



UN GLOSSARIO

per la chiarezza, l'accessibilità e la trasparenza comunicativa della e nella nostra scuola.

PREMESSA

Il presente glossario nasce dal tentativo di offrire una comprensione condivisa del linguaggio scolastico, contribuendo a creare un ambiente di apprendimento più inclusivo e collaborativo. La conoscenza di questi termini è, infatti, fondamentale per comprendere meglio il linguaggio della scuola, facilitare la comunicazione e migliorare l'esperienza educativa complessiva.

LE “parole” DELLA SCUOLA

ABILITÀ: indicano la capacità di applicare conoscenze e di utilizzarle per svolgere compiti e risolvere problemi; le abilità sono descritte come cognitive (uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) e pratiche (che implicano l'abilità manuale e l'utilizzo di metodi, materiali, attrezzature e strumenti).

ABILITÀ TRASVERSALI: note anche come competenze trasversali o soft skills, sono quelle capacità e attitudini che possono essere applicate in vari ambiti e contesti, sia personali che professionali. Queste abilità non sono specifiche di una particolare disciplina o professione, ma sono fondamentali per il successo in diverse situazioni e per l'interazione efficace con gli altri. Le abilità trasversali sono sempre più riconosciute come essenziali nel mondo del lavoro e nella vita quotidiana, poiché contribuiscono a un migliore funzionamento

individuale e collettivo. Esse sono particolarmente importanti in contesti lavorativi che richiedono collaborazione, comunicazione e adattabilità.

AMBIENTI DI APPRENDIMENTO: si riferiscono ai contesti fisici, sociali e culturali in cui avviene il processo educativo. Questi ambienti possono influenzare notevolmente l'efficacia dell'apprendimento e il coinvolgimento degli studenti. Possono essere formali, come le aule scolastiche, o informali, come i musei o gli spazi all'aperto. Quindi, gli ambienti di apprendimento hanno un impatto significativo sulla motivazione, il benessere e i risultati scolastici degli studenti. Un ambiente positivo e stimolante può incoraggiare l'apprendimento attivo, la creatività e la partecipazione, mentre un ambiente negativo può ostacolare l'interesse e il successo degli studenti. In tal senso può risultare determinante l'allestimento, ovvero il setting degli ambienti.

APPRENDIMENTO: l'apprendimento è un processo attraverso il quale gli individui acquisiscono, modificano o rinforzano conoscenze, competenze, comportamenti e valori. Questo processo può avvenire in diversi contesti e attraverso varie modalità, e rappresenta un elemento fondamentale per lo sviluppo personale e professionale. Esistono i seguenti tre tipi di apprendimento.

- **Formale:** Si svolge in ambienti educativi strutturati, come scuole, università e istituzioni di formazione. Il curriculum segue un programma di studi definito. Gli studenti sono valutati attraverso esami e ricevono certificazioni o diplomi. E' insegnato da educatori qualificati che utilizzano metodi pedagogici standardizzati.
- **Non formale:** si attua in contesti organizzati ma non rigorosamente strutturati, come corsi di formazione o attività extracurricolari. Risulta meno rigido rispetto all'apprendimento formale, con una maggiore libertà nei metodi di insegnamento. E' focalizzato su obiettivi specifici, ma non porta a una certificazione ufficiale. Alcuni esempi sono i workshop, seminari, e corsi di formazione professionale.
- **Informale o permanente:** avviene in contesti quotidiani, senza una struttura o un'intenzione esplicita di apprendere. Non segue un curriculum e avviene in modo spontaneo. Include apprendimenti derivanti da esperienze personali, interazioni sociali e osservazione. Alcuni esempi sono offerti dall'apprendimento da esperienze di lavoro, conversazioni informali, e osservazione di situazioni quotidiane.

APPRENDIMENTO PERMANENTE: vedi **LIFELONG LEARNING**

ASSE CULTURALE: tessuto per la costruzione di percorsi di apprendimento orientati all'acquisizione delle competenze chiave che preparano i giovani alla vita adulta e che costituiscono la base per consolidare e accrescere saperi e competenze in un processo di apprendimento permanente, anche ai fini della futura vita lavorativa.

ATTEGGIAMENTI: descrivono la disposizione e la mentalità per agire o reagire a idee, persone o situazioni. Essi rappresentano, dunque, una componente fondamentale del processo educativo, influenzando la motivazione, le interazioni sociali e il comportamento in classe, e contribuendo così alla qualità dell'istruzione.

AUTONOMIA SCOLASTICA: si riferisce alla capacità delle istituzioni educative di gestire in modo indipendente la propria organizzazione, programmazione e offerta formativa, nell'ambito delle linee guida stabilite a livello nazionale o regionale. Essa consente alle scuole di adattare i propri curricula, metodi didattici e modalità di valutazione in base alle esigenze specifiche degli studenti e del contesto locale.

AUTOVALUTAZIONE dell'alunno: è il traguardo che comporta un percorso di analisi e di affinamento dei processi, delle metodologie e delle strategie di apprendimento che l'allievo attua progressivamente attraverso modalità metacognitive.

AUTOVALUTAZIONE di Istituto: introduce modalità riflessive sull'intera organizzazione dell'offerta educativa e didattica della scuola, per svilupparne l'efficacia anche attraverso dati di rendicontazione sociale o emergenti da valutazioni esterne.

BIALFABETIZZAZIONE: vedi **METODOLOGIE DIDATTICHE**

BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI (B.E.S.): fa riferimento a tutti quegli alunni che necessitano di attenzione speciale da parte degli insegnanti. Le motivazioni possono essere diverse, dalla provenienza da ambienti disagiati alla scarsa conoscenza della lingua italiana fino ai disturbi

evolutivi o dell'apprendimento. Sarà il Consiglio di Classe per i quali si dovrà redigere il Piano Didattico Personalizzato (P.D.P.). Gli alunni con B.E.S. si possono raggruppare, infatti, in due categorie principali:

- B.E.S. senza certificazione clinica – fanno parte di quest'area gli alunni soggetti a svantaggio socioeconomico, gli alunni provenienti da altri paesi con scarsa conoscenza di lingua e cultura italiana e gli alunni in attesa certificazione.
- B.E.S. con certificazione clinica – alunni con D.S.A. (discalculia, dislessia, disortografia e disgrafia), alunni con D.V.A. (ritardo cognitivo, minorazioni psicofisiche e sensoriali), alunni con A.D.H.D. (acronimo inglese che sta per Attention Deficit Hyperactivity Disorder), alunni con F.I.L. (funzionamento intellettivo limite) e alunni con disturbi verbali e motori.

BRAINSTORMING: vedi **METODOLOGIE DIDATTICHE**

CERTIFICAZIONE DEI RISULTATI DI APPRENDIMENTO: rilascio di un certificato, un diploma o un titolo che attesta formalmente che un ente competente ha accertato e convalidato un insieme di risultati dell'apprendimento (conoscenze, know-how, abilità e/o competenze) conseguiti da un individuo rispetto a uno standard prestabilito.

CITTADINANZA E COSTITUZIONE: acquisizione nel primo e nel secondo ciclo di istruzione delle conoscenze e delle competenze relative a «Cittadinanza e Costituzione», nell'ambito delle aree storico-geografica e storico-sociale.

CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE: è un processo attraverso il quale vengono riconosciute e validate le abilità, le conoscenze e le competenze acquisite da un individuo in contesti formali, informali o non formali. Questo processo è essenziale per attestare il livello di preparazione di uno studente o di un professionista, facilitando l'ingresso nel mondo del lavoro, il proseguimento degli studi o la mobilità professionale.

CIRCLE TIME: vedi metodologie didattiche

CLIL (Content and language Integrated Learning): Approccio educativo che prevede l'insegnamento di una disciplina o solo di alcune parti in lingua straniera veicolare al fine di facilitare sia l'apprendimento della lingua sia l'acquisizione dei contenuti disciplinari.

CLOZE: vedi **METODOLOGIE DIDATTICHE**

COLLEGIO DEI DOCENTI: è un organo collegiale presente all'interno delle istituzioni scolastiche, composto da tutti gli insegnanti dell'istituto. Ha un ruolo fondamentale nella gestione e nella programmazione dell'attività didattica e educativa. Il Collegio dei docenti si riunisce regolarmente per discutere e prendere decisioni su vari aspetti del processo educativo. Il Collegio dei docenti svolge, dunque, un ruolo cruciale nella governance della scuola, poiché garantisce che le decisioni siano prese in modo collegiale e condiviso, promuovendo un ambiente educativo coeso.

COMITATO DI VALUTAZIONE: Ha il compito di valutare l'operato del personale docente e di formulare proposte per la valorizzazione del merito e lo sviluppo professionale.

COMPETENZE: si riferiscono all'insieme di abilità, conoscenze e atteggiamenti che una persona può utilizzare in situazioni diverse per affrontare compiti specifici e risolvere problemi. Le competenze vanno oltre il semplice possesso di informazioni, poiché implicano l'applicazione pratica delle conoscenze in contesti reali e la capacità di operare in modo autonomo e responsabile. Le competenze si sviluppano attraverso esperienze pratiche, formazione, apprendimento attivo e riflessione sulle proprie esperienze.

La valutazione delle competenze può avvenire attraverso osservazioni, progetti, portfolio e situazioni di valutazione autentica che misurano la capacità di applicare le competenze in contesti reali. Le competenze sono essenziali per il successo personale e professionale, poiché consentono agli individui di affrontare le sfide quotidiane e di contribuire in modo significativo alla società. Esse sono particolarmente apprezzate nel mondo del lavoro, dove l'abilità di risolvere problemi e collaborare con gli altri è fondamentale.

COMPETENZE TRASVERSALI: vedi **ABILITA' TRASVERSALI**

COMPITI AUTENTICI: si riferiscono a compiti di apprendimento che riflettono situazioni della vita reale e che richiedono agli studenti di applicare le loro conoscenze e abilità in contesti pratici. Questi compiti sono progettati per essere significativi e coinvolgenti, permettendo agli studenti di vedere il valore e l'applicazione delle loro competenze.

COMPITI COMPLESSI: sono attività o problemi che richiedono un insieme di abilità, conoscenze e strategie per essere affrontati con successo. Questi compiti sfidano gli studenti a pensare criticamente, a risolvere problemi e a utilizzare le competenze apprese in contesti reali o simulati. Sono spesso multidisciplinari e possono richiedere collaborazione, creatività e riflessione. Sono, dunque, fondamentali per preparare gli studenti alle sfide del mondo reale, sviluppando competenze essenziali come il pensiero critico, la creatività, la collaborazione e la comunicazione. Questi compiti non solo migliorano l'apprendimento, ma incoraggiano anche l'impegno e la motivazione degli studenti.

COMPITI DI REALTÁ: sono attività didattiche progettate per essere significative e contestualizzate, nel senso che richiedono agli studenti di affrontare situazioni reali o simulate, applicando le competenze e le conoscenze acquisite in contesti pratici. Questi compiti mirano a sviluppare abilità trasversali, come il problem solving, il pensiero critico e la collaborazione, e a rendere l'apprendimento più rilevante per gli studenti. I compiti di realtà sono, quindi, fondamentali per rendere l'apprendimento motivante, poiché collegano la teoria alla pratica e stimolano l'interesse degli studenti. Inoltre, preparano gli studenti ad affrontare le sfide del mondo reale, sviluppando competenze e atteggiamenti necessari per il loro futuro.

CONOSCENZE: si riferiscono all'insieme di informazioni, fatti, principi e teorie che uno studente acquisisce nel corso del suo percorso educativo. Esse rappresentano la base su cui si fondano le competenze e le abilità, e sono essenziali per comprendere e affrontare le sfide del mondo reale. Le conoscenze sono essenziali per la formazione di individui critici e informati, capaci di affrontare le sfide della vita quotidiana e del mondo del lavoro. Esse forniscono le basi per il pensiero critico, la creatività e l'innovazione.

CONSIGLIO DI CLASSE: è un organo collegiale presente nelle scuole secondarie, composto da tutti gli insegnanti della stessa classe, dal coordinatore di classe e, in alcune situazioni, da rappresentanti dei genitori e degli studenti. Ha un ruolo fondamentale nella gestione e nel coordinamento delle attività didattiche e nella valutazione degli studenti. In sostanza, il Consiglio di classe è essenziale per garantire un approccio integrato e coordinato all'insegnamento, assicurando che le decisioni siano prese in modo collegiale e che le esigenze di tutti gli studenti siano prese in considerazione.

CONSIGLIO DI ISTITUTO: è un organo composto da rappresentanti di docenti, genitori, personale ATA (Amministrativo, Tecnico e Ausiliario). Il Consiglio di Istituto si occupa della gestione amministrativa e finanziaria della scuola, delle scelte educative e delle politiche scolastiche.

CONTINUITÀ DIDATTICA: si riferisce al processo di coerenza e collegamento tra i diversi livelli e gradi dell'istruzione, garantendo che gli studenti possano progredire nel loro percorso educativo senza interruzioni significative. Questo concetto è fondamentale per facilitare l'apprendimento e il benessere degli studenti, specialmente durante le transizioni tra diverse fasi educative, come ad esempio dall'infanzia alla scuola primaria o dalla scuola secondaria di primo grado a quella di secondo grado. La continuità didattica è fondamentale per garantire che gli studenti possano sviluppare una base solida di conoscenze e competenze, riducendo il rischio di insuccesso scolastico. Essa contribuisce a creare un ambiente di apprendimento coeso e stimolante, dove gli studenti si sentono supportati nel loro percorso educativo.

COOPERATIVE LEARNING: vedi **METODOLOGIE DIDATTICHE**

COMPETENZE: sono la comprovata capacità dimostrata di utilizzare le conoscenze, le abilità e le attitudini personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale. Le competenze sono descritte in termini di responsabilità e autonomia. Esempio emblematico di quanto espresso è fornito dalla Competenze Chiave Europee.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: sono un insieme specifico di competenze considerate fondamentali per il funzionamento nella società moderna e per l'occupabilità. Queste competenze sono state definite a livello europeo per garantire che gli individui siano preparati a vivere e lavorare in un contesto globale, secondo un percorso formativo continuo, capace di coprire l'intero arco di vita, espresso dal concetto del "life long learning". Tali competenze, infatti, sono considerate essenziali per l'apprendimento permanente.

Risultano essere 8, non ordinate gerarchicamente ma da considerarsi tutte di pari importanza:

- competenza alfabetica funzionale: utilizzo della lettura, della scrittura e della comunicazione in modo efficace e appropriato per risolvere problemi e affrontare situazioni quotidiane. Essa implica non solo la capacità di decifrare le parole, ma anche di comprendere, interpretare e utilizzare le informazioni scritte in vari contesti.
- competenza multilinguistica: capacità di comunicare e interagire in più di una lingua. Essa comprende non solo la padronanza delle lingue straniere, ma anche la consapevolezza culturale e l'adattamento ai diversi contesti linguistici. Questa competenza è sempre più importante in un mondo globalizzato e interconnesso.
- competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria: comprende un insieme di abilità e conoscenze necessarie per affrontare le sfide scientifiche e tecnologiche attuali e future. Essa mira a sviluppare il pensiero critico, la creatività e la capacità di risolvere problemi complessi.
- competenza digitale: capacità di utilizzare in modo efficace e critico le tecnologie digitali per comunicare, gestire informazioni, risolvere problemi e creare contenuti. Essa comprende un insieme di abilità necessarie per navigare nel mondo digitale e per partecipare attivamente nella società contemporanea.
- competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: si riferisce all'abilità di un individuo di interagire efficacemente con gli altri, di gestire le proprie

emozioni e di sviluppare un atteggiamento positivo verso l'apprendimento continuo. Queste competenze sono fondamentali per il successo personale e professionale.

- competenza in materia di cittadinanza: capacità di un individuo nel partecipare attivamente e responsabilmente alla vita della comunità e della società in cui vive. Essa comprende la comprensione dei diritti e dei doveri dei cittadini, nonché l'impegno per il benessere della comunità e il rispetto delle norme e dei valori democratici.
- competenza imprenditoriale: insieme di abilità, conoscenze e attitudini necessarie per avviare, gestire e sviluppare un'impresa o un progetto. Essa non è limitata solo a coloro che desiderano diventare imprenditori, ma è utile anche per chi lavora in contesti aziendali o desidera sviluppare un atteggiamento innovativo e proattivo nel proprio lavoro.
- competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: si riferisce alla capacità di comprendere, apprezzare e partecipare attivamente alla diversità culturale e alle pratiche artistiche. Essa include la consapevolezza delle proprie radici culturali e delle influenze culturali globali, nonché l'abilità di esprimere e comunicare idee e sentimenti attraverso varie forme artistiche e culturali.

CURRICOLO: è un documento fondamentale che definisce l'insieme delle conoscenze, delle abilità e delle competenze che gli studenti devono acquisire durante il loro percorso educativo. Esso rappresenta una guida per gli insegnanti e per le istituzioni scolastiche, delineando gli obiettivi formativi, i contenuti da trattare e le modalità di valutazione.

DEBATE: vedi in **METODOLOGIE DIDATTICHE**

DIDATTICA LABORATORIALE: vedi **METODOLOGIE DIDATTICHE**

DIPARTIMENTI DISCIPLINARI: sono strutture organizzative all'interno delle istituzioni scolastiche. Raggruppano gli insegnanti che lavorano su specifiche aree disciplinari, come matematica, lingua e letteratura, educazione fisica e così via. Questi dipartimenti hanno lo scopo di promuovere l'interazione tra i docenti, facilitare la pianificazione e la condivisione delle risorse didattiche, e coordinare le attività educative relative alla disciplina di riferimento. Essi sono, dunque, fondamentali per garantire un insegnamento di qualità, poiché favoriscono la specializzazione, la coerenza e la collaborazione tra i docenti, contribuendo a un ambiente educativo più efficace e stimolante.

DISTURBO SPECIFICO DELL'APPRENDIMENTO (D.S.A.): si intende tutta una serie di difficoltà legate a vari aspetti dell'apprendimento. Parliamo quindi di lettura, scrittura e calcolo. Vengono definiti disturbi specifici in quanto non riguardano l'intelligenza del soggetto, ma specifiche abilità cognitive. In tali casi si redige il PIANO DIDATTICO PERSONALIZZATO, nel quale si prevedono misure dispensative e strumenti compensativi.

DOCIMOLOGIA: è la disciplina che si occupa dello studio e della valutazione dei processi di apprendimento e dell'efficacia degli strumenti di valutazione utilizzati nell'ambito educativo. Questo campo di ricerca è fondamentale per comprendere come gli studenti apprendono e come le diverse modalità di valutazione possano influenzare i risultati scolastici. Questa disciplina esamina i vari metodi e strumenti di valutazione utilizzati dagli insegnanti, come test, prove scritte, orali e pratiche, per determinarne l'efficacia e l'affidabilità, si occupa della definizione di criteri chiari e oggettivi per la valutazione degli studenti, analizza come le modalità di valutazione influenzano l'apprendimento degli studenti e la loro motivazione, contribuendo a identificare pratiche valutative più efficaci, promuove la ricerca e lo sviluppo di nuovi strumenti e pratiche di valutazione e offre indicazioni utili per la formazione degli insegnanti, aiutandoli a sviluppare competenze nella progettazione e nell'implementazione di valutazioni efficaci.

GRUPPO DI LAVORO OPERATIVO (G.L.O.): è un organismo previsto dalla normativa italiana per supportare l'inclusione degli studenti con disabilità nelle scuole. Questo gruppo è composto da docenti, esperti e, in alcuni casi, altri professionisti, ed è responsabile della pianificazione e della gestione delle attività educative e formative destinate a questi

studenti. Dunque, Il GLO gioca un ruolo fondamentale nel garantire un'istruzione inclusiva e di qualità per gli studenti con disabilità. Attraverso un lavoro coordinato e un approccio personalizzato, il gruppo contribuisce a creare un ambiente scolastico accogliente e stimolante, dove ogni studente ha l'opportunità di esprimere il proprio potenziale. Dunque, il G.L.O. gioca un ruolo fondamentale nel garantire un'istruzione inclusiva e di qualità per gli studenti con disabilità. Attraverso un lavoro coordinato e un approccio personalizzato, il gruppo contribuisce a creare un ambiente scolastico accogliente e stimolante, dove ogni studente ha l'opportunità di esprimere il proprio potenziale.

INCLUSIONE: si riferisce a un approccio educativo che mira a garantire a tutti gli studenti pari opportunità di apprendimento e partecipazione. Questo concetto si basa sull'idea che ogni studente, inclusi quelli con disabilità, bisogni educativi speciali o provenienti da contesti socio-culturali diversi, debba avere accesso a un'istruzione di qualità all'interno di un ambiente scolastico accogliente e supportivo.

I.N.V.A.L.S.I.: l'Istituto Nazionale per la Valutazione del Sistema Educativo di Istruzione e Formazione è un ente pubblico italiano che si occupa della valutazione del sistema educativo. La sua missione principale è quella di monitorare e migliorare la qualità dell'istruzione nelle scuole italiane attraverso la valutazione degli apprendimenti degli studenti. Attraverso apposite prove e relative valutazioni, I.N.V.A.L.S.I. rappresenta un importante strumento di monitoraggio e miglioramento del sistema educativo in Italia. Offrendo dati concreti sugli apprendimenti, l'INVALSI aiuta le scuole, le istituzioni e i decisori politici a prendere decisioni informate per migliorare la qualità dell'istruzione e garantire che tutti gli studenti abbiano pari opportunità di apprendimento.

LEARNING BY DOING: tradotto in italiano come "apprendere facendo", si riferisce a un approccio educativo che enfatizza l'importanza dell'esperienza pratica nel processo di apprendimento. Questo metodo si basa sull'idea che gli studenti apprendano in modo più efficace quando sono coinvolti attivamente nelle attività, piuttosto che limitarsi a ricevere informazioni in modo passivo.

LEZIONE: è un'unità fondamentale del processo educativo in cui un insegnante trasferisce conoscenze, abilità e competenze agli studenti. Essa può essere strutturata in diversi modi a seconda degli obiettivi didattici, del contenuto da trattare e delle metodologie adottate. Di seguito sono riportati alcuni esempi.

- frontale: l'insegnante espone i contenuti e gli studenti ascoltano. È utile per trasmettere informazioni in modo chiaro e diretto.
- dialogica: è un metodo didattico che si basa sull'interazione attiva tra insegnante e studenti, promuovendo il dialogo e il confronto di idee. Questo approccio mira a coinvolgere gli studenti nel processo di apprendimento, incoraggiando la partecipazione e lo scambio di opinioni.
- laboratoriale: focalizzata su esperimenti e attività pratiche, particolarmente comune nelle materie scientifiche.

LIFELONG LEARNING: noto anche come APPRENDIMENTO PERMANENTE, si riferisce a un approccio educativo che promuove l'apprendimento continuo e la formazione durante tutto il corso della vita di un individuo. Questo concetto si basa sull'idea che l'apprendimento non si limita all'istruzione formale ricevuta in età scolastica, ma che deve continuare in modo flessibile e adattabile nel tempo, in risposta ai cambiamenti personali, professionali e sociali. In sostanza, il Lifelong Learning è fondamentale in un mondo in continua evoluzione, caratterizzato da rapidità dei cambiamenti tecnologici, culturali e sociali. Attraverso l'apprendimento continuo, gli individui possono, infatti, migliorare le proprie competenze, aumentare le opportunità di carriera e contribuire attivamente alla società.

LIVELLO DI COMPETENZA: il livello è la misura raggiunta da una prestazione nell'ambito ordinato di valori. Sono stati individuati quattro livelli che corrispondono a quelli della Certificazione Ministeriale delle Competenze: in via di prima acquisizione, base, intermedio, avanzato.

MEDIATORI DIDATTICI: sono strumenti, risorse o strategie che facilitano l'apprendimento degli studenti, rendendo i contenuti più accessibili e comprensibili. Questi mediatori possono assumere diverse forme e funzioni, e sono progettati per supportare il processo educativo, migliorare l'interazione tra studenti e contenuti e promuovere la comprensione

profonda. Possono essere composti da materiali visivi, come grafici, diagrammi, mappe concettuali e video che illustrano concetti e informazioni in modo chiaro. Possono essere rappresentati dalle tecnologie educative, come nel caso di software, app e piattaforme online che offrono attività interattive, quiz e risorse multimediali. Possono essere di tipo manipolativo: oggetti fisici, come blocchi o strumenti scientifici, che gli studenti possono utilizzare per esplorare e comprendere concetti attraverso l'esperienza pratica. Oppure possono essere impiegati in forma di attività collaborative: progetti di gruppo e discussioni che incoraggiano gli studenti a lavorare insieme e a condividere idee, facilitando l'apprendimento sociale. In sintesi, i mediatori didattici sono risorse e strategie che facilitano l'apprendimento degli studenti, rendendo i contenuti più accessibili, interattivi e coinvolgenti, e supportando così il processo formativo in modo efficace.

MENTORING: vedi **TUTORING**.

METACOGNIZIONE: si riferisce alla consapevolezza e alla regolazione dei propri processi di pensiero e apprendimento. È un concetto fondamentale nell'educazione, poiché permette agli studenti di riflettere sulle proprie strategie di apprendimento, comprendere come assimilano e migliorare la loro capacità di affrontare compiti complessi. Ricorrere alla metacognizione significa “imparare a imparare”, facilitando un apprendimento più profondo e significativo poiché gli studenti diventano protagonisti attivi del loro processo educativo e formativo. Essa promuove l'autonomia e la responsabilità nell'apprendimento, preparando gli studenti a affrontare le sfide future con maggiore consapevolezza e competenza.

METODO SCIENTIFICO PER STEM: vedi **METODOLOGIE DIDATTICHE**

METODOLOGIE DIDATTICHE: costituiscono il quadro teorico individuato dall'insegnante, quindi l'insieme di strategie e tecniche utilizzate dai docenti per costruire apprendimento nei loro studenti. Esse possono variare in base a diversi fattori, ad esempio, età degli allievi, contenuto della disciplina, disponibilità di tecnologie e risorse didattiche, competenze e attitudini personali del docente e dei discenti.

Il docente sceglie quelle più adeguate a garantire il raggiungimento di competenze di base.

Tra le principali metodologie didattiche:

- Apprendimento cooperativo (cooperative learning): gli studenti diventano protagonisti attivi del loro apprendimento, lavorando, alla pari, in piccoli gruppi sia per attivare modalità di recupero/consolidamento /potenziamento di conoscenze e abilità pregresse, sia per stimolare la comprensione, l'analisi e la cognizione di nuove conoscenze e abilità, sia per dare origine ad un prodotto laboratoriale originale .
- Aule disciplinari: spazio, fisico o ideale, pensato per agevolare l'interiorizzazione degli apprendimenti, in qualsiasi luogo nel quale scelgano di riunirsi un insegnante e i suoi studenti
- Aule decentrate: spazi allestiti al di fuori dell'edificio scolastico, dove possono essere attuati, da parte dei gruppi-classe, processi di insegnamento-apprendimento, dislocati secondo itinerari specifici da realizzarsi sul territorio del Comune (ad esempio, in siti culturali o naturali).
- Bialfabetizzazione: promuove lo sviluppo delle capacità di letto-scrittura sia in formato cartaceo che digitale, seguendo un approccio binario, in modalità tradizionale (CODICE ANALOGICO: carta e penna) e in modalità digitale (CODICE **DIGITALE**: uso delle tecnologie); si può scegliere uno dei due codici, in base all'attività da proporre, degli obiettivi da raggiungere oppure integrare e connettere tali codici, richiedendo di passare fluidamente dall'uno all'altro e viceversa.
- Brainstorming: è una tecnica di generazione di idee utilizzata per stimolare la creatività e il pensiero innovativo in gruppo. Questa metodologia favorisce un ambiente aperto e collaborativo, dove ogni partecipante può contribuire liberamente con le proprie idee senza timore di giudizio. È particolarmente utile in contesti educativi, ma può essere applicato anche in ambito professionale e creativo.
- Circle-time: nasce nell'ambito della psicologia umanistica negli anni '70, con lo scopo di favorire l'inclusione, stimolare l'ascolto e incentivare la comunicazione, ponendo sullo stesso piano fisico docenti e discenti, prevedendo la disposizione in cerchio di tutti i soggetti del gruppo-classe, che, in questo modo, potranno guardarsi negli occhi, sentirsi alla pari, ricevere attenzione in egual misura, mettere, a disposizione del gruppo, le proprie peculiarità-unicità-diversità, attraverso la promozione del dialogo e l'espressione delle competenze individuali, in un clima privo della percezione del giudizio.

- Cloze: è utilizzata per valutare la comprensione del testo e le abilità linguistiche degli studenti. Consiste nell'assegnare ai partecipanti un brano di testo in cui alcune parole o frasi sono state omesse. Gli studenti devono completare il testo riempiendo gli spazi vuoti con le parole appropriate. Questa attività può essere applicata in diverse discipline e livelli scolastici.
- Debate: implementa lo sviluppo del pensiero creativo e critico degli studenti, sostiene la comunicazione assertiva, potenzia le attitudini di comprensione reciproca, valorizza le diversità, suddividendo ogni gruppo classe in due squadre contrapposte, che si affronteranno, dibattendo su un tema dato, attraverso le arti dell'argomentare:
- Didattica laboratoriale: valorizza l'esperienza degli alunni, attraverso lo studio attivo delle discipline, stimolando la contestualizzazione degli apprendimenti, la risoluzione dei problemi, la comunicazione.
- Metodo scientifico per le STEM: (acronimo di Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica), è una metodologia finalizzata all'integrazione tra discipline scientifiche e non scientifiche, in ottica pluridisciplinare (dato un problema, in un preciso ambito disciplinare. gli studenti dovranno risolverlo attingendo agli strumenti di un'altra disciplina o di più discipline, integrate tra loro), affinché ciascun componente del gruppo-classe possa utilizzare tutte le conoscenze acquisite, e far ricorso a tutte le abilità che ha imparato ad applicare, indipendentemente dalla suddivisione settoriale delle classiche materie, per risolvere problemi conosciuti e non conosciuti, sviluppando competenze in ambito di apprendimento permanente.
- Lezione frontale: prevede, tradizionalmente, la trasmissione orale dei contenuti da parte di un docente attraverso le sue conoscenze e le sue competenze didattico-metodologiche, e l'ascolto da parte dei discenti.
- Mindfulness: la pratica di meditazione all'interno dei contesti scolastici consente di sviluppare un'attenzione consapevole e focalizzata sul presente. La meditazione non agisce soltanto ad un livello cognitivo (incrementando la presenza mentale in ciò che si vive, senza attribuzione di giudizio), ma interviene anche ad un livello emotivo, in quanto si propone di sviluppare nello studente un atteggiamento di amorevole gentilezza verso sé stesso e gli altri. Gli effetti benefici di tale pratica sembrano impattare non solo sulle caratteristiche psicologiche degli alunni, ma anche sul loro

rendimento scolastico, andando ad incidere sulle seguenti variabili: aumento dell'attenzione e miglioramento delle funzioni esecutive; incremento del livello di benessere e della capacità di vivere il momento presente con maggior consapevolezza e accettazione; abbassamento dei livelli di depressione e di stress; utilizzo di strategie di regolazione emotiva efficaci; capacità di entrare in empatia e di collaborare con gli altri; apprendimento di tecniche di rilassamento; miglioramento delle prestazioni scolastiche; aumento delle dimensioni di personalità relative all'auto direzionalità e cooperatività.

- Peer education: pratica educativa, cooperativa e attiva, che si fonda sul tutoraggio tra pari, ovvero tra soggetti simili per età, background, interessi, conoscenze e abilità che, opportunamente istruiti e motivati, in archi temporali prestabiliti, intraprendono attività educative con lo scopo di sviluppare saperi, agiti e comportamenti a tutela del benessere comune, della responsabilità condivisa, della prevenzione del disagio.
- Problem solving: prevede la presentazione di un problema, strutturato o semistrutturato, in ambiti mono oppure pluri-disciplinari, di complessità progressivamente differenziata, in base alla classe frequentata; il gruppo classe, individualmente o collettivamente, deve attivare strategie di comprensione e analisi dei dati presentati, facendo ricorso alle conoscenze ed abilità già acquisite, con il fine di trovare diverse possibili tipologie di soluzione, attraverso il ragionamento, la pianificazione delle strategie, il loro monitoraggio e la valutazione finale di tempi e modi.
- Role Playing: prevede la simulazione drammatizzata di ruoli, con lo scopo di favorire lo sviluppo di competenze didattiche e trasversali, personali e sociali; si suddivide in più fasi, dalla spiegazione del docente, che chiarisce gli obiettivi delle attività e gli step di svolgimento, fornendone tutte le informazioni necessarie, alla drammatizzazione vera e propria, alla conclusione con metacognizione (autovalutazione e valutazione).
- Social and Emotional Learning: nasce nel 1994 e viene applicato con regolarità negli USA, con lo scopo di promuovere efficaci competenze socio-emotive, poiché si fonda sull'asserzione che emozioni e cognizioni favoriscano, in egual misura, la sedimentazione degli apprendimenti, dal momento che i circuiti emozionali si

attivano durante l'apprendimento. I processi legati alla memoria avvengono nell'area dell'ippocampo che immagazzina le informazioni e le esperienze emozionali (che hanno origine nell'amigdala) e, se sono positivi, si apprenderà più piacevolmente, se sono negativi, genereranno frustrazione e comportamenti evitanti; alla luce di queste conoscenze è necessario mettere al centro del processo didattico-formativo lo studente con le sue caratteristiche uniche, il suo bagaglio emotivo, i suoi bisogni imprescindibili e il suo background, personale ed irrinunciabile, creando un contesto di lavoro che promuova innanzitutto il benessere e la serenità del gruppo classe, attraverso un clima in cui ciascuno trovi il suo spazio per esprimere se stesso ed esplicitare le sue competenze, in ottica di apprendimento permanente e orientamento alla vita. Tale metodologia consente, dunque, di lavorare contemporaneamente su sfere diverse quali autoconsapevolezza, gestione delle emozioni, consapevolezza socio-relazionale, consapevolezza decisionale, strategie per la risoluzione dei conflitti.

- Storytelling: metodo inclusivo che consente l'apprendimento attraverso la costruzione/narrazione di storie, applicabile ad ogni tipo di disciplina. L'arte del raccontare consente agli studenti di discernere il reale e il virtuale e di filtrare la realtà attraverso modelli di comportamento narrativi; inoltre favorisce la comunicazione inclusiva, l'autonomia, la capacità di sintesi delle informazioni, la consapevolezza del proprio personale processo di apprendimento.
- Tinkering: metodo che consente l'apprendimento attraverso la sperimentazione concreta delle STEM in setting laboratoriale di gruppo; l'aula diventa un'officina esperienziale nella quale gli studenti, in modalità ludico-cooperativa, vengono invitati a pianificare, progettare, costruire, destrutturare oggetti/materiali di riciclo, facilmente reperibili, con lo scopo di analizzare elementi meccanici, costruire macchine/oggetto in grado di produrre movimento, creare artefatti originali.
- Writing and Reading: metodo di apprendimento che prevede la strutturazione di un setting laboratoriale in cui agli studenti viene richiesto di sperimentare in autonomia, secondo precise indicazioni del docente, attività di lettura e di scrittura, che favoriscano autodeterminazione, riconoscimento dell'identità, sviluppo dell'empatia, comprensione e analisi della realtà, confronto, dialogo, metacognizione, oltre che affinamento delle conoscenze e delle abilità in lingua (italiana).

MINDFULNESS: vedi **METODOLOGIE DIDATTICHE**

NUCLEI FONDANTI: sono le connotazioni che caratterizzano la disciplina nel suo statuto e costruzione, pur nella diversa e varia ricorrenza dei contenuti specifici. In senso disciplinare i nuclei fondanti hanno valore generativo, consentono ai discenti di accrescere il loro patrimonio cognitivo. In senso didattico hanno valenza formativa, consentono di dare significato all'apprendimento, costituendo le fondamenta dell'unità strutturale, concettuale e metodologica caratteristica di ciascuna disciplina. I nuclei fondanti di un sapere mostrano ciò che di un sapere è essenziale nel suo processo di costituzione.

NODO CONCETTUALE: con questo termine si intende una trama di concetti correlati, significativi e qualificanti per la disciplina (fatti, concetti, regole, principi, piani e procedure). In relazione alla disciplina-insegnamento, il concetto di nodo fa riferimento anche ai processi di pensiero in esso implicati.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO: individuano campi del sapere, conoscenze ed abilità ritenuti indispensabili al fine del raggiungimento dei traguardi per lo sviluppo delle competenze.

ORIENTAMENTO: è un processo educativo e di supporto che aiuta gli studenti a fare scelte informate riguardo al loro percorso scolastico e professionale. Questo processo coinvolge una serie di attività, risorse e strumenti che mirano a guidare gli studenti nella comprensione delle proprie attitudini, interessi e potenzialità, facilitando così una migliore integrazione nel sistema educativo e nel mondo del lavoro.

PADRONANZA: applicazione in modo personale e creativo, in contesti diversi, di competenze apprese. Indica la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e /o personale.

PATTO DI CORRESPONSABILITÀ: è un accordo che definisce i diritti e i doveri di scuola, famiglie e studenti, promuovendo una collaborazione attiva e responsabile per il successo educativo degli studenti e per la costruzione di una comunità scolastica coesa e responsabile.

PEER EDUCATION: vedi **METODOLOGIE DIDATTICHE**

PIANO DI MIGLIORAMENTO: è un documento strategico che delinea le azioni e le iniziative che un'istituzione scolastica intende intraprendere per migliorare la qualità dell'insegnamento e dell'apprendimento. Questo piano è spesso redatto a seguito dell'analisi dei risultati del Rapporto di Autovalutazione (R.A.V.) e si propone di affrontare le aree di criticità emerse durante il processo di autovalutazione. Il piano inizia con l'analisi dei dati e dei risultati ottenuti, identificando le aree in cui è necessario un intervento per migliorare la qualità dell'istruzione. Vengono, poi, stabilite le priorità in base all'importanza e all'urgenza delle problematiche da affrontare, tenendo conto delle esigenze degli studenti e del contesto scolastico. Il piano è elaborato coinvolgendo diversi attori della comunità scolastica, inclusi docenti, genitori e studenti, per garantire un approccio collaborativo e condiviso. Infine, viene previsto un sistema di monitoraggio e valutazione delle azioni intraprese, che consente di verificare l'efficacia delle strategie adottate e di apportare eventuali modifiche in corso d'opera.

PIANO DIDATTICO PERSONALIZZATO (P.D.P.): è obbligatorio per gli alunni con D.S.A. e facoltativo per gli alunni con B.E.S. Consiste in un piano che contiene la valutazione delle abilità dell'alunno, le strategie didattiche da adottare, gli strumenti compensativi da utilizzare, gli obiettivi di apprendimento e il patto con la famiglia. Il P.D.P. viene redatto dal Consiglio di classe e diventa esecutivo con la firma della famiglia, dei docenti e del dirigente scolastico.

PIANO EDUCATIVO PERSONALIZZATO (P.E.I.): è un documento progettuale redatto dai docenti, dall'insegnante di sostegno, da figure sociosanitarie e dalla famiglia. Il documento contiene la lista di tutte le attività didattiche, gli obiettivi di apprendimento attesi, il metodo

didattico e gli strumenti educativi da adottare, i criteri di valutazione delle attività e l'indicazione dei rapporti tra scuola e contesto extra scolastico.

PROCESSI: sono le azioni che sottostanno ai compiti attraverso i quali la competenza stessa viene sviluppata e raggiunta; i processi devono essere esplorati da chi insegna; devono diventare motivo di consapevolezza per chi apprende. L'individuazione dei processi è frutto dell'interconnessione di molteplici elementi: tale individuazione, nella sua complessità e pluralità, deve essere dedotta dalla lettura delle Indicazioni (traguardi e obiettivi), dall'analisi formativa del nodo, dal riferimento all'aspetto epistemologico della disciplina e agli aspetti logico-critici ad essa connessi. E' imprescindibile inoltre la conoscenza dell'allievo, in stretto riferimento alle sue specificità.

PROFILO DELLO STUDENTE: è la descrizione, in forma essenziale, delle competenze riferite alle discipline di insegnamento e al pieno esercizio della cittadinanza che un allievo deve dimostrare di possedere al termine del primo ciclo di istruzione. Il conseguimento delle competenze delineate nel profilo costituisce l'obiettivo generale del sistema educativo e formativo.

PROVE I.N.V.A.L.S.I.: test standardizzati per valutare le competenze degli studenti in diverse materie, come italiano, matematica e scienze. Questi test sono somministrati a livello nazionale e forniscono dati utili per analizzare il livello di apprendimento degli studenti. Attraverso le valutazioni, l'I.N.V.A.L.S.I. raccoglie informazioni sul funzionamento del sistema scolastico, identificando punti di forza e aree di miglioramento. Questi dati possono essere utilizzati da scuole e istituzioni per migliorare la qualità dell'istruzione.

RAPPORTO DI AUTOVALUTAZIONE (R.A.V.): è uno strumento utilizzato dalle scuole italiane per valutare la propria offerta formativa e il proprio funzionamento. È parte integrante del processo di miglioramento continuo delle istituzioni scolastiche e rappresenta un'opportunità per riflettere su punti di forza e aree di miglioramento. Il R.A.V. consente alle scuole di effettuare un'analisi critica e sistematica della propria realtà, valutando aspetti come la qualità dell'insegnamento, i risultati degli studenti, l'organizzazione e la gestione della scuola. Attraverso l'autovalutazione, le scuole possono identificare le aree in cui è

necessario migliorare e pianificare interventi e strategie per accrescere la qualità dell'istruzione e dei servizi offerti. Il processo di elaborazione del R.A.V. coinvolge diversi attori della comunità scolastica, inclusi docenti, genitori e studenti, promuovendo un approccio collaborativo e condiviso. Esso funge da documento di riferimento per rendere conto della qualità dell'offerta formativa e dei risultati ottenuti, facilitando la trasparenza e la responsabilità. I risultati del R.A.V. vengono utilizzati per elaborare il Piano di Miglioramento della scuola, che delinea le strategie e le azioni specifiche da intraprendere per raggiungere gli obiettivi di sviluppo.

PROVE NON STRUTTURATE: offrono agli studenti una grande libertà di espressione e riflessione. A differenza delle verifiche strutturate e semistrustrate, queste prove non seguono un formato rigido e non hanno domande predeterminate. Sono progettate per valutare le capacità di pensiero critico, creatività e la comprensione profonda degli argomenti da parte degli studenti.

PROVE SEMISTRUTTURATE: combinano elementi di prove strutturate e non strutturate. Queste verifiche offrono agli studenti l'opportunità di esprimere le proprie idee e comprensioni in modo più aperto, pur mantenendo una certa struttura che facilita la valutazione.

PROVE STRUTTURATE: sono progettate per misurare in modo sistematico le competenze e le conoscenze degli studenti. Queste verifiche spesso includono una varietà di tipi di domande, come scelte multiple, risposte brevi e domande aperte, per fornire un quadro completo delle capacità degli studenti.

ROLE PLAYING: vedi **METODOLOGIE DIDATTICHE**

SOCIAL AND EMOTIONAL LEARNING: vedi **METODOLOGIE DIDATTICHE**

QUADRO COMUNE EUROPEO DI RIFERIMENTO PER LE LINGUE: strumento del Consiglio d'Europa per fornire sistemi di validazione delle competenze linguistiche che definisce anche i livelli di competenza secondo una scala di misurazione globale che si sviluppa in 6 livelli

comuni di riferimento (dal livello A1, il più basso, al livello C2 , il più alto) che viene, utilizzata a livello europeo, per definire il livello di padronanza raggiunto da un apprendente.

RUBRICHE DI VALUTAZIONE: sono strumenti utili per valutare le prestazioni degli studenti in modo chiaro, coerente e obiettivo. Esse forniscono criteri specifici per l'assegnazione di punteggi o valutazioni, permettendo sia agli insegnanti che agli studenti di comprendere le aspettative relative a un compito o a un progetto.

SAPERI ESSENZIALI: saperi irrinunciabili, indispensabili per orientare, utilizzare e sistematizzare la conoscenza disciplinare (formazione cognitiva); saperi irrinunciabili, consolidati dalla tradizione, significativi per la strutturazione dell'identità culturale, individuale e sociale (formazione educativa). Da non confondersi con i saperi minimi.

SAPERI MINIMI: sono la base su cui si fonda la costruzione metacognitiva dei saperi essenziali.

SCIENZA, TECNOLOGIA, INGEGNERIA, MATEMATICA (S.T.E.M.): si riferisce a un approccio educativo che integra le discipline di Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica. Ciò mira a sviluppare competenze critiche e creative negli studenti, preparando la nuova generazione ad affrontare le sfide future in un mondo sempre più tecnologico e interconnesso. Le discipline in questione, infatti, non solo forniscono le basi per carriere in settori in crescita, ma sviluppano anche abilità trasversali, come il problem-solving e la capacità di lavorare in team, che sono essenziali in qualsiasi campo lavorativo.

SETTING D'AULA: si riferisce all'organizzazione e alla disposizione fisica dello spazio scolastico, nonché alle pratiche didattiche e relazionali che favoriscono un ambiente di apprendimento positivo e stimolante. Un setting d'aula ben progettato può influenzare significativamente l'engagement degli studenti e il loro successo accademico.

STORYTELLING: vedi **METODOLOGIE DIDATTICHE**

TINKERING: vedi **METODOLOGIE DIDATTICHE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE: al termine della scuola dell'infanzia, della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado, vengono fissati i traguardi per lo sviluppo delle competenze relativi ai campi di esperienza ed alle discipline.

Essi rappresentano dei riferimenti ineludibili per gli insegnanti, indicano piste culturali e didattiche da percorrere e aiutano a finalizzare l'azione educativa allo sviluppo integrale dell'allievo.

TRIENNIO DI PROGRAMMAZIONE E OFFERTA FORMATIVA (P.T.O.F.): è un documento strategico che le istituzioni scolastiche italiane elaborano per pianificare le attività educative e formative nel corso di un triennio. Questo strumento è fondamentale per definire le linee guida dell'offerta formativa della scuola, stabilendo obiettivi e strategie per il miglioramento della qualità dell'istruzione. Il documento include una pianificazione delle risorse necessarie per realizzare l'offerta formativa, come personale, materiali didattici e finanziamenti. Il P.T.O.F. è elaborato coinvolgendo diversi attori della comunità scolastica, inclusi docenti, genitori e studenti, per garantire che le proposte siano rappresentative delle esigenze e delle aspettative di tutti. Prevede modalità di monitoraggio e valutazione delle azioni intraprese, consentendo alla scuola di verificare l'efficacia delle strategie adottate e di apportare eventuali modifiche in corso d'opera. Il P.T.O.F. si integra con il Rapporto di Autovalutazione (R.A.V.), utilizzando i risultati dell'autovalutazione per definire obiettivi e strategie di miglioramento.

VALUTAZIONE: precede, accompagna e segue i percorsi curricolari. Attiva le azioni da intraprendere, regola quelle avviate, promuove il bilancio critico su quelle condotte a termine.

La valutazione deve essere:

- Diagnostica: valuta i prerequisiti degli allievi.
- Formativa: coadiuva il processo di apprendimento in itinere, fornendo informazioni sui livelli raggiunti, in modo da poter adattare gli interventi alle singole situazioni didattico-educative e attivare eventuali strategie. Essa assume una preminente funzione di accompagnamento dei processi di apprendimento e di stimolo al

miglioramento continuo. In particolare, attraverso la valutazione autentica (fondata sull'osservazione degli studenti coinvolti nella realizzazione di compiti e progetti che riflettono situazioni di vita reale) e quella partecipativa, gli studenti vengono stimolati a riflettere sul proprio processo di apprendimento attraverso l'autovalutazione individuale e collettiva.

- **Sommativa:** si svolge solitamente al termine di un quadrimestre o di un anno scolastico e fornisce, quindi, in un preciso momento temporale, una prova del raggiungimento dei traguardi previsti per un dato step del percorso formativo.

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE: è un processo sistematico che mira a misurare e analizzare le abilità, le conoscenze e gli atteggiamenti degli studenti in relazione a compiti specifici. Questa valutazione è fondamentale per comprendere il livello di preparazione e l'efficacia nell'applicazione delle competenze in contesti reali. Essa si basa su situazioni reali o simulate che riflettono le condizioni in cui le competenze sono utilizzate, permettendo di osservare l'applicazione pratica delle conoscenze. È importante stabilire criteri chiari e specifici per la valutazione delle competenze, che possano guidare le osservazioni e garantire un processo di valutazione equo e trasparente. Dovrebbe essere un processo continuo, che accompagna gli studenti o i lavoratori nel loro percorso di apprendimento e sviluppo, piuttosto che limitarsi a momenti specifici. La valutazione delle competenze, inoltre, è cruciale per garantire che gli individui siano pronti ad affrontare le sfide del mondo reale. Essa consente, infatti, di identificare le lacune nelle competenze, adattare i programmi di formazione e migliorare l'apprendimento continuo.

SOFT SKILLS: vedi **ABILITÀ TRASVERSALI**.

TUTORING: è un processo educativo in cui un tutor (insegnante o esperto) fornisce supporto individuale o di gruppo agli studenti per aiutarli a migliorare le loro competenze, conoscenze e abilità in un determinato argomento o materia. Questo approccio personalizzato consente agli studenti di ricevere un'attenzione specifica e mirata, facilitando un apprendimento più efficace e significativo. Quindi il tutoring è uno strumento prezioso per migliorare l'apprendimento degli studenti, poiché permette di affrontare le difficoltà in modo più diretto e personalizzato. Con un supporto adeguato, gli studenti possono superare le sfide

scolastiche, raggiungere obiettivi di apprendimento e sviluppare una maggiore motivazione e fiducia in se stessi.

UNITÁ DI APPRENDIMENTO (U.D.A): è un insieme strutturato di attività didattiche progettate per favorire l'acquisizione di conoscenze e competenze su un tema specifico. Essa integra vari contenuti disciplinari e modalità di insegnamento, cercando di coinvolgere attivamente gli studenti attraverso un approccio pratico e interdisciplinare. Le U.D.A. sono utilizzate per organizzare il processo educativo in modo coerente, facilitando l'apprendimento significativo e la valutazione delle competenze acquisite.

WRITING AND READING: vedi **METODOLOGIE DIDATTICHE**

VERIFICA: strumento di raccolta di dati riguardanti i traguardi, gli obiettivi, gli esiti, i risultati attesi, gli scopi, le mete conseguiti attraverso un processo di apprendimento. Non si può verificare qualcosa se prima non è stato preventivato.

Le verifiche possono essere orali con trattazioni di uno o più contenuti e scritte: test con risposta singola, vero/falso, a scelta multipla, a completamento, con individuazione di relazioni di tipo causale o temporale, con interpretazione di fonti e documenti di vario genere, carte, tabelle di dati, grafici.

Verifiche in itinere: prove tipologicamente varie (verifiche del progetto cittadino di letto-scrittura; prove di lettura individuali; verifica con dettati di parole; discussioni; compiti di realtà; prove di ascolto, comprensione del testo, ortografia e produzione testuale; prove orali, verifiche scritte strutturate o semistrutturate con domande a scelta multipla, domande aperte, collegamento di immagini a brevi didascalie, cloze, affermazioni da contrassegnare con vero e falso) che restituiscono all'alunno, in modo pienamente comprensibile, il livello di padronanza dei contenuti progressivamente verificati dall'insegnante, durante il percorso di apprendimento degli stessi.

Verifiche finali: prove di varia tipologia (i colloqui individuali; l'osservazione sistematica; l'analisi delle interazioni verbali e delle argomentazioni scritte, dei prodotti e dei compiti pratici complessi realizzati dagli alunni; le prove di verifica strutturate, semistrutturate o non strutturate; gli esercizi o compiti esecutivi semplici e la risoluzione di problemi a percorso obbligato; gli elaborati scritti; i compiti autentici), considerate come sommative, pertinenti e

rilevanti in relazione a ciascun obiettivo prefissato come raggiungibile, entro la fine di un quadrimestre, ovvero al culmine di un processo di apprendimento strutturato e articolato su proposte didattiche e formative per le quali viene privilegiata una presentazione circolare delle stesse, con anticipazioni, ritorni, connessioni su/tra contenuti da trattare/già trattati per favorire processi, riflessioni, percezione e destrutturazione/ricostruzione progressiva dell'errore con cementificazione cognitiva ed emotiva dell'apprendimento stesso.