

# GLOSSARIO

## I METODI

Riguardano l'insieme di procedure che l'insegnante attiva nella realizzazione delle singole unità didattiche che ha progettato. I metodi di insegnamento sono molteplici, ma possiamo farli rientrare nell'una o nell'altra delle strategie che abbiamo richiamato, anche se si tratta pur sempre di una classificazione di massima, che non va interpretata con rigidità.

### • I METODI

- ✚ IL METODO NON DIRETTIVO.
- ✚ IL METODO DI ANIMAZIONE O GROUPWORK.
- ✚ IL TEAM TEACHING.
- ✚ IL MASTERY LEARNING.
- ✚ IL METODO INTERROGATIVO.
- ✚ IL METODO ATTIVO.
- ✚ IL METODO PERMISSIVO.

### IL METODO NON DIRETTIVO

Centrato sulla motivazione ad apprendere, finalizzato all'autorealizzazione del soggetto. Esso è attento alla qualità della relazione interpersonale (empatia, accettazione incondizionata, fiducia). (C. Rogers).

### IL METODO DI ANIMAZIONE O GROUPWORK

I processi di apprendimento sono centrati sul gruppo: gruppi di discussione, gruppi di lavoro ecc. (Lewin, Moreno)

### IL TEAM TEACHING

Insegnamento a squadre o gruppi di docenti: i docenti interagiscono e integrano le loro competenze.

### IL MASTERY LEARNING

Pone attenzione a favorire il raggiungimento della padronanza e il rinforzo dovuto al successo. Si programmano interventi individualizzati e si formulano obiettivi specifici.

### METODO INTERROGATIVO

Il formatore ricorre alla maieutica, sviluppa un dialogo profondo; le domande seguono un ordine che si sviluppa in una serie di tappe e l'allievo viene guidato al ragionamento.

### IL METODO ATTIVO

L'allievo apprende solo attraverso la propria attività, scopre in maniera autonoma, è posto di fronte al problema visto nella sua interezza e complessità. Il formatore fornisce consulenza, aiuto durante il processo di apprendimento.

### IL METODO PERMISSIVO

In cui il formatore non interviene direttamente, ma mette a disposizione materiali quali cassette, CD, pubblicazioni.

## LE TECNICHE

Riguardano gli aspetti specifici, finalizzati alla realizzazione di particolari momenti dell'azione didattica, richiesti dal progetto che si sta realizzando e collocati all'interno del metodo che si sta utilizzando. Le tecniche didattiche rappresentano l'aspetto più tattico dell'azione didattica, non sono esclusive di un metodo piuttosto che di un altro, e meno che mai di una strategia.

### • LE TECNICHE DIDATTICHE

- ✚ ROLE-PLAY o simulazione di ruoli;
- ✚ PEER- TUTORING o tutoraggio tra pari;
- ✚ COOPERATIVE LEARNING apprendimento cooperativo;
- ✚ LEARNING-BY-DOING o imparare facendo;
- ✚ MENTORING una guida che aiuta il giovane nel passaggio alla vita adulta;
- ✚ CORNERS imparare usando gli "angoli";
- ✚ EXPERIMENTAL LEARNING ossia l' apprendimento esperienziale (e.g. **outdoor training**);
- ✚ COMUNITÀ DI APPRENDIMENTO
- ✚ WEBQUEST attività di ricerca, analisi e risoluzione di problemi attraverso l'uso di internet;
- ✚ GIOCHI TRA PARI tecnica ludica.

### ROLE-PLAY

Il role-play è una tecnica di apprendimento attivo che rientra nell'ambito delle simulazioni, intese qui come la riproduzione in un contesto d'aula reale o virtuale di problemi o situazioni autentiche e analoghe a quelle riscontrabili nella vita reale. Il role-play prevede l'interazione diretta tra partecipanti che devono assumere dei ruoli ed ipotizzare delle soluzioni a problemi dati, sulla base di elementi precedentemente forniti o che gli stessi partecipanti devono trovare su propria iniziativa.

### PEER-TUTORING

Il peer-tutoring o tutoraggio tra pari è una tecnica didattica che si basa su due circostanze che spesso si verificano in classe: le differenze di livello intellettuale tra i discenti e la loro capacità di collaborare. Il docente raggruppa una coppia di studenti e stabilisce una relazione asimmetrica tra di essi (il tutor e il discente) ed un obiettivo formativo comune che sia riconosciuto ed accettato da entrambi.

### COOPERATIVE LEARNING

Collaborare (labor-cum) vuol dire lavorare insieme, il che implica una condivisione di compiti, e una esplicita intenzione di 'aggiungere valore', per creare qualcosa di nuovo o differente attraverso un processo collaborativo deliberato e strutturato, in contrasto con un semplice scambio di informazioni o esecuzione di istruzioni. Un'ampia definizione di apprendimento collaborativo potrebbe essere l'acquisizione da parte degli individui di conoscenze, abilità o atteggiamenti che sono il risultato di un'interazione di gruppo, o, detto più chiaramente, un apprendimento individuale come risultato di un processo di gruppo. Una collaborazione di successo prevede un qualche accordo su obiettivi e valori comuni, il mettere insieme competenze individuali a vantaggio del gruppo come tutt'uno, l'autonomia di chi apprende nello scegliere con chi lavorare e la flessibilità nell'organizzazione di gruppo. Perché ci sia un'efficace collaborazione o cooperazione, ci deve es-

sere una reale interdipendenza tra i membri di un gruppo nella realizzazione di un compito, un impegno nel mutuo aiuto, un senso di responsabilità per il gruppo e i suoi obiettivi e deve essere posta attenzione alle abilità sociali e interpersonali nello sviluppo dei processi di gruppo.

### LEARNING-BY-DOING

**Learning by doing**, imparare facendo, imparare attraverso il fare. Sembra questa, la migliore tecnica per imparare, ove l'imparare non sia solo il memorizzare, ma anche e soprattutto il comprendere attraverso il fare, attraverso l'operare, attraverso le azioni.

*“L'intelligenza è un sistema di **operazioni**... L'operazione non è altro che **azione**: un'azione reale, ma **interiorizzata**, divenuta **reversibile**. Perché il bambino giunga a combinare delle operazioni, si tratti di operazioni numeriche o di operazioni spaziali, è necessario che abbia **manipolato**, è necessario che abbia **agito, sperimentato** non solo su disegni ma su un **materiale reale, su oggetti fisici**”*  
PIAGET J., Avviamento al calcolo, la Nuova Italia, Firenze, 1956, p. 31

Si comprende che imparare una competenza significa poi alla fine provare con le mani se si è capaci di applicarla. Di solito i genitori insegnano ai figli in questo modo. Non tengono una serie di conferenze per insegnargli a camminare, parlare, arrampicarsi, correre, giocare o imparare come comportarsi. Lasciano solo che i figli facciano tutte queste cose. Noi porgiamo ad un bambino una palla per insegnargli come si lancia. Se tira male, semplicemente ci riprova.

*“Intanto non si apprende soltanto attraverso il mero fare, la semplice attività non accompagnata dal pensiero, dalla riflessione. Attraverso le semplici azioni si memorizzano azioni meccaniche, ma per comprendere deve intervenire la riflessione, il pensiero. Le azioni debbono essere interiorizzate, eseguite mentalmente. Occorre riflettere, pensare, acquisire consapevolezza delle azioni. All'azione si deve accompagnare il pensiero: quindi **learning by doing**, ma anche **learning by thinking**”.*  
(Umberto Tenuta)

### MENTORING E YOUTH MENTORING

La tecnica del mentore si riferisce allo sviluppo di una relazione tra un più esperto mentore ed un meno esperto partner chiamato *protégé*. Le radici di tale tecnica didattica si perdono nella notte dei tempi. La parola stessa fu ispirata dal personaggio di Mentore nell'Odissea omerica in cui la dea Atena assume le sembianze del vecchio Mentore per guidare il giovane Telemaco nelle difficoltà. Famosi esempi di mentore-protégé sono ad esempio Socrate e Alcibiade, Paolo di Tarso e Timoteo. Esistono due tipi di relazione mentore-protégé: formale e non formale. Le relazioni informali si sviluppano tra i partners. Quelle formali invece si riferiscono a relazioni assegnate, spesso associate a programmi istituzionalizzati creati per promuovere lo sviluppo formativo dell'allievo o del nuovo assunto. **Il mentore ispira il suo protégé a seguire i suoi sogni.** I nuovi arrivati in un'organizzazione, anche lavorativa, vengono affiancati da persone più esperte al fine di ottenere informazioni, buoni esempi e consigli per migliorare. La tecnica dello youth mentoring infatti è un processo attraverso il quale si mettono insieme adulti esperti e giovani che potrebbero essere a rischio. L'adulto è di solito un estraneo senza vincoli di parentela e lavora come volontario in programma di recupero sociale presso una comunità, o una scuola o una chiesa.

Un'altra definizione di youth mentoring viene fornita dal sito InFed :

“La classica definizione di mentoring è quella riferita ad una guida esperta e adulta che sia accetta-

ta dal giovane, che possa aiutarlo nella transizione all'età adulta e che sia al contempo supporto e sfida. In questo senso è una relazione di sviluppo in cui il giovane viene accompagnato nel mondo adulto. (Hamilton, 1991; Friedman, 1995).

Molti studi condotti hanno evidenziato che tale tecnica didattica ha dato effetti positivi sui giovani, sugli adulti e sulle comunità. Secondo la **National Mentoring Partnership** lo youth mentoring è utile perché i giovani

- tendono a restare nella scuola;
- tendono ad ottenere migliori voti;
- migliorano la propria autostima;
- hanno meno probabilità di cominciare l'uso di alcol e droghe;
- imparano a stare meglio con gli altri.

### **CORNERS**

Gli angoli offrono la possibilità di usare il tempo e lo spazio in classe in modi nuovi e diversi. Vengono organizzati piccoli gruppi di lavoro in postazioni specifiche al fine di sviluppare certe abilità (es. la conversazione, la simbolizzazione). I luoghi sono progettati specificatamente per soddisfare i bisogni e gli interessi degli studenti. Si potrà organizzare l'angolo dei giochi simbolici, l'angolo sperimentale, l'angolo della lettura, l'angolo del computer. I ragazzi possono lavorare sia individualmente che con un partner o in piccoli gruppi. Ogni studente deve occupare un angolo diverso in diversi momenti del suo processo di apprendimento/insegnamento in modo che alla fine del percorso ogni studente abbia occupato tutti gli angoli previsti. L'insegnante guida e osserva gli studenti e prevede un momento finale di feed-back in cui raccoglie tutti in uno spazio comune, dove ognuno racconta la sua esperienza, in che angolo è stato, cosa ha fatto, come e con chi, scoprendo così le loro preferenze, le loro capacità o difficoltà nello stabilire relazioni con gli altri, le loro iniziative, il loro modo di organizzare il tempo.

### **EXPERIMENTAL LEARNING**

L'apprendimento esperienziale o sperimentale si basa su esperienze formative in cui il discente può fare esperienza sul campo. Esso offre la possibilità di vivere delle esperienze che coinvolgono emozionalmente i partecipanti e permettono di sperimentare, attraverso delle metafore pratiche e concrete. Esempio classico è quello in cui una classe elementare deve affrontare lo studio sulle unità di misura dei liquidi. La prima cosa che un insegnante fa è chiedere ai ragazzi quanto latte bevono a colazione. I ragazzi rispondono: "Una tazza, cioè mezzo litro" oppure "Un bicchiere, che è un litro e mezzo". Tutte le risposte vengono accettate e poi si parte con l'esperienza. Si portano i ragazzi fuori dalla scuola, in cortile o in giardino, con contenitori graduati dove sono segnate le misure e poi, coppe di plastica, tazze, bicchieri. Si riempiono i contenitori e si comincia a trasferire l'acqua. "Se riempio quattro bicchieri fino all'orlo ottengo un litro, allora un bicchiere è un quarto di litro".

Un altro esempio di apprendimento esperienziale è il cosiddetto outdoor training, ossia una formazione fuori dagli schemi. Fuori dalla formalità dell'aula le dinamiche di gruppo trovano un am-

biente più ricco ed articolato nel quale manifestarsi. Ciò consente alla persona e al gruppo di esprimersi nella sua globalità mentale e fisica.

### **COMUNITÀ DI APPRENDIMENTO**

Solo con l'interazione comunicativa le famiglie, gli insegnanti, la comunità e la società saranno in grado di costruire un progetto educativo utile.

Il progetto educativo delle comunità di apprendimento implica un'opportunità di cambiamento sociale e culturale per la scuola e la comunità di cui è al servizio. Esso garantisce la partecipazione attiva di tutti i suoi membri. Le comunità di apprendimento sono una risposta all'insuccesso scolastico, alla discriminazione e all'esclusione dando priorità ai seguenti obiettivi:

- equità educativa;
- qualità ed eccellenza;
- dialogo e pensiero critico.

Docenti, studenti, famiglie e comunità lavorano insieme su un progetto comune, condividendo aspettative ed obiettivi.

### **WEBQUEST**

Una webquest è un'attività orientata alla ricerca in cui alcune o tutte le informazioni con cui interagiscono i discenti provengono da internet. Una webquest include i seguenti elementi:

- Introduzione o presentazione dell'argomento.
- Assegnazione del compito: cosa si deve fare? Ci sono diversi modi di assegnare il compito per evitare semplicemente di raccogliere informazioni. Per esempio, risolvere un problema, analizzare delle informazioni, porsi una serie di domande, giudicare un comportamento o una situazione.
- Processo: suggerimenti per portare a termine il compito nel modo più appropriato. Un elemento importante è quello di esercitarsi in gruppo.
- Risorse: fonti di informazioni, internet e altro.
- Valutazione: si esplicitano i criteri di valutazione e la procedura.

Pianificare un'attività coinvolgente è facile per un insegnante esperto. L'idea-chiave è trovare un compito che provochi la riflessione sul contenuto, altrimenti è solo una pagina web. Una condizione per una buona webquest è promuovere la cooperazione tra discenti, per innescare processi di interdipendenza tra di essi.

### **GIOCHI TRA PARI**

Molte delle interazioni fra coetanei si svolgono in situazioni di gioco di gruppo, dove le capacità verbali e il simbolismo permettono di costruire nuove versioni della realtà e negoziare regole. Il gioco svolge un ruolo importante, permettendo di esprimere in modo socialmente accettato l'aggressività, ma soprattutto insegna a modulare le azioni in base ai contesti, a chiarire le intenzioni, perciò bisogna che si crei un accordo tra i partner. Bisogna poi considerare la dimensione gruppale, entrare in un gruppo di gioco è un compito che esige specifiche strategie, e anche se accettazione, rifiuto, isolamento sono esperienze sociali che in qualche modo il ragazzo può aver già vissuto in famiglia o nella scuola, entro il gruppo dei pari assumono una diversa importanza. Una tecnica ludica applicata all'apprendimento è quella di sviluppare ad esempio la competenza

linguistico-comunicativa attraverso una serie di giochi linguistici:

### **1. Attività per lo sviluppo delle abilità comunicative**

Tra le attività ludiche che favoriscono lo sviluppo delle abilità comunicative troviamo innanzitutto i giochi basati sullo scambio di informazioni. Si tratta di attività da svolgersi generalmente a coppie, in cui ogni studente ha metà delle informazioni necessarie per completare il gioco e deve interagire con il compagno per ottenere le informazioni mancanti. Appartengono a questa tipologia le seguenti attività:

- completare un disegno sulla base delle informazioni ricevute;
- indovinare un oggetto nascosto facendo domande;
- indovinare un personaggio misterioso facendo domande;
- scoprire le differenze tra due immagini simili.

I giochi basati sullo scambio di informazioni esercitano soprattutto la funzione referenziale della lingua e mettono lo studente in una situazione in cui deve riutilizzare tutta la sua competenza comunicativa in maniera libera per portare a termine il compito in modo efficace. Queste tipologie di gioco possono essere strutturate in modo da esercitare le abilità produttive o semplicemente quelle ricettive, a seconda delle esigenze della classe.

### **2. Attività per lo sviluppo del lessico**

Per l'arricchimento, la fissazione o la revisione del lessico esistono diverse tipologie di giochi che possono essere utili in classe. Tra questi ricordiamo i giochi di insiemistica nei quali si presentano insiemi di parole da:

riordinare sulla base di determinate caratteristiche (ad esempio, riordinare una lista di aggettivi dal più positivo al più negativo);

- analizzare per scoprire una parola fuori posto (ad esempio, in un insieme di parole relative al campo semantico della famiglia, viene inserita una parola che appartiene ad un altro campo semantico);
- analizzare per scoprire la regola che mette insieme tutte le parole date (si presenta un insieme di parole accomunate da una caratteristica (grammaticale, semantica, culturale) e lo studente deve scoprire tale caratteristica).

Molto utili per la revisione del lessico sono i giochi di enigmistica, come ad esempio il cruciverba, il crucipuzzle, gli anagrammi, il rebus, che richiedono anche un certo sforzo cognitivo e si prestano dunque ad essere utilizzati soprattutto con studenti adolescenti ed adulti. Ricordiamo infine l'utilità dei giochi di memoria, che sono ottimi strumenti per la revisione e l'ampliamento del lessico, con il vantaggio di favorire la connessione tra lessico verbale ed immagini visive.

## **LE STRATEGIE**

Riguardano l'orientamento complessivo che l'insegnante assume in quanto facilitatore dei processi di apprendimento. Le strategie sono essenzialmente due:

- **STRATEGIA ESPOSITIVA**
- **STRATEGIA EURISTICA.**

La differenza fondamentale riguarda la diversa focalizzazione che guida l'azione dell'insegnante nella scelta della strategia: privilegia il ricorso alla strategia espositiva quando il centro della sua attenzione è posto sugli aspetti contenutistici dell'insegnamento; privilegia la strategia di tipo euristico quando l'attenzione è invece centrata sui modi di apprendere dell'alunno. Il primo approccio si presta maggiormente alla trasmissione di contenuti, ma questo può avvenire anche in forma coinvolgente, non necessariamente di trasmissione passiva. La strategia di tipo euristico, al contrario, è più funzionale alla partecipazione degli alunni, al loro coinvolgimento. Il primo approccio garantisce maggiormente la sistematicità dell'insegnamento, il secondo prevede una maggior negoziazione con gli alunni, può essere meno sistematico (e quindi può portare a trascurare qualche contenuto), ma risulta significativo anche dal punto di vista cognitivo, perché impegna attivamente gli alunni.

Definizioni da Italo Fiorin e Alessandrini