

I MODELLI DELLA PROGRAMMAZIONE DIDATTICA¹

Breve panoramica

Programmare per obiettivi

- Contenuti e metodi coerenti con gli **obiettivi** (= prestazioni accertabili e misurabili) che gli insegnanti hanno dichiarato di voler far conseguire agli allievi.

Programmare per concetti

- Costruzione e organizzazione dei concetti intesi come **conoscenze organizzate** della realtà secondo regole.

Programmare per sfondi

- Lo “sfondo integratore” è la struttura che dà unità alla nostra esperienza. Il **contenuto** di una comunicazione e **la relazione** tra le persone che comunicano assumono un preciso significato solamente nell’ambito di un determinato **contesto (= sfondo: non un aggregato di elementi singoli, ma complesso strutturato)**.

Progettare per situazioni

- Attività esplorativa e costruttiva volta alla ricerca e alla definizione dei problemi e messa in atto di strategie d’azione per produrre una soluzione possibile.

La postprogrammazione

- Essa si propone come una „**pedagogia del soggetto**“ e non come una „**pedagogia del cliente**“ (Scurati, 1989): **mette cioè l’accento sul valore e sulla libertà del soggetto, senza approdare ad un soggettivismo ingenuo**, ma bensì alla valorizzazione dell’intersoggettività delle relazioni.

¹ cfr. FRANCO AZZALI, DINO CRISTANINI, *Programmare oggi: le fonti, i modelli, le azioni*, Fabbri Editori, Milano, 1995, in particolare da pag. 61 a pag. 151.

<http://www.emscuola.org>