Articolo 2

Risultati di apprendimento e progettazione basata sulle competenze: costruire una formazione significativa con TAKE5

L'istruzione e la formazione si stanno progressivamente allontanando dagli approcci tradizionali focalizzati sui contenuti, a favore di **modelli che inseriscono gli studenti e le loro capacità al centro del processo di apprendimento**. Uno dei principi chiave alla base di questo cambiamento è la progettazione basata sulle competenze, un approccio che si concentra su ciò che gli studenti conoscono, sanno fare e dimostrano al termine di un'esperienza formativa. Al centro di questo metodo si collocano risultati di apprendimento chiari, che descrivono le conoscenze, le abilità, la responsabilità e l'autonomia che gli studenti sono chiamati a sviluppare.

I risultati di apprendimento offrono un quadro di riferimento trasparente sia per i docenti sia per chi apprende. Invece di concentrarsi esclusivamente sull'erogazione dei contenuti, definiscono aspettative concrete e risultati misurabili. Questo aiuta gli studenti a comprendere lo scopo del proprio percorso formativo, mentre consente ai docenti di progettare attività e valutazioni che supportano direttamente lo sviluppo delle competenze. I risultati di apprendimento facilitano inoltre il riconoscimento e la convalida degli esiti raggiunti, rendendo i percorsi educativi più flessibili e focalizzati sugli alunni.

La progettazione basata sulle competenze si fonda su questi principi, assicurando che le attività formative siano strettamente collegate a sfide del mondo reale e alla loro applicazione pratica. Le competenze integrano conoscenze, abilità e attitudini che consentono alle persone di agire in modo efficace in contesti diversi. Di conseguenza, questo approccio favorisce la partecipazione attiva, il pensiero critico, la capacità di risolvere problemi, la collaborazione, la creatività e l'auto-riflessione, abilità sempre più importanti nell'istruzione contemporanea, nel mondo del lavoro e nella società.

All'interno del progetto TAKE5, i risultati di apprendimento e la progettazione basata sulle competenze svolgono un ruolo centrale nello sviluppo delle risorse formative e

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espressi sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili. Numero del progetto: 2025-1-DE02-KA220-VET-000361224

delle esperienze educative. Il progetto adotta un approccio **challenge-based learning (apprendimento basato su sfide, CBL)**, in cui i partecipanti si confrontano con sfide autentiche legate a situazioni di vita reale. Attraverso queste attività, chi apprende è incoraggiato a indagare i problemi, lavorare in modo collaborativo, generare soluzioni e riflettere sul proprio processo formativo. Questo metodo favorisce naturalmente lo sviluppo di competenze trasversali, insieme a conoscenze specifiche della materia.

Il quadro basato sulle competenze sviluppato all'interno di **TAKE5** contribuisce a garantire che ciascuna attività formativa sia finalizzata al raggiungimento di risultati di apprendimento chiaramente identificati. Tali risultati sono allineati agli obiettivi del progetto e forniscono un percorso strutturato che consente ai partecipanti di costruire e dimostrare progressivamente le proprie competenze.

Una caratteristica importante dell'approccio TAKE5 è il **riconoscimento delle competenze attraverso open badge digitali**. Questi badge attestano i traguardi formativi raggiunti e rendono le competenze visibili, trasferibili e più facili da comunicare a datori di lavoro, istituzioni educative e altri stakeholder. In questo modo, i risultati di apprendimento diventano più che semplici obiettivi educativi: si trasformano in traguardi riconosciuti che sostengono l'apprendimento permanente e lo sviluppo personale.

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espressi sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili. Numero del progetto: 2025-1-DE02-KA220-VET-000361224



ECOS

bfi

DIGITAL MEDIA ZONE

UFV

JUGENDFÖRDERVEREIN
Parchim / Lübz e.V.

LEARNING EDGE
Powered by CARDET

ÉCOLE
ENTI CONFINDUSTRIALI LOMBARDI PER L'EDUCATION

Co-funded by
the European Union