

Introduzione al Project Based Learning

@metodoZecchi



Enzo Zecchi

Fondazione per la Scuola della Compagnia di San Paolo

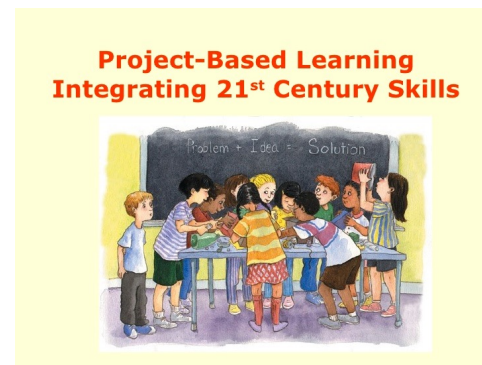
31 Marzo 2021

Cos'è il Project Based Learning?

E' un **approccio completo** per

- insegnare e **favorire** gli **apprendimenti** in **classe**,
- stimolare gli studenti allo sviluppo di **problemi autentici**.

Blumenfeld, C. Phyllis; Soloway, Elliot; Marx, W.R.;
Krajcik, J. S.; Guzdial M.; Palinscar, A.



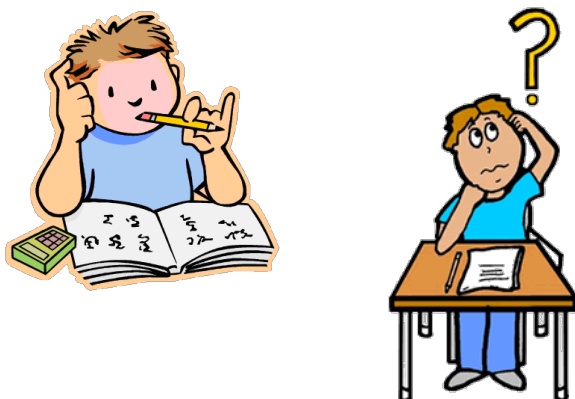
Project **B**ased **L**earning... **F**ailure?

Rischio scuole progettificio

In molti settori si sviluppano progetti:

- mondo della ricerca
- ambito sociale
- aziende ...

L'obiettivo è **ottenere buoni prodotti o buoni servizi**.



Per superare le scuole progettificio

In scuola l'obiettivo **non** il **prodotto** o
servizio **ma** gli **apprendimenti** degli
studenti.

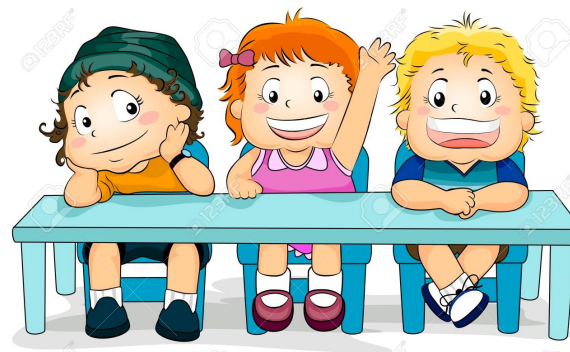
Per un **PBL** non fai da te

Dobbiamo fare progetti: partiamo dalla consolidata teoria del **Project Management**.



Per gestire la complessità, facciamo tesoro anche degli ultimi sviluppi degli **approcci Agili**.

Prestiamo grande attenzione: il tutto deve essere **calato in classe**.



PBL: quali nuovi riti?



Nella didattica trasmissiva

- una liturgia consolidata di riti e deliverables

Nelle scuole progettifico:

- pochi lavorano e gli altri assistono o creano disordine
- Il docente ha molte informazioni su pochi e poche o nulle su tanti



desperate teacher

Nel **PBL**

- **ricreare riti e deliverables**, in modo che il docente si ritrovi.

PBL.ez

un insieme di **pratiche generative**

Le **pratiche** presentate sono
l'espressione del metodo PBL

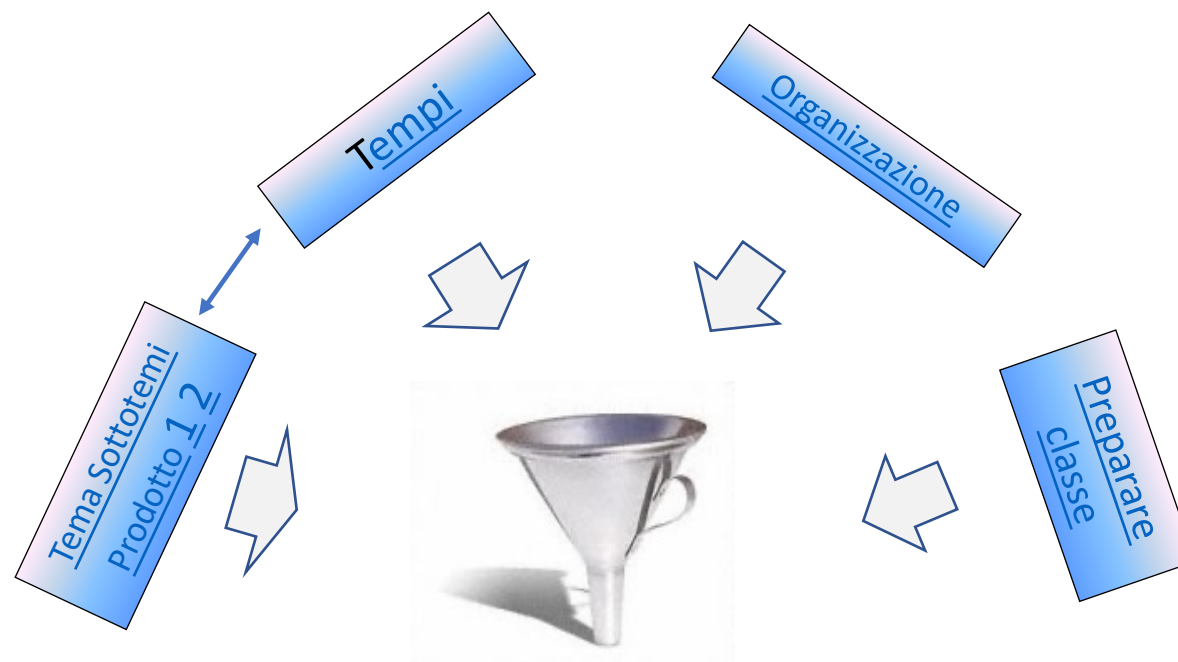
Ognuno **sceglie** le pratiche coerenti con il
proprio stile di insegnamento

Ognuno **adatta** le pratiche al proprio ambiente

Ognuno **genera** le pratiche che crede utili a
completamento



Operazioni preliminari ai progetti in classe



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

Gli Ominidi Esempio di tema/sottotemi/prodotti

Il tema:

Gli Ominidi



I sottotemi:

- 1) Australopiteco
- 2) Homo erectus
- 3) Homo habilis
- 4) Homo Neanderthal



I prodotti

PPT



Siti Web



Rappr. teatrali

Pubblicazioni



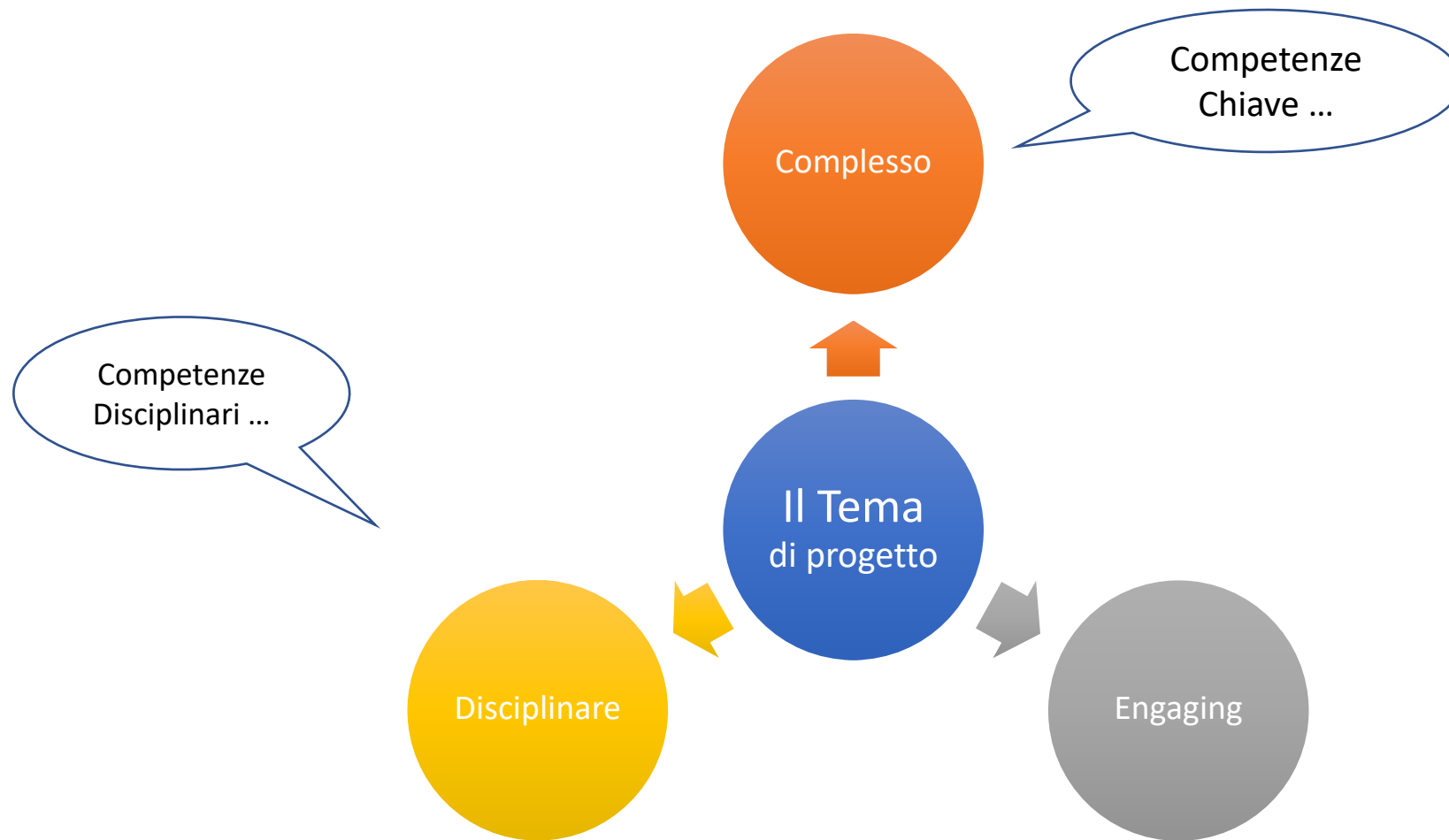
filmati

ebook



**Operazioni
Preliminari**

Il Tema/Prodotto di progetto





CI SIAMO PREPARATI ...
POSSIAMO PARTIRE

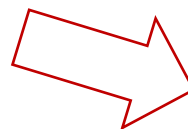
Ricordiamoci di ...**documentare**
e narrare.

Come? Lo vedremo.



In qualunque attività

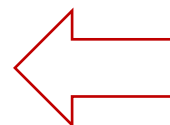
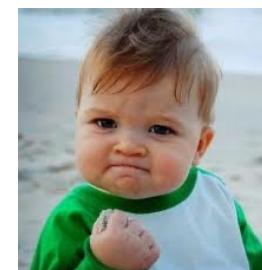
1 Penso prima di fare



2 Mi organizzo



3 Faccio



4 Rifletto



Ideazione

Pianificazione

Esecuzione

Chiusura

Pensiamo
prima di fare



Come?

Ideazione

Pianificazione

Esecuzione

Chiusura

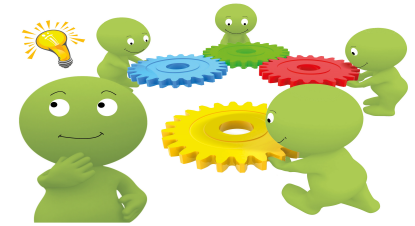
Pensiamo, ossia **definiamo**
l'idea del progetto con le **domande**

1. **Chi** utilizzerà il prodotto o il servizio ?
2. **Quali** i suoi **bisogni**?
3. Come dovrà essere il prodotto per soddisfare i bisogni, **quali** le sue **caratteristiche**?

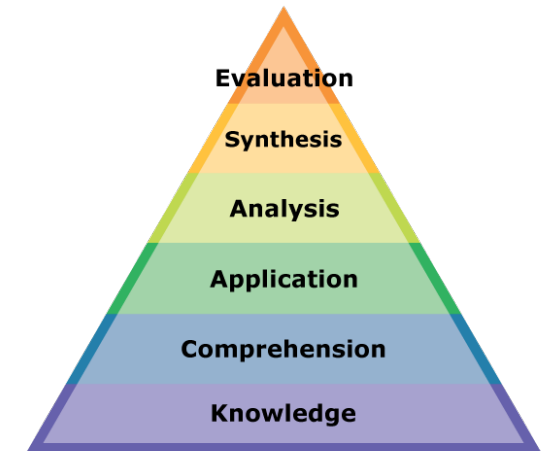
Supporto per le risposte:

- carta,
- Word ...
- Google Form
- oppure ...

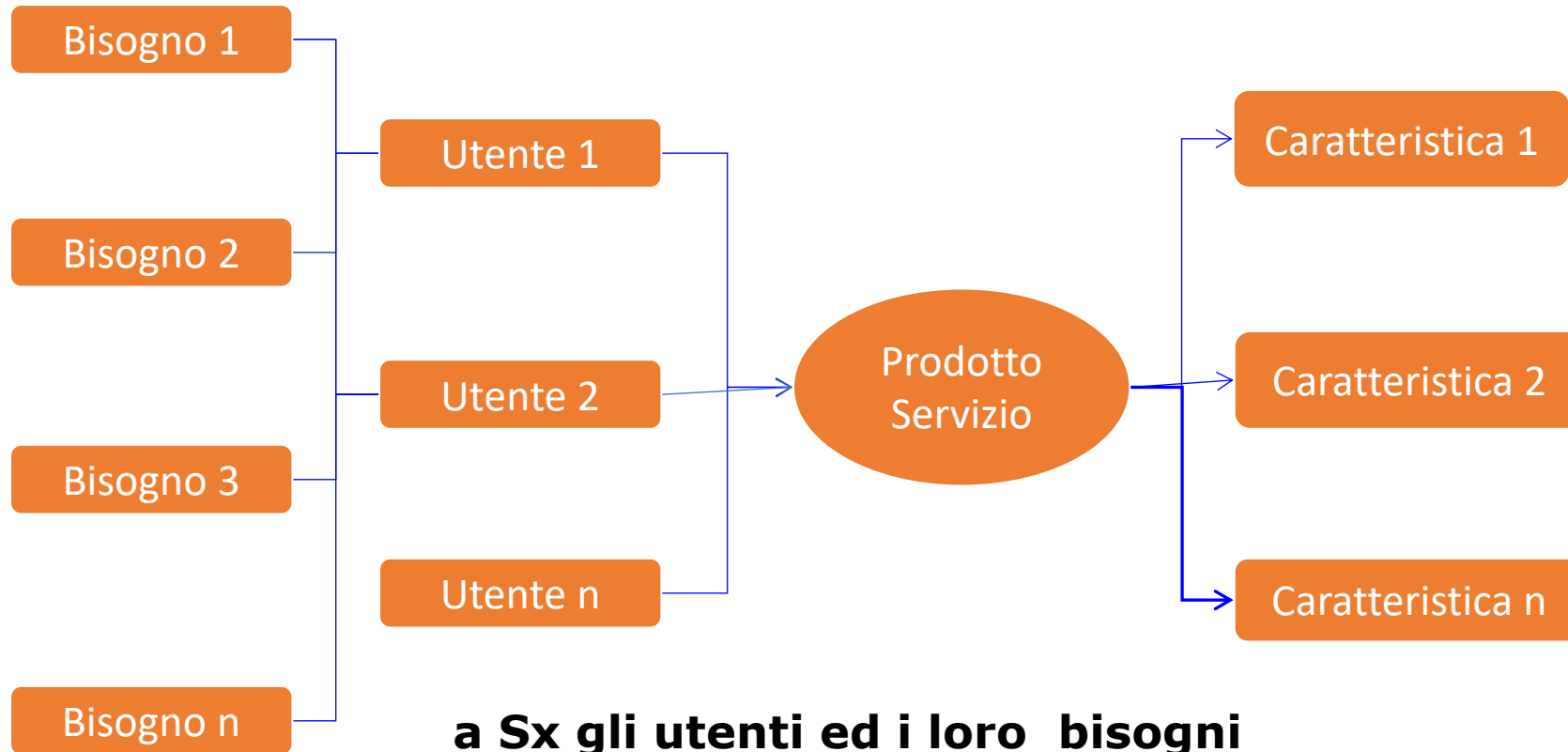
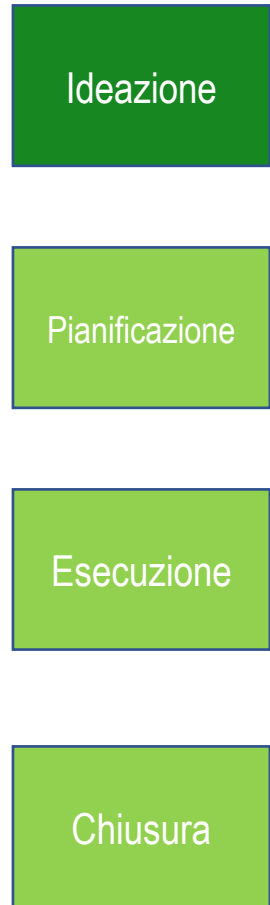
*Attenzione ai bisogni
dell'altro... anche gratuita.*



Common craft **ideazione**



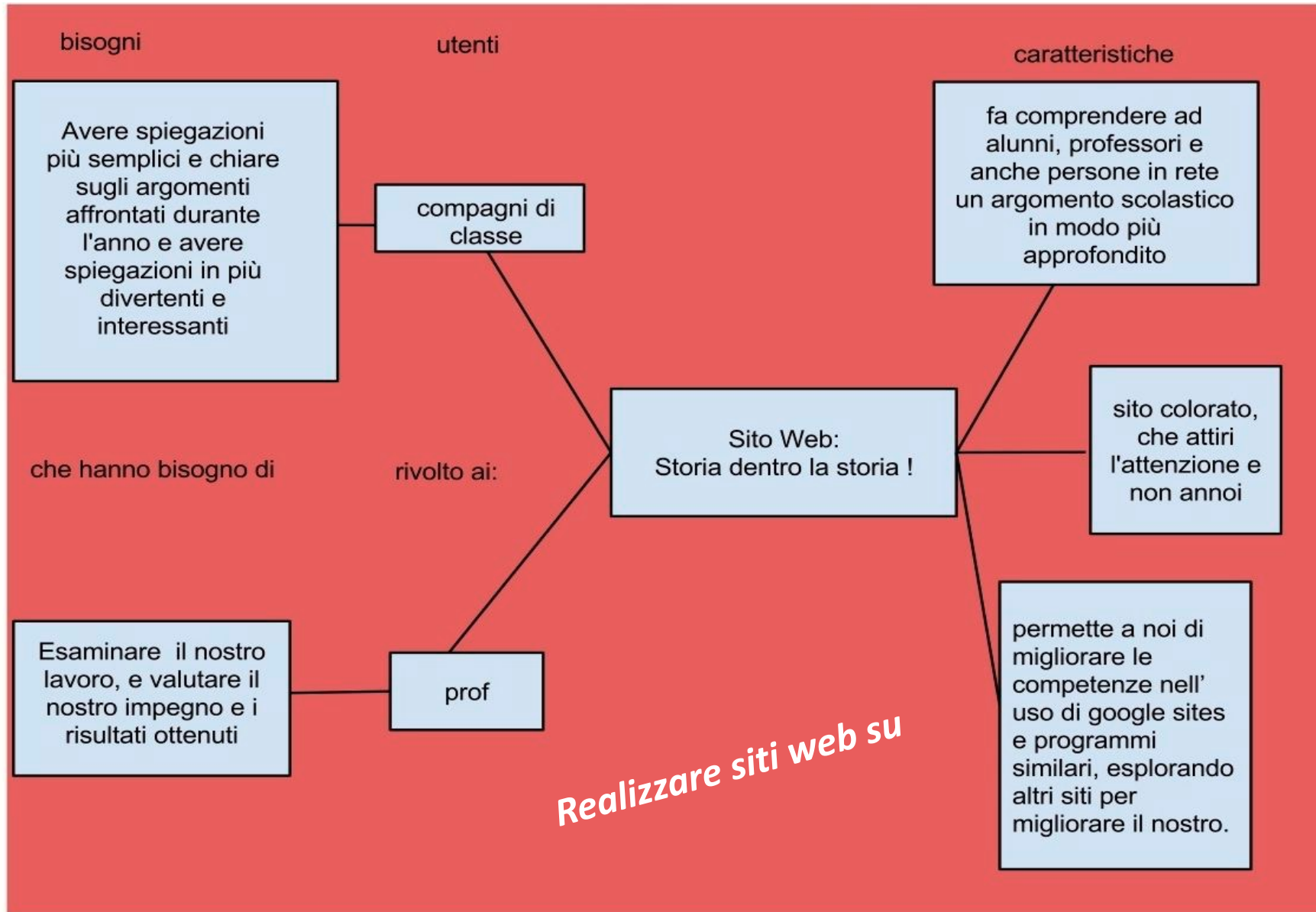
La mappa split tree



**a Sx gli utenti ed i loro bisogni
a Dx. le caratteristiche del prod./servizio**

Common craft mappa





Insegnare ai bambini
i numeri, le operazioni
i segni
Usare la tovaglietta per far
vedere ai bimbi cosa devono
fare

Imparare i
numeri fino
a 20

Imparare a
scriverli bene

Imparare i
segni + e -

Imparare i
segni > < =

MAESTRE

BAMBINI
DI CLASSE
PRIMA

1A MASCHI
FEMMINE
DI CUI
BIMBI SPECIALI

1B MASCHI
FEMMINE
DI CUI
BIMBI SPECIALI

TOVAGLIETTA

- una per ogni bimbo
e una per ogni maestra
- colorate con il loro
colore preferito
- misura giusta,
come le nostre, foglio A3
- decorate
- con i numeri ordinati
- facile, scritta bene,
che si capisce, in
stampato maiuscolo
- divertente
- plastificata

Progetto:
Il piacere della
matematica
Luciana Attolini

Rubric di Valutazione della Mappa Concettuale Split Tree*

	1	2	3	4	5	Punti	Life Skill
Rispetto dei tempi	La mappa viene consegnata con un ritardo superiore ai sette giorni	La mappa viene consegnata con un ritardo inferiore ai 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'autonoma metodologia 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 dei processi di interpretazione e di soluzione di problemi			Comunicare
					TOTALE PUNTI		

*di Roberto Menozzi e Orfeo Bossini

Ideazione

Pianificazione

Esecuzione

Chiusura

Rubric split tree						
	1	2		4	Punti	Life skill
INDIVIDUAZIONE DEL PUBBLICO	Non colgono il pubblico a cui è rivolto	Individuano solo una parte degli interessati	Gli studenti individuano la maggior parte degli interessati	Individuano tutto il pubblico		Risolvere problemi Progettare
BISOGNI	Gli studenti non colgono i bisogni	Gli studenti colgono i bisogni solo in parte	Gli studenti individuano la maggior parte dei bisogni	Gli studenti colgono tutti i bisogni.		Progettare Acquisire e interpretare l'informazione
OBIETTIVI	I bambini non individuano gli obiettivi.	I bambini individuano solo in parte gli obiettivi.	Gli studenti individuano la maggior parte degli obiettivi	I bambini individuano tutti gli obiettivi		Progettare Risolvere problemi
INTERAZIONE CON IL DOCENTE	Gli studenti chiedono aiuto al docente per la compilazione della mappa	Gli studenti chiedono aiuto al docente manifestando dubbi	Gli studenti fanno domande pertinenti che lasciano trasparire un strategia d'indagine	Gli studenti lavorano in autonomia chiedono approvazione al docente sulla pertinenza degli		



Ideazione

Pianificazione

Esecuzione

Chiusura

Performance list sulla IDEAZIONE del progetto

Elementi Importanti/livelli prestazione attesi	0	1	2	3
1. Abbiamo consegnato il documento entro i TEMPI stabiliti				
2. Abbiamo individuato gli UTENTI potenzialmente interessati al progetto in modo chiaro e preciso				
3. Abbiamo compreso tutti i BISOGNI degli utenti				
4. Abbiamo stabilito un ordine di priorità tra i BISOGNI individuati				
5. Il PRODOTTO risponde in modo preciso AI BISOGNI degli utenti				
6. Il PRODOTTO risponde con soluzioni REALIZZABILI				
7. Il PRODOTTO risponde con soluzioni CREATIVE				

Ideazione

Pianificazione

Esecuzione

Chiusura

**Ideazione la prima volta
... accontentiamoci e
cerchiamo di farli rispondere
alle domande.**



Importante!!!

- Terminare **Ideazione** con elenco di **caratteristiche concrete**.
Es. acquisti online.
- Eventualmente **retrospettiva**.

Ideazione

Pianificazione

Esecuzione

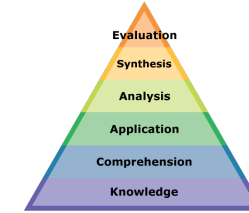
Chiusura

Organizziamoci

prima di fare



PIANIFICAZIONE



Ideazione

Pianificazione

Esecuzione

Chiusura



1. E' un momento fondamentale: spesso, erroneamente, **lo si fa coincidere con la progettazione.**

2. Permette di vedere se il progetto è **fattibile** o cosa fare per renderlo fattibile.



3. Prevede la **scomposizione** del progetto nelle **attività** necessarie a realizzarlo.

Computational thinking

E' fondamentale **l'Ambiente di Apprendimento**



Base

Ideazione

Pianificazione

Esecuzione

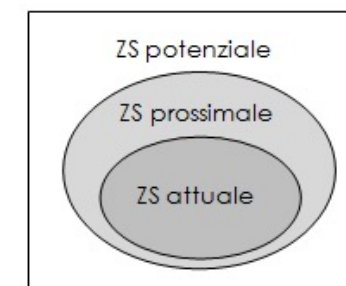
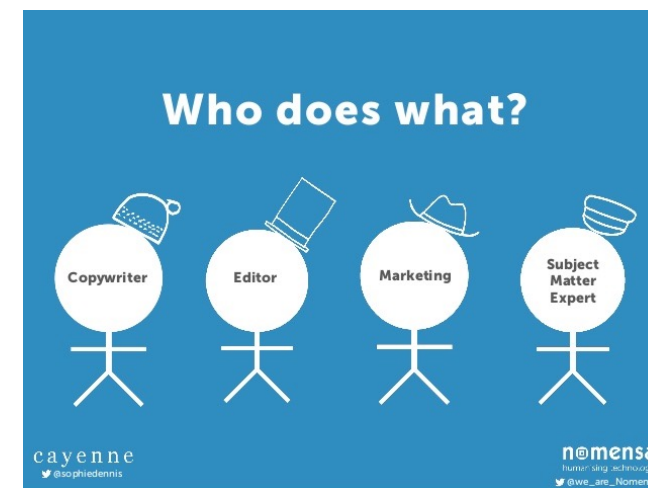
Chiusura

Cosa Fanno gli studenti?

Rispondono ad alcune **domande**

Quali **attività** compiere per realizzare il progetto
e **per ogni attività**

1. Quale **Priorità?**
2. Quali **risorse umane** serviranno?
(**chi fa che cosa?**)
3. Quali **risorse materiali** serviranno?
4. Cosa dovrò **imparare** ?
5. Quanto **tempo** servirà?
6. *Quale eventuale prodotto?*



E' fondamentale **l'Ambiente
di Apprendimento**



Base

Quale Deliverable? Studio di Fattibilità



Common craft

**approccio
LEAN**

Ideazione

Pianificazione

Esecuzione

Chiusura

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?	Prodotto
PRIMA ATTIVITA'						
SECONDA ATTIVITA'						
TERZA ATTIVITA'						
QUARTA ATTIVITA'						
QUINTA ATTIVITA'						
SESTA ATTIVITA'						
SETTIMA ATTIVITA'						
OTTAVA ATTIVITA'						

Checklist (ispirazione) Intel del Piano di Progetto (Studio Fattibilità)

○	Abbiamo suddiviso il progetto in compiti che potremo monitorare facilmente.
○	Abbiamo valutato l'ordine con cui svolgere i vari compiti.
○	Abbiamo assegnato in modo intelligente i compiti tenendo conto dei nostri punti di forza e cercando di migliorare i nostri punti di debolezza.
○	Siamo stati specifici (precisi e dettagliati) nell'individuare le risorse necessarie e le modalità con cui procurarcele, ivi compresi strumentazione e persone.
○	Abbiamo programmato tempi ragionevoli pensando di impegnarci seriamente.
○	Nella valutazione dei tempi necessari per ogni compito abbiamo tenuto conto del calendario scolastico (vacanze, eventi etc.)
○	Abbiamo riflettuto sugli apprendimenti necessari.
○	Abbiamo indicato per ogni compito gli eventuali relativi prodotti.
○	Abbiamo chiesto ad almeno due persone di altri gruppi di controllare il nostro piano di progetto per far emergere eventuali sviste o dimenticanze.
○	Ci impegniamo a tenere aggiornato il nostro piano di progetto e a modificarlo al bisogno.

Rubric di Valutazione dello Studio di Fattibilità							
Punti	1	2	3	4	5	P.ti	Life Skill
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'autonoma 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		

GLI AMBIENTI DELLA TERRA. docenti: Righi-Tullo

Cartellone sulla Foresta Pluviale

Studio di fattibilità/**1**

Pr.	Attività	Risorse Umane. Chi fa che cosa? Eventuali esperti esterni.	Risorse materiali	Apprendimenti	Tempi	Prodotto eventuale
1	Trovare notizie e informazioni sulla foresta pluviale	Tutti i membri del gruppo	Sussidiario, internet, libri della biblioteca, libri di casa	Significato di clima, di flora, di fauna.	Entro l'8 gennaio (15 giorni)	
2	Trovare il materiale per costruire il cartellone	Irene	Cartellone giallo 50x70 pennarelli, pastelli, gomme, matite, colla		Entro l'8 gennaio	
3	Progettare il cartellone	Tutti i membri del gruppo	Matita, gomma, fogli di malacopia		8 gennaio a scuola, dalle 11.00 alle 12.50.	Malacopia del progetto
4	Rappresentare la posizione geografica	Matteo	Fotocopia del planisfero, atlante tematico		Entro l'8 gennaio	Planisfero colorato
5	Scrivere sulle caratteristiche del clima della foresta pluviale	Jessica	Materiale raccolto	Conoscenze relative al clima della foresta pluviale	Entro il 15 gennaio	Bozza del testo che andrà scritto sul cartellone
6	Scrivere sulle caratteristiche del territorio	Matteo	Materiale raccolto	Caratteristiche del territorio della foresta pluviale	Entro il 15 gennaio	Bozza del testo che andrà scritto sul cartellone

Cartellone sulla Foresta Pluviale

Studio di fattibilità/**2**

Pr.	Attività	Risorse Umane. Chi fa che cosa? Eventuali esperti esterni.	Risorse materiali	Apprendimenti	Tempi	Prodotto eventuale
7	Scrivere su flora e fauna	Penelope	Materiale raccolto	Conoscenze acquisite su flora e fauna delle foreste pluviali	Entro il 15 gennaio	Bozza del testo che andrà scritto sul cartellone
8	Scrivere della vita dell'uomo	Irene	Materiale raccolto	Conoscenze acquisite sulle popolazioni che abitano nelle foreste pluviali e loro abitudini	Entro il 15 gennaio	Bozza del testo che andrà scritto sul cartellone
9	Curiosità	Tutti	Materiale raccolto		Entro il 15 gennaio	Bozza del testo che andrà scritto sul cartellone
10	Scegliere le immagini	Tutti + maestra	Immagini stampate da internet e immagini portate da casa		Il 15 gennaio a scuola dalle 11.00 alle 12.50	Immagini da incollare sul cartellone
11	Scegliere come scrivere il titolo	Tutti			Il 15 gennaio a scuola dalle 11.00 alle 12.50	
12	Assemblare il cartellone	Tutti	Materiale preparato		Il 15 gennaio a scuola dalle 11.00 alle 12.50	Cartellone

Esecuzione

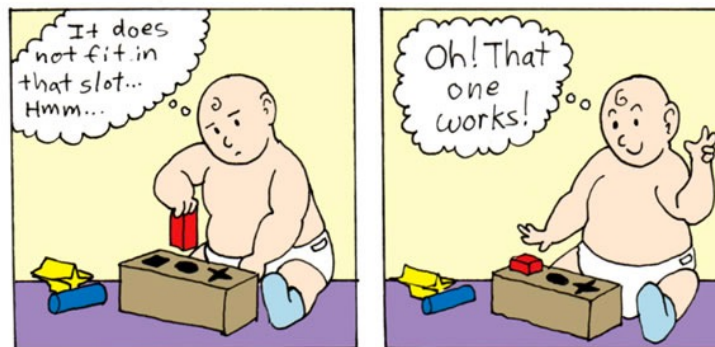
Finalmente facciamo

Ideazione

Pianificazione

Esecuzione

Chiusura



Cosa fanno gli studenti?

Ideazione

Pianificazione

Esecuzione

Chiusura

Sviluppano il progetto seguendo il piano (studio di fattibilità) soprattutto elenco prodotti

- realizzano **prodotti intermedi**
- realizzano il **prodotto** o il **servizio finale**
- **narrano**

Si prevedono continui **cicli iterativi** per rivedere la pianificazione e l'ideazione: educazione alla **complessità**.

ITERAZIONE ADATTIVA

Gli studenti sporadicamente si chiedono

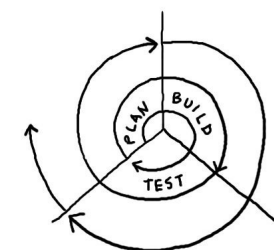


stimoliamo la
**riflessione in
azione**
Schön

Critical thinking

Valutazione

Iterazione



ITERATIVE DEVELOPMENT

entrepreneurship

Ideazione

Pianificazione

Esecuzione

Chiusura

1. Quali **ATTIVITA'** ed eventuali sottoattività ... **IRREALIZZABILI** per:

- Mancanza di risorse umane o materiali
- Mancanza di tempo
- **Impossibilità di apprendimenti** (fuori dalla Zona di Sviluppo Prossimale)



2. A **quali CARATTERISTICHE** del prodotto/servizio **RINUNCIARE?**

3. **Quali CARATTERISTICHE modificare** o aggiungere?

4. Come **RIFORMULARE** il **PIANO** e l'**IDEA** di progetto?

Iterative adaptive approach

Ideazione

Pianificazione

Esecuzione

Chiusura

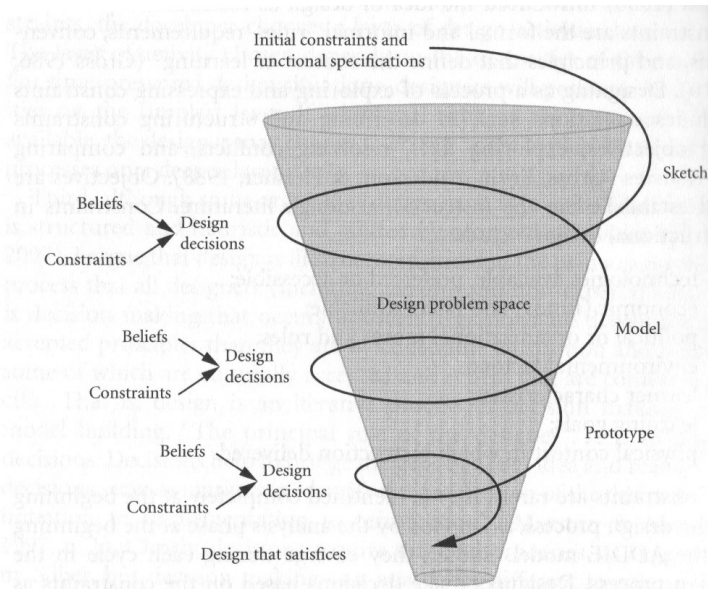
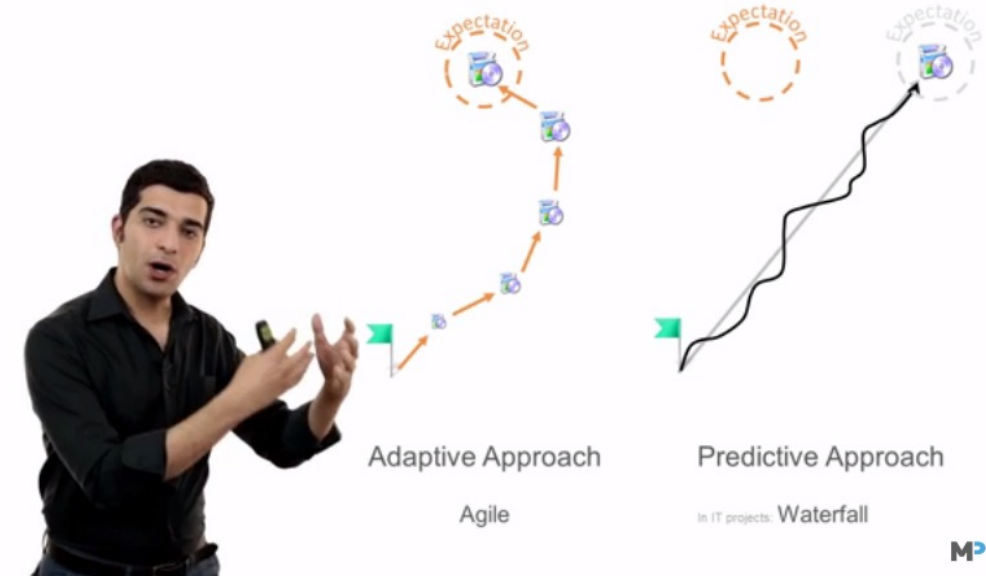


Figure 7.1 Iterative design process.

*Design decisions are influenced not only by cognitive activity, but also by **affective** dispositions. ... **Beliefs***

D.J. Learning to solve problems P.144



Chiudiamo

Ideazione

Pianificazione

Esecuzione

Chiusura

- **CELEBRAZIONE:** Presentiamo

- **VALUTAZIONE:** Riflettiamo in **retrospettiva**



- La **chiusura** del progetto è una **fase** ed una **buona pratica**.
- Si dedica molto tempo all'avvio del progetto, poco alla sua chiusura.
- Ci ispiriamo a una pratica Agile: la PROJECT RETROSPECTIVE.

Ideazione

Pianificazione

Esecuzione

Chiusura

Presentazione finale
Cosa fanno gli studenti

I **gruppi** presentano

Ogni alunno presenta il proprio contributo

L'**insegnante** e i **gruppi valutano** i gruppi e i **singoli** componenti

Possibilmente presenti **stakeholder**
...



Esempi present.

Rubric present.

Common craft present.



Ideazione

Pianificazione

Esecuzione

Chiusura

Rubrica di Valutazione di una Presentazione (multimediale, cartellone, ...)										
	1	2	3	4	PUNTI GRUPPO					Life Skill
PREPARAZIONE (rispetto dei tempi nella preparazione della presentazione)	La presentazione viene preparata con un ritardo superiore ai sette giorni	La presentazione viene preparata con un ritardo di oltre tre giorni	La presentazione viene preparata con un ritardo inferiore ai tre giorni	La presentazione viene preparata in tempo						Responsabilità
RISPETTO DEI TEMPI (nella conduzione della presentazione)	La presentazione viene effettuata ben oltre i limiti di tempo stabiliti	La presentazione viene effettuata oltre i limiti di tempo previsti	La presentazione viene effettuata nei limiti di tempo stabiliti							Comunicare
QUALITA' DELL'AUSILIO ALLA PRESENTAZIONE (struttura, layout, impaginazione,...)	La presentazione contiene solo alcune informazioni, c'è prevalenza di immagini o di parti scritte, non presenta soluzioni particolari nella sua realizzazione	La presentazione non contiene tutte le informazioni principali, c'è un buon equilibrio tra immagini e parti scritte non presenta soluzioni particolari nella sua realizzazione	La presentazione contiene tutte le informazioni principali, attira l'attenzione ed è originale nella sua realizzazione	La presentazione contiene tutte le informazioni principali, attira l'attenzione, è originale nella sua realizzazione e c'è un buon equilibrio tra immagini e parti scritte						Comunicare
CORRETTEZZA FORMALE	Nella presentazione compaiono 5/6 errori di grammatica e/o ortografia	Nella presentazione compaiono 3/4 errori di grammatica e/o ortografia	Nella presentazione compaiono 1/2 errori di grammatica e/o ortografia	Nella presentazione non compaiono errori di grammatica e/o ortografia						
ORGANIZZAZIONE DELLA PRESENTAZIONE	Il pubblico non riesce a seguire la presentazione perché l'informazione non è organizzata in modo sequenziale	Il pubblico ha talvolta difficoltà nel seguire la presentazione che spesso viene svolta in modo destrutturato	Il pubblico segue la presentazione perché l'informazione è organizzata in modo logico e sequenziale	Il pubblico è coinvolto dalla presentazione perché l'informazione è presentata in modo logico ed interessante						Comunicare
				TOTALE GRUPPO (su 19)						
					PUNTI STUDENTE					
	1	2	3	4	A	B	C	D	E	
CONOSCENZA DEI CONTENUTI DEL SOGGETTO E RETICOLARI	Lo studente non sa rispondere a domande sul soggetto dimostrando di conoscere solo superficialmente l'argomento del progetto	Lo studente sa rispondere solo a facili domande dimostrando di conoscere sufficientemente l'argomento del progetto	Lo studente risponde alle domande che gli vengono formulate dimostrando di conoscere bene la parte di sua competenza e abbastanza bene gli argomenti degli altri membri del gruppo	Lo studente risponde alle domande aggiungendo esempi e rielaborazioni personali. Dimostra una conoscenza completa dell'argomento del progetto e buona padronanza degli argomenti degli altri membri del gruppo.						Acquisire ed interpretare l'informazione
PADRONANZA DEL LINGUAGGIO E CONTATTO VISIVO	Lo studente dimostra di dare poca importanza alla velocità con cui si esprime, al tono della voce, alla grammatica e/o lascia scorrere la presentazione intervenendo raramente. Lo studente segue parola per parola le note.	Lo studente usa la giusta velocità e la tonalità per la voce, ma usa un linguaggio povero e poco corretto. Lo studente ha sempre sottocchio le note.	Lo studente si esprime un po' troppo velocemente/lentamente e/o con voce troppo bassa/alta, ha un uso accettabile della grammatica. Lo studente saltuariamente ha sott'occhio le note	Lo studente espone in modo corretto con la giusta velocità e con un adeguato tono di voce. Lo studente mantiene il contatto visivo con la presentazione ma non legge mai le note.						Comunicare
				TOTALE STUDENTE (su 8)						
				TOTALE PUNTI (su 27)						

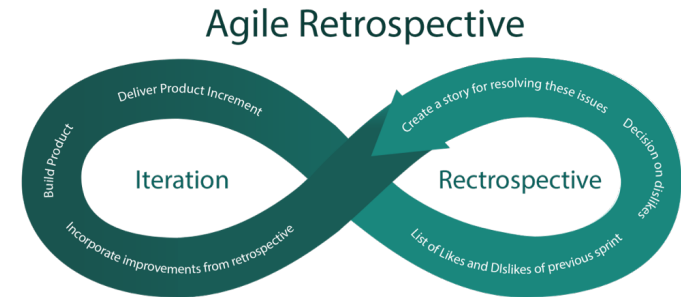
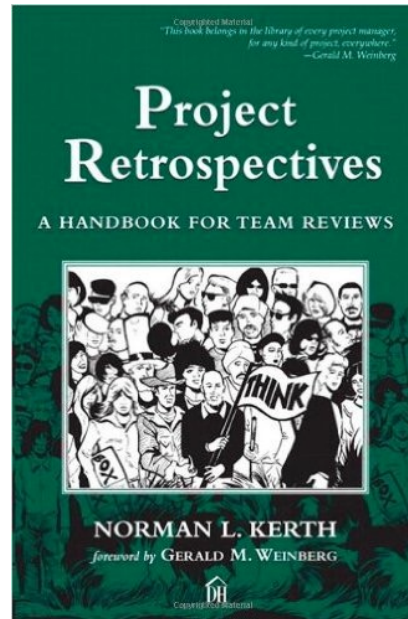
Terminiamo in retrospettiva

Ideazione

Pianificazione

Esecuzione

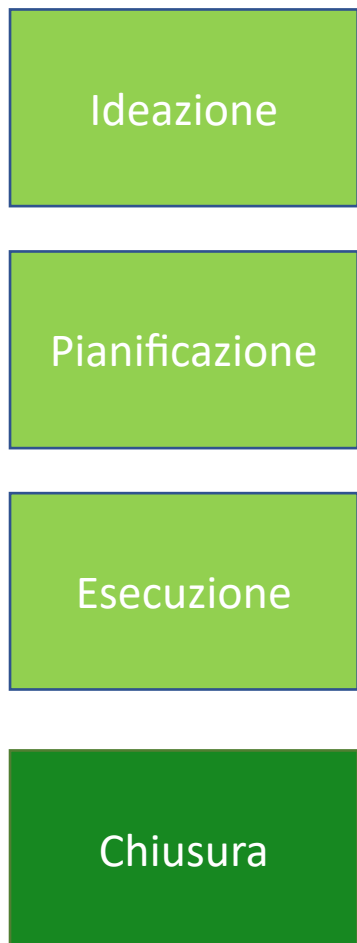
Chiusura



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?

By Norman Kerth



TECNICA STARFISH

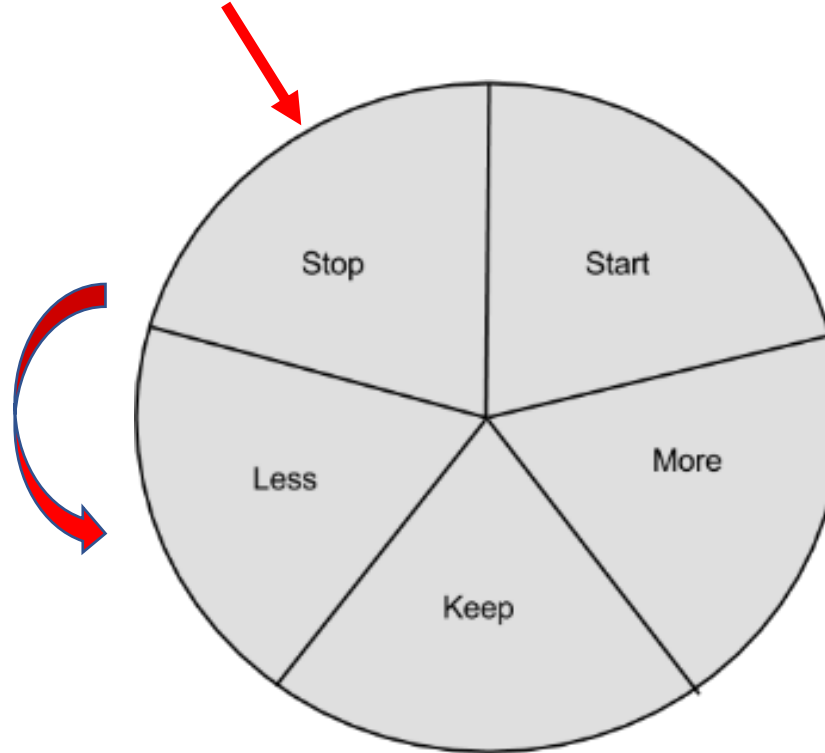


TECNICA STELLA DI MARE

TECNICA di RETROSPETTIVA **STELLA MARINA**



Partiamo dallo Stop



Procediamo
in senso
antiorario

Si disegna la figura su una lavagna e si può iniziare la sessione. Ogni team va ad inserire le proprie attività (post-it) nell'area "Stop".... Si procede anche per altre aree alternando momenti di discussione

Stop - attività che non portano valore al team o all'utente

Less - attività che richiedono molto lavoro e producono pochi benefici.

Keep - attività giuste che i membri del team vogliono mantenere e che vengono già eseguite normalmente.

More - attività sulle quali il team dovrebbe focalizzarsi e lavorare più spesso.

Start - attività - o le idee - che un team vuole attuare.

Ideazione

Pianificazione

Esecuzione

Chiusura

Operazioni
preliminari

Ideazione

Pianificazione

Esecuzione

Chiusura

FACCIAMOLI NARRARE

- **Sempre**
- **Trasversale a tutte le fasi**

Operazioni
preliminari

TRASVERSALE A TUTTE LE FASI DEL
PROGETTO

FACCIAMOLI ESPRIMERE CRITICAMENTE
(se possibile)

Ideazione

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.

Pianificazione

Esecuzione

Chiusura

NARRAZIONE

Operazioni
preliminari

**TRASVERSALE A TUTTE LE FASI DEL
PROGETTO**

FACCIAMOLI ESPRIMERE CRITICAMENTE
(se possibile)

Ideazione

Pianificazione

COME NARRARE

documento di narrazione... tre colonne

stimolateli con domande con **google form**

- file audio
- con filmati
- con disegni

Esecuzione

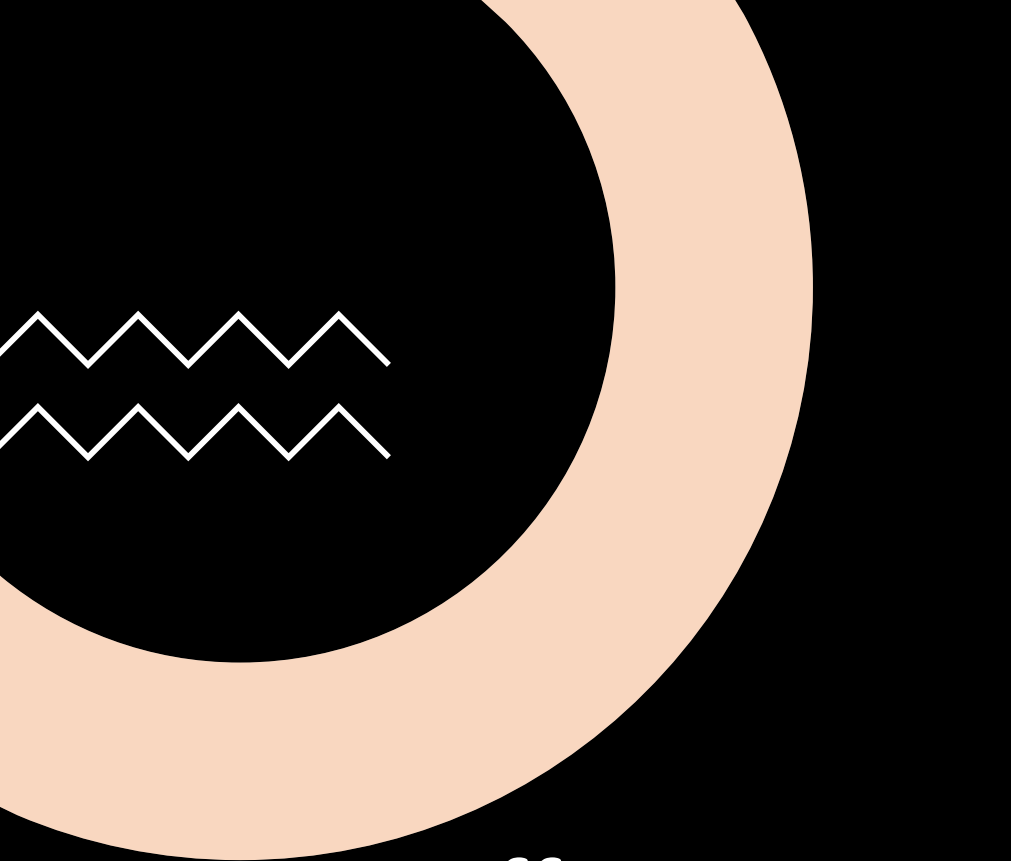
Chiusura

Data	Nome o gruppo	Idea

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.	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.
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.

Data	Chi	Riflessione	Valutazione finale
giugno	A.	<p>... ho imparato cose nuove (per esempio creare un sito, deciderne la grafica, e sfruttare al meglio gmail, mentre prima non la usavo mai).</p> <p>Lavorare in gruppo a me non piace molto, ma capisco che è una cosa che aiuta a migliorarci e quindi cerco di farmelo piacere e impegnarmi.</p> <p>Sono molto contenta di aver avuto la possibilità di partecipare al progetto con gli stranieri, anche se siamo solo una prima! ...</p>	
giugno	L.	<p>... è stato fantastico, ho imparato molto e mi sono anche divertita.</p> <p>L'anno scorso informatica mi faceva schifo quest'anno mi è piaciuta ...</p>	
giugno	S.	<p>Devo dire che in questo progetto ho imparato molto.</p> <p>Ciò che mi ha soddisfatto più di tutti è appunto il sito. Sinceramente non sapevo come crearlo ora invece ho imparato.</p> <p>Anche se vorrei fare ancora meglio. Riguardo il progetto con le persone provenienti da tutto il mondo devo dire che è stato molto molto interessante. Mi dispiace solo che io, con le altre componenti del mio gruppo non abbiamo fatto del nostro meglio sottovalutando un po' la cosa. Sono sicura che se ci fossimo impegnate di più avremmo potuto lasciare a bocca aperta tutti. Tutto sommato non è andata per niente male! Notavamo che gli esterni seguivano interessati e attenti le nostre spiegazioni!</p> <p>Sono felice quindi di quel che ho fatto durante l'anno.</p>	

Performance list



Diffusione capillare in Emilia Romagna

Il metodo PBL* è distribuito nelle scuole di ogni ordine e grado con un progetto promosso dall'USR-ER.

La documentazione per il 1° ciclo è online: [USR-ER. Rivista Studi e Documenti n.29 giugno 2020](#)





Diffusione su tutto il territorio nazionale
con il progetto Girls Code it Better

- Il metodo PBL * è la strategia didattica adottata.






Grazie

*Le immagini sono prese dal web a uso
esclusivamente didattico, non commerciale*

www.enzozecchi.com

www.lepidascuola.org

enzo.zecchi@yahoo.it

 @EnzoZecchi