



# I progetti a scuola

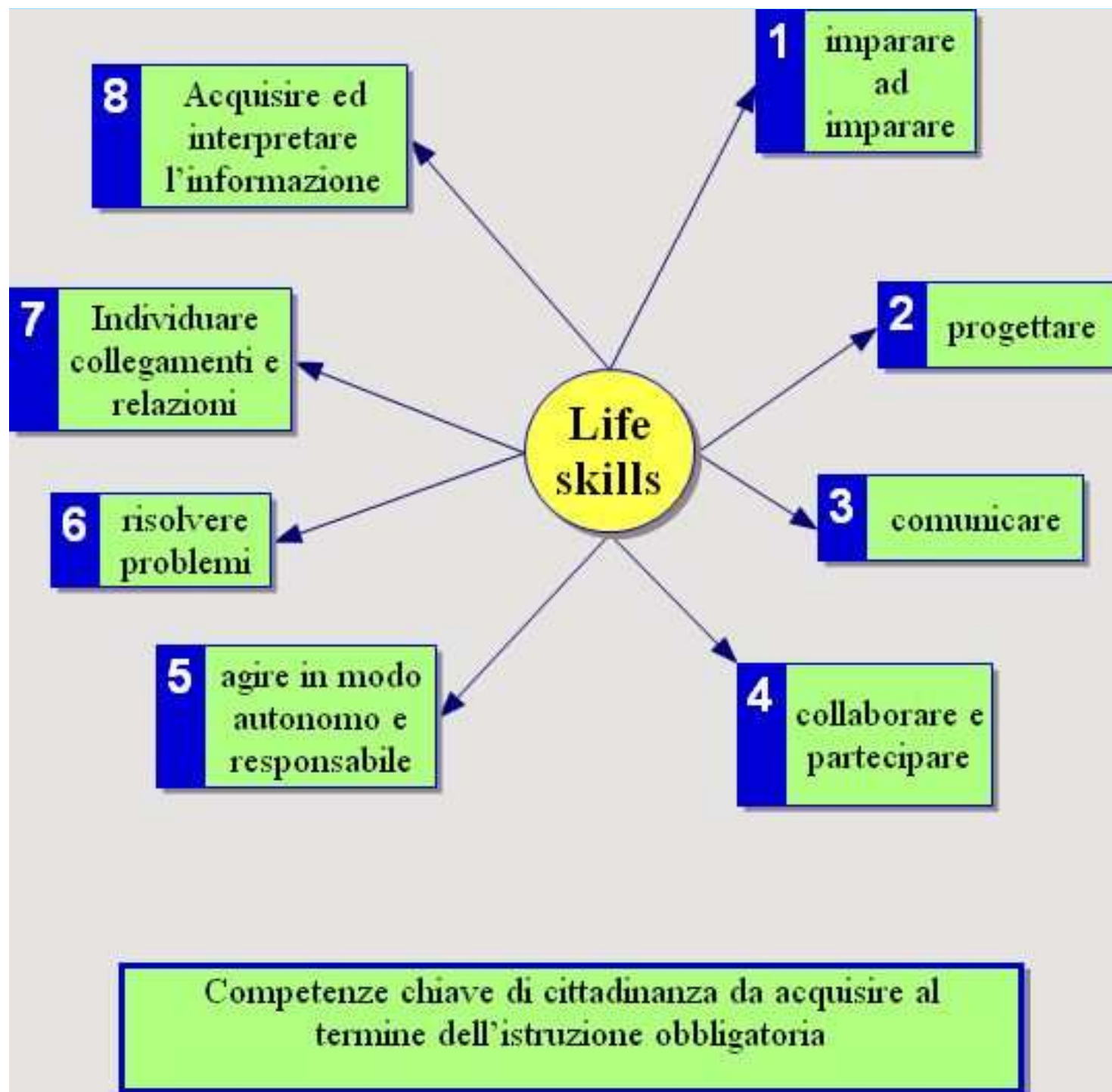
Enzo Zecchi

**Seminario Obbligo Istruzione**  
Ufficio Scolastico Provinciale  
Reggio Emilia, 09 Dicembre





*Ministero dell'Istruzione  
dell'Università e Ricerca*



Il nuovo  
obbligo  
di  
istruzione



M. Pellerrey

26/1/2009

Le competenze si sviluppano  
attraverso l'azione, l'interazione,  
l'attività sia pratica, sia  
intellettuale

Alcune pratiche in particolare favoriscono  
lo sviluppo di competenze:

- il lavorare per progetti individuali e collettivi
- l'apprendistato cognitivo e le comunità di pratica (e/o di apprendimento)
- realizzare prodotti di vario tipo sia individualmente sia collettivamente



# PBL

## Problem Based Learning

è probabilmente la più importante innovazione pedagogica dell'ultimo ventennio.

(Jonassen, 2003)

**Problem based learning: An approach to medical education**

(Barrows & Tamblin, 1980)

... la logica si capovolge: i problemi sono il fulcro e sono loro che spingono lo studente ad impossessarsi dei contenuti necessari a risolverli.

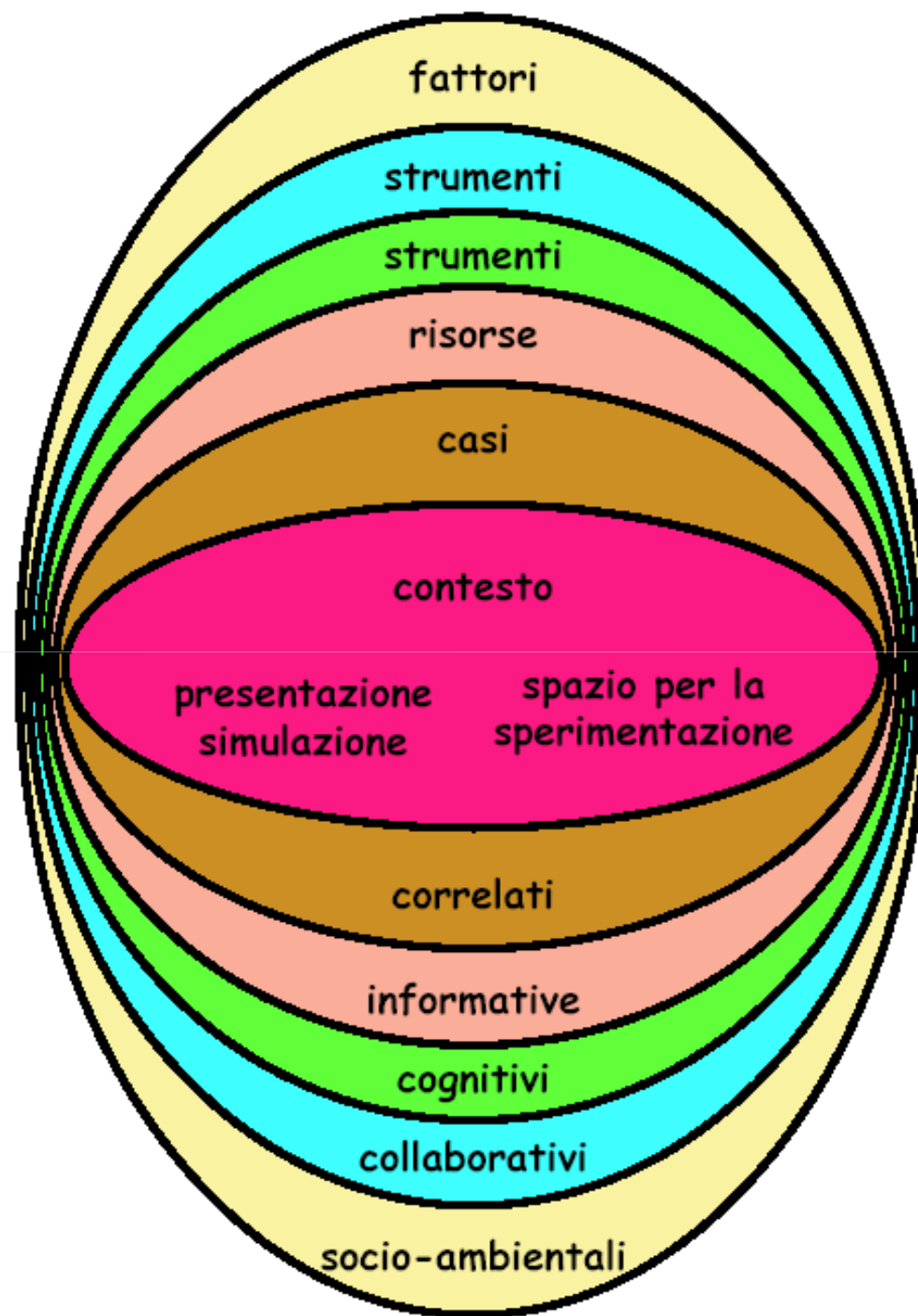




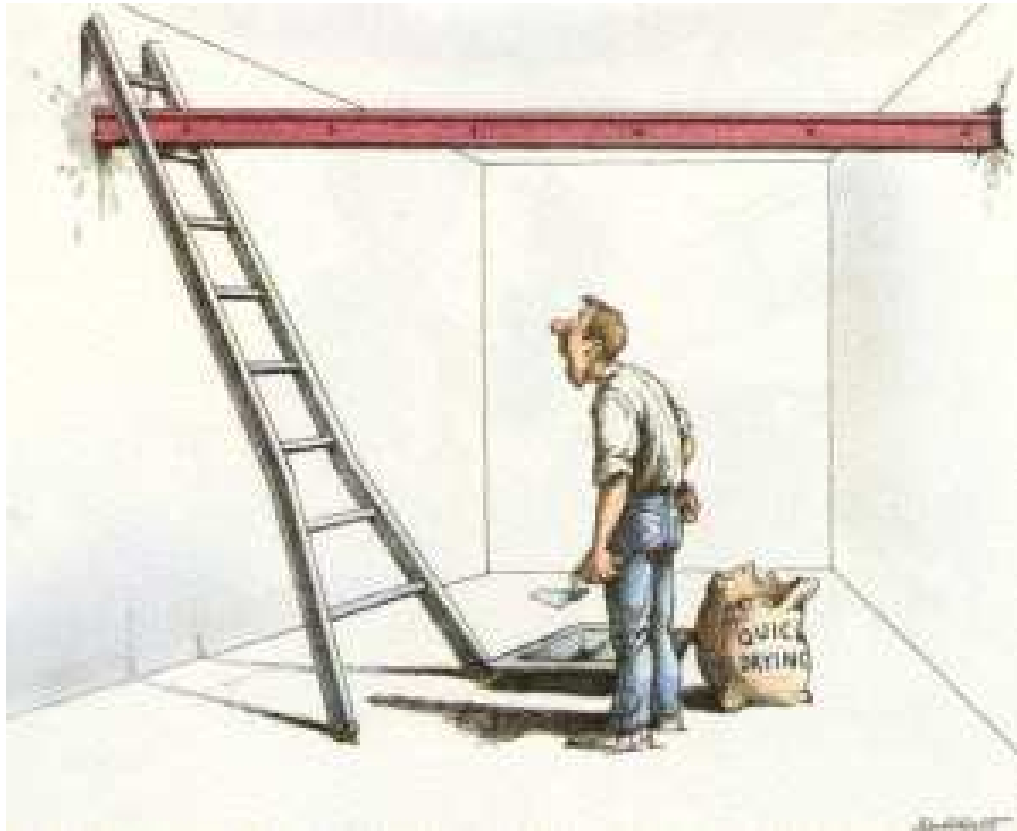
**Calare  
la  
teoria  
in  
classe**

**La nostra scelta: PBL**

***A  
m  
b  
i  
e  
n  
t  
e  
d  
i***



***a  
p  
p  
r  
e  
n  
d  
i  
m  
e  
n  
t  
o***



destrutturati  
non a soluzione unica  
autentici

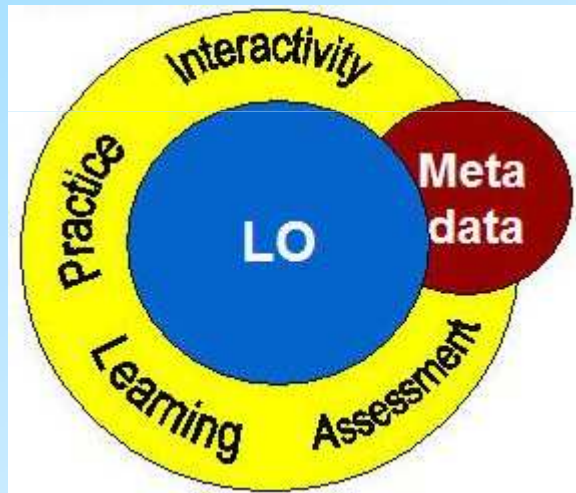
non story problems!

Il cuore di un  
ambiente di  
apprendimento  
costruttivista  
sono

i problemi e i  
progetti.

# Quali tipologie di problemi e progetti?

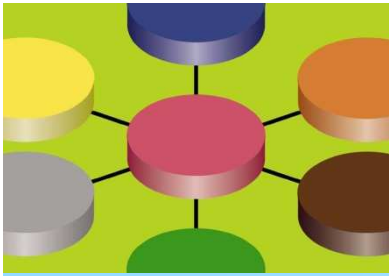
...da quelli specifici di  
materia



verso la  
costruzione di  
**Learning Object**

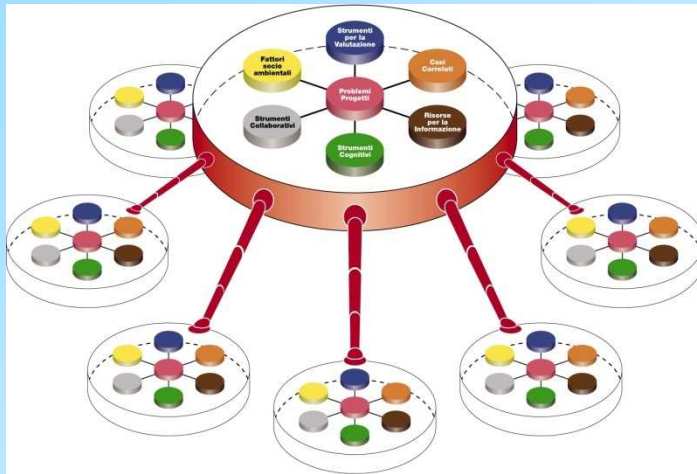
In qualunque disciplina. **Progettare; cooperare; TIC;  
intelligenze multiple; approfondimento** di contenuti.





# E per i docenti?

Il doppio ambiente  
di apprendimento



Sostenibile  
Scalabile  
Autopoietico

Costruzione degli  
strumenti per

1. Valutare le prestazioni
2. Lavorare in gruppo
3. Creare, impostare e gestire progetti in CLE
4. Integrare didattica e TIC (MOODLE)

Per approfondire



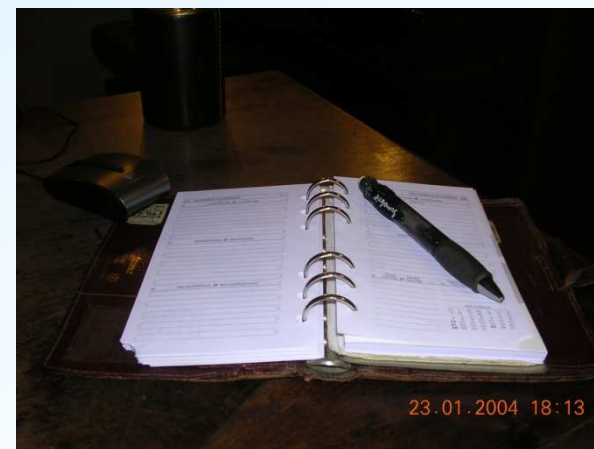


# Approfondimento sulla valutazione autentica

**Lepida Scuola**

**Reggio Emilia**

1 Dicembre 2009



# Definizione di Progetto

Kloppenborg & Petrick, 1999

I progetti sono quegli  
accadimenti che  
nascono da un'idea,  
esistono per un periodo  
limitato di tempo,  
danno vita ad un  
prodotto/servizio,  
e finalmente terminano.



By Timothy J. Kloppenborg

# Di fronte a **progetti veri** proponiamo al docente

- di **applicare** la teoria del **project management in classe**

Tenendo conto che:

- **Fuori dalla Scuola** importa il prodotto
- **In classe** importa il **processo**
- **In classe** importa la costruzione degli apprendimenti
- **In classe** importa la costruzione delle competenze



# Il ciclo di vita di un progetto

1. Ideazione
2. Pianificazione
3. Esecuzione
4. Chiusura







r  
i  
t  
i

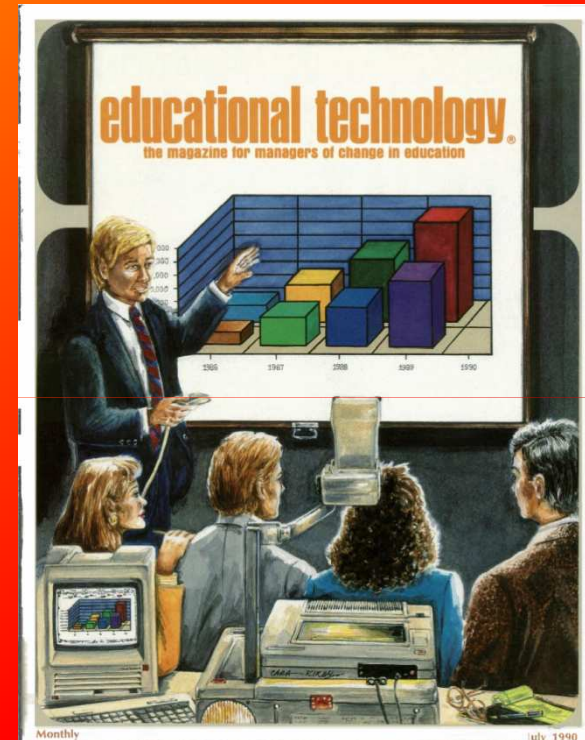
per affrontare,  
**attrezzati**, la  
prima fase del  
ciclo di vita di un  
progetto:  
in classe

per non  
soccombere  
all'**entropia**,  
necessaria ed  
educante; per  
conviverci,  
moderandola



# Le tecnologie

- Not to learn from but to learn with
- Ma oggi
  - Cloud computing
  - Wolframalpha ...
- Gli insegnanti
  - Chiedono le tecnologie ma
  - Le debbono selezionare e apprendere
  - Le debbono avere per favorirne gli apprendimenti
  - Le debbono avere in classe
  - ...
  - E le riviste online? DBR...



**soluzione**



**Progetto: Centri  
Tecnologici di  
supporto alla  
Didattica**

# **Problema:** non si copre l'intero curriculum

Risposta costruttivisti: qualità invece di  
quantità; profondità invece di ampiezza.

"It is better to learn a lot about a little  
or a little about a lot?"

Non c'è risposta univoca. Anche  
l'insegnamento è un problema non ben  
strutturato.

## **Risposta possibile:** Nuclei Fondativi

