

Intelligenza in campo

Glossario

psicopedagogico e metodologico-didattico

di Franco Biancardi

ABILITÀ. Indica la rapidità e la precisione ma anche la perizia e la disinvoltura nel portare a termine una certa azione. Mentre la *capacità* propriamente detta si riferisce alla conoscenza e alla comprensione di qualcosa, l'*abilità* ha un diretto e immediato riferimento alle attività pratiche. In didattica questa distinzione è particolarmente importante perché un alunno può avere attitudine a realizzare qualcosa ma mostrarsi carente di abilità per mancanza d'esperienza o d'impegno.

ABITUDINE. È così definito il modo consueto di comportarsi di qualcuno in riferimento a particolari aspetti della vita, determinato dalla costante e regolare ripetizione di specificati atti. La formazione delle cosiddette «buone abitudini» è, tradizionalmente, uno dei primi obiettivi delle attività educative. È bene, comunque, lasciare sempre gli opportuni spazi alla creatività ed alla spontaneità per favorire lo sviluppo del *pensiero divergente* cioè, in estrema sintesi, di quei processi di elaborazione delle informazioni provenienti dalla realtà che consentono di dare risposte nuove alle varie situazioni problematiche, al di là delle consuete procedure di risoluzione.

ADATTAMENTO. Nel campo della biologia evolutiva, è il processo che si svolge nel lungo periodo consistente nel progressivo mutamento delle caratteristiche individuali, per selezione naturale, in modo da assicurare la sopravvivenza e la riproduzione nel proprio ambiente di vita. L'adattamento riguarda, evidentemente, anche gli schemi di comportamento che vengono modificati in modo da creare un relativo equilibrio fra individuo ed ambiente esterno.

Di adattamento del bambino all'ambiente si parla in *psicologia dello sviluppo* e il tema è ricorrente in tutta la psicologia umana. L'adattamento dell'alunno all'ambiente scolastico è fondamentale per l'attivazione di corretti processi di socializzazione e di apprendimento.

AFFATICAMENTO. È lo stato di stanchezza fisica o psichica che segue a un intenso lavoro materiale o intellettuale. In ambito scolastico l'educatore deve sapientemente intervallare i vari momenti di apprendimento degli alunni con fasi di riposo oppure alternare le attività in modo da evitare situazioni di affaticamento che, evidentemente, fanno diminuire o annullare del tutto le prestazioni cognitive.

AFFETTIVITÀ. È uno dei basilari aspetti della personalità e consiste nell'insieme delle reazioni dell'individuo all'ambiente a livello di emozioni, sentimenti, stati d'animo, passioni. Va sottolineata, in particolare, la dimensione relazionale dell'affettività ossia il fatto che essa si manifesta nel momento in cui si viene a creare una relazione estemporanea o duratura del soggetto con persone, fatti ed esperienze della vita in genere. L'affettività si evidenzia anche in assenza dei fatti e delle esperienze che l'hanno sollecitata inizialmente, intervenendo in tal caso il ricordo, basato, evidentemente, sui processi di memoria e sulle cause che lo fanno riaffiorare in modo più o meno inaspettato o per volontà dello stesso soggetto interessato.

I rapporti affettivi positivi sono fondamentali per l'armonica maturazione del bambino sia in famiglia sia a scuola e, pertanto, un buon genitore o educatore deve curarli con estrema attenzione, consapevole, fra l'altro, che un sereno clima affettivo agevola e sostiene ogni processo formativo.

AGGRESSIVITÀ. Ancora oggi non si è giunti ad una definizione unitaria dell'aggressività, considerata la pluralità degli orientamenti teorici in merito e la molteplicità delle aree specialistiche della psicologia che si interessano di questo particolare argomento. Di fronte a tante definizioni, Bandura (1973) parla appropriatamente di «giungla semantica». A seconda delle varie «scuole di pensiero», l'aggressività può essere classificata come uno stato motivazionale, una risposta ad uno stato di frustrazione, una pulsione innata, un elemento distintivo della personalità, o come l'osservanza delle regole di un ruolo socialmente appreso, senza trascurare, comunque, il fatto che essa è anche inquadrabile nei fondamentali meccanismi di difesa dell'individuo. In ambito strettamente scolastico, l'annullamento o il contenimento dell'aggressività rappresentano problemi particolarmente sentiti, certamente non più affrontabili in termini riduttivamente «disciplinari».

AMBIENTE. Le differenze che contraddistinguono gli individui e, nel suo complesso, la stessa formazione della personalità sono riferite a due ordini di fattori causali: quelli *ereditari* e quelli, per l'appunto, *ambientali*, dando di volta in volta la preminenza all'uno o agli altri a seconda delle varie teorie oppure, ancora, attribuendo importanza alle loro plurime combinazioni.

In ambito psico-pedagogico l'analisi dell'ambiente familiare e sociale in cui vive il bambino assume un grande rilievo per elaborare un adeguato curriculum formativo considerato che fattori ambientali negativi quali, ad esempio, quelli riferiti al degrado socio-economico determinano obiettive situazioni di svantaggio mentre, al contrario, fattori positivi quali, ad esempio, un nucleo familiare coeso ed affettivamente significativo e/o un soddisfacente ambiente sociale favoriscono la maturazione socio-affettiva e la sicura progressione nei percorsi cognitivi.

ANALISI DELLA SITUAZIONE. Nell'elaborazione di una programmazione didattica rappresenta il primo momento di riflessione e consiste nell'analisi particolareggiata di tutti quei fattori ed elementi che costituiscono lo scenario entro il quale opererà concretamente la programmazione stessa. In questo quadro di riferimento è fondamentale, da un lato,

effettuare un rigoroso *check up* iniziale delle caratteristiche d'ingresso degli alunni (per poi verificare e valutare in itinere e alla fine gli esiti formativi raggiunti), mentre dall'altro è altrettanto importante definire gli aspetti connotanti il *contesto* storico, sociale, culturale, istituzionale, organizzativo nel cui ambito operano gli educatori.

APPRENDIMENTO. È il processo attraverso il quale un soggetto in formazione acquisisce e rielabora in modo intenzionale e personale predeterminati contenuti della conoscenza, maturando perciò *competenze* ed *abilità*. Le ricerche circa le forme e le modalità di apprendimento hanno diretta influenza sull'insegnamento (didattiche e metodologie).

ATTEGGIAMENTO. Il termine indica sia le modalità di comportamento di un individuo nei vari contesti (comprese le peculiari movenze del corpo) sia la disposizione mentale, la volontà di fronte ad uno specifico compito.

ATTENZIONE. È quella particolare facoltà mentale che permette all'individuo di interessarsi per un periodo più o meno lungo ad un aspetto o ad un elemento della realtà escludendo tutto il resto, anche se, naturalmente, questo continua ad essere percepibile dai sensi. La fondamentale caratteristica dell'attenzione è, perciò, la *selettività* la cui intensità dipende direttamente dall'*interesse*, cioè dalla *motivazione* in quel momento preminente rispetto ad altre possibili motivazioni. L'attenzione decresce in relazione con l'aumento dell'*affaticamento*.

ATTITUDINE. È la disposizione naturale ad effettuare una determinata attività. L'educazione risulta decisiva per scoprire ed incentivare l'attitudine e stabilizzarla in *capacità* mediante l'esercizio. In assenza di condizioni favorevoli, l'attitudine, perciò, resta latente o viene repressa.

BACKGROUND. Termine inglese che significa letteralmente «sfondo», riferito ad un quadro o ad una scena in genere. In pedagogia, è usato per indicare l'ambiente socio-culturale in cui il bambino vive e che, perciò, rappresenta il contesto in cui egli compie le sue esperienze extrascolastiche.

BISOGNI. Rappresentano tutto ciò che è indispensabile per il benessere di un essere vivente. L'uomo, in particolare, ha bisogni fisici e specifiche esigenze psicologiche, i primi finalizzati all'acquisizione di tutto ciò che serve alla salute fisica, le seconde atte a garantire il benessere mentale.

BRAIN-STORMING. Espressione inglese che significa letteralmente «tempesta, furia del cervello». È una tecnica di riunione in cui, dato un problema da affrontare, ciascuno dei partecipanti, entro prefissati limiti di tempo, è libero d'intervenire in modo verbale e non verbale, senza rispettare precedenza e senza limiti concettuali. Alla fine tutte le idee e le varie indicazioni scaturite sono raccolte ed opportunamente analizzate per giungere alla soluzione del problema. Questa tecnica favorisce lo sviluppo della creatività e può essere utilizzata sia in ambienti di lavoro che nell'ambito di percorsi formativi scolastici.

CAPACITÀ. È l'idoneità, l'adeguatezza che un soggetto evidenzia in un determinato campo o settore; è riferita a vari fattori quali la comprensione, l'espressione verbale e non, il calcolo, la risoluzione di problemi, la valutazione ecc...

CINESTESIA. È la sensazione o percezione suscitata dai movimenti globali o parziali del proprio corpo. In campo educativo, le esperienze cinestetiche rivestono una notevole importanza per un'armonica strutturazione dell'Io (mente- corpo).

CIRCLE TIME. Espressione inglese che significa letteralmente «tempo del cerchio». È considerata 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 non dev'essere direttivo né esprimere assenso o dissenso né tanto meno giudizi di valore sui vari interventi; egli 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 ed attiva espressione delle idee, delle opinioni, dei sentimenti e dei vissuti personali e, in definitiva, crea un clima di serenità e di condivisione facilitante la costituzione di qualsiasi nuovo gruppo di lavoro o preliminarmente a qualunque successiva attività.

COMPARAZIONE. È l'operazione mediante la quale si confrontano i dati rilevati in una determinata realtà con i modelli della realtà di cui si dispone al fine di effettuare un'analisi approfondita ed una conseguente valutazione. Nella pratica educativa la comparazione riguarda soprattutto l'alunno sia nella sua individualità sia in rapporto al gruppo-classe ed al complessivo contesto scolastico. Per esemplificare, si tiene conto preliminarmente della situazione di partenza di un alunno e dei requisiti che egli possiede rispetto ad un certo percorso di apprendimento, quindi si analizza l'itinerario che egli ha compiuto ed i processi di apprendimento che ha attivato ed alla fine si compara il suo singolo livello di arrivo con quello raggiunto globalmente dal gruppo-classe in cui è inserito. Naturalmente, la comparazione può essere effettuata in molte altre occasioni ed assume varie modalità di esecuzione in riferimento agli obiettivi formativi programmati.

COMPETENZA. Indica la sicura acquisizione di conoscenze e di capacità in un particolare settore o ambito. L'insegnante può verificare le competenze acquisite da un alunno sia mediante la somministrazione di prove specifiche (direttamente correlate, ad esempio, ad una particolare unità didattica già svolta) sia attraverso prove aspecifiche, riferite a situazioni nuove in cui si richiede all'alunno di impiegare le conoscenze e le abilità già acquisite in precedenza.

Anche l'osservazione, sistematica od occasionale, può efficacemente essere utilizzata a tale scopo dall'insegnante.

COMPORAMENTO. È l'insieme delle modalità individuali di azione nella vita corrente; in questo contesto è anche l'insieme delle manifestazioni psicologiche che delinea-

no la *personalità*. L'importanza delle molteplici relazioni fra individuo ed ambiente rappresenta ormai un dato di fatto assolutamente incontrovertibile. Il *disadattamento*, infatti, con tutti i conseguenti *disturbi* comportamentali, è ascrivibile a carenze ambientali. Non è un caso, dunque, se nei vigenti programmi didattici della scuola primaria si parla dell'ambiente scolastico come *ambiente educativo e di apprendimento*.

COMPRESIONE. È la capacità d'intendere, di capire, di ristrutturare il quadro delle personali conoscenze in relazione a quanto appreso. Di solito, viene riferita alla *comunicazione*, sia *verbale* sia *non verbale* ed ha un'enorme importanza nella pratica educativa. L'insegnante, infatti, dev'essere uno specialista della comunicazione in modo che i suoi messaggi siano correttamente recepiti da tutti gli allievi.

CONDIZIONAMENTO. Nel linguaggio comune per condizionamento s'intende la dipendenza di un individuo o di una situazione al verificarsi di certe circostanze o condizioni. In psicologia è un processo psicofisiologico attraverso il quale si istituisce in un organismo umano o animale una diretta connessione tra uno stimolo ed una risposta che prima non esisteva. È anche definito come una forma di apprendimento per associazione che, in seguito all'esposizione a certi rapporti temporali fra gli eventi, causa mutamenti nel comportamento di un organismo.

Nella pratica educativa uno dei compiti del docente è quello di *decondizionare* l'allievo da comportamenti negativi attivatisi, ad esempio in ambito socio-familiare, per *ricondizionarlo* in senso positivo.

CONTENUTI DEL CURRICOLO. Come afferma Venturi, per contenuti s'intendono gli oggetti materiali, concettuali, semantici, culturali, figurativi, simbolici, comportamentali attraverso i quali le informazioni ed i principi da apprendere giungono al bambino impegnato nel processo di conoscenza.

COOPERATIVE LEARNING. Significa letteralmente, in inglese, «apprendimento cooperativo». È 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. Imparare in gruppo si rivela molto efficace non solo sul piano cognitivo ma anche per quanto riguarda l'attivazione di positivi processi socio-relazionali; ciascun componente, infatti, accresce la sua autostima, si responsabilizza nei processi di apprendimento, cresce nelle *abilità sociali* imparando a cooperare per il conseguimento di un fine comune.

CREATIVITÀ. È la capacità di pensare e di agire in modo originale, innovativo. In pedagogia oggi assume un ruolo molto importante l'educazione alla creatività che, in estrema sintesi, si può tradurre come la capacità di trovare sempre nuovi percorsi di ricerca e di scoperta, ed anche come facoltà di dare risposte innovative a vecchi problemi.

CRITERIO. In senso generale segnala una norma di riferimento in base alla quale distinguere, giudicare, valutare e simili. In campo educativo è un *indicatore* che rileva il

grado di efficacia e di accettabilità di un risultato atteso attraverso il confronto fra il risultato raggiunto ed uno di riferimento.

CURRICOLO. È l'insieme, organicamente strutturato ed organizzato in sequenze, delle esperienze d'insegnamento-apprendimento predisposte sulla base dei contenuti predefiniti in relazione agli obiettivi istituzionali ed alle specifiche esigenze formative degli alunni.

Nel curriculum, pertanto, entrano in stretto rapporto le finalità del processo educativo nel suo complesso, la scelta mirata dei contenuti e l'organizzazione delle metodologie didattiche.

DESCRITTORI. Fanno riferimento ai processi di apprendimento, a ciò che l'alunno deve saper fare per conseguire un determinato obiettivo educativo e, pertanto, non si occupano delle prestazioni finali dell'alunno ma di come egli può giungere ad esse.

DIDATTICA CONVERSAZIONALE. È una metodologia educativa che applica i principi del *circle time* (vedi). L'insegnante propone un argomento-stimolo (ad esempio, un problema, una lettura stimolo, una parola chiave, ecc...) quindi chiede a tutti gli alunni d'intervenire «pescando» *trasversalmente* alle discipline in tutte le loro conoscenze pregresse ed annota via via alla lavagna o su un cartellone le risposte date. Ciascun alunno, quando arriva il suo turno, può integrare, ampliare o correggere i suoi interventi precedenti. L'insegnante ha il compito non di fornire le risposte giuste ma quello di sottolineare le contraddizioni e le affermazioni inverosimili, sollecitando di volta in volta la discussione. Al termine dell'attività, il docente riepiloga le fasi fondamentali e, con gli alunni, trae le conclusioni fornendo ogni utile chiarimento.

DISCIPLINA. È uno specifico campo del sapere caratterizzato da uno *statuto epistemologico*, vale a dire da una tipica struttura concettuale di idee, principi, teorie, tutti elementi scientificamente fondati, e da una peculiare struttura didattica costituita da modelli interpretativi e da criteri e procedure di ricerca.

Ciascuna disciplina ha una sua particolare valenza formativa e può avere relazioni con le discipline cosiddette *affini*, cioè fondate sui medesimi principi di base (ad esempio, storia, geografia e studi sociali costituiscono l'*ambito antropologico*).

DISSONANZA COGNITIVA. È un tipico fenomeno di disturbo del processo di apprendimento che si verifica quando si presentano elementi cognitivi incongrui o in contraddizione fra loro. In tal caso l'alunno cade in un caratteristico stato di tensione che può anche arrivare a causare un blocco dell'apprendimento. Di solito, comunque, il soggetto reagisce attraverso meccanismi di ristrutturazione comportamentale, ricercando nuove soluzioni.

DOCIMOLOGIA. Si tratta di «una scienza che ha per oggetto lo studio sistematico degli esami, in particolare dei sistemi di votazione e del comportamento degli esaminatori e degli esaminati» (G. De Landsheere). G. Domenici, dal suo canto, aggiunge che la docimologia si occupa dei rapporti tra formazione e valutazione dei risultati conseguiti.

DOCUMENTAZIONE. È l'insieme dei materiali (cartacei, grafico-pittorici, audiovisivi...) 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'allunno, la sua capacità di documentare le attività svolte e di documentarsi garantisce la piena acquisizione dei contenuti appresi.

EDUCAZIONE. È il complesso delle azioni organizzate e sistematiche che, nei luoghi istituzionalmente deputati (la scuola, innanzi tutto), promuovono e sostengono lo sviluppo integrale della personalità umana in base ai principi ed ai valori considerati auspicabili dal consenso sociale in un determinato momento storico. Esistono anche forme di educazione non intenzionale come, ad esempio, l'ambiente sociale di vita, i gruppi dei pari, le associazioni, le varie forme dei mass media.

EFFETTO ALONE. Riguarda gli insegnanti o i valutatori in genere che devono assegnare i punteggi ad una prova svolta da un allievo o da un candidato. L'effetto consiste nell'essere influenzati da aspetti o caratteristiche dell'esaminato che non hanno alcuna attinenza con quanto dev'essere valutato (ad esempio il fatto che l'esaminato sia vestito in modo impeccabile o trasandato può influire rispettivamente in modo positivo o negativo nell'attribuzione del punteggio alla prova). Anche i pregiudizi sull'estrazione sociale dell'allievo o sul suo ambiente di provenienza possono causare l'*effetto alone* condizionando fortemente la valutazione.

EFFETTO DI CONTRASTO. È la tendenza dell'insegnante a sopravvalutare o sottovalutare i risultati conseguiti da un alunno confrontandoli con quelli ottenuti da un altro, dimenticando perciò che ogni valutazione dev'essere il più possibile *oggettiva*, cioè riferita ai dati di fatto, senza alcun paragone.

EFFETTO DI STEREOTIPIA. È la tendenza del docente a farsi condizionare nel valutare un alunno dal giudizio espresso per i suoi precedenti risultati formativi. Ad esempio, un insegnante che ha valutato sfavorevolmente le prime prove di un alunno può essere condizionato negativamente nelle successive valutazioni anche se le prestazioni dell'allievo sono obiettivamente sufficienti o, addirittura, del tutto positive.

EFFETTO PIGMALIONE. È collegato alla tendenza che ha ciascun insegnante a predire il successo o l'insuccesso scolastico di ciascun allievo per cui, al momento della valutazione dei risultati formativi, tende a sopravvalutarli se la sua predizione era positiva o a sottovalutarli se il suo pronostico era negativo. In altri termini, il docente sopravvaluta quanto si aspetta o auspica e sottovaluta tutto ciò che non risponde alle sue attese; il fatto interessante è che l'allunno stesso tende marcatamente a comportarsi in relazione alle aspettative del suo insegnante.

ESPERIENZA. Ogni fatto, intenzionale od occasionale, di cui un individuo è protagonista o partecipe e che contribuisce ad ampliare o arricchire o chiarire il patrimonio delle sue conoscenze, modificando di volta in volta la percezione stessa della realtà. In pedago-

gia si attribuisce grande importanza all'accurata predisposizione delle migliori condizioni affinché gli alunni possano vivere significative esperienze di conoscenza, improntate all'azione diretta e finalizzata sulla realtà.

EURISTICA. La parola deriva dal verbo greco *eurisco* che significa letteralmente *scopro, trovo*. 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, per l'appunto, 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.

GRUPPO. Struttura più o meno ampia facente parte della complessiva struttura sociale. Nel gruppo c'è sempre la condivisione di un interesse o di un obiettivo da parte di tutti i suoi componenti. In campo metodologico-didattico il lavoro di gruppo assume un insostituibile valore formativo e socializzante.

INDICATORI. Svolgono la funzione di individuare il comportamento che un alunno assume quando ha raggiunto la padronanza di un determinato «saper fare».

INDIVIDUALIZZAZIONE. Consiste nell'assicurare a ciascun alunno un insegnamento personalizzato, cioè modulato in relazione alle sue caratteristiche individuali in termini di intelligenza, di stile cognitivo, di dimensione affettiva. Contro ogni forma di istruzione massificante, condotta dall'alto verso una platea indifferenziata di allievi, l'individualizzazione è uno dei cardini, insieme alla *socializzazione*, della concezione democratica dell'educazione.

INTERDISCIPLINARITÀ. È una metodologia didattica consistente nell'esaminare la realtà nelle interrelazioni di tutti i suoi elementi, superando in tal modo la tradizionale visione settorializzata ieri in *materie* ed in tempi più attuali in *discipline*. Ad esempio, l'analisi di un ambiente socio-storico viene effettuata coinvolgendo in modo interattivo e dinamico più discipline come la storia, la geografia e gli studi sociali (*ambito antropologico*) in modo tale da favorire nell'alunno una conoscenza globale più ampia e profonda e, perciò, più significativa.

INTERESSE. È un fattore dinamico dell'attività psichica e consiste nel nutrire una viva partecipazione e curiosità nei confronti di persone, cose o situazioni. In tali circostanze si attiva l'*intelligenza selettiva*, cioè la capacità di convogliare le energie psichiche verso la fonte dell'interesse, agendo di conseguenza. È evidente che in campo educativo l'interesse agevola e facilita i processi di apprendimento oltre a costituire un importante fattore di orientamento scolastico e professionale.

Esistono anche *metodi* pedagogici fondati sull'interesse, ad esempio il metodo Decroly in cui i bisogni fondamentali dei bambini sono indirizzati ed organizzati didatticamente in specifici *temi* o *argomenti*.

MATERIALE STRUTTURATO. È uno strumento didattico ideato per stimolare ed agevolare nell'alunno predeterminate operazioni logiche (ad esempio, i *blocchi logici* del Dienes).

MEDIAZIONE DIDATTICA. È il complesso delle azioni educative e didattiche programmate per guidare e sostenere gli alunni nei loro processi di apprendimento. Si parla di *mediazione* proprio per mettere in risalto il momento del raccordo, del collegamento fra l'attività di chi insegna e quella di chi è impegnato ad apprendere.

METODO DIDATTICO. È l'organizzazione delle tecniche, delle procedure e degli strumenti ritenuti idonei a far conseguire gli obiettivi educativi programmati. Ogni metodo fa riferimento ad una certa idea di bambino e di sviluppo della personalità ed è in relazione a ben definite strategie educative (ad esempio metodo Montessori, metodo Decroly, metodo Agazzi, mastery learning, cooperative learning; per l'apprendimento della letto-scrittura: metodo globale, metodo sillabico ecc...).

METODOLOGIA. È 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 peculiari caratteristiche dei soggetti in formazione.

MOTIVAZIONE. È l'insieme dei meccanismi biologici e psicologici che determinano l'azione, la sua direzione, la sua energia, e la sua durata. Esistono due fondamentali tipi di motivazione: quella *intrinseca* consiste nella ricerca di un'attività che, di per se sé, suscita interesse e gratificazione; quella *estrinseca* si basa su interventi esterni dell'educatore che agisce per stimolarla e sostenerla mediante rinforzi psicologici come, ad esempio, parole di plauso, voti, premi, punizioni ecc...

MOTRICITÀ. È la capacità dei centri nervosi di governare i movimenti muscolari. È definita *unità motrice* la congiunzione di una fibra nervosa con le corrispondenti fibre muscolari. Per motricità s'intende anche l'insieme organico di tutte le funzioni di movimento.

In ambito psico-pedagogico l'*educazione motoria* si prefigge la finalità di stimolare e sostenere la costruzione armonica dell'unità *soma-psiche* che si concretizza nella capacità dell'individuo di avere piena coscienza e padronanza del proprio corpo in tutte le sue potenzialità.

OBIETTIVO COGNITIVO. È un obiettivo strettamente connesso all'acquisizione di contenuti disciplinari. Nella pratica educativa, tuttavia, non è possibile distinguere nettamente fra la dimensione puramente cognitiva dell'apprendimento e quelle affettive e comportamentali, soprattutto quando si tratta di soggetti in piena fase evolutiva.

OBIETTIVO COMPORTAMENTALE. Rappresenta il risultato di un certo processo educativo in termini di cambiamento di un dato comportamento dell'alunno per quanto riguarda un aspetto cognitivo o, in senso stretto, comportamentale.

OBIETTIVO DIDATTICO. È la meta di un percorso di apprendimento, cioè quello che l'alunno deve sapere in termini di conoscenza e competenza. Gli obiettivi possono essere a breve, medio e lungo termine a seconda dell'articolazione del curriculum formativo.

OBIETTIVO DIDATTICO TRASVERSALE. È un obiettivo non riferito ad una specifica disciplina o ad un ambito disciplinare ma riguarda una *capacità* comune a più aree del sapere, cioè *metacognitiva* (ad esempio, capacità di analisi e di riflessione, capacità di giudizio critico ecc...).

OSSERVAZIONE. È uno dei fondamentali compiti dell'educatore per conoscere il comportamento degli alunni sia nelle loro manifestazioni libere sia nel corso dei processi di apprendimento. L'osservazione può essere sia sistematica sia occasionale ma è la prima, evidentemente, ad offrire le migliori garanzie di correttezza scientifica.

PERSONALITÀ. È uno dei termini più utilizzati in pedagogia ma, ancora oggi, non si è riusciti a giungere ad una sua descrizione unitaria, mettendo d'accordo le molteplici teorie in proposito. Si può, comunque, affermare che la personalità è l'insieme delle modalità stabilizzate adottate da un individuo nei suoi rapporti con gli altri e con le varie situazioni ambientali. Particolarmente esplicativa appare la definizione di Allport: «*La personalità è l'organizzazione dinamica, in seno all'individuo, di quei sistemi psicofisici che determinano il comportamento ed il pensiero che gli sono caratteristici*».

PREREQUISITO. È così definita l'abilità, la capacità o la conoscenza specifica che, nell'ambito di un determinato percorso formativo, dev'essere posseduta dall'alunno in quanto costituente l'indispensabile premessa per procedere verso nuovi apprendimenti. Il nuovo apprendimento, a sua volta, rappresenta, evidentemente, il prerequisito per procedere oltre e così via. Nella pratica educativa la gradualità dei prerequisiti viene dedotta dallo *statuto epistemologico* delle varie discipline, cioè dalla loro struttura logica. Qualsiasi percorso di apprendimento presuppone, comunque, il possesso dei *prerequisiti di base*.

PROBLEM SOLVING. È 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 ad individuare chiaramente i termini della situazione problematica per poi passare all'attuazione di una strategia risolutiva. Nel loro complesso, *problem posing* e *problem solving* rappresentano uno degli assi portanti del *metodo della ricerca* grazie al quale l'alunno acquista piena consapevolezza dei contenuti che apprende.

PROGRAMMAZIONE. In senso generale il termine indica l'attività di elaborazione e di pianificazione di un progetto finalizzato al conseguimento di predeterminati obiettivi. In campo educativo per programmazione s'intende l'organizzazione nel breve, medio e lungo periodo delle attività educative e didattiche secondo i principi educativi generali e gli obiettivi formativi prefissati. Si distinguono vari *livelli* di programmazione: la

programmazione *educativa* si sviluppa sul terreno degli aspetti formativi generali e rappresenta l'asse portante del P.O.F. (Piano dell'Offerta Formativa) che ogni Istituzione scolastica predispone per rispondere in termini di tempestività, efficienza ed efficacia ai bisogni formativi dell'utenza del territorio in cui opera. Grazie alla programmazione *didattica* i docenti, considerati singolarmente o nel contesto del team, pianificano i loro interventi formativi nella concreta, quotidiana pratica educativa perseguendo gli obiettivi stabiliti, individuando i tempi e gli strumenti delle attività di verifica e di valutazione dei risultati, assicurando un'adeguata ripartizione del tempo da dedicare alle singole discipline e garantendo, globalmente, l'unitarietà dei processi d'insegnamento-apprendimento.

Esiste anche una programmazione didattica *verticale*, che si muove diacronicamente nel senso di una graduale costruzione dei saperi disciplinari (ad esempio, la costruzione del tempo storico partendo dall'impostazione pre-disciplinare tipica del I ciclo della scuola elementare fino ad una sempre più accentuata disciplinarizzazione nel II ciclo) ed una programmazione didattica *orizzontale* intesa come il complesso dei momenti di programmazione comune in cui interagiscono gli insegnanti impegnati a vario titolo nel team modulare, al fine di assicurare la congruità del complessivo progetto formativo.

Vi sono poi i vari *modelli* di programmazione, ciascuno dei quali si richiama a peculiari interpretazioni dei processi di costruzione dei saperi: ad es. programmazione *per obiettivi*, *per mappe concettuali*, *per sfondo integratore* ecc...

ROLE PLAYING. Espressione inglese che significa letteralmente «gioco dei ruoli». È una tecnica che favorisce le dinamiche di gruppo e consiste nell'assunzione di ruoli pre-stabiliti in una situazione immaginaria, riguardante la vita familiare, scolastica o quotidiana oppure problematiche sociali di particolare rilevanza come, ad esempio, l'uso di droghe, la violenza, la guerra, il razzismo, ecc... I ruoli interpretati possono riguardare sia persone reali sia personaggi fantastici. Il role playing non è né uno psicodramma né semplicemente una recita; è una tecnica che permette ai partecipanti di comprendere ed affrontare un problema non attraverso la consueta discussione verbale, bensì calandosi di persona nella situazione. Infatti, è molto interessante notare come ciascun partecipante, pur essendo consapevole che si tratta di una finzione, entri emotivamente nel problema.

SOCIOGRAMMA. È uno strumento di valutazione messo a punto in ambito sociometrico per analizzare la struttura dei gruppi. Le tecniche sociometriche furono ideate da J.L. Moreno nel 1943 ed ancora oggi sono largamente utilizzate, anche in ambito scolastico. In pratica, il sociogramma è un grafico che evidenzia con quali compagni ogni singolo componente di un gruppo preferirebbe associarsi o meno per svolgere una determinata attività e quali membri, a loro volta, vorrebbero associarsi o no a lui. In un contesto scolastico, ad esempio, è possibile evidenziare con il sociogramma i *leader affettivi* (i bambini più «richiesti» dai compagni per la loro simpatia) e i *leader cognitivi* (i bambini più bravi nelle prestazioni cognitive e che, pertanto, sono contesi dai

compagni per ricevere aiuto nei compiti). Sull'opposto versante, pertanto, ci possono essere i bambini *rifiutati* sul piano affettivo (quelli meno simpatici o che sono violenti) e quelli *rifiutati* sul piano cognitivo (quelli meno bravi nell'eseguire i compiti).

STANDARD FORMATIVI. In relazione ai programmi nazionali di studio previsti per ogni distinto grado o indirizzo di studio, sono gli obiettivi ritenuti soddisfacenti in termini di conoscenze e competenze che un alunno deve conseguire a conclusione di un prefissato periodo di applicazione.

In un senso più ampio, essi rappresentano l'ideale punto d'incontro fra gli obiettivi per così dire «istituzionali» ed i peculiari bisogni formativi di ogni allievo; questo fondamentale lavoro di mediazione e di traduzione in curricoli costituisce lo specifico campo d'intervento degli educatori.

STANDARD MINIMI DI APPRENDIMENTO. Poiché lo *Stato-Comunità* può definire gli standard formativi nazionali solo nella loro generalità, tocca al collegio dei docenti di ogni singola istituzione scolastica individuare e descrivere dettagliatamente quali sono gli standard minimi di apprendimento che un alunno deve raggiungere al termine della frequenza di una classe, di un ciclo o dell'intero percorso di studi. È evidente che a tutto questo segue un'ulteriore fase di adattamento e di flessibilità del curriculum agli individuali bisogni formativi dei singoli allievi allo scopo di predisporre le migliori condizioni possibili per garantire a ciascuno il *successo formativo*.

STILE COGNITIVO. Rappresenta lo specifico, individuale modo di apprendere di un allievo, in relazione alla sua età, all'ambiente socio-culturale di provenienza, alle esperienze pregresse ed alla *matrice* biologica in termini d'intelligenza e di attitudini. Nella relazione educativa l'insegnante deve tener conto degli individuali stili cognitivi dei suoi alunni per garantire a ciascuno di loro il successo formativo.

STILE D'INSEGNAMENTO. È lo specifico, individuale modo d'insegnare, di educare di un docente, determinato dalla sua età, dalla sua formazione di base e dalla cultura d'appartenenza, oltre che dalle sue pregresse esperienze. Generalmente, si distinguono alcuni fondamentali *stili* come quello autoritario (fondato sulla direttività), quello autorevole (fondato su di un clima di interazione democratica, pur nel rispetto dei ruoli) e quello più marcatamente aperto e dialogico, in cui prevale il rapporto socio-relazionale. Nella realtà quotidiana, evidentemente, esiste un gran numero di «sfumature» in tema di stili d'insegnamento.

STRUMENTI DIDATTICI. Sono così definiti, nel loro complesso, tutti quegli strumenti e mezzi che, nella quotidiana pratica educativa, agevolano il lavoro dei docenti proponendosi, in sintesi, come *mediatori* della comunicazione; si tratta dei sussidi audiovisivi, dei giocattoli e dei vari tipi di gioco, delle immagini, dei materiali *strutturati e non strutturati* (questi ultimi costruiti direttamente utilizzando, ad esempio, materiali di risulta), ecc... Strumenti didattici, tuttavia, sono anche la lavagna, il gesso, le stesse parole degli insegnanti.....

Comunemente, le espressioni *strumenti didattici*, *sussidi didattici*, *mezzi didattici* ed altre equivalenti nel significato sono utilizzate in maniera intercambiabile e la pratica educativa dà piena ragione di ciò, contro qualsiasi tentativo di teorizzare specifiche distinzioni fra loro.

SVILUPPO. È l'esito di due essenziali processi: il primo, di carattere biologico, è la *maturazione*, cioè lo sviluppo dell'organismo in relazione all'età, mentre il secondo attiene alla sfera psichica e riguarda l'*apprendimento*, cioè il sempre più attivo ed efficace adattamento all'ambiente sia in termini di conoscenze sia nella dimensione affettiva e comportamentale.

Per quanto concerne lo sviluppo infantile si fa riferimento a vari aspetti: fisico, motorio, percettivo, cognitivo, affettivo, sessuale, morale, emotivo, linguistico, sociale.

TASSONOMIA. Il termine risale al diciannovesimo secolo e fu coniato per le classificazioni delle specie viventi in zoologia e botanica. In tempi moderni è stato ripreso ed utilizzato in pedagogia per classificare gerarchicamente le varie fasi di un dato processo educativo, individuandone gli obiettivi e gli strumenti (ad esempio, tassonomia di Bloom, Gagnè, Guilford).

TEAM TEACHING. Significa letteralmente «insegnamento di gruppo» ed è una metodologia che è nata in Gran Bretagna e si è rapidamente diffusa, trovando piena attuazione anche in Italia con la Legge 148/90, istitutiva dei *moduli didattici*. In pratica, con il *team teaching* gli insegnanti non lavorano più isolatamente, ciascuno nella «sua» classe, con i «suoi» alunni, ma cooperano con pari dignità e responsabilità professionale (*contitolarità* sul piano giuridico) per l'educazione di un gruppo di alunni (due o tre classi per modulo). Ciascun docente del team si occupa di uno specifico *ambito disciplinare* (ad esempio, storia, geografia, studi sociali; lingua italiana, lingua straniera, educazione all'immagine). I tempi della programmazione comune servono per ogni opportuna verifica e valutazione e per flessibilizzare il curriculum in itinere.

TECNOLOGIE DIDATTICHE. Sono tutti quei mezzi e strumenti, risultato delle tecniche più avanzate, che offrono un sensibile contributo all'innovazione delle metodologie didattiche. Vi rientrano percorsi d'*istruzione programmata*, *test*, *sussidi audiovisivi*, *computer* ecc, che si affiancano, ad esempio, alla tradizionale lavagna ed al libro di testo, a volte sostituendoli del tutto.

UNITÀ DIDATTICA. È una singola fase di una programmazione curricolare, contraddistinta da uno specifico percorso finalizzato al conseguimento di determinati obiettivi, che possono essere sia disciplinari sia interdisciplinari. In ogni unità didattica si definiscono tempi, metodologie, mezzi e strumenti, nonché momenti di verifica e di valutazione finale.

VALUTAZIONE. È il momento terminale di un'attività educativa e didattica finalizzato a rilevare, controllare, misurare ed apprezzare qualitativamente gli obiettivi formativi conseguiti. La valutazione è *diagnostica* quando è effettuata in preparazione di un

determinato percorso di apprendimento al fine di accertare tutte le variabili riguardanti gli alunni, in modo da predisporre le migliori condizioni organizzative; è *formativa* o *analitica* quando non intende semplicisticamente «giudicare» i traguardi raggiunti dagli alunni ma vuole apprezzare tali esiti allo scopo di adeguare il percorso in base alle capacità degli stessi allievi per aiutarli e sostenerli nel loro impegno; è *sommativa* o *finale* o *complessiva* o *sintetica* quando è compiuta alla fine di un processo didattico temporalmente predefinito (ad es. alla fine dell'anno scolastico) o di un suo segmento significativo allo scopo di determinare il grado di conseguimento dei vari obiettivi, delineando in tal modo anche il profilo globale della personalità dell'alunno.

VERIFICA. È l'attività del docente finalizzata a rilevare il conseguimento o meno degli obiettivi educativi prefissati. La verifica può riguardare il singolo alunno, un gruppo o l'intera classe.

Si distingue dal semplice controllo perché sottintende la preliminare definizione dei traguardi da acquisire; si differenzia dalla *valutazione* perché si limita ad accertare il conseguimento degli obiettivi rinviando a quella ogni giudizio di merito. Verifica e valutazione, pertanto, vanno di pari passo.