

=S=

SAGGIO: La risposta o insieme di risposte data ad una o più domande sotto la forma di un brano scritto continuo ed organico in cui l'allievo è libero di esprimersi come meglio crede entro limiti molto ampi. Tempo di stesura:

- ✓ Saggio lungo: circa tre ore;
- ✓ Saggio medio: circa mezzora;
- ✓ Saggio breve: pochi minuti.

Scopo:

- Padronanza del linguaggio posseduta dall'allievo;
- Conoscenza e comprensione della materia;
- Interpretazione di elementi e analisi dei rapporti esistenti tra loro.

Procedimento:

- "a libro aperto";
- "a libro chiuso"

Procedimento di valutazione:

- ❖ lettura analitica;
- ❖ lettura complessiva.

SAPERE: È il prodotto culturale di una istituzione che ha per obiettivo di individuare, di analizzare e di organizzare le conoscenze al fine di facilitare la comunicazione, il loro uso sotto forma di conoscenze o di saperi e la produzione di nuovi saperi.

SAPERE da INSEGNARE: È quello che l'insegnante fa ritrovare agli alunni dopo averlo filtrato didatticamente (o attraverso situazioni didattiche secondo Brousseau).

SAPERE FARE: È in un quadro situazionale dato, saper fare qualcosa di qualcosa con qualche strumento.

SAPERE PRAGMATICO: È un sapere che viene visto in una "situazione" didattica; un saper fare in una situazione.

SAPERE SAPIENTE: È l'insieme delle conoscenze socialmente disponibili, in un determinato periodo storico, oggetto di pubblicazioni scientifiche o comunicazioni sconosciute valide da tutta una comunità scientifica.

CARTO ANALOGICO: Nella costruzione di prove analogiche*, è la distanza che separa un campo A, corrispondente a un determinato obiettivo* didattico, da un campo B al quale si riferisce il quesito* analogico relativo a quell'obiettivo.

CARTO DI INFORMAZIONE (culturale e linguistica): esso rappresenta il divario che si riscontra all'ingresso ad ogni nuovo ciclo scolastico tra la cultura nazionale (informazione ampia) e la cultura ambientale (informazione ristretta), tra il codice linguistico "elaborato" della cultura ed il codice linguistico "ristretto" della sociocultura. Per tentare di superare tale ritardo si possono utilizzare i seguenti strumenti/metodi:

- costruzione di una rubrica socioculturale;
- costruzione di una rubrica sociolinguistica;

SCARTO RETORICO: Vedi Grado zero (retorica)

SCENARIO AMBIENTALE: Luogo in cui il bambino ha vissuto l'evento.

L'insieme delle situazioni concrete all'interno delle quali il soggetto discrimina un "oggetto ricorrente" che agisce in un certo modo oppure si mette con altre cose, costruendo una struttura di eventi.

SCENARIO (o contesto o sfondo) MENTALE: È una risorsa che attinge alle dotazioni native, e al patrimonio di esperienze e alle conoscenze preacquisite da ogni soggetto. È lo sfondo che il bambino si costruisce/rappresenta a partire dall'ambiente o scenario esterno che all'inizio percepisce in maniera globale da cui successivamente seleziona alcuni degli elementi (persone, oggetti, animali e piante, etc.) che lo compongono. Tali elementi sono rappresentati sotto forma di copioni e in seguito, una volta che ne apprende il nome vengono definiti in concetti, potenzialmente sviluppabili in mappe, rete concettuale, attraverso la costruzione di relazioni tra un concetto e l'altro. Ogni cosa si significa all'interno di un ambiente, da cui è inseparabile. Prive di contesto le cose percepite, le azioni come le parole, non hanno alcun significato. Un contesto è sempre un contesto in evoluzione, una struttura nel tempo, in quanto ha funzioni predittive, cioè il potenziale aggancio ai sempre nuovi elementi che pervengono alla mente dall'attività percettiva e da comunicazioni-informazioni verbalizzate o verbalizzabili.

rappresenta l'insieme delle situazioni concrete all'interno delle quali il soggetto discrimina "un oggetto ricorrente" che agisce in un certo modo oppure si mette con altre cose, costruendo una struttura di eventi.

SCRIPT: vedi Copione

SEGMENTO: (del percorso di apprendimento): Vedi Tappa

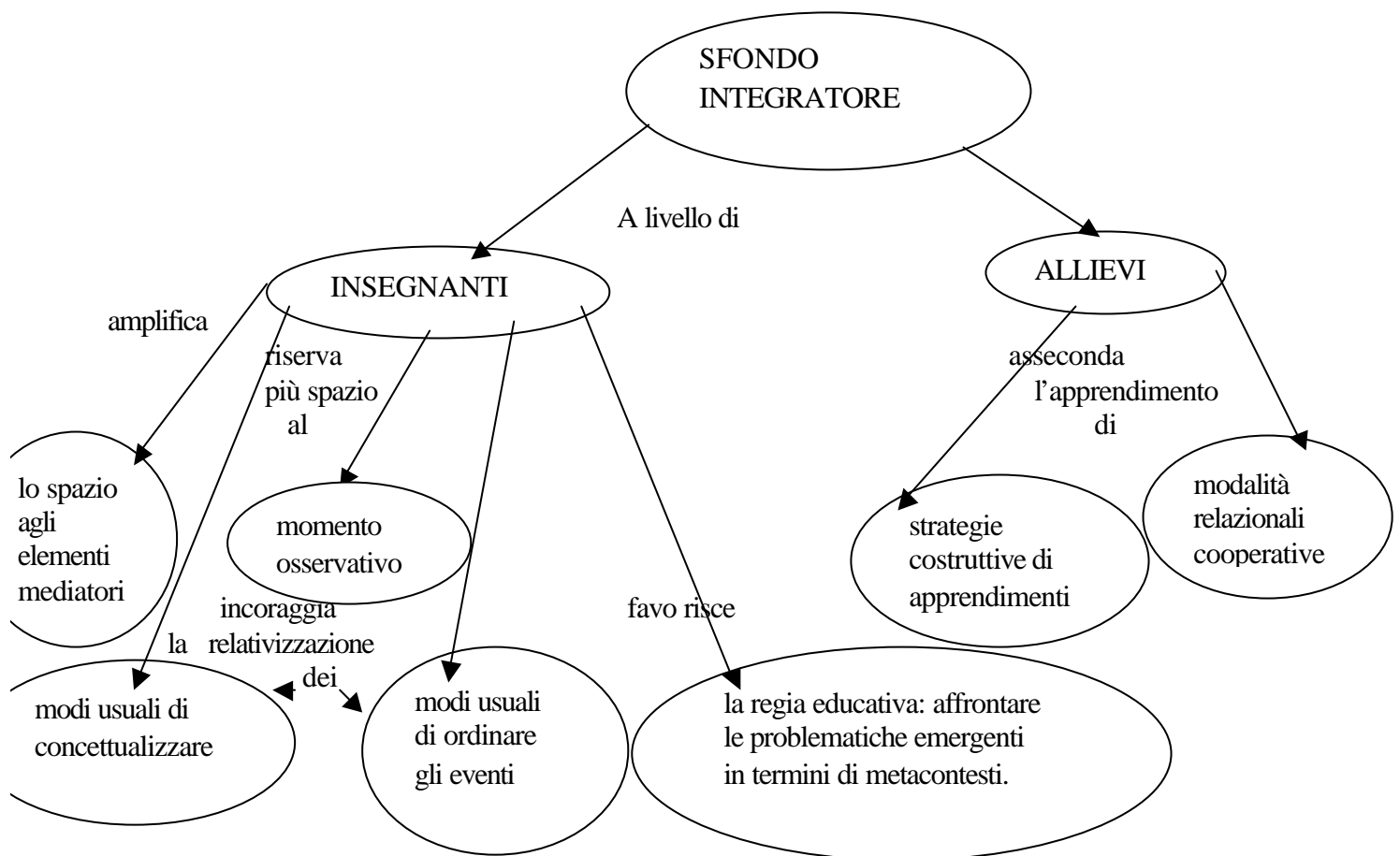
SEMANTICA: In linguistica, lo studio del linguaggio considerato sotto l'aspetto dei significati. Teoria che si propone di rendere conto dei fenomeni del linguaggio in quanto si riferiscono al senso. In logica, Lo studio delle relazioni fra i segni e ciò che essi significano.

SFONDO MENTALE: vedi scenario mentale

SFONDO AMBIENTALE: vedi scenario ambientale

SFONDO INTEGRATORE: È uno strumento che permette di raccordare e intrecciare percorsi e competenze diverse favorendo l'acquisizione di una continuità spaziale e temporale; si tratta di una realtà significativa per gli allievi (un personaggio fantastico, una storia, un ambiente, ecc.) che riempiendo i vuoti tra i vari momenti dell'organizzazione didattica, favorisce l'integrazione spaziale e temporale dei processi educativi, delle competenze, dei linguaggi, degli strumenti, etc. Lo sfondo integratore motiva gli allievi, favorendo il raccordo fra l'elemento affettivo e quello cognitivo. Vi è un altro aspetto, forse più importante, che si manifesta, a livello di apprendimento e più precisamente di metapprendimenti (strategie di apprendimento). Infatti lo f.i. favorisce una strategia di apprendimento costruttiva, cioè una strategia in cui i "diversi elementi vengono utilizzati per costruire un'immagine complessa". Il ruolo dei docenti diviene, in primo luogo, quello di proporre strumenti, facilitare i collegamenti, ricollegare i vari momenti riportandoli all'unico sfondo. Il quale diviene, così, lo strumento dell'amplificazione della motivazione; il riferimento allo sfondo motiva il lavoro degli alunni, e, nello stesso tempo ne riconnette, integrandoli, i vari momenti. Olson ritiene, diversamente da Piaget, che la percezione e la rappresentazione costituiscano un sistema continuo in cui i processi percettivi vengano via via profondamente modificati dagli atti esecutivi nei diversi "media").

in sintesi:



Gli eventi casuali (anche situazioni di “disturbo”, presenza di casi “difficili”, etc.) potrebbero, così, attraverso il riferimento allo sfondo condiviso, diventare occasione di nuove possibilità di lavoro, di nuovi percorsi educativi.

SENDO (in linguistica): il senso di un segno linguistico è costituito dalla rappresentazione che tale segno suggerisce quando viene enunciato.

SILLOGISMO (categorico): argomentazione logica formato da una premessa maggiore affermativa o negativa, da una premessa minore, da una conclusione derivata necessariamente. Es. : “tutti gli esseri viventi sono mortali”(p.magg.), “gli uomini sono esseri viventi” (p. min.), “tutti gli uomini sono mortali” conseguenza irrefutabile).

SIMBOLO: Segno che per convenzione (o anche per una certa analogia con l’oggetto di riferimento) viene usato per rappresentare figurativamente un’altra cosa od un altro concetto.

SIMILITUDINE (retorica): È una delle due specie che costituiscono il paragone*. Come la comparazione* consiste nel mettere due elementi a confronto. Si distingue però dalla comparazione perché i due elementi che la formano non sono solitamente intercambiabili: dire «Giovanni è alto come Mario» (comparazione) equivale a dire «Mario è alto come Giovanni», mentre non avrebbe senso rovesciare la similitudine «Laura è bella come il sole».

SINTASSI: Studio delle relazioni logico-grammaticali fra gli elementi che costituiscono la proposizione o il periodo, studio che può prescindere dal significato dei singoli elementi. Nella proposizione ‘L’odorato - ha insabbiato - il guardiano - con l’uffizio’ i quattro elementi possono essere analizzati sintatticamente

soggetto, predicato, complemento diretto, complemento indiretto) anche se appaiono, nel loro complesso, rivi di senso.

SITUAZIONE : L'insieme delle circostanze, nelle quali si trova una persona (un gruppo, una collettività ecc.), le relazioni che lo collegano al suo ambiente, e l'insieme dei dati che caratterizzano una azione o una evoluzione (una azione in un certo momento).

SITUAZIONE ADIDATTICA: . La parte della situazione didattica nella quale l'intenzione dell'insegnante non è esplicita nei confronti dell'allievo.

Quel momento della situazione didattica in cui l'insegnante non dichiara l'obiettivo da raggiungere ma fa sentire all'alunno che il compito propostogli è stato scelto per fargli acquisire una nuova conoscenza e che questa conoscenza va ricercata all'interno della logica stessa del problema. Una situazione adidattica è tale e consente all'allievo di appropriarsi e di gestire le dinamiche in gioco, di fargli sentire il ruolo di protagonista nel processo, di fargliene percepire la responsabilità nel senso della conoscenza e non della solpevolezza del risultato che deve trovare. L'allievo di contro deve non solo accettare il gioco proposto (situazione adidattica), ma deve mettere in atto le strategie migliori che gli permettono di vincere.

SITUAZIONE Di APPRENDIMENTO: .Una situazione che permette ad un soggetto di passare da uno stato di conoscenza ad un altro stato di conoscenza.

Rapporto programmato e controllato fra alunni, insegnante, attrezzature e ambiente in cui si spera abbia luogo l'apprendimento desiderato.

SITUAZIONE DIDATTICA: Una situazione è tale quando un individuo (in generale un insegnante) ha l'intenzione di insegnare ad un altro individuo (in generale un allievo) un determinato sapere. Essa pone comunque un 'problema' da risolvere all'allievo, problema inteso o in senso tradizionale (in matematica o nelle scienze), o come strategia per organizzare la conoscenza in modo ottimale per adattarsi ad una situazione.



SOCIALIZZAZIONE: Situazione di equilibrio tra il singolo soggetto e il gruppo sociale, realizzata attraverso rapporti e comportamenti che permettono da un lato la formazione del senso di appartenenza a un "soggetto collettivo", dall'altro lo sviluppo della comunicazione interpersonale in funzione acculturante', incidendo sulle possibilità di sviluppo delle competenze e delle responsabilità da assumere.

SOCIOMETRICO, RUOLO: Posizione che ciascun componente del gruppo assume, in quest'ambito, da un punto di vista sociale. Es. alunno isolato, marginale, leader, etc.

SOCIOMETRICO, QUESTIONARIO: Questionario il cui scopo è quello di evidenziare la struttura sociosociale "nascosta" dei gruppi e di tradurla in termini oggettivi e quantitativi, entro i limiti di un contesto essenzialmente qualitativo.

SOCIOGRAMMA: È la rappresentazione grafica dei nessi sociometrici intercorrenti tra gli individui cui è stato somministrato il questionario. Esso rappresenta un approccio qualitativo, sintetico, visivo ai risultati

ociometrici. Tale strumento per la sua efficacia e semplicità è di notevole aiuto all'insegnante che voglia illustrare la struttura sociometrica della classe, anche nel suo evolversi nel tempo, ovvero la posizione sociometrica dei suoi singoli componenti, cioè il ruolo sociometrico di ciascuno.

SOFTWARE: Materiali didattici veri e propri che costituiscono l'insieme organizzato dei messaggi e delle informazioni destinate ad essere veicolate attraverso le strumentazioni inserite nella categoria precedente (hardware) : ad es. film, trasmissioni televisive, incisioni discografiche, immagini, ecc.).

SOMMATIVO: L'aggettivo indica l'uso della valutazione volto a stabilire i risultati complessivi conseguiti dagli allievi al termine di una procedura di istruzione articolata in un certo numero di segmenti.

SPAZIO DEGLI EVENTI: È l'insieme delle possibili strategie risolutive corrette o non ipotizzabili in un determinato periodo storico da una determinata comunità di insegnanti.

SPAZIO DELLE RISPOSTE POSSIBILI: Data una prova oggettiva di lunghezza Q con gamma di alternative L , si chiama spazio delle risposte possibili l'insieme di tutte le stringhe di lunghezza Q costituite dai simboli appartenenti all'alfabeto di ampiezza L . Tale insieme viene chiamato 'spazio' in quanto viene caratterizzato con la distanza di Hamming.

SPERIMENTAZIONE: Procedimento per l'innovazione scolastica, sia a livello di mutamento delle strutture sia a livello di cambiamento metodologico/didattico (DPR 419/74, artt.2 e 3). Condizioni per la sperimentazione sono: controllo su (di?) tutte le variabili di un sistema complesso; intervento che programmaticamente introduca e modifichi una variabile indipendente in ragione del risultato che si ipotizza; predisposizione di interventi di osservazione, verifica, misurazione che compari i risultati attesi con quelli conseguiti, convalidando l'ipotesi.

STANDARDIZZAZIONE di una VARIABILE: Standardizzare una variabile X significa trasformarla in un'altra variabile Z ad essa collegata, che abbia media aritmetica nulla e deviazione standard unitaria.

STILI (o approcci) d' insegnamento-apprendimento:

1 - Approccio sistemico:

Il docente interviene contemporaneamente: - sull'apprendimento (le conoscenze); - sulla operatività (le abilità); - sulla socializzazione (i comportamenti).

2 - Approccio funzionale:

Il docente suddivide l'argomento in "unità didattiche" gerarchicamente disposte, predispone recuperi e approfondimenti.

3 - Approccio rogersiano:

Il docente punta sulla motivazione e sulla collaborazione, in un rapporto reciproco di fiducia.

4 - Approccio euristico:

Il docente dà al lavoro in classe il significato di una "ricerca" svolta dagli alunni in modo più o meno guidato.

5 - Lezione per progetti:

Il docente fa partecipare gli alunni al progetto dell'iter di lavoro, facendoli collaborare alla sua definizione, organizzazione, realizzazione, valutazione.

6 - Approccio unidirezionale: il docente conta sulle sue capacità di espositore per focalizzare l'attenzione della classe sul tema da trattare.

Per quanto difficile tracciare nette linee di demarcazione tra uno stile e l'altro è tuttavia possibile individuare quattro grandi aree comuni:

area legata alla comunicazione (lezione, interrogazione, ecc.);

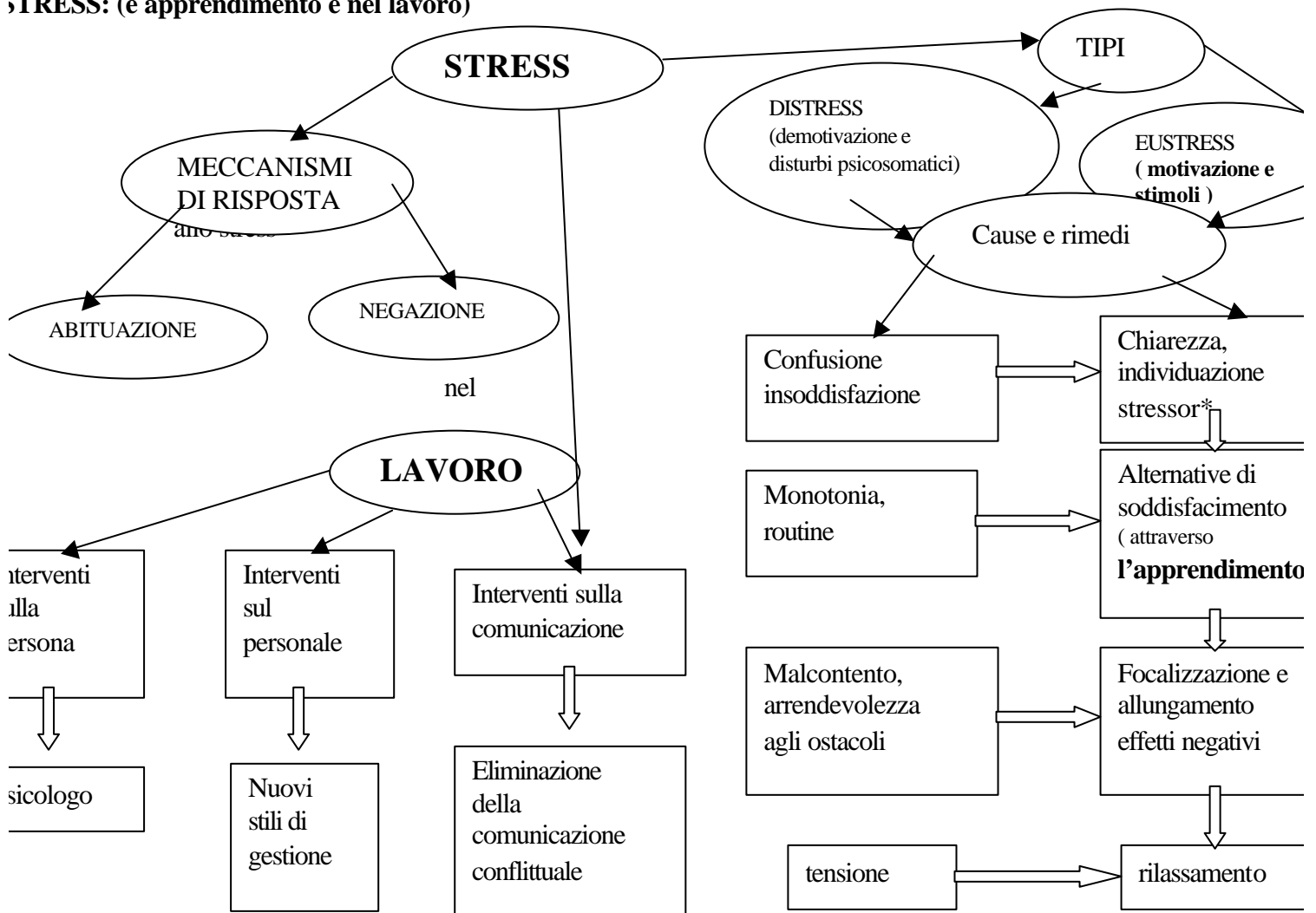
area legata all'esperienza (processi induttivo-deduttivi, laboratori,...);

area legata alla ricerca (problem solving);
area legata all'istruzione per schede (mastery learning).

STIMOLO: Per potere apprezzare l'apprendimento che è una attività interna, è necessario creare artificialmente una situazione in cui gli allievi siano indotti a rivelare ciò che hanno appreso. In tale situazione la somministrazione di una prova costituisce lo stimolo al quale l'allievo reagisce fornendo una risposta, ossia una prestazione.

STRATEGIA: Progetto di intervento in una situazione educativa complessa, attraverso:
 * momenti conoscitivi (dove e su chi intervenire) ;
 * momenti decisionali (quali traguardi conseguire) ;
 * momenti operativi (come intervenire) ;

STRESS: (e apprendimento e nel lavoro)



* (stressor: elemento che determina lo stress)