

GLOSSARIO

METODOLOGICO DIDATTICO

<p>APPRENDIMENTO COOPERATIVO (Cooperative learning)</p>	<p>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.</p>
<p>BRAIN STORMING</p>	<p>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</p>
<p>DIDATTICA LABORATORIALE</p>	<p>La didattica laboratoriale si concretizza in cinque operazioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.
<p>DEBRIEFING</p>	<p>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</p>

	<p>risulta assai utile all'insegnante per mettere in gioco ogni volta differenti tipologie di lavoro, in modo da coinvolgere sempre l'intera classe.</p> <p>L'ultima domanda, infine, manifesta l'indice di gradimento verso l'attività svolta e le sue motivazioni.</p>
CIRCLE TIME	<p>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</p> <p>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 preliminarmente a qualunque successiva attività.</p>
DOCUMENTAZIONE	<p>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.</p>
INDIVIDUALIZZAZIONE	<p>Consiste nel garantire a tutti gli alunni, attraverso strategie didattiche mirate, il raggiungimento delle competenze fondamentali del curricolo 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.</p>
INTERDISCIPLINARIETA'	<p>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.</p>
LAVORO DI GRUPPO	<p>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.</p>

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: <ol style="list-style-type: none"> 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).
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.
PERCORSO OPERATIVO PER LA COSTRUZIONE CONSAPEVOLE DELLA CONOSCENZA	<ol style="list-style-type: none"> 1) Problematizzazione 2) Ricerca dei dati (libri di testo, internet, fonti varie.) 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 succedrebbe? 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: <ol style="list-style-type: none"> 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: <ol style="list-style-type: none"> 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.
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: <ol style="list-style-type: none"> 1. condizioni (azzeramento delle difficoltà di contenuto, formulazione della consegna, non inquinamento della prova); 2. socializzazione (TA.CO.CA.) 3. organizzazione della conoscenza (grafi e tabelle); 4. sistemazione delle conoscenze (tabelle); 5. costruzione delle conoscenze (testo scritto);
ROLE PLAYING	Significa <u>gioco di ruolo</u> (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.
STRUMENTI FORMATIVI	<p>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 perché da un lato la scuola pone al centro dell'azione didattica la formazione della persona e dall'altro, perché 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.</p> <p>Gli strumenti formativi possono essere articolati in tre categorie: _</p> <p>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) _____</p> <p>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,) _____</p> <p>3) <u>sistemazione dei dati in contesti di relazioni semplici e complesse</u> (tabella a doppia entrata, diagramma a lisca di pesce) _____</p>
TEAM TEACHING	<p>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.</p> <p>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.</p>
DEBATE	<p>Il «debate» è una metodologia che permette di acquisire competenze trasversali («life skill»), che smonta alcuni paradigmi tradizionali e favorisce il cooperative learning e la peer education non solo tra studenti, ma anche tra docenti e tra docenti e studenti. Disciplina curricolare nel mondo anglosassone, il debate consiste in un confronto nel quale due squadre composte da studenti sostengono e controbattono un'affermazione o un argomento dato dall'insegnante, ponendosi in un campo (<i>pro</i>) o nell'altro (<i>contro</i>). L'argomento individuato è tra quelli raramente affrontati nell'attività didattica tradizionale. Dal tema scelto prende il via un vero e proprio dibattito, una discussione formale, non libera, dettata da regole e tempi precisi, per preparare la quale sono necessari esercizi di documentazione ed elaborazione critica; il debate permette agli studenti di imparare a cercare e selezionare le</p>

	<p>forti con l'obiettivo di formarsi un'opinione, sviluppare competenze di public speaking e di educazione all'ascolto, ad autovalutarsi, a migliorare la propria consapevolezza culturale e, non ultimo, l'autostima.</p> <p>Il debate allena la mente a considerare posizioni diverse dalle proprie e a non fossilizzarsi su personali opinioni, sviluppa il pensiero critico, allarga i propri orizzonti e arricchisce il personale bagaglio di competenze. Acquisire «life skill» da giovani permetterà una volta adulti di esercitare consapevolmente un ruolo attivo in ogni processo decisionale. Al termine del confronto l'insegnante valuta la prestazione delle squadre assegnando un voto che misura le competenze raggiunte. Nelle gare di debate, per gli obiettivi che la metodologia si prefigge, non è consentito alcun ausilio di tipo tecnologico.</p>
--	---

,

a cura della F.S.
PTOF

...

...

...

“

”

,