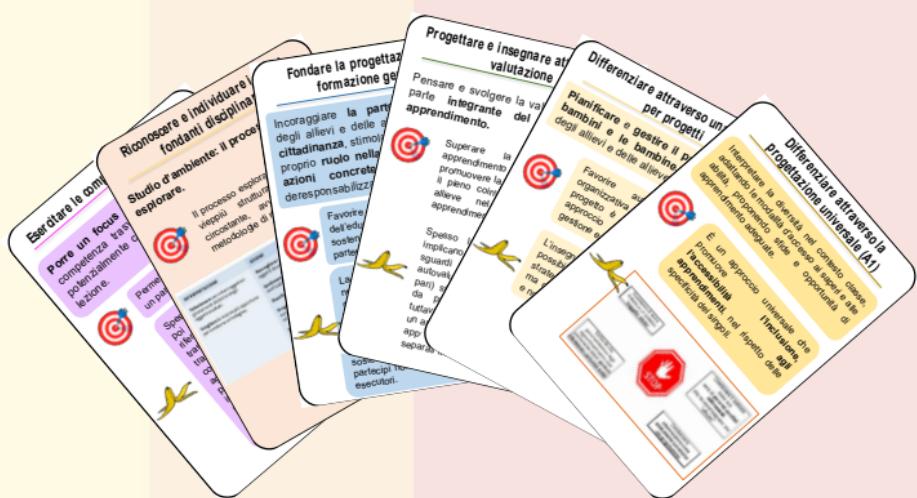


# Le carte per la progettazione didattica



## Un progetto del Circondario scolastico Locarnese e Valli

Si ringraziano tutte le docenti e tutti i docenti che, attraverso la loro partecipazione attiva, le rappresentazioni condivise e le domande poste, hanno contribuito all'identificazione degli elementi salienti delle carte.

Un sentito ringraziamento va inoltre agli esperti intervenuti nel percorso formativo. Le loro idee, riflessioni e risorse hanno rappresentato un prezioso contributo per la realizzazione dei materiali contenuti in questo progetto.

*Michela Bolzonella Borruat, Marina Bernasconi, Luca Crivelli, Daniele Dell'Agnola, Aline Esposito, Massimo Frapolli, Fabio Guarneri, Valentina Grion, Patrick Kunz, Matteo Piricò, Nicola Rudelli, Silvia Sbaragli, Roger Welti, Laura Rusconi*

Coordinamento del progetto:  
Commissione di Circondario  
Locarnese e Valli

### Versione digitale



# Differenziare attraverso il principio della progettazione universale con i progetti

Non trasformare in **una corsa contro il tempo** la realizzazione del progetto.



La gestione di un progetto implica molte sfaccettature (focalizzare il problema, condividere con gli altri allievi e allieve le risorse, le idee, mettersi d'accordo, decidere, pianificare, risolvere conflitti e controversie, identificare errori, trovare alternative,...): affinché questi processi possano essere messi in atto è necessario concedere il giusto tempo.



Il rischio più grande per risparmiare tempo è quello di guidare passo per passo nel progetto i bambini. Purtroppo così il progetto diviene un semplice percorso didattico e non più un'esperienza fondata sulla co-gestione e sulla co-decisione. DIF.1



# Idee

- Osservare e mediare piuttosto che intervenire
- Supportare i bambini nel focalizzare un problema più che risolverlo
- Fornire supporti più che soluzioni
- Rinegoziare il prodotto finale se il tempo si riduce
- Se il tempo è ridotto, alcune fasi possono essere assunte maggiormente dal docente, a patto che – invece – vi siano fasi del progetto dove prevale una gestione piena dell'allievo in relazione al lavoro in termini di pianificazione e di decisione

Progetto (es.: realizzare un video sulla funzione della piazza di un paese)

Fase 1 (ricerca materiale e raccolta testimonianze)	Fase 2 (storyboard)	Fase 3 filmato	Fase 4 montaggio	Fase 5 Narrazione audio
Allievi	allievi e allieve	allievi e allieve	Docente	allievi e allieve

# Differenziare attraverso il principio della progettazione universale con i progetti



**Pianificare e gestire il progetto con i bambini e le bambine. Il progetto è degli allievi e delle allieve.**



Favorire autonomia d'azione, organizzativa e decisionale. Il progetto è la promozione di un approccio indirizzato alla co-gestione e alla co-decisione.



L'insegnante deve avere in chiaro le possibili fasi del progetto, le strategie d'azione e di risoluzione, ma questo per supportare gli allievi e le allieve e non per guidarli.



# Idee

- Il bambino deve saper spiegare cosa sta facendo, il perché lo sta facendo e come sta affrontando una determinata fase di lavoro del progetto
- Il bambino, con l'aiuto del docente, si pone degli obiettivi intermedi e definisce delle modalità per raggiungerli
- Il bambino prende iniziative
- Il bambino con i suoi compagni prende decisioni, muove iniziative, ascolta, raccoglie punti di vista diversi, comunica, propone soluzioni, si autoregola, mette in discussione le loro idee, riflette, condivide conoscenze
- Il docente suscita dei dubbi, fornisce dei supporti, focalizza l'attenzione, struttura,...
- L'errore è parte integrante del processo
- Possono esserci soluzioni e modalità diverse per percorrere un problema. 1 progetto = tante idee

# Differenziare attraverso il principio della progettazione universale con i progetti

Condividere **fin dall'inizio** con i bambini e le bambine un **obiettivo concreto e realizzabile**: il prodotto del progetto.



Condividere fin dall'inizio un obiettivo concreto e realizzabile motiva i bambini, dà senso al percorso, rafforza il loro coinvolgimento e pone immediatamente gli allievi e le allieve in una condizione di pianificazione, gestione e risoluzione di un problema.

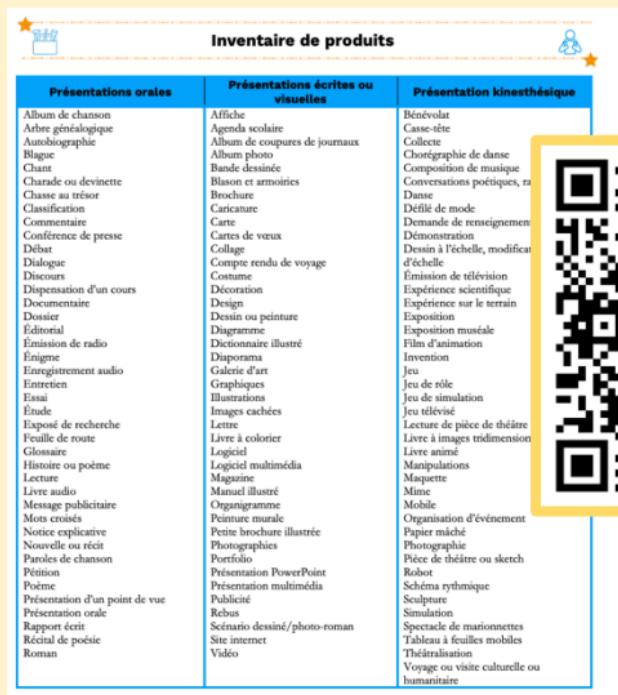


Se l'attenzione del docente si concentra solo sul prodotto finale, si rischia di trascurare il valore del processo. L'obiettivo deve essere uno stimolo, non un vincolo, lasciando spazio a flessibilità, quindi anche una rinegoziazione del prodotto finale, creatività e partecipazione.



Immaginare un prodotto tangibile e/o concreto, da valorizzare e condividere con la classe e verso il pubblico: genitori, altre classi, abitanti di un paese,...

**Inventaire de produits**



Présentations orales	Présentations écrites ou visuelles	Présentation kinesthésique
Album de chanson	Affiche	Bénévolat
Arbre généalogique	Agenda scolaire	Casse-tête
Auto-biographie	Album de coupures de journaux	Collecte
Blague	Album photo	Chorégraphie de danse
Chant	Bandé dessinée	Composition de musique
Charade ou devinette	Blason et armoiries	Conversations poétiques, raps
Chasse au trésor	Brochure	Danse
Classification	Caricature	Défilé de mode
Commentaire	Carte	Demande de renseignement
Conférence de presse	Cartes de vœux	Démonstration
Débat	Collage	Dessin à l'échelle, modélisation
Dialogue	Compte rendu de voyage	Émission de télévision
Discours	Costume	Expérimentation scientifique
Discussion d'un cours	Décription	Expérience sur le terrain
Documentaire	Design	Exposition
Dossier	Dessin ou peinture	Exposition musicale
Editorial	Diagramme	Film d'animation
Emission de radio	Dictionnaire illustré	Invention
Énigme	Diaporama	Jeu
Enregistrement audio	Galerie d'art	Jeu de rôle
Entretien	Graphiques	Jeu de simulation
Essai	Illustrations	Jeu télévisé
Étude	Images cachées	Lecture de pièce de théâtre
Exposé de recherche	Lettre	Livre à images 3D
Feuille de route	Livre à colorier	Livre animé
Glossaire	Logiciel	Manipulations
Histoire ou poème	Logiciel multimédia	Maquette
Lecture	Magazine	Mime
Livre audio	Manuel illustré	Mobile
Message publicitaire	Organigramme	Organisation d'événement
Mots croisés	Peinture murale	Papier mâché
Notice explicative	Petite brochure illustrée	Photographie
Nouvelle ou récit	Photographies	Pièce de théâtre ou sketch
Paroles de chanson	Portfolio	Robot
Périmé	Présentation PowerPoint	Schéma rythmique
Poème	Présentation multimédia	Sculpture
Présentation d'un point de vue	Publicité	Simulation
Présentation orale	Rebus	Spectacle de marionnettes
Rapport écrit	Scénario dessiné/photo-roman	Tableau à feuilles mobiles
Récital de poésie	Site internet	Théâtralisation
Roman	Vidéo	Voyage ou visite culturelle ou humanitaire



Il prodotto deve essere frutto della creatività dei bambini e non del docente.



# Differenziare attraverso il principio della progettazione universale con i progetti

Pianificare **progetti piccoli** con una **durata di tempo limitata** o suddividere un progetto ampio in iniziative più circoscritte)



Permette di mantenere alta la motivazione degli allievi e delle allieve, facilita la gestione del lavoro da parte del docente e consente un monitoraggio più efficace dell'apprendimento.



Un "piccolo progetto" non significa attività semplice o poco significativa. In realtà, anche un progetto breve può stimolare pensiero critico, collaborazione e apprendimento profondo.



# Differenziare attraverso il principio della progettazione universale con i progetti

Alternare momenti di progetto a **metodi di studio strutturato** con spazi di **approfondimento** ed **esercitazione disciplinare**.



La didattica per progetti comporta anche degli spazi specifici in cui sospendere il lavoro sul progetto e dedicarsi ad un approfondimento o a un'esercitazione.

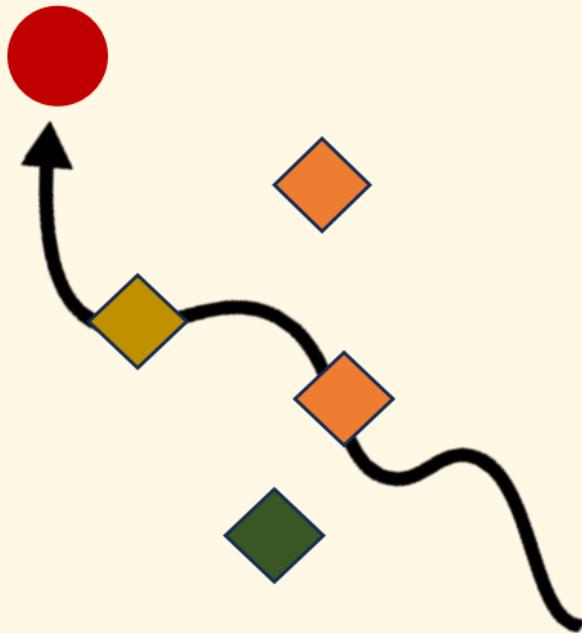


In alcuni casi può nascere l'ambizione o la volontà di collegare tutto al progetto, tuttavia questo può produrre delle forzature che vanno a incidere negativamente sul senso creato attorno a questo approccio.



# Idee

Prodotto finale



Sia in fase di progettazione sia *in itinere* individuare gli apprendimenti (disciplinari, trasversali e riferiti alla formazione generale) che possono essere valorizzati all'interno del percorso sul progetto. Riconoscere anche l'esigenza di sviluppare e/o consolidare alcuni apprendimenti in maniera specifica a lato del progetto.

# Differenziare attraverso il principio della progettazione universale con i progetti

Associare al **lavoro collaborativo** con modalità diverse, a dipendenza delle esigenze (gruppi grandi/piccoli, tutoring, gruppi per competenze,..) a **momenti in individuale**.



Il progetto deve stimolare e rafforzare la socializzazione e le relative competenze in equilibrio con momenti più individuali.



Il progetto implica in maniera importante la collaborazione e la cooperazione, tuttavia è importante ritagliare dei momenti in cui l'allievo si confronti autonomamente con alcune sfide proprie alla gestione di un progetto.



# Idee

Attivazione  
individuale

Attivazione  
collettiva



## Modalità per trovare un equilibrio tra attivazione individuale e collettiva.

- Costruire un diario di bordo di gruppo che viene gestito di volta in volta in termini di responsabilità da un allievo.
- Metodo della «sedia calda»: un membro di un gruppo si siede in una posizione centrale – la «sedia calda» – mentre gli altri pongono domande, chiedono chiarimenti o esprimono osservazioni, in modo rispettoso e costruttivo.
- Cerchio di discussione
- Prima di entrare nei gruppi lasciare uno spazio di attivazione individuale
- Dopo un lavoro a gruppi permettere a tutti individualmente di prendere posizione su una domanda
- Prima di procedere a una fase di lavoro successiva porre dei vincoli, ad esempio che tutti debbano essere in grado di spiegare quanto svolto fin lì
- Jigsaw (Metodo a "incastro"): ogni membro del gruppo studia una parte diversa del contenuto. Poi si riunisce in "gruppi di esperti" con altri che hanno studiato la stessa parte. Infine, torna al gruppo iniziale e insegna agli altri il proprio pezzo.
- Think – Pair – Share

# Differenziare attraverso il principio della progettazione universale con i progetti



Considerare primariamente il **processo**, anche se il progetto si fonda sulla realizzazione di un prodotto concreto.



Se il progetto si caratterizza per l'esplicitazione fin dall'inizio di un prodotto concreto che crea i presupposti motivazionali, il potenziale in termini di apprendimento è soprattutto legato al processo che implica lo sviluppo di competenze trasversali, pianificatorie, decisionali.



Il docente non deve confondere le priorità: il progetto è importante per il suo processo, bisogna concedere il tempo agli allievi e alle allieve per organizzarsi, discutere, decidere, risolvere conflitti e sbagliare. In caso di necessità, si può sempre rinegoziare il prodotto finale.



# Idee

Alcune regole perché il processo venga valorizzato e il prodotto non assuma un significato pedagogico-didattico eccessivo:

1

Accettare un prodotto diverso da quello immaginato in un primo tempo → rinegoziare con gli allievi e le allieve il prodotto attraverso un'analisi fondata sul realismo..

2

Concedere tempo agli allievi anche per girare attorno alle possibili soluzioni: individuare una pista, identificare errori e ripartire sono competenze importanti.

3

Osservare il processo messo in atto dagli allievi e costruire regolarmente con loro delle riflessioni per istituzionalizzare gli apprendimenti.

# Differenziare attraverso il principio della progettazione universale con i progetti



Individuare *a priori* sia i **nuclei fondanti disciplinari** in termini di porte obbligate del progetto sia i **vincoli** di un percorso flessibile.



Lavorare attraverso i progetti implica un'accurata progettazione da parte del docente in cui esprimere pienamente intenzionalità e consapevolezza della direzione intrapresa.



Essere flessibili non significa essere sprovveduti.  
La gestione del progetto è flessibile ma il docente deve mediare in maniera intenzionale questa flessibilità.



# Idee

1. Fare l'analisi del compito e approfondire la tematica, ev. appoggiandosi a risorse ed esperti.
2. Individuare delle porte obbligate, ossia dei nuclei fondanti (saperi, processi, abilità, traguardi irrinunciabili) che si ritiene fondamentale sviluppare nel corso del progetto.
3. Descrivere possibili altri apprendimenti collaterali da attivare in base allo sviluppo del percorso.

# Differenziare attraverso il principio della progettazione universale con i progetti

**Mappare le risorse** di ciascuno in modo da valutare a priori come potrebbero essere valorizzate nel progetto.

Permette di rendere protagonisti tutti i bambini, anche i più fragili e in difficoltà. È una modalità di differenziazione.



Mette nella condizione gli allievi e le allieve di utilizzare le proprie conoscenze ed esperienze pregresse/vissuti.

Permette ai bambini di sentirsi esperti in qualcosa e di far fiorire i talenti di tutta la classe.

Le risorse iniziali di ciascuno sono solo delle basi da cui partire e non devono ingabbiare l'allievo in un determinato ruolo. Queste risorse consentono di sviluppare senso di autoefficacia, presupposto importante per aprirsi a nuove sfide.





# Idee

BOZZA  
Versione 8.2025

Stabilire una  
mappa di sezione.



Definire le **identità competenti** e del gruppo classe.

Fare in modo che gli allievi e le allieve possano  
**condividere le proprie capacità** e che gli altri le possano  
**riconoscere e ricercare**.

# Differenziare attraverso il principio della progettazione universale con i progetti



Verificare quanto gli allievi e le allieve riescano a **trasferire le competenze acquisite** nel progetto in contesti diversi.



Allenare la capacità di mobilitare delle competenze in situazioni inedite al fine di sviluppare in senso più profondo gli apprendimenti



La competenza degli allievi e delle allieve mostrata nel contesto del progetto è spesso molto aderente allo stesso, pertanto è necessario stimolarne la generalizzazione in altri contesti.



# Idee

1. **Tenere traccia** delle scoperte;
2. Predisporre dei **momenti** in cui **istituzionalizzare**, **organizzare** e **fissare** scoperte e apprendimenti;
3. **Generalizzare** concetti specifici al progetto;
4. Promuovere **situazioni diverse** ma analoghe in cui chiedere agli allievi e alle allieve di mobilitare le competenze acquisite.

## **Riconoscere e individuare i nuclei fondanti disciplinari**

Individuare i contenuti che costituiscono il cuore attorno al quale coagulare possibili altri contenuti in modo da tessere una **rete concettuale, strategica e logica**.

Questi contenuti vanno organizzati in **assi portanti** che percorrono l'intera formazione: i nuclei, ossia quei **concetti fondamentali** che ricorrono in vari luoghi di una disciplina e hanno perciò **valore strutturante e generativo di conoscenze**.



# Idee

BOZZA  
Versione 8.2025

## Riconoscere e individuare i nuclei fondanti disciplinari

Nella progettazione didattica incentrata sui nuclei fondanti occorre dare valore non solo alle **risorse cognitive** (conoscenze e abilità), ma anche ai **processi cognitivi** e alla **disponibilità ad agire**.



# Idee

BOZZA  
Versione 8.2025

## Riconoscere e individuare i nuclei fondanti disciplinari

I nuclei fondanti rappresentano concetti fondamentali per i quali occorre considerare i **principi di forza e di frequenza** dell'Universal design for learning (UDL). La forza e la frequenza dell'attivazione determinano la possibilità di conservare un apprendimento in memoria.



# Idee

BOZZA  
Versione 8.2025