



El aprendizaje basado en proyectos en Piaristické gymnázium Jozefa Branekého en Trenčín

Stanislav Šimkovič. Slovakia Province

L'apprendimento basato su progetto a Piaristické gymnázium Jozefa Branekého a Trenčín

Stanislav Šimkovič



COEDUPIA 3.0

L'apprendimento basato su progetto a Piaristické gymnázium Jozefa Braneckého a Trenčín

Stanislav Šimkovič

Abstract: L'apprendimento basato su progetto è un metodo didattico innovativo. Il rispetto per l'irripetibilità della personalità dell'alunno e principio dell'integrazione si esercitano in una misura maggiore che nel processo dell'educazione tradizionale, e perciò questo metodo può essere considerato per un metodo profittevole in pratica della pedagogia del Calasanzio nel XXI secolo.

Ambito: L'apprendimento basato su progetto è implementato nel programma educativo di Piaristické gymnázium Jozefa Braneckého a Trenčín dal 2009 in un modo sistematico. Questo Istituto è un liceo con due forme di studio con la permanenza di 4 e di 8 anni e lo studio termina con l'esame di maturità. Lo frequentano nominalmente 500 studenti. Il metodo dell'apprendimento basato su progetto in questa scuola si realizza in una forma di "*progetti annuali*." Questi progetti sono designati agli studenti di tutti i gradi, tranne l'ultimo grado.

Origine: L'inizio dell'apprendimento basato su progetto si data dei primi anni del XX secolo ed affonda le sue radici nella pedagogia pragmatica di John Dewey. I metodi dell'apprendimento basato su progetto erano elaborati ulteriormente nel 1918, da un altro pragmatista William Heard Killpatrick. Completa e ampia diffusione di questo metodo si è verificata dopo la seconda guerra mondiale. (Petrašková, 2007)

Negli ultimi tre decenni l'apprendimento basato su progetto si è spostato nella prima linea degli sforzi innovativi nell'ambito dell'istruzione in particolare negli Stati Uniti e in Europa occidentale. (Petrašková, 2007) Anche se negli ultimi anni, sforzi simili possono registrarsi in Slovacchia, l'insegnamento basato su progetto in questo paese è ancora poco sfruttato. Molti insegnanti si identificano con i principi dell'istruzione tradizionale. I suoi sostenitori affermano che l'apprendimento basato su progetto richiede un sacco di tempo per preparazione, è finanziariamente e materialmente costoso, richiede una buona organizzazione e una sofisticata gestione del processo dell'insegnamento, la stima straordinaria dell'indipendenza e della responsabilità personale degli studenti.

Obiettivi:

L'apprendimento basato su progetto ha senza dubbio una serie dei vantaggi, e così è stato ben consolidato al liceo degli scolopi a Trenčín. Il suo ruolo in questo caso non è quello di sostituire il metodo tradizionale d'insegnamento, tuttavia estenderlo ed arricchirlo.

Obiettivo dell'apprendimento basato su progetto nella nostra scuola è quello di ottenere i benefici che a differenza del modo tradizionale d'insegnamento fornisce questo metodo innovativo. Benefici per gli alunni si possono esprimere come segue:

- Alunni affrontano problemi non dai libri, ma dalla vita, così la scuola è avvicinata alla vita.
- Studenti imparano a acquisire, criticamente valutare, sistematizzare e integrare le informazioni.
- Si sviluppano abilità sociali – lo studente appartiene in una squadra dove si impara a comunicare, collaborare e consultare con gli altri membri del gruppo.
- Si sviluppa la creatività, l'autoriflessione e l'autofiducia degli alunni.
- Si aumenta la motivazione per lo studio.

L'apprendimento basato su progetto ha un impatto positivo alla scuola: il miglioramento del clima scolastico, la possibilità della cooperazione della scuola con le altre istituzioni, l'aumento dell'attrazione dell'istituto.

Responsabili e organizzazione:

Responsabili per l'attuazione dei progetti sono gli insegnanti di ogni discipline. Comunque, ogni insegnante ha la funzione dell'esortatore, del raddrizzatore, dell' assistente e del cooperatore.

Come suggerisce il titolo „progetto annuale“, il tempo di elaborazione di ogni progetto è un anno scolastico. Aree tematiche sono determinati per ogni grado separatamente, ed inoltre ciascuna classe lavora sul suo progetto. Quindi, contemporaneamente si lavora su due o tre progetti sullo stesso tema. Questo sistema favorisce la concorrenzialità tra gli studenti sfruttata da anche da Calasanzio. (Doménech i Mira, 1998)

Sviluppo della proposta:

Prima dell'inizio dell' anno scolastico gli insegnanti discutono delle aree tematiche e del modo di realizzazione dei progetti. Le modifiche approvate dalle comissioni degli insegnanti si incorporano nella programmazione dell'anno scolastico. Le fasi della realizzazione di questa attività educativa rispettano le procedure generali prefissati per l'apprendimento basato su progetto e sono seguenti:

1. **pianificazione** – il contenuto di questa fase consiste nell'individuazione del tema, degli obiettivi e degli esiti proposti del progetto. Il ruolo dell'insegnante è stimolare la discussione tra gli studenti in tal modo che siano in grado di esprimere la propria opinione, la loro visione e la loro iniziativa nel progetto. Successivamente, l'insegnante discute con gli studenti il programma dei lavori sul progetto. Gli studenti poi formulano le domande, sotto-temi e problemi che dovranno affrontare. Insieme con l'insegnante determinano il formato di output del progetto.
2. **realizzazione** – inizia dividendo gli alunni di ogni classe in gruppi secondo l'interesse di ciascun alunno. Gruppi o individui si dedicano a risolvere i loro compiti, sviluppano attività e azioni che portano alla soluzione del problema stesso. Gli alunni sono autonomi e attivamente cooperano in gruppi. In gran parte, ogni gruppo elabora una parte del progetto che rientra nell'ambito di una disciplina. Raccolta dei dati consiste principalmente nell'uso dell' Internet , però gli studenti anche visitano i regioni che sono connessi con i loro progetti.

presentazione – pubblicazione dei risultati. I gruppi degli alunni presentano il loro lavoro ad altri studenti, ai genitori o ad altri partecipanti della presentazione. L'obiettivo di questa fase non è solo mostrare i prodotti finiti, ma la loro presentazione fa parte del progetto e così gli alunni si sforzano che la presentazione sia efficiente e interessante.

3. **valutazione** – in alcuni casi, è effettuato già durante la presentazione, facendo le domande appropriate. Nella maggior parte dei casi la valutazione è effettuata da diversi soggetti: un gruppo valuta il risultato di un altro gruppo – si apprezza per esempio l'originalità; altro soggetto della valutazione è l'alunno individuo che valuta il lavoro nel gruppo, nomina i problemi che si sono verificati, riferisce che cosa nuova ha imparato; altro soggetto della valutazione è l'insegnante che valuta il lavoro degli studenti, i loro progressi nell'apprendimento, cooperazione tra di loro e indubbiamente correttezza e complessività dei fatti presentati tenendo conto del grado dell'insegnamento.

Le aree tematiche ed i prodotti in uscita per ciascun grado di studio sono sequenti:

1. *I giochi conosciuti e sconosciuti*

lingua slovacca: sentenze, logogrifi, scioglilingue; *matematica*: giochi di logica, giochi per computer, giochi da tavolo; *storia*: primi giocattoli; *religione*: abitudini religiose; *inglese*: la traduzione dei giochi in inglese; *geografia*: il gioco di memoria; *biologia*: il gioco di memoria, *educazione fisica*: giochi di movimento, *educazione all'arte*: disegni, costruzione del gioco; *educazione alla musica*: canzoni.

2. *Castelli nella regione di Trenčín*

lingua slovacca: letteratura in un periodo dato; *matematica*: la statica dei castelli, il calcolo dello spessore delle mura; *storia*: la storia dei castelli, regnanti, un teatro della vita al castello; *religione*: fedeli e la fede in quel periodo; *inglese*: un teatro in inglese; *geografia*: la mappatura del territorio della Slovacchia e dei castelli; *biologia*: alimenti in un determinato periodo agli castelli e sotto dei castelli; *educazione fisica*: i concorsi cavallereschi, le danze; *educazione all'arte*: i modelli dei castelli, pannelli con disegni di stili architettonici; *educazione alla musica*: canzoni, danze; *tecnica*: i modelli dei castelli

3. *Gli inventori slovacchi*

lingua slovacca: caratteristiche d'alcune personalità; *matematica*: personalità di gran portata nel campo della matematica; *storia*: le personalità di gran portata nel campo della storia; *religione*: la fede dei scienziati; *inglese*: la traduzione di una parte del progetto in inglese; *geografia*: cercare e conoscere importanti personalità, i loro benefici e opere; *biologia*: cercare e conoscere importanti personalità, i loro benefici, opere; *educazione fisica*: attrezzature per l'educazione fisica; *tecnica*: costruire un'invenzione; *fisica*: la descrizione dell'invenzione e il suo significato; *chimica*: cercare e conoscere importanti personalità, eseguire un semplice esperimento.

4. *L'energia e le prospettive per il futuro*

lingua slovacca: l'impatto della rivoluzione industriale alla letteratura; *matematica*: valutazione dell'ambiente; *storia*: quando e da chi sono stati costruiti le prime centrali elettriche; *religione*: E la luce fu; *inglese*: centrali elettriche all'estero – una presentazione in inglese; *geografia*: l'industria energetica della Slovacchia in confronto con altri paesi; *biologia*: dove prende il corpo omano e le cellule l'energia, perché si rimpolpa; *educazione fisica*: l'energia e lo sport; *educazione all'arte*: inventare una pubblicità; *fisica*: come aiutare a trasferimento d'energia, di quanta energia ha bisogno una persona; *chimica*: fonti di energia alternative e rinnovabili; *informatica*: presentazione della produzione d'energia; *educazione ai media*: poster della produzione d'energia.

5. *Ci preoccupiamo per il nostro ambiente*

lingua slovacca: un articolo per il giornale, guardare le notizie di questo problema; *matematica*: attività finalizzate ai grafici e alla lettura dei dati dalle tabelle e diagrammi; *storia*: il nucleo atomico e la storia; *religione*: il comportamento nei confronti della natura come dono di Dio; *inglese*: un problema ambientale in tutto il mondo; *geografia*: foreste, lo smog nelle grandi città; *biologia*: come vivere sano ed a proprio agio; *educazione fisica*: centri sportivi in città; *educazione all'arte*: un pannello, un poster; *fisica*: un aiutante ai medici; *chimica*: un laboratorio chimico domestico, il buco dell'ozono; *informatica*: presentazione; *educazione ai media*: accordi internazionali.

6. *Vacanze nella regione selezionata*

lingua slovacca: la narrazione; *matematica*: le statistiche di visitatori stranieri; *storia*: monumenti storici; *religione*: chiese storiche; *inglese*: la traduzione per visitatori stranieri; *geografia*: turismo nella regione; *biologia*: le aree protette; *educazione fisica*: attività sportive; *educazione all'arte*: un poster, un rompicapo, una presentazione; *fisica*: musei, scoperte; *chimica*: aziende importanti; *informatica*: una presentazione.

7. *Le opportunità del XXI secolo*

lingua slovacca: enciclopedie; *matematica*: testi d'intelligenza, ruoli divergenti; *psicologia*: testi; *storia*: monumenti storici; *religione*: la fede e la ragione; *inglese*: la traduzione di una parte del progetto in inglese; *biologia*: l'uomo esploratore – la mia prima scoperta; *educazione fisica*: sistema muscolare e nervoso allo sport; *educazione all'arte*: pittori ed i loro ispirazioni; *fisica*: la luce e l'ombra e – i due opposti; *chimica*: l'uso razionale delle risorse naturali.

Metodologia:

Gli studenti non ricevono informazioni finali, però il processo dell'apprendimento ha un carattere investigativo, permettendogli di sviluppare funzioni cognitive superiori. Attività pratiche portano alla creazione di un prodotto che può essere materiale o verbale, grafico, illustrazione, video, carta, diagramma, disegno, pittura, danza, software per computer, pubblicità, scultura, puzzle, documento di discussione, testo di un canto, rivista per alunni, lettera, report in un giornale, guida turistica, eccetera.

Nell'attuazione dell'apprendimento basato su progetto si applicano i principi di base (Kasíková, 1993):

1. tenere conto delle esigenze e degli interessi degli studenti – soddisfare le esigenze di attività, nuove esperienze, i bisogni dell'autoresponsabilità, l'autorealizzazione e l'interesse personale, garantendo la motivazione dello studente,
2. tenere conto dell'attualità del tema – l'apertura della scuola al ambiente più ampio, alla comunità ma anche tenere conto della situazione personale dello studente e abordare i suoi problemi,
3. interdisciplinarietà – offrire la conoscenza integrale,
4. autoregolazione nell'apprendimento – l'alunno progetta, realizza e valuta il progetto, impara ad imparare,
5. concentricità al prodotto – il lavoro per il progetto offre un prodotto, confermando così il senso dell'apprendimento, richiede la documentazione dei progressi e dei risultati, presentandoli alla scuola e fuori di essa,
6. realizzazione nel gruppo – collegamento delle attività degli studenti nel lavoro significativo in squadra impara a collaborare,
7. rilevanza sociale – è un ponte che collega la scuola con la vita intorno e nella società.

Gli studenti affrontano problemi complessi. La soluzione di essi richiede la conoscenza di molteplici discipline. Il metodo didattico dell'apprendimento basato su progetto così offre una visione olistica della soluzione dei problemi e l'integrazione di varie materie. L'*integrazione* è il concetto chiave della metodologia dell'apprendimento basato su progetto. L'integrazione non riguarda soltanto le discipline scientifiche, ma di più influenza diversi elementi del processo dell'apprendimento, è quindi multidimensionale. Secondo Petrašková (2007) vengono integrate:

- i contenuti provenienti da differenti aree disciplinari ,
- gli approcci logico-matematici, verbali, visivi, corporeo cinestetici, musicali ,
- il ragionamento, l'intuizione, il corpo, le emozioni, i sensi,
- l'esperienze con le nuove conoscenze,
- le attività guidate con l'autoregolazione,
- gli alunni in attività comuni,
- gli alunni, genitori e altri membri della società,
- la scuola con l'ambiente circostante.

Il metodo dell'apprendimento basato su progetto utilizza la spontaneità e la fantasia degli studenti a cui questi sono guidati, incoraggiati ed esortati da parte degli insegnanti.

Valutazione:

Le questioni ed i compiti dell'apprendimento basato su progetto sono affrontati dagli studenti del nostro liceo a Trenčín con diversa misura di responsabilità, l'attività, l'impiego e la creatività. A questo fatto corrispondono i risultati del loro lavoro. I risultati di alcuni progetti tendono ad essere valutati molto positivamente non soltanto da parte dei docenti ma anche dei genitori.

Si vede la possibilità dell'avanzamento della pratica del metodo dell'apprendimento basato su progetto nello sviluppo della cooperazione con altre scuole oppure con istituzioni non scolastiche. Inoltre, si sta esaminando la possibilità di migliorare la presentazione dei prodotti degli studenti che potrebbe essere spostata dall'edificio della scuola alla piazza principale della città e così sarà destinata al grande pubblico.

Esiste una connessione tra il metodo pedagogico del Calasanzio ed l'apprendimento basato su progetto? Il motto: „Pietà e lettere“ offre un accenno della risposta a questa domanda. L'universalità e l'integrazione espressi attraverso suddetto motto sono tipiche caratteristiche della pedagogia del Calasanzio e inoltre svolgono un ruolo chiave nella didattica dell'apprendimento basato su progetto.

Un altro attributo dell'apprendimento basato su progetto che collega questo metodo didattico con la pedagogia del Calasanzio è il suo rispetto della personalità dello studente. La filosofia di fondo della pedagogia del Calasanzio è in linea con il personalismo. (C.G., 1995) Il fondatore delle Scuole Pie sottolineava che ogni studente è tenuto a educare rispetto alle sue predisposizioni individuali.

La tendenza di creare collegamenti tra la scuola e la vita è un altro fattore comune sia della pedagogia di Calasanzio sia dell'apprendimento basato su progetto.

Bibliografia

Kasíková, H. (1993) *Nastal v naší škole čas projektu?* Praha, IPOS ARTAMA, pp. 8-9

Petrašková, E. (2007). *Projektové vyučovanie*. Prešov, Metodicko-pedagogické centrum v Prešove

Congregazione Generale dell'Ordine delle Scuole Pie (1995). *Spiritualità e pedagogia di S. G. Calasanzio*. Roma

Doménech i Mira, J. (1998) *Joseph Calasanz (1557- 1648)*. Paris, Prospects UNESCO, vol. XXVII, no. 2, pp. 327-339

Piaristické gymnázium Jozefa Braneckého (2009). *Školský vzdelávací program*. Trenčín