

ORGANIZZAZIONE POSSIBILE LAVORARE IN GRUPPO

- STUDENTI SINGOLI
- STESSO PROGETTO STESSO PRODOTTO
- STESSO PROGETTO PRODOTTI DIVERSI
- INFOGRAFICA, SITO, BROCHURE, O GIOCO SULLO STESSO TEMA
- TUTTI PPT SULLO STESSO TEMA
- TUTTI FANNO PPT MA SU TEMA DIVERSO
- GRUPPI
- OGNI GRUPPO SVILUPPA LO STESSO TEMA CON PRODOTTO UGUALE
- OGNI GRUPPO SVILUPPA LO STESSO TEMA CON PRODOTTO DIVERSO ∞ sos
- OGNI GRUPPO SVILUPPA UN TEMA DIVERSO CON LO STESSO PRODOTTO
- STESSO PROGETTO DI CLASSE DIVISO IN SOTTO PROGETTI DI GRUPPO (USA: OGNI GRUPPO SI OCCUPA DI UN ASPETTO)



SIAMO PRONTI PER PATIRE E
FARE IL PPT O ALTRO
PRODOTTO? NO

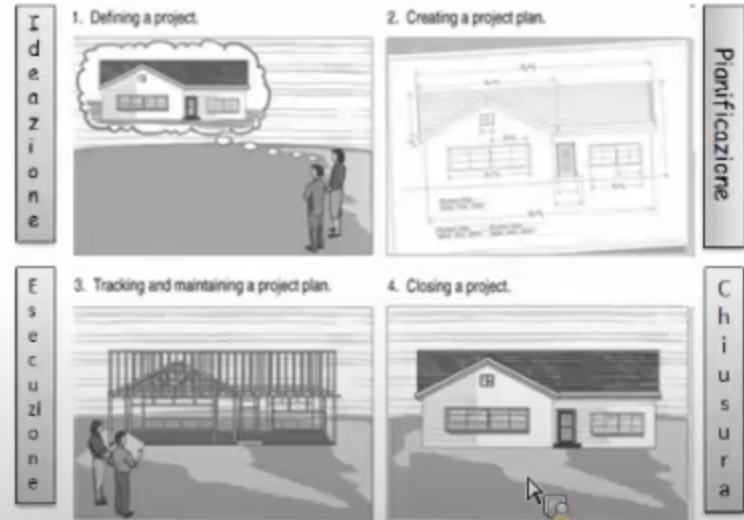


ESISTE UNA TEORIA DEL
PROJECT MANAGEMENT
esiste un ciclo di vita ...

PENSO
ORGANIZZO
FACCIO
RIFLETTO
nelle attività semplici...



CICLO DI VITA MODELLO MICROSOFT PROJECT



IDEAZIONE

PIANIFICAZIONE

ESECUZIONE

CHIUSURA

FASE FONDAMENTALE PER LE
COMPETENZE

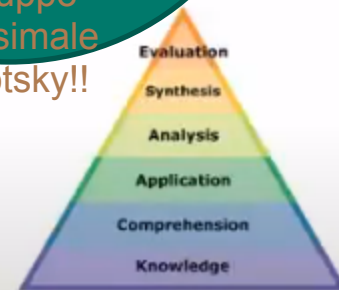
Pensiamo
prima di fare



Come?

DOMANDE
CHI VEDRÀ
QUESTO PPT?
CHE BISOGNI
HA?
Zsp
Avvicinare gli
alunni ai
contenutiskill
necessari. Zona di
sviluppo
prossimale
Vigotsky!!

TASSONOMIA DI
BLOOM



PRODOTTO: SITO WEB

COMPAGNI

PROF



CARATTERISTICHE

SEMPLICE

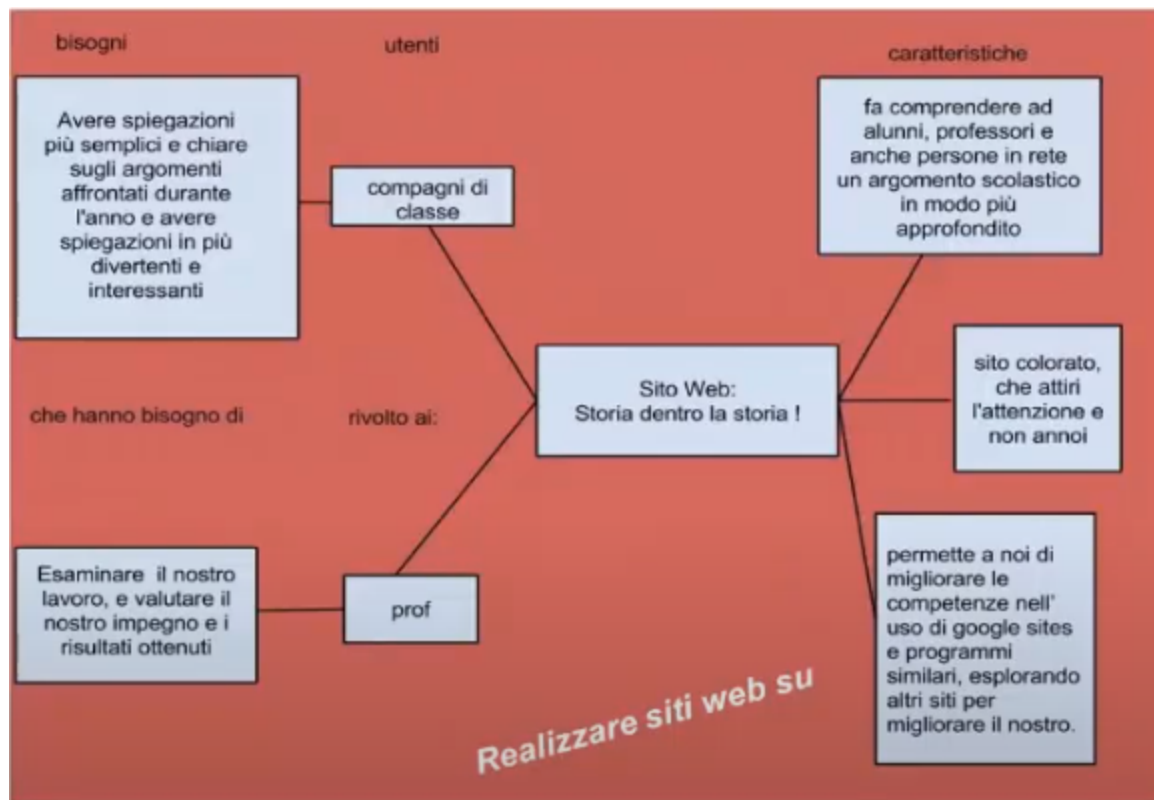
RICCO



ARGOMENTO SCOLASTICO DA
APPROFONDIRE , CHIARO E CATTURI
ATTENZIONE, COLORATO

PERMETTA DI MIGLIORARE COMPETENZE

MAPPA CREATA E IDEATA DAGLI ALUNNI





RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLA MAPPA

LIFE SKILLS


- CRITIRI: RISPETTO DEI TEMPI  RESPONSABILITA'
- INDIVIDUAZIONE DEGLI UTENTI
- BISOGNI  RISOLVERE PROBLEMI ,
PROGETTARE
- CARATTERISTICHE DEL PRODOTTO
- INTERAZIONE CON I DOCENTI  IMPARARE AD IMPARARE
- (CHIEDONO SOSTEGNO)
- ARGOMENTAZIONE DELLA MAPPA AL
MOMENTO DELLA
PRESENTAZIONE(VALUTAZIONE DI  IMPARARE
PROCESSO)

MODELLO
NON UN MUST
OGNUNO SCEGLIE E
ADOTTA CIÒ CHE RITIENE
CONTESTUALIZZA

Rispetto dei tempi	La mappa viene consegnata con un ritardo superiore a sette giorni	La mappa viene consegnata con un ritardo inferiore a tre giorni	La mappa viene consegnata in tempo			Responsabilità
Individuazione degli utenti	Gli studenti individuano utenti generici o non potenzialmente interessati al progetto	Gli studenti individuano solo una parte degli utenti potenzialmente interessati al progetto	Gli studenti individuano in maniera completa tutti gli utenti (e solo quelli) potenzialmente interessati al progetto			Risolvere problemi, Progettare
Bisogni	Gli studenti non comprendono i bisogni degli utenti individuati	Gli studenti comprendono solo in parte i bisogni degli utenti	Gli studenti comprendono dettagliatamente i bisogni degli utenti	Gli studenti comprendono dettagliatamente e criticamente i bisogni degli utenti		Acquisire ed Interpretare l'informazione
Caratteristiche del prodotto o servizio	Le caratteristiche rispondono alle situazioni problematiche con soluzioni difficilmente realizzabili e non coerenti	Le caratteristiche rispondono alle situazioni problematiche con soluzioni realizzabili ma non del tutto coerenti	Le caratteristiche rispondono alle situazioni problematiche con soluzioni coerenti e realizzabili	Le caratteristiche rispondono alle situazioni problematiche con soluzioni coerenti, realizzabili, e creative		Risolvere problemi, Progettare
Interazione con i docenti (valutazione di processo)	Gli studenti chiedono sostegno occasionalmente e senza applicare una strategia di indagine e di ricerca	Gli studenti chiedono sostegno con continuità ma senza applicare una strategia di indagine e di ricerca	Gli studenti chiedono sostegno con regolarità nel tentativo di definire una strategia di indagine e di ricerca	Gli studenti chiedono sostegno al docente per definire alcuni aspetti della loro strategia di indagine e di ricerca	Gli studenti interrogano il docente in maniera problematica, dimostrando di possedere una strategia di intervento e un'autonomia metodologica di lavoro	Imparare ad imparare
Argomentazione della mappa al momento della presentazione (valutazione di processo)	Gli studenti non sono in grado di argomentare le scelte fatte in materia di utenze, bisogni, e obiettivi prefissi	Gli studenti argomentano solo parzialmente le scelte fatte in materia di utenze, bisogni, e obiettivi prefissi	Gli studenti argomentano le scelte fatte in materia di utenze, bisogni, e obiettivi prefissi	Gli studenti argomentano le scelte fatte in materia di utenze, bisogni, e obiettivi prefissi, dimostrando notevole consapevolezza del processo di interpretazione e di soluzione di problemi		Comunicare
TOTALE PUNTI						



REALIZZARE UN MODELLO, ESEMPIO
PPT CARTACEO SON SLIDE SUL
QUADERNO
SCALETTA E PUNTI CHIAVE



IDEAZIONE

PIANIFICAZIONE

ESECUZIONE

CHIUSURA



PENSIERO COMPUTAZIONALE
SITO WEB PREVEDERE TUTTE
LE IMMAGINI CHE MI
SERVONO ,

SCOMPORRE IL
PROGETTO IN
UNA SERIE DI
ATTIVITA'

TASSONOMIA DI
BLOOM



COSA FANNO GLI STUDENTI

Rispondono alle domande!!!

- QUALI ATTIVITÀ ‘ PER OGNI OGNI ATTIVITÀ’
- QUALE PRIORITÀ? CERCO PRIMA LE IMMAGINI O I TESTI?
- QUALI RISORSE UMANE SERVONO ?
- CHI NEL GRUPPO SI OCCUPERA’ DI QUESTO?
- VALUTAZIONE DEL SINGOLO
- QUALI RISORSE MATERIALI MI SERVONO
- COSA DOVRO’ IMPARARE?
- QUANTO TEMPO SERVIRA’?
- SVILUPPARE GLI APPRENDIMENTI
- PRODOTTO IMPORTANTE MA IL PROCESSO E’ PRIORITARIO
- RAGAZZI SCOMPONGONO IL PROGETTO NEGLI STEP
- COSÌ IMPARANO PENSIERO CRITICO, COMPUTAZIONALE

Numero attività	Quali attività devo prevedere per realizzare il progetto?	Quali risorse umane mi servono?	Quali risorse materiali mi servono?	Che cosa devo imparare?	Quanto tempo impiego per svolgere l'attività?
PRIMA ATTIVITA'					
SECONDA ATTIVITA'					
TERZA ATTIVITA'					
QUARTA ATTIVITA'					
QUINTA ATTIVITA'					
SESTA ATTIVITA'					
SETTIMA ATTIVITA'					
OTTAVA ATTIVITA'					

LIGHT AGILE

Creata dagli studenti, può essere migliorata..

Studio di Fattibilità: es. website

Attività	Chi	Risorse	Apprendimenti	Tempi
3. Dividersi i compiti				
decidere e confrontarsi sul "chi vuole fare cosa"	gruppo		<ul style="list-style-type: none">• confrontarsi• lavorare in gruppo	2h
4. Realizzare il sito				
Cercare il materiale sugli Egizi e Micenei	anna	<ul style="list-style-type: none">• libri di testo• Internet• docente, compagne	<ul style="list-style-type: none">• selezionare argomenti• usare motori di ricerca• Porre domande ragionate al docente	10h
Fare la grafica del sito e realizzare le pagine con il materiale trovato	giovanna	<ul style="list-style-type: none">• google sites• compagne	<ul style="list-style-type: none">• apprendere google sites	10h
Creare il video interattivo sulla battaglia fra Dori e Micenei	silvia	<ul style="list-style-type: none">• software per video• compagne	<ul style="list-style-type: none">• apprendere a realizzare video• inserire video in google sites	10h
5. Presentazione finale				
Progettare la presentazione tenendo conto dei contenuti	anna	<ul style="list-style-type: none">• testi• sito realizzato	<ul style="list-style-type: none">• Progettare una presentazione	4 h
Curare gli aspetti grafici	silvia, giovanna	<ul style="list-style-type: none">• Presentaz. Drive	<ul style="list-style-type: none">• Grafica ed immagini• presentazione in Drive	6 h
Presentare	gruppo	<ul style="list-style-type: none">• Proiettore e Drive	<ul style="list-style-type: none">• Comunicare e rispettare tempi	20 min

ELENCO DI ELEMENTI VALUTABILI, FACILE, BANALE....AUTOVALUTAZIONE

Checklist by Intel del Piano di Progetto (Studio Fattibilità)

Progetto: _____



<input type="radio"/>	Abbiamo suddiviso il progetto in attività che potremo monitorare facilmente.
<input type="radio"/>	Abbiamo assegnato in modo intelligente i compiti tenendo conto dei nostri punti di forza e cercando di migliorare i nostri punti di debolezza.
<input type="radio"/>	Siamo stati specifici (precisi e dettagliati) nell'individuare le risorse necessarie e le modalità con cui procurarcele, ivi compresi strumentazione e persone.
<input type="radio"/>	Nella valutazione dei tempi necessari per ogni attività abbiamo tenuto conto del calendario scolastico (vacanze, eventi etc.)
<input type="radio"/>	Abbiamo programmato tempi ragionevoli pensando di impegnarci seriamente.
<input type="radio"/>	Abbiamo valutato l'ordine con cui svolgere i vari compiti. (priorità)
<input type="radio"/>	Abbiamo messo in piedi una pianificazione alternativa nel caso in cui alcuni elementi critici dovessero non funzionare.
<input type="radio"/>	Abbiamo chiesto ad almeno due persone di altri gruppi di controllare il nostro piano di progetto per far emergere eventuali sviste o dimenticanze.
<input type="radio"/>	Ci impegniamo a tenere aggiornato il nostro piano di progetto e a modificarlo al bisogno.

Sottoscritta da: _____ ; _____ ; _____ ; _____

RUBRICA ARTICOLATA, FLESSIBILE , ELENCO AI ATTIVIA' PER VALUTARE E AUTOVALUTARE

Rispetto dei termini della consegna	Lo studio viene consegnato con un ritardo superiore ai sette giorni	Lo studio viene consegnato con un ritardo di oltre tre giorni	Lo studio viene consegnato con un ritardo inferiore ai tre giorni	Lo studio viene consegnato in tempo		Responsabilità
Individuazione delle attività	Gli studenti non sono in grado di scomporre gli obiettivi in attività che testimonino la fattibilità del progetto		Gli studenti scompongono l'obiettivo in attività nucleari secondo criteri non del tutto rigorosi ma comunque sufficienti per garantire la fattibilità del progetto.	Gli studenti scompongono l'obiettivo in attività nucleari, quasi sempre secondo criteri di priorità, sequenzialità logica, e fattibilità.	Gli studenti scompongono l'obiettivo in attività nucleari, sempre secondo criteri di priorità, sequenzialità logica, e fattibilità.	Risolvere problemi e Progettare
Descrizione delle attività in termini di azioni e risorse	Gli studenti non individuano tutte le azioni e/o le risorse necessarie per la realizzazione del progetto.		Gli studenti individuano le risorse e le azioni sufficienti per la realizzazione del progetto. L'articolazione non è sempre dettagliata e precisa.	Gli studenti individuano tutte le azioni e le risorse necessarie per la realizzazione del progetto. L'articolazione è quasi sempre dettagliata e precisa.	Gli studenti individuano tutte le azioni e le risorse necessarie per la realizzazione del progetto. L'articolazione è dettagliata e precisa.	Risolvere problemi e Progettare
Successione delle attività (stima dei tempi)	I tempi non sono dimensionati sulle attività. Manca un principio organizzativo ed esistono forti dubbi sulla realizzabilità del progetto.		I tempi sono dimensionati sulle attività. Emergono talune criticità che non impediscono la realizzabilità del progetto.	I tempi sono dimensionati sulle attività in maniera strategica e organizzata. Il progetto è realizzabile.		Risolvere problemi e Progettare
Interazione con i docenti (valutazione di processo)	Gli studenti chiedono sostegno occasionalmente e senza applicare una strategia di indagine e di ricerca	Gli studenti chiedono sostegno con continuità ma senza applicare una strategia di indagine e di ricerca	Gli studenti chiedono sostegno con regolarità nel tentativo di definire una strategia di indagine e di ricerca	Gli studenti chiedono sostegno al docente per definire alcuni aspetti della loro strategia di indagine e di ricerca	Gli studenti interrogano il docente in maniera problematica, dimostrando di possedere una strategia di intervento e un'autonomia metodologia di lavoro	Imparare ad imparare
Argomentazione dello studio di fattibilità al momento della presentazione (valutazione di processo)	Gli studenti non sono in grado di argomentare le scelte fatte in materia di attività, risorse e tempi prefissi	Gli studenti argomentano solo parzialmente le scelte fatte in materia di attività, risorse e tempi prefissi	Gli studenti argomentano le scelte fatte in materia di attività, risorse e tempi prefissi	Gli studenti argomentano le scelte fatte in materia di attività, risorse e tempi prefissi, dimostrando notevole consapevolezza dei processi di interpretazione e di soluzione di problemi		Comunicare
					TOTALE PUNTI	



DIVIDO IN TAPPE E POI
RIVEDO MODIFICO
TORNARE INDIETRO....

IL TEMA
I GRUPPI
OGNI GRUPPO SA COSA DEVE FARE E QUALI ATTIVITA'
QUALI PRIORITA'

IDEAZIONE

PIANIFICAZIONE

ESECUZIONE

CHIUSURA

CRITICAL THINKING

RIFLESSIONE ,SPORADICAMENT
E
RIVEDONO IL PIANO
NON ABBIAMO LE CONOSCENZE
FUORI DALLA ZSP

SVILUPPANO IL
PROGETTO
REALIZZANO I
PRODOTTI
INTERMEDI
REALIZZANOIL
PORDOTTO
FINALE
NARRANO

TASSONOMIA DI
BLOOM



IDEAZIONE

PIANIFICAZIONE

ESECUZIONE

CHIUSURA

RUBRICA DI VALUTAZIONE
DELLA PRESENTAZIONE

OGNI ALUNNO
PRESENTA IL
PROPRIO
CONTRIBUTO

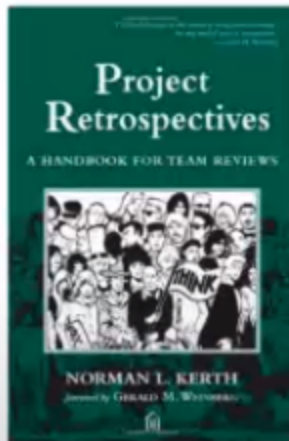
Esempi present.

Rubric present.

Common craft present.



TERMINIAMO IN RETROSPETTIVA




Riflettiamo ... anche in retrospettiva

1. Cosa abbiamo fatto bene e che potremmo dimenticare se non ne parlassimo?
2. Cosa abbiamo imparato?
3. Cosa dovremmo fare in maniera diversa la prossima volta?
4. Cosa ancora ci confonde?

DOMANDE DI NORMAN KERTH



NARRAZIONE
FACCIAMOLI ESPRIMERE
CRITICAMENTE

COSA NARRARE


- difficoltà
- scoperte su di se e gli altri
- cosa, quando e come si impara
- le dinamiche di gruppo
- come si procede rispetto alla tabella di marcia
- decisioni importanti
- ...

PERCHE' NARRARE

- aiutare gli studenti ad **articolare** le conoscenze, i ragionamenti o i processi di problem solving messi in atto
- fornire **scaffolding** tramite:
 - **diagnosi** accurata del livello di capacità dello studente e delle sue difficoltà
 - **interventi** adeguati.

NARRARE NON SOLO COSA HANNO FATTO, DOVE SONO ARRIVATI

- DIFFICOLTA'
- DISSACORDO
- SCOPERTE
- DINAMICHE GRUPPO
- MOMENTO RICCO
- FOGLIO : QUANDO , CHI , IDEA DA NARRARE

Data	Chi	Riflessione
marzo	L.	Ho creato il sito, lavorato sulla grafica e riportato quello che le altre mi hanno mandato. Lavoro principalmente sul sito mentre le altre mi scrivono quello che devo riportarci. Modifico il carattere delle scritte, i colori, le immagini e decido come disporle sul sito.
marzo	A.	<p>In un lavoro di gruppo sono sempre io che gestisco e organizzo, per questo non mi piace, perchè devo quasi sempre fare il lavoro di 3 persone. Quando lavoro in gruppo mi occupo quasi di tutto io, e alla fine però il merito lo si prende tutti e 3. Preferisco infatti lavorare da sola.</p> 
marzo	S.	Sono incaricata di fare immagini relative al testo che danno una spiegazione di ciò che abbiamo scritto.
marzo	L.	Continuo a lavorare al sito, per fare in modo che sia più chiaro e approfondito possibile. Cerco di farlo diventare semplice, con un linguaggio giovane, ma pur sempre efficace e chiaro.
marzo	A.	Nel lavoro di gruppo il mio compito all'inizio è stato dividere il lavoro agli altri componenti del gruppo; poi ho iniziato a svolgere il mio compito: devo organizzare le informazioni, raccoglierle e sintetizzarle. Poi anche controllare il lavoro degli altri componenti, che mi chiamano spesso per conferme e aiuti.
marzo	S.	Mi piacerebbe sempre occuparmi delle immagini o grafica.

Perche?

- **consentire a studenti di lavorare insieme**
- **Gli studenti diventano costruttori di una nuova conoscenza**
- **Imparano non solo i contenuti ma anche le abilità del 21 ° secolo**
- **prosperare in un mondo in rapida evoluzione e connesso a livello globale**
- **Rende la scuola più simile alla vita reale**

Cosa rende un progetto di QUALITA'?

Discussione!

1 inizia con la domanda ...driving question

- coinvolge i tuoi studenti
- È aperta
- pone un problema o una situazione che possono affrontare, sapendo che non c'è una risposta
- Si basa su una situazione o un argomento autentico
- È rilevante per gli studenti
- Ha un significato nel mondo reale

La domanda propulsiva è una domanda che innesca negli studenti curiosità e senso di scopo e allo stesso tempo focalizza chiaramente l'indagine da affrontare nel progetto. Generalmente le domande sono:

- Incentrato sulla risoluzione di un problema (ad esempio, come possiamo ridurre la nostra impronta ecologica nella nostra scuola?)
- Concreto e concettuale (ad esempio, è possibile porre rimedio alla diminuzione della popolazione di api locale?)
- Discussibile (ad es. È etico mangiare carne?)

DRIVING QUESTION

- DOCENTE CREA LA DOMANDA
- SUPPORTA LO SVILUPPO DELLA DOMANDA
- GLI STUDENTI CREANO LA DOMANDA IN GRUPPO
- APERTA
- STIMOLANTE
- INTERESSANTE
- METTONO GLI STUDENTI SUL PERCORSO PER INQUIRY E CREARE

DOMANDA APERTA

- Risposte diverse
- Permette un approccio da diversi punti di vista
- Richiede investigazione e indagine
- NON GOOGABLE
- NO :SI/NO

DRIVING QUESTION

- STUDENTI SONO INCORAGGIATI AD ANDARE NEL PROFONDO E COSTRUIRE NUOVE DOMANDE PER GENERARE NUOVA CONOSCENZA
- COME SI COSTRUISCONO LE ALI DI UN'AEREO ?
- COSA SIGNIFICA UNA DIETA SANA?
- RICHIEDONO UNA RESEARCH (CHE VA ANCHE BENE)
- MA NON IMPLICANO UN PENSIERO CRITICO

DRIVING QUESTION

- TUTTI GLI UOMINI SONO NATI LIBERI?
- LA DEMOCRAZIA E' IL MODO IDEALE DI ORGANIZZARE LA SOCIETA'?
- COME SI PUO PREVENIRE LA GUERRA?
- COME SI PUO PROTEGGERE UN FIUME DALL'INQUINAMENTO?
- COME POSSIAMO STARE SICURI DURANTE UN DISASTRO NATURALE?
- COME SI PUO PROGETTARE UN AEREO CHE SOPPORTA 250 TONNELLATE SENZA ROMPERSI ...?
- ANALIZZIAMO IL CONTENUTO
- VERIFICHIAMO SE è ADATTABILE
- SOSTEMIAMO MEGLIO LA DOMANDA
- IL CONTENUTO NON E' NECESSARIAMENTE CONTENUTO NELLA DOMANDA
- COSA STUDENTI «NEED TO KNOW»



STARTER

- Come...
- Perché...



SFIDA

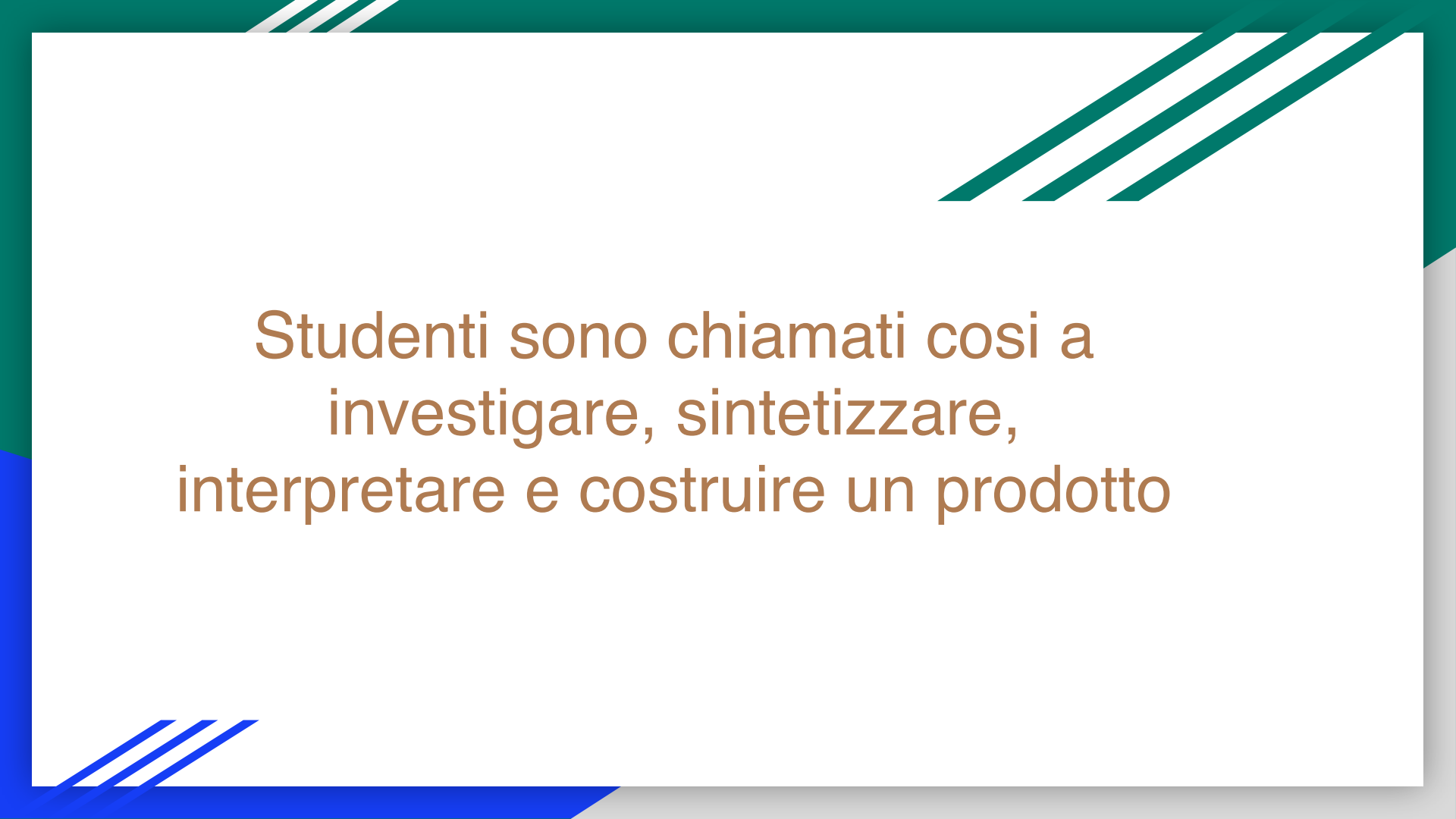
- costruire
- pianificare



AUDIENCE

- noi
- La scuola

Prepara una domanda
Pubblicalo nel [Tricider](#) qui sotto e
leggi le domande pubblicate dai tuoi
colleghi. Metti Mi piace e / o
commenta almeno due domande che
trovi particolarmente ben strutturate



Studenti sono chiamati così a
investigare, sintetizzare,
interpretare e costruire un prodotto

Livello di **autonomia** e controllo che uno studente sperimenta durante il processo PBL **DIPENDE** dal modo in cui viene sviluppato
Consentire agli studenti di prendere decisioni importanti favorisce **l'indipendenza e la creatività**. Imparano anche che la loro opinione e il loro contributo sono apprezzati.

In cambio, avranno il potere di parlare e affermarsi durante il progetto e in altri aspetti della loro vita, e in seguito agire come cittadini responsabili che partecipano pienamente alla vita civica e sociale, sulla base della comprensione di diversi concetti e strutture.

- L'idea di **agenzia studentesca** può essere un concetto scoraggiante per gli insegnanti, poiché richiede di rinunciare a una certa quantità di controllo in classe. Può essere altrettanto impegnativo per gli studenti che non sono abituati ad avere una scelta e quindi la rifiutano o la evitano. Non possiamo semplicemente dare agli studenti indipendenza e sperare che sappiano cosa farne. L'indipendenza degli studenti è qualcosa che dovrebbe essere promosso e sviluppato nel tempo.

Ma come?

- La scelta degli studenti non significa dare agli studenti il controllo totale. Tieni a mente l'età, il livello e l'esperienza dei tuoi studenti. Se i tuoi studenti stanno prendendo decisioni in classe per la prima volta, valuta la possibilità di offrire loro un menu di opzioni tra cui scegliere piuttosto che farli ricominciare da capo.
- Assicurati che gli studenti comprendano lo scopo del compito di apprendimento e le scelte che stanno facendo.

Come?

- **Pianificazione:** la prima parte del processo PBL offre una grande opportunità per incorporare la consapevolezza sociale e il processo decisionale responsabile attraverso il processo di sviluppo delle attività. Gli argomenti selezionati dovrebbero fornire agli studenti la possibilità di assumere diverse prospettive nel rispetto degli altri.

Collaborazione: mentre gli studenti lavorano in gruppo, hanno l'opportunità di lavorare sulla propria consapevolezza di sé. L'autogestione e le capacità relazionali vengono applicate a tutti gli aspetti dei processi di gruppo poiché tutti i membri del gruppo lavorano per costruire la loro fiducia e la loro relazione attraverso la comunicazione, il rispetto e il lavoro di squadra.

Come?

Research: Sulla base della domanda guida posta, gli studenti dovranno lavorare in modo collaborativo per condurre la ricerca, che idealmente dovrebbe essere divisa con tutti i membri che hanno qualche responsabilità.

L'esperienza promuoverà l'ascolto attivo dei risultati e gli studenti dovranno trovare un terreno comune mentre esplorano varie soluzioni con la possibilità di prospettive opposte su come andare avanti.

Come?

Creazione del prodotto: il risultato finale del progetto rafforzerà la comprensione da parte degli studenti della consapevolezza sociale e del processo decisionale responsabile, basato sui bisogni del pubblico e potenzialmente della comunità, un processo che è, allo stesso tempo, molto connesso con lo sviluppo della "competenza imprenditoriale" del quadro dell'UE per le competenze chiave.

Come?

PBL avviene in contesti collaborativi. Gli studenti di solito lavorano in gruppo sui loro progetti, non da soli. Pertanto, una delle cose più importanti che dovrai creare nella tua classe è una cultura della collaborazione tra i tuoi studenti, dove esiste un elemento di *interdipendenza positiva* e i membri del gruppo che condividono obiettivi comuni percepiscono che lavorare insieme è individualmente e collettivamente vantaggioso e il *successo dipende dalla partecipazione di tutti i membri*.



CONSIGLI PREZIOSI!

Tecniche di gruppo

- **Tecnica di raggruppamento strategico: Compass Points** è un'ottima attività per aiutare gli studenti a comprendere i propri stili di apprendimento e i loro compagni di classe e consentire loro di capire come le preferenze influenzano il loro lavoro di gruppo. Dopo aver conosciuto i tuoi studenti, puoi utilizzare queste informazioni per metterli in gruppi significativi.

Strategie di apprendimento collaborativo

Strategie di apprendimento collaborativo: queste strategie forniscono il quadro per facilitare l'interdipendenza tra i membri del gruppo e incoraggiare la partecipazione attiva degli individui, dialoghi interattivi e processi di co-creazione. La strategia Jigsaw o la tecnica Consensus Mapping, ad esempio, possono aiutarti a suddividere grandi compiti PBL.

2 Pianifica il piano del progetto e una timeline

- Coinvolgi gli studenti
- Seleziona attività che supportano la domanda
- Integra più discipline possibili
- Prepara una timeline
- flessibilità
- guida gli studenti nei tempi
- stabilisci le scadenze
- chiedi di spiegare le ragioni delle loro azioni

monitora gli studenti e i progressi

Insegna agli studenti come lavorare in modo collaborativo

Designare ruoli per i membri del gruppo

Ricorda loro che ogni parte del processo appartiene a ogni individuo

Fornisci risorse e guida

Valuta il processo creando rubrica del team e del progetto

VALUTA L'ESPERIENZA

Prenditi del tempo per riflettere, individualmente e come gruppo

Condividi sentimenti ed esperienze

Discuti cosa ha funzionato bene

Discuti cosa deve cambiare

Condividete idee che porteranno a nuove domande e nuovi progetti

PROJECT Based / PROBLEM Based

L'apprendimento basato su progetti non deve essere confuso con l'apprendimento basato su problemi, che chiede agli studenti di applicare il contenuto che già conoscono per rispondere a una domanda o problema piuttosto limitato e definito attraverso l'applicazione.

L'apprendimento basato su progetti, d'altra parte, è progettato non solo per trasferire contenuti agli studenti ma, come ha notato Markham, per "aiutare i giovani a diventare adulti aperti e curiosi".



Valutazione delle competenze chiave

- Quando pensiamo alla valutazione in una classe tradizionale, immaginiamo quiz, test o saggi alla fine di un'unità o di un corso. Queste tecniche o metodi tradizionali, che spesso si concentrano sulla teoria e sulla conoscenza dei contenuti, non sono appropriati per misurare le competenze chiave. Considerando la natura complessa, dinamica e trasversale delle competenze chiave, come dovrebbe essere la loro valutazione? Quali caratteristiche dovrebbe possedere?
- Obiettivi, curriculum, verifica devono essere allineati
- Sommativa (verifica degli apprendimenti) test, esami
- Formativa (per l'apprendimento) valutazione interattiva, che avviene durante l'apprendimento, sul come
- Autovalutazione: sulle competenze trasversali
- Secondo grado è ancora una sfida
- Evidenze (compito agito)



Tecniche di verifica in un contesto di PBL

PEER TO PEER

- La valutazione tra pari è spesso utilizzata in una classe PBL in quanto è una tecnica collaborativa che non solo consente agli studenti di vedere una nuova prospettiva sul loro lavoro, ma sviluppa anche la collaborazione e la comunicazione negli studenti. È stato anche dimostrato che la valutazione tra pari migliora l'apprendimento e le prestazioni sia per gli studenti che danno che ricevono feedback.

Verifica/valutazione autentica e pubblica

- Poiché un'attività PBL è focalizzata su un problema della vita reale e fornisce un contesto autentico, anche la valutazione del pubblico può svolgere un ruolo importante. Un'autentica attività PBL dovrebbe andare oltre l'aula e includere un pubblico più ampio per la presentazione del prodotto finale. Questo può includere genitori, coetanei e la comunità più ampia. Per aggiungere autenticità alla valutazione, invita gli esperti nell'area del progetto e consenti loro di agire come giudici per fornire feedback ai tuoi studenti. Ciò aumenterà l'autenticità del progetto, così come le motivazioni degli studenti. Gli strumenti di videoconferenza, di cui molti di noi ora hanno molta più esperienza rispetto all'inizio dell'anno, rendono particolarmente facile invitare esperti a partecipare a una sessione in cui i tuoi studenti presentano il loro lavoro - con l'intera classe online o con i tuoi studenti in classe e gli esperti che si uniscono a distanza..

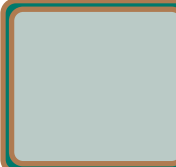
Esempio
RRR
RISPONDERE, RIFLETTERE E
RIVEDERE

ATTIIVITA ATTIVA E COINVOLGENTE

- STEP 1 DARE UNA DOMANDA SCRITTA E DARGLI TEMP PER RIPOSNDERE
- STEP 2 GLI STUDENTI RUOTANO E RIFLETTONO SU CIO CHE HA SCRITTO IL COMPAGNO
- E LASCIAO UN FEEDBACK VELOCE SU COMEIL COMPAGNO PUO RAFFORZARE LA RISPOSTA
- STEP 3 RUOTANO SU UN BANCO DOVERSO
- QUESTA VOLTA LASCIAO UNA AFFERMAZIONE POSITIVA
- STE 3 SI CHIEDE AGLI ALUNNI DI TORNARE AL PROPRIO POSTO E FARE LA REVIEW
- E CONDIVIDERE A VOCE ALTA IL COMMENTO DEL COMPAGNO
- BENEFICI:
- AIUTA A CAPIRE COME DARE UN BUON FEEDBACK
- COME ESSERE COSTRUTTIVI

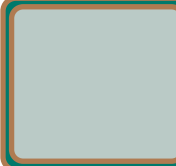
Banco=lavagna

Percorso a ritroso RISULTATI



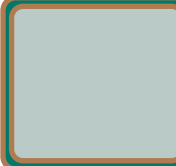
TEMPI

- CHIARI
- FLESSIBILI (FACILE SBAGLIARE)



ATTIVITA' E CONTENUTI

- QUANTE?
- COINVOLGERE GLI STUDENTI



VERIFICA

- AUTENTICA
- PRODOTTO / PROCESSO

CONOSCENZE –CURRICULUM STANDARDS
CONTENUTI CHE HAI BISOGNO DI AFFRONTARE
E' PARTE DEL CURRICOLO

IL PROGETTO SI ANCORA A L CUCCICOLO

APPLICARE LA CONOSCENZA AD UNA SITUAZIONE
REALE E AUTENTICA

Definizione degli
obiettivi PBL
Mentre ci
avviciniamo alla fine
del corso, vorremmo
invitarti a iniziare a
pensare in modo più
dettagliato al piano
di progetto che
intendi preparare.
Pensa alla lezione
PBL che vorresti
preparare per i tuoi
studenti. Usa il
metodo di
progettazione
all'indietro per
creare un elenco di
traguardi e obiettivi
per i tuoi studenti.
Lavora a ritroso e
pensa ad attività e
valutazioni
appropriate per
valutare i loro

Verifica e valutazione



RUBRICHE

RUBRICHE

- La pianificazione della valutazione per la tua attività PBL può essere impegnativa, tuttavia, le rubriche del progetto possono essere un ottimo modo per assistere questo processo, poiché sono multidimensionali e consentono agli insegnanti di includere una gamma di criteri in modo strutturato e organizzato. Una rubrica elenca semplicemente una serie di criteri che definiscono e descrivono le componenti importanti del lavoro pianificato o valutato e aiutano gli studenti a pianificare i loro passi verso il successo, garantendo la trasparenza nel processo di valutazione. Un dato criterio viene quindi stabilito in diversi livelli di completamento o competenza, con un punteggio ponderato assegnato a ciascun livello.

rubriche

- Rubriche già' pronte
- Adattabili e modificabili
- [Link per preparare le rubriche](#)
- Rubriche per le rubriche
- Offrono possibilità' di valutare i compiti che sono soggettivi (disegno, un colloquio, presentazione)
- Analitica valuta in base a diversi componenti
- Ogni componente ha diversi punti / punteggi
- Offre più dettagli
- Olistica valuta gli studenti in generale
- Non su specifici componenti
- Più soggettive ma più facili da valutare

Il PBL si è rivelato un metodo efficace di insegnamento non solo in contesti tradizionali faccia a faccia o blended (cioè combinati fra distanza e presenza), ma **anche in contesti completamente online**, modalità a cui il mondo della scuola, come ben sappiamo, è stato costretto negli ultimi mesi.



AMBIENTE DI
APPRENDIMENTO
ESPERIENZA
TECNOLOGIA!!!



GLI STUDENTI HANNO
BISOGNO DI
STRUMENTI COGNITIVI

QUALI STRUMENTI COGNITIVI?

- COMPLESSITA' DELLE ATTIVITA'
RICHIEDE SKILLS CHE GLI
STUDENTI NON POSSIEDONO
- NECESSITANDI STRUMENTI
COGNITIVI

STRUMENTI
BASSOLIVELLO
GOOGLE DRIVE:
WORD PROCESSING
MOOC
EXCEL...

TECNOLOGIA AIUTA ANCHE VALUTAZIONE MA ANCHE IL PROCESSO

- GOOGLE FORMS
- PLICKERS
- POLL EVERYWHERE
- NEARPOD
- SOCRATIVE
- CLASSFLOW
- CLASCLICK
- SEESAW
- RECAP
- QUIZIZZ
- QUIZALIZE
- TRIVENTY