

Project Based Learning (PBL) activities using the Lepida Scuola Method. Essential ...
<http://www.lepidascuola.org/articoli/project-based-learning-pbl-activities/>
Progettare a scuola, il momento dell'ideazione
<https://enzozecchi.com/progettare-a-scuola-il-momento-dellideazione/>

Workshop sulla definizione dell'idea di progetto.

Premessa

Lo scenario che ipotizziamo è quello di un unico tema, proposto dal docente, da declinare in sottotemi per i vari gruppi. In classe l'individuazione dei sottotemi e dei relativi prodotti sarà affidata ai gruppi di alunni assistiti dal docente.

Ad esempio

- **tema:** *approfondire il SEICENTO;*
- **sottotemi:** *argomenti relativi al Seicento: Il metodo scientifico-sperimentale: Galileo Galilei e Newton, La scrittura razionalistica, La poesia barocca, Il Barocco: Bernini e Borromini*
- **prodotti:** *una presentazione PPT, una pubblicazione, un filmato, un sito web...*

DA FARE

FASE 1: NEI PANNI DEL DOCENTE

1. Individuate un **tema di progetto** per la classe.
2. Provate ad individuare **4 sottotemi**

FASE 2: NEI PANNI DEGLI STUDENTI

Mettetevi ora nei panni di un gruppo di alunni. Simulate insomma di essere un gruppo di alunni, questo vi permetterà di "vivere" i loro problemi e quindi di mettervi meglio nel ruolo di coach prima e facilitatore poi.

1. Scegliete il **sottotema** per il vostro gruppo e il **relativo prodotto**: la vostra **idea di progetto**.
2. **Definite l'idea di progetto** relativa al prodotto individuato rispondendo alle tre domande
 - a. Chi utilizzerà il prodotto?
 - b. Quali i suoi bisogni?
 - c. Come dovrà essere il prodotto per soddisfare i bisogni individuati, quali le sue caratteristiche?
3. **Costruite la mappa split tree**.

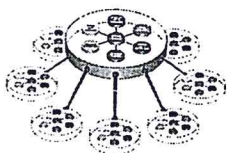
Fase 3: VOLENDO ...

1. Riformulare le tre domande con vostro linguaggio.
2. Completare, Modificare o Riprogettare rubric per valutare la mappa di ideazione.

Si allega:

- Schema individuazione temi, sottotemi, prodotti
- Schema mappa split tree
- Documento di ideazione a domande.
- Rubric incompleta e completa

*Nota. Per la formazione docenti proponiamo il modello del doppio ambiente di apprendimento. (Lepida Scuola e il doppio ambiente di apprendimento, Enzo Zecchi.
<http://www.lepidascuola.org/lepida-scuola-e-il-doppio-ambiente-di-apprendimento/>)*



Project Based Learning (PBL) activities using the Lepida Scuola Method. Essential ...

<http://www.lepidascuola.org/articoli/project-based-learning-pbl-activities/>

Progettare a scuola, il momento dell'ideazione

<https://enzococchi.com/progettare-a-scuola-il-momento-dellideazione/>

Ricordiamo che i casi o problemi o progetti per i docenti possono essere analoghi a quelli che affrontano gli studenti in classe oppure casi, problemi o progetti finalizzati allo sviluppo di prodotti/servizi che i docenti potranno utilizzare come attrezzatura cognitiva nel nuovo paradigma. In quest'ottica si inquadra l'esercizio che proponiamo.

Schema temi, sottotemi, prodotti

Il tema di progetto: _____

Autentico perché: _____

Orientato alle discipline. Quali e come? _____

Motivante per i ragazzi. _____

Sottotemi:

1. _____

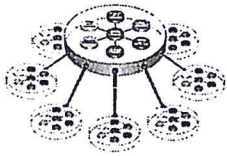
2. _____

3. _____

4. _____

Quale sottotema sceglie il vostro gruppo? _____

Quale Prodotto? _____



Project Based Learning (PBL) activities using the Lepida Scuola Method. Essential ...
<http://www.lepidascuola.org/articoli/project-based-learning-pbl-activities/>
Progettare a scuola, il momento dell'ideazione
<https://enzozecchi.com/progettare-a-scuola-il-momento-dellideazione/>

Allegato

DOCUMENTO DI IDEAZIONE

(versione a domande della mappa di ideazione).

Quali sono gli UTENTI a cui è rivolto il prodotto?

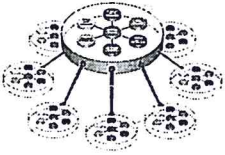
- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____

Quali sono i BISOGNI che il prodotto si propone di soddisfare?

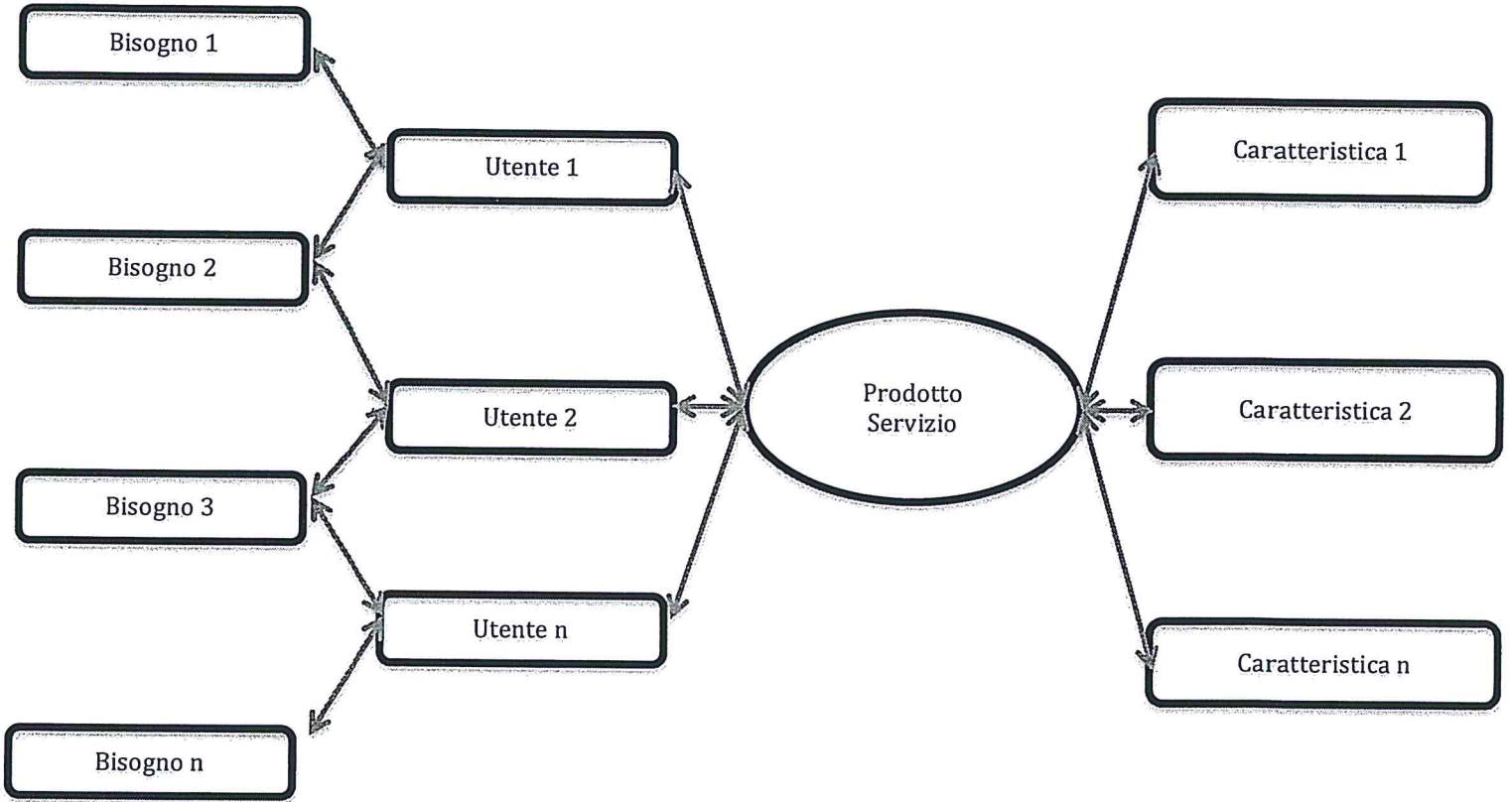
- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____

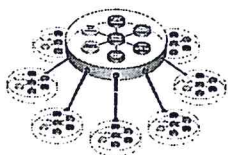
Quali caratteristiche, funzionalità deve avere il prodotto per soddisfare i bisogni degli utenti?

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____



La mappa Split tree

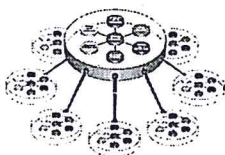




Esercizio

Completare la Rubric per la valutazione della definizione dell'idea di progetto, completando con eventuali ulteriori Elementi Importanti. E' possibile anche apportare modifiche.

RUBRIC DI VALUTAZIONE DELL'IDEA DI PROGETTO						
	PUNTI 1	PUNTI 2	PUNTI 3	PUNTI 4	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			Agire in modo responsabile
Individuazione degli utenti	Gli studenti individuano utenti generici o non potenzialmente interessati al prodotto					
Individuazione dei 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		
Caratteristiche del prodotto/servizio	Il prodotto/servizio risponde ai bisogni degli utenti con soluzioni difficilmente realizzabili e non coerenti			Il prodotto/servizio risponde alle situazioni problematiche con soluzioni coerenti, realizzabili, e creative.		
					TOTALE PUNTI	/



Project Based Learning (PBL) activities using the Lepida Scuola Method. Essential ...
<http://www.lepidascuola.org/articoli/project-based-learning-pbl-activities/>
 Progettare a scuola, il momento dell'ideazione
<https://enzoecchi.com/progettare-a-scuola-il-momento-dellideazione/>

RUBRIC DI VALUTAZIONE DELL'IDEA DI PROGETTO						
	PUNTI 1	PUNTI 2	PUNTI 3	PUNTI 4	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			Agire in modo responsabile
Individuazione degli utenti	Gli studenti individuano utenti generici o non potenzialmente interessati al prodotto	Gli studenti individuano solo una parte degli utenti potenzialmente interessati al prodotto	Gli studenti individuano in maniera completa tutti gli utenti (e solo quelli) potenzialmente interessati al prodotto			Risolvere problemi, Progettare
Individuazione dei 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/servizio	Il prodotto/servizio risponde ai bisogni degli utenti con soluzioni difficilmente realizzabili e non coerenti	Il prodotto/servizio risponde alle situazioni problematiche con soluzioni realizzabili ma non del tutto coerenti	Il prodotto/servizio risponde alle situazioni problematiche con soluzioni coerenti e realizzabili.	Il prodotto/servizio risponde alle situazioni problematiche con soluzioni coerenti, realizzabili, e creative.		Risolvere problemi, Progettare
				TOTALE PUNTI	<u> </u> /14	