

GLOSSARIO METODOLOGICO DIDATTICO

METODOLOGIA	E' lo studio dei metodi della ricerca pedagogica e delle modalità dei processi di insegnamento – apprendimento. Consiste nell'attuazione pratica di un metodo educativo, resa flessibile dal docente in relazione alle concrete situazioni formative e alle particolari caratteristiche degli alunni.
METODO DIDATTICO	E' l'organizzazione delle tecniche, delle procedure e degli strumenti ritenuti idonei a far conseguire gli obiettivi formativi programmati.
AC: APPRENDIMENTO COOPERATIVO (Cooperative learning)	<p>E' una modalità di apprendimento che si basa sull'interazione all'interno di un gruppo di allievi che collaborano, al fine di raggiungere un obiettivo comune, attraverso un lavoro di approfondimento e di apprendimento che porterà alla costruzione di nuova conoscenza.</p> <p>L'apprendimento cooperativo è quindi una nuova visione pedagogica e didattica che utilizza il coinvolgimento emotivo e cognitivo del gruppo come strumento di apprendimento ed alternativa alla tradizionale lezione accademica frontale. Questa espressione, quindi, fa riferimento ad un insieme di principi, tecniche e metodi di conduzione della classe in base ai quali gli alunni affrontano lo studio disciplinare interagendo in piccoli gruppi, in modo collaborativo, responsabile, solidale e ricevendo valutazioni sulla base dei risultati ottenuti individualmente ed in gruppo. Nell'AC l'apporto di ogni singolo studente permette di costituire una visione complessiva dell'oggetto di ricerca ed unitamente all'interazione consente di creare e d'innescare il senso di appartenenza, trasformando "l'io-individualista" in "noi-gruppo" dando così, agli allievi, l'opportunità di affrontare insieme innumerevoli problematiche legate all'educazione, alla valorizzazione, all'apprendimento ed alla motivazione che, durante la normale lezione, molto spesso risultano essere un ostacolo al regolare svolgimento dell'attività. Per le sue valenze numerose istituzioni dell'educazione formale inseriscono percorsi di <i>apprendimento cooperativo</i> all'interno del proprio progetto educativo.</p>
BS: BRAIN STORMING	<p>E' una tecnica di creatività di gruppo per far emergere idee volte alla risoluzione di un problema. Spesso erroneamente tradotto come tempesta di idee, in realtà significa "<i>usare il cervello (brain) per prendere d'assalto (storm) un problema</i>". Sinteticamente consiste, dato un problema, nel proporre ciascuno liberamente soluzioni di ogni tipo (anche strampalate o con poco senso apparente) senza che nessuna di esse venga minimamente censurata. La critica ed eventuale selezione interverrà solo in un secondo tempo, terminata la seduta di <i>brainstorming</i>. Il risultato principale di una sessione di <i>brainstorming</i> può consistere in una nuova e completa soluzione del problema, in una lista di idee per un approccio ad una soluzione successiva, o in una lista di idee che si trasformeranno nella stesura di un programma di lavoro per trovare in seguito una soluzione.</p>
DL: DIDATTICA LABORATORIALE	<p>E' un metodo didattico che si concretizza in cinque operazioni:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Data una situazione problematica, riconoscere il problema e definirlo 2. Individuare gli strumenti formativi per l'analisi e la sistemazione dei dati 3. Applicare correttamente gli strumenti di socializzazione più funzionali 4. Scegliere uno strumento logico per la costruzione consapevole della conoscenza 5. Proporre il DEBRIEFING per la meta cognizione e l'autovalutazione
DEBRIEFING	<p>Consiste in una riflessione autocritica di ciò che si è fatto ed appreso rispetto 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 (Valutazione da 1 a 10) e perchè?</p> <p>La risposta alla 1^a domanda manifesta il sapere acquisito in senso di concetti, la 2^a comunica la qualità delle competenze raggiunte, dalla 3^a emergono risposte rivelatrici dei differenti stili di apprendimento presenti fra gli alunni, in quanto ciascuno di essi indica momenti e attività diversi; l'ultima domanda manifesta l'indice di gradimento verso l'attività svolta.</p>

CT: CIRCLE TIME	<p>E' una metodologia tra le 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 avviene secondo l'ordine del cerchio. Il conduttore assume il ruolo di interlocutore privilegiato nel porre domande o nel fornire risposte.</p> <p>Il CT 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 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 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.</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 visione settorializzata delle discipline. Favorisce 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 si possono lasciare liberi i ragazzi di unirsi liberamente, o il docente può formare lui stesso i gruppi che potranno essere: di livello, di compito, elettivi, misti.</p>
MASTERY LEARNING	<p>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.</p>
METODO EURISTICO	<p>L'euristica è l'arte della ricerca, cioè quella parte della scienza che si occupa di scoprire i fatti, ciò che succede. In pedagogia è anche conosciuto come metodo per 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.</p>
METODO SPERIMENTALE	<p>Introdotta dallo scienziato Galileo Galilei si fonda su alcuni punti fondamentali:</p> <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 altre forme di osservazione 4. La conclusione: se i risultati confermano l'ipotesi fatta essa si trasforma in una tesi
PERSONALIZZAZIONE	<p>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.</p> <p>Gli obiettivi in questo caso sono calibrati sull'alunno, e vengono negoziati (contratto formativo) con il suo consapevole coinvolgimento.</p>
PERCORSO OPERATIVO PER LA COSTRUZIONE CONSAPEVOLE DELLA CONOSCENZA	<p>Consiste nell'effettuare:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Problematizzazione 2. Ricerca dei dati (libri di testo, internet e fonti varie) 3. Sistemazione dei dati utilizzando modelli logici (grafi, tabelle, ..) 4. Costruzione consapevole del sapere mediante la produzione scritta

PROBLEM	Con questo termine 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 vogliono raggiungere in termini di dichiarate competenze.
PROBLEM POSING	Il termine fu coniato dall'educatore brasiliano Paulo Freire. E' un metodo d'insegnamento che sottolinea l'importanza del pensiero critico per affrancarsi. Freire usò tale metodo quale alternativa all'educazione secondo il modello educativo tradizionale o <i>banking education</i> secondo cui chi apprende è un contenitore da riempire con le conoscenze. Implica <i>ascolto, dialogo e azione</i> . Quando gli insegnanti mettono in pratica l'educazione secondo il problem-posing, si avvicinano agli apprendenti quali compagni dialoganti il che crea un'atmosfera di speranza, di amore, di umiltà e di fiducia. Questo viene effettuato tramite sei punti di riferimento. I dialoganti (apprendenti/docenti) si avvicinano ai loro atti di conoscenza come se fossero fondati sulla propria esperienza e situazione individuale. Si avvicinano al mondo storico e culturale quale realtà trasformabile formata dalla rappresentazione ideologica umana della realtà. Gli apprendenti ipotizzano connessioni tra le loro condizioni e le condizioni che si producono attraverso il formarsi della realtà. Gli apprendenti/dialoganti considerano i modi in cui possono dare forma a questa realtà attraverso i loro metodi di conoscere. Questa nuova realtà è collettiva, condivisa e mutevole. Le abilità di istruzione raggiunte dagli apprendenti vengono messe per iscritto dando così efficacia all'atto conoscitivo. Infine, gli apprendenti identificano i miti del discorso dominante e lavorano per destabilizzare questi miti terminando il ciclo dell'oppressione.
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: Cosa mi si chiede di fare? Si tratta di ragionare sulle priorità in cui vanno inseriti i dati del problema e di saper scegliere i dati da utilizzare e quelli da scartare. Le fasi sono: <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificazione dei problemi 2. Raccolta di informazioni sui problemi 3. Scelta del problema da affrontare
PROBLEM SOLVING	E' una tecnica didattica che intende l'apprendimento come il risultato di una attività di scoperta e per soluzione di problemi. Le fasi sono: <ol style="list-style-type: none"> 1. Definizione del problema 2. Raccolta delle informazioni 3. Identificazione di cause del problema 4. Formulazione di cause possibili 5. Sviluppo operativo dell'analisi 6. Controllo dei risultati
PROBLEM NETWORKING O SCHIUMAGGIO	Tecnica consistente nell'individuazione dei dati utili, scartando quelli sovrabbondanti.

<p>RA: RICERCA-AZIONE</p>	<p>E' metodo per costruire la conoscenza partendo da un problema. Tutti sono in ricerca, docenti e discenti, e il sapere nasce dalla ricerca, non c'è prima un sapere e poi la sua applicazione, ma si agisce, si riflette sull'azione e si formalizza.</p> <p>Le fasi sono:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Analisi delle condizioni iniziali (semplificazione dei contenuti, formulazione delle consegne, ..) 2. Socializzazione 3. Organizzazione della consegna (grafi, tabelle, glossari, testi, ..) 4. Sistemazione delle conoscenze 5. Costruzione delle conoscenze
<p>ROLE PLAYING</p>	<p>Gioco di ruolo, ossia attività nel corso della quale ci si mette nei panni di un personaggio del quale si devono rispettare le caratteristiche peculiari.</p> <p>Utilizzata come terapia per il potenziamento e l'insegnamento delle abilità sociali, laddove presentino carenze nei vari comportamenti, con questo metodo si possono modificare piccoli atteggiamenti o la capacità decisionale come per esempio l'assertività (capacità di esprimere in modo chiaro ed efficace le proprie emozioni e opinioni senza tuttavia offendere né aggredire l'interlocutore).</p>
<p>RUBRICA VALUTATIVA</p>	<p>E' uno strumento per la valutazione delle prestazioni in un'ottica di apprendimento autentico. Serve a identificare e chiarire le aspettative specifiche relative a una prestazione e indicare il grado di raggiungimento degli obiettivi prestabiliti.</p>
<p>STRUMENTI FORMATIVI</p>	<p>Una serie di mediatori didattici finalizzati alla visualizzazione grafica e alla formalizzazione di operatori 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.</p> <p>Questi strumenti diventano poi strumenti logici o logico-formativi quando riportano gli indicatori per analizzare un contesto, cioè quando, applicati ad un contesto, rappresentano una conoscenza organizzata.</p> <p>Possono essere articolati in tre categorie:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistemazione dei dati in contesti spaziali (grafo ad albero, diagramma di Venn, relazioni per analogia e differenze, tabella a due o più colonne, organigramma, ..) 2. Sistemazione dei dati in contesti temporali (tabelle a più colonne, rappresentazioni statistiche, diagrammi di flusso a blocchi decisionali, diagrammi di flusso lineari, ..) 3. Sistemazione dei dati in contesti di relazioni semplici e complesse (tabella a doppia entrata, diagramma a lisca di pesce, ..)
<p>TEAM TEACHING</p>	<p>Letteralmente insegnamento di gruppo. E' 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 rendere flessibile il curriculum in itinere.</p>