



Problem-Based Learning: progettare percorsi didattici centrati sul problema

Destinatari

Docenti di ogni ordine e grado interessati a introdurre o consolidare l'approccio del Problem-Based Learning (PBL) per sviluppare competenze trasversali, spirito critico e collaborazione tra studenti.

Durata e modalità

10 ore

Modalità online sincrona, con moduli teorico-pratici, simulazioni guidate e progettazione collaborativa.

Obiettivi

- Comprendere i fondamenti del Problem-Based Learning e la sua efficacia nella didattica.
- Acquisire strumenti per progettare attività centrate su problemi reali o verosimili.
- Favorire la collaborazione tra pari, la ricerca autonoma e il problem solving.
- Integrare il PBL con il curriculum scolastico, le discipline e le competenze trasversali.
- Adattare il metodo a diversi ordini scolastici, gradi di complessità e contesti di apprendimento.

Approccio pedagogico

- Apprendimento attivo, costruttivismo e scoperta guidata
- Lavoro cooperativo e apprendimento tra pari
- Centralità del problema come motore dell'apprendimento
- Didattica interdisciplinare e competenze di cittadinanza
- Riflessività, metacognizione e responsabilità condivisa

Contenuti

- Origini, principi e modelli del PBL nella didattica.
- Struttura di un percorso PBL: definizione del problema, fasi operative, ruoli, documentazione.
- Il ruolo dell'insegnante come facilitatore e guida.
- Strategie per stimolare ricerca, pensiero critico e collaborazione.
- Valutazione di un progetto PBL: rubriche, osservazione, autovalutazione e peer feedback.
- Integrazione del PBL con educazione civica, STEM, sostenibilità, cittadinanza digitale.

Attività replicabili

- Analisi e riformulazione di problemi autentici adatti ai diversi livelli scolastici.
- Progettazione collaborativa di una micro-UDA in modalità PBL.
- Costruzione di una rubrica di valutazione per un'attività PBL.
- Simulazione di un'attività PBL in breakout rooms.
- Esplorazione di strumenti digitali di supporto al lavoro di gruppo (es. Canva, Miro, Google Workspace).

Competenze DigCompEdu

Area 3. Pratiche di insegnamento e apprendimento

Area 4. Valutazione dell'apprendimento

Area 5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Area 6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti