

GLOSSARIO

METODOLOGICO DIDATTICO

APPRENDIMENTO COOPERATIVO (Cooperative learning)	E' un metodo didattico-educativo di apprendimento costituito dalla cooperazione fra gli studenti, ciascuno dei quali mette a disposizione del gruppo il suo sapere e le sue competenze. Apprendere in gruppo si rivela molto efficace non solo sul piano cognitivo, ma anche per quanto riguarda l' attivazione dei positivi processi socio-relazionali; ciascun componente, infatti, accresce la propria autostima, si responsabilizza nei processi di apprendimento, cresce nelle abilità sociali, imparando a cooperare per il conseguimento di un obiettivo comune. Approfondimenti sul sito http://www.scintille.it che dedica una sua ampia sezione all'apprendimento cooperativo. Il sito, peraltro, raccoglie esperienze e materiale didattico ispirati ai principi dell'apprendimento cooperativo.
BRAIN STORMING	Letteralmente <u>tempesta di cervelli</u> . Dato un problema da affrontare, ciascuno dei partecipanti, entro prefissati limiti di tempo, è libero di esprimere la propria idea senza che l insegnante esprima giudizi sulle idee emerse. Alla fine tutte le idee sono raccolte ed opportunamente analizzate per giungere alla soluzione del problema
DIDATTICA LABORATORIALE	La didattica laboratoriale si concretizza in cinque operazioni: • data una situazione problematica, riconoscere il problema e definirlo; • individuare gli strumenti formativi per l' analisi e la sistemazione dei dati; • applicare correttamente gli strumenti di socializzazione più funzionali; • scegliere uno strumento logico per la costruzione consapevole della conoscenza; • proporre il debriefing per la metacognizione e l'autovalutazione. • Basata sullo scambio intersoggettivo tra alunni e docenti attraverso una modalità di lavoro cooperativo nello specifico con l'utilizzo dell'aula multimediale finalizzando il lavoro a prodotti reali riferiti a fruitori concreti che li possano apprezzare

CLIL	Apprendimento integrato di lingua e contenuto. CLIL significa” Content Language Integrated Learning” – apprendimento integrato di lingua e contenuto. Si tratta di un approccio metodologico che prevede l’insegnamento di una disciplina non linguistica, in lingua straniera veicolare al fine di integrare l’apprendimento della lingua straniera e l’acquisizione di contenuti disciplinari, creando ambienti di apprendimento che favoriscono atteggiamenti plurilingue e sviluppino la consapevolezza multiculturale. http://dida.orizzontescuola.it/news/metodologia-clil http://hubmiur.pubblica.istruzione.it/alfresco/d/d/workspace/SpacesStore/90ce1993-e3ba-4fc8-916b-171292f31ea9/linee_guida_progetto_eclil.pdf
DEBRIEFING	Il debriefing consiste in una riflessione autocritica di ciò che si è fatto ed appreso relativamente ad un determinato argomento. Si rivolgono agli alunni le seguenti domande: Cosa hai imparato? Come hai imparato? Quando hai imparato? Che voto daresti a questa attività? E perché? (Valutazione da 1 a 10) La risposta alla prima domanda manifesta il sapere acquisito in senso di concetti. La seconda comunica la qualità delle competenze raggiunte.. Dalla terza domanda emergono, invece, risposte rivelatrici dei differenti stili di apprendimento presenti fra gli alunni, in quanto ciascuno di essi indica normalmente diversi momenti e attività: ciò risulta assai utile all’ insegnante per mettere in gioco ogni volta differenti tipologie di lavoro, in modo da coinvolgere sempre l’ intera classe. L’ ultima domanda, infine, manifesta l indice di gradimento verso l’ attività svolta e le sue motivazioni.
CIRCLE TIME	Letteralmente <u>tempo del cerchio</u> . E considerato una delle metodologie più efficaci nell’ educazione socio-affettiva. I partecipanti si dispongono in cerchio con un conduttore che ha il ruolo di sollecitare e coordinare il dibattito entro un termine temporale prefissato. La successione degli interventi secondo l’ ordine del cerchio va rigorosamente rispettata. Il conduttore assume il ruolo di interlocutore privilegiato nel porre domande o nel fornire risposte. Il circle time facilita e sviluppa la comunicazione circolare, favorisce la conoscenza di sé, promuove la libera e attiva espressione delle idee, delle opinioni, dei sentimenti e dei vissuti personali e , infine, crea un clima di serenità e di condivisione facilitante la costituzione di qualsiasi nuovo gruppo di lavoro o preliminare a qualunque successiva attività.

DOCUMENTAZIONE	E' l' insieme dei materiali che testimoniano un determinato percorso di apprendimento sia a scopo di verifica e valutazione degli esiti finali sia per consentire ad altri di attingere ogni utile elemento per l' elaborazione di sempre nuovi progetti educativi. Dal lato dell' alunno, la sua capacità di documentare le attività svolte e di documentarsi garantisce la piena acquisizione dei contenuti appresi.
FLIPPED CLASSROOM	Con la metodologia FlippedClassroom si adottano nuove strategie didattiche, si ribaltano i tempi e luoghi della didattica e dello studio, si sperimenta il ruolo attivo dell'alunno nel processo di apprendimento. Gli studenti diventano protagonisti della propria evoluzione socio-culturale, non sono più semplici contenitori d'informazioni, se con gli anteriori metodi le nozioni erano trasferite in modo guidato dal docente, utilizzando il solo vecchio libro di testo, ora l'alunno interagisce, si informa, propone, discute. La classe ribaltata permette ai ragazzi di conoscere l'argomento delle lezioni anche attraverso la tecnologia, che ripensa la consuetudinaria alternanza tra lezioni a scuola e compiti a casa. Uno degli strumenti maggiormente utilizzati sono i video: semplici, interattivi e ricchi di spunti. Un contenuto che è sempre consultabile e che permette agli studenti di rispondere ai propri tempi di apprendimento. La video lezione vista a casa permette agli insegnanti di concentrarsi su altri aspetti della didattica: in classe si ha più tempo disponibile per effettuare esercitazioni in gruppo, laboratori, compiti, studio di casi, ricerche; inoltre, i docenti hanno più tempo materiale per seguire i ragazzi con bisogni educativi speciali. http://www.adiscuola.it/adirisorse/archives/category/spaced-learning
INDIVIDUALIZZAZIONE	Consiste nel garantire a tutti gli alunni , attraverso strategie didattiche mirate, il raggiungimento delle competenze fondamentali del curriculum attraverso la diversificazione degli itinerari di apprendimento. Gli obiettivi restano fermi per tutti, mentre si diversificano i percorsi, la gradualità dei contenuti e le modalità di apprendimento.
INTERDISCIPLINARIETA	E' una metodologia didattica che consiste nell' esaminare la realtà nelle interrelazioni di tutti i suoi elementi, superando in tal modo la tradizionale visione settorializzata delle discipline. Ad esempio, l' analisi di un ambiente storico-sociale viene effettuata coinvolgendo in modo interattivo e dinamico più discipline, come la storia, la geografia e gli studi sociali in modo tale da favorire nell' alunno una conoscenza globale più ampia e profonda e, perciò, più significativa.
LAVORO DI GRUPPO	E' una metodologia organizzativa fondamentale per la crescita umana e la socializzazione degli alunni. A seconda dell' attività da svolgere, il docente può formare lui stesso i gruppi che potranno essere di livello , di compito, elettivi, misti, oppure lasciare liberi i ragazzi di unirsi liberamente in gruppo.

MASTERY LEARNING	E' un insegnamento individualizzato, che basa il suo nucleo concettuale sulla teoria di Bloom e Carrol: se si offre a ciascuno il tempo di apprendimento che gli è necessario, sarà possibile per ogni alunno raggiungere la padronanza negli obiettivi proposti.
METODO DIDATTICO	E' l' organizzazione delle tecniche, delle procedure e degli strumenti ritenuti idonei a far conseguire gli obiettivi formativi programmati.
METODOLOGIA	E' lo studio dei metodi della ricerca pedagogica ed anche lo studio delle modalità dei processi di insegnamento-apprendimento. In sintesi si tratta dell' attuazione pratica di un metodo educativo , evidentemente resa flessibile dal docente in relazione alle concrete situazioni formative ed alle particolari caratteristiche degli alunni.
METODO EURISTICO	L'euristica è l'arte della ricerca, cioè quella parte della scienza che si occupa di scoprire i fatti, ciò che succede. In pedagogia il metodo euristico è anche conosciuto come il metodo della scoperta e consiste nel condurre gradualmente l alunno a scoprire da solo ciò che si desidera egli conosca mediante un costante ed attivo suo coinvolgimento nei percorsi di ricerca e d interpretazione. Così operando, l' alunno padroneggia le conoscenze acquisite ed è in grado di utilizzarle per le successive fasi di apprendimento.
METODO SPERIMENTALE	Questo metodo introdotto dallo scienziato Galileo Galilei si fonda su alcuni punti fondamentali: 1. L' osservazione accurata di un fenomeno; 2. la formulazione di una ipotesi (cioè di una spiegazione ragionevole da verificare); 3. la verifica della validità dell' ipotesi con uno o più esperimenti (o con altre osservazioni); 4. la conclusione (se i risultati confermano l' ipotesi fatta, essa si trasforma in una tesi).
MODELING	Basato sull'apprendimento osservativo che avviene quando il soggetto osserva un'altra persona che esegue il comportamento in questione, attivato per l'insegnamento di abilità e comportamenti sociali e interpersonali, quell'insieme di contenuti verbali e non verbali, emozionali e cognitivi che consentono di attivare e mantenere relazioni interpersonali reciprocamente gratificanti con gli altri in modo socialmente accettabile e produttivo.
PERSONALIZZAZIONE	Consiste nell' assicurare ad ogni alunno una propria eccellenza cognitiva attraverso attività elettive che consentono di coltivare un proprio talento e sviluppare le proprie attitudini. Gli obiettivi, in questo caso , sono calibrati sull' alunno e vengono negoziati (contratto formativo) con il suo consapevole coinvolgimento.
PEER TUTORING	Affiancamento nel tutoraggio tra pari e compagni più grandi

PERCORSO OPERATIVO PER LA COSTRUZIONE CONSAPEVOLE DELLA CONOSCENZA	1) Problematizzazione 2) Ricerca dei dati (libri di testo, internet, fontivarie.) 3) Sistemazione dei dati utilizzando modelli logici (Grafici, tabelle..) 4) Costruzione consapevole del sapere mediante la produzione scritta.
PROBLEM	Con la denominazione complessiva di <u>problem</u> si definiscono alcuni strumenti e tecniche finalizzati a lavorare per problemi, vale a dire a guidare gli alunni sulla strada della ricerca, ponendosi nei confronti di ciò che si fa a scuola con la mentalità del ricercatore che coopera con altri ricercatori, con la chiarezza degli scopi che si intendono raggiungere in termini di dichiarate competenze.
PROBLEM POSING	La strategia del problem posing si attua quando, dopo aver specificato la priorità di un oggetto, si procede a negarle una alla volta, utilizzando, e se che cosa succederebbe? Attraverso la negazione di un dato certo si instaura un processo di rielaborazione creativa di soluzione a problemi.
PROBLEM SETTING O PROBLEM FINDING	Tecnica che ci permette di far fronte a una situazione problematica confusa, di definire qual è il problema da affrontare, rispondendo alla domanda :- Che cosa mi si chiede di fare?- In pratica si tratta di ragionare sulle priorità in cui vanno inseriti i dati del problema. Si tratta di saper scegliere i dati da utilizzare e quelli da scartare. Le fasi di questa analisi sono: 1. identificazione di tutti i problemi; 2. raccolta di informazioni sui problemi; 3. scelta del problema:
PROBLEM SOLVING	E' una tecnica didattica che intende l' apprendimento come il risultato di un attività di scoperta e per soluzione di problemi. Il problem solving è sempre preceduto dalla fase di problem posing, quella cioè in cui l'alunno è chiamato a individuare chiaramente i termini della situazione problematica per poi passare all' attuazione di una strategia risolutiva. Il problem solving è , quindi, una metodologia di analisi utilizzata per individuare, pianificare ed attuare le azioni necessarie alla risoluzione di un problema. Le fasi dell'analisi sono: 1. definizione del problema; 2. raccolta delle informazioni; 3. identificazione delle cause più probabili; 4. formulazioni di cause possibili; 5. sviluppo operativo dell'analisi; 6. controllo dei risultati.
PROBLEM NETWORKING O SCHIUMAGGIO	Questa tecnica consiste nell'individuare i dati utili per l'impostazione del problema scartando quelli sovrabbondanti.

PROMPTING E FADING	Ovvero aiuto e riduzione graduale e progressiva degli aiuti nell'acquisizione di una abilità; esse facilitano il soggetto che apprende nell'iniziare l'emissione della risposta desiderata o di una sua approssimazione positiva, in modo che possa sperimentare un risultato gratificante.
RICERCA-AZIONE	E' un metodo per costruire la conoscenza partendo da un problema. La caratteristica della R/A sta nel fatto che tutti sono in ricerca, ossia i docenti ed i discenti. Il sapere nasce dalla ricerca, non c'è prima un sapere e poi una sua applicazione, ma si agisce, si riflette sull'azione e si formalizza. Le fasi della ricerca-azione sono: 1. condizioni (azzeramento delle difficoltà di contenuto, formulazione della consegna, non inquinamento della prova); 2. socializzazione(TA.CO.CA.) 3. organizzazione della conoscenza (grafi etabelle); 4. sistemazione delle conoscenze (tabelle); 5. costruzione delle conoscenze (testo scritto);
ROLE PLAYING	Significa gioco di ruolo (si può applicare a conclusione di un attività o di una U.A.). Gli alunni dovranno mettersi nei panni di uno dei personaggi ed essere capaci di cambiare ruolo, perché l'aspetto più importante è dimostrare di possedere punti di vista diversi.
RUBRICA VALUTATIVA	E' uno strumento per la valutazione delle prestazioni in un ottica di apprendimento autentico. Uno strumento per identificare e chiarire le aspettative specifiche relative ad una prestazione e indicare il grado di raggiungimento degli obiettivi prestabiliti. http://for.indire.it/global_lms/uploads/pqm2012/15421.pdf http://www.obiettivo2020.org/didattica/esempio-di-rubrica-valutativa/ http://www.obiettivo2020.org/wp-content/uploads/griglia-valut-UDA-bene-comune-seconda-27-06-2013.pdf
SLOW LEARNER	Ovvero misurare lo sforzo richiesto e rallentare il ritmo comunicativo per consentire una decodifica graduale, lenta ma corretta;
STRUMENTI FORMATIVI	Con l'espressione strumenti formativi si intende indicare una serie di mediatori didattici finalizzati alla visualizzazione grafica e alla formalizzazione di operazioni logico-mentali. Si definiscono formativi perchè da un lato la scuola pone al centro dell'azione didattica la formazione della persona e dall'altro, perchè tale formazione non proviene dai contenuti disciplinari,ma da come questi vengono organizzati per la maturazione di competenze significative, attraverso l'uso consapevole degli strumenti. Questi strumenti formativi diventano poi strumenti logici o logico- formativi quando riportano gli indicatori per analizzare un contesto, cioè quando una volta applicati ad un contesto, rappresentano una conoscenza organizzata. Gli strumenti formativi possono essere articolati in tre categorie: 1) <u>sistemazione dei dati in contesti spaziali</u> (grafo ad albero, diagramma di Venn, relazioni per analogia e differenze, tabella a due colonne,organigramma, tabella a più colonne) 2) <u>sistemazione dei dati in contesti temporali</u> (tabella a più colonne, rappresentazioni statistiche, diagramma di flusso a blocchi decisionali, diagrammi di flusso lineari,) 3) <u>sistemazione dei dati in contesti di relazioni semplici e complesse</u>(tabella a doppia entrata,diagramma a liscadipesce)

SPACED LEARNING	E' una tecnica didattica tutto sommato abbastanza tradizionale di trasmettere conoscenze, ma è contraddistinta da una peculiarità: la ripetizione strutturata, separata da brevi intervalli, che aiutano ad inglobare le informazioni nella memoria a lungo termine. http://ospitiweb.indire.it/adi/Conv2012Lecce_atti/Faggioli/c2LF_200_spaced.htm http://www.adiscuola.it/adirisorse/archives/category/spaced-learning
TEAM TEACHING	Significa letteralmente <u>insegnamento di gruppo</u> ed è una metodologia in cui gli insegnanti non lavorano più isolatamente, ciascuno nella sua classe, ma cooperano con pari dignità e responsabilità professionale per l'educazione di un gruppo di alunni. Ciascun docente del team si occupa di uno specifico ambito disciplinare. I tempi della programmazione comune servono per ogni opportuna verifica e valutazione e per flessibilizzare il curriculum in itinere.
WEBQUEST	Attività di ricerca guidata, in cui gli allievi, organizzati in gruppo, applicando una logica indiziaria, reperiscono informazioni in internet utili alla realizzazione di prodotti (un ipertesto, una guida cartacea, un giornale, un e-zine...), che si configurano come risultato della capacità dei discenti di elaborare autonomamente le informazioni da essi stessi trovate. http://www.webquest.it/

a cura della F.S. area 2
Orsola Costa