



Co-funded by
the European Union



Erasmus+ FLeD Learning design for flexible education

Glossario dei termini e dei concetti - FLeD patterns

Data: 26 Novembre 2024
Autori: Ingrid Noguera, Alfred Ituen,
Paloma Sepúlveda, Laura Arnau

[Glossary for FLeD patterns](#) © 2024 by Ingrid Noguera, Alfred Ituen, Paloma Sepúlveda, Laura Arnau is licensed under [CC BY 4.0](#)





Riferimento del documento	Deliverable 5
Tipologia	Risorsa - traduzione in lingua italiana
Data di pubblicazione	Novembre 2024
Autori	Ingrid Noguera, Alfred Ituen, Paloma Sepúlveda, Laura Arnau
Collaboratori	//
Revisori	Ingrid Noguera, Alfred Ituen, Paloma Sepúlveda, Laura Arnau
Parole Chiave	Apprendimento, didattica, Flessibilità, Didattica



Glossario dei termini e dei concetti - FLeD patterns

Parole chiave	Definizione
Apprendimento attivo	Approccio all'apprendimento che prevede il coinvolgimento degli studenti nel proprio apprendimento. Enfatizza ciò che lo studente fa con la sua esperienza, piuttosto che ricevere passivamente informazioni. È importante che gli studenti riflettano sulle loro esperienze per dare loro un significato.
Autoregolamentazione del comportamento o Comportamento autoregolato	La capacità di gestire e controllare i propri comportamenti, azioni e impulsi al fine di raggiungere gli obiettivi desiderati.
Apprendimento misto	Approccio didattico che combina la didattica in aula con esperienze di apprendimento online.
Apprendimento basato sui casi	Metodo didattico che utilizza casi reali o ipotetici per coinvolgere gli studenti nell'apprendimento attivo e nella risoluzione dei problemi.
Coregolamentazione	Processo di rinforzo positivo attraverso il quale due o più studenti interagiscono per regolare le proprie emozioni, comportamenti e/o pensieri in modo adattivo e di reciproco sostegno.
Strategie cognitive	Si riferisce alle tecniche specifiche e ai processi mentali che gli studenti utilizzano per acquisire, elaborare, archiviare, recuperare e applicare la conoscenza.
Apprendimento collaborativo	Approccio didattico in cui gli studenti lavorano insieme in gruppi o squadre per raggiungere obiettivi di apprendimento condivisi. Implica un processo di



Erasmus+ FLeD Learning design for flexible education

	negoziare e/o costruire di conoscenza verso un obiettivo condiviso e con l'obiettivo di produrre qualcosa insieme, sia in presenza che con il supporto di un computer.
Competenze digitali	L'insieme delle conoscenze, abilità e attitudini necessarie per utilizzare in modo efficace le tecnologie e gli strumenti digitali per accedere, valutare, creare, comunicare e partecipare al mondo digitale.
Strumenti digitali	Vasta gamma di dispositivi elettronici, applicazioni software e risorse che facilitano o migliorano l'insegnamento, l'apprendimento e l'archiviazione, la trasmissione e la condivisione delle informazioni.
Insegnamento efficace	Implica l'utilizzo delle giuste conoscenze, strategie, processi e comportamenti per ottenere risultati positivi dagli studenti. Le strategie correlate sono: creare un ambiente di apprendimento coinvolgente e di supporto, offrire lezioni ben strutturate e utilizzare una varietà di metodi didattici per soddisfare le diverse esigenze degli studenti.
Autoregolazione emotiva	La capacità di gestire e controllare le proprie emozioni, stati d'animo e reazioni al fine di adattarsi a diverse situazioni e ottenere i risultati desiderati.
Feedback	Condividere le intenzioni di apprendimento, chiarire i criteri per il successo, fornire informazioni che facciano avanzare gli studenti e attivare gli studenti come proprietari del loro apprendimento sono funzioni essenziali del feedback.
Scambio di Feedback	Processo attraverso cui si fornisce e si riceve Feedback tra studenti o tra studenti e docenti. Ciò può includere feedback su compiti, presentazioni e prestazioni generali in un corso. L'obiettivo dello scambio di feedback è promuovere l'apprendimento e lo sviluppo degli studenti fornendo critiche costruttive e identificando aree di miglioramento.



Erasmus+ FLeD Learning design for flexible education

Apprendimento flessibile	Si riferisce ad un approccio didattico che offre agli studenti la capacità di superare i limiti di tempo, luogo e ritmo fornendo scelte per soddisfare le loro esigenze individuali.
Gamification	Integrazione di elementi e meccanismi di gioco in contesti non di gioco, come l'istruzione, per migliorare il coinvolgimento, la motivazione e i risultati dell'apprendimento.
Apprendimento ibrido	Simile all'apprendimento misto, si riferisce ad un approccio didattico che combina l'insegnamento in aula in presenza con componenti di apprendimento online. Gli studenti frequentano di persona o da remoto.
Educazione Inclusiva	Si riferisce a un approccio educativo che mira a fornire pari opportunità e accesso all'istruzione a tutti gli studenti, indipendentemente dal loro background, abilità o identità.
Percorso di apprendimento	Piano o percorso personalizzato che uno studente segue per raggiungere i propri obiettivi di apprendimento. Questo piano può includere corsi specifici, stage, opportunità di ricerca o altre esperienze in linea con gli interessi e le aspirazioni di carriera dello studente. Il percorso di apprendimento è progettato per aiutare gli studenti a rimanere sulla strada giusta e a fare progressi verso la laurea, consentendo loro anche di personalizzare la propria istruzione in base alle esigenze e agli obiettivi individuali.
Metacognizione	La conoscenza e la consapevolezza che gli individui hanno riguardo ai propri processi cognitivi, alle strategie di apprendimento e alle capacità di pensiero.
Apprendimento mobile	Conosciuto anche come M-Learning, è l'uso di dispositivi mobili come smartphone e tablet per supportare attività di apprendimento ed educative. Ciò implica anche la mobilità, l'apprendimento



Erasmus+ FLeD Learning design for flexible education

	ovunque e l'accesso alle risorse in qualsiasi momento.
Motivazione	I fattori interni ed esterni che guidano, dirigono e sostengono il comportamento verso il raggiungimento di un obiettivo.
Apprendimento online / da remoto	Si riferisce ad un approccio didattico in cui l'istruzione viene impartita principalmente tramite Internet. La comunicazione è sincrona.
Apprendimento personalizzato	Un approccio didattico che adatta l'esperienza di apprendimento per soddisfare le esigenze, gli interessi e le capacità individuali di ogni studente.
Apprendimento basato sui problemi	Un approccio didattico in cui viene proposto agli studenti un problema (basato sulla vita reale) riconoscibile per fornire varie soluzioni.
Apprendimento basato su progetti	Un approccio didattico in cui gli studenti sono impegnati in un progetto o in un'indagine estesa e approfondita. Implica un apprendimento complesso e l'interconnessione di conoscenze provenienti da diversi campi.
Apprendimento autoregolato	L'apprendimento autoregolato si riferisce al fatto che gli studenti si assumono la responsabilità del proprio processo di apprendimento gestendolo e supervisionandolo attivamente. Ciò comporta l'utilizzo di varie tecniche come strategie cognitive, metacognitive, motivazionali, comportamentali ed emotive. Il processo inizia con l'analisi dell'attività da svolgere, seguita dal monitoraggio attivo dei progressi e dalla valutazione delle prestazioni.
Simulazioni e simulatori	È un programma o modello di computer che imita processi o sistemi del mondo reale.
Apprendimento virtuale	Si riferisce ad un approccio didattico in cui insegnante e studenti sono separati dal tempo o dallo spazio e comunicano attraverso le tecnologie digitali, principalmente in forma asincrona. Può svolgersi in ambienti virtuali o simulati. Fornisce agli



	studenti esperienze interattive e coinvolgenti che imitano scenari del mondo reale.
--	---

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Black, P., & Wiliam, D. (2009). Developing the theory of formative assessment. *Educational Assessment, Evaluation and Accountability*, 21(1), 5. <https://doi.org/10.1007/s11092-008-9068-5>
- Black, P., & Wiliam, D. (2018). *Classroom assessment and pedagogy*. *Assessment in Education*, 25 (3), 1–25. <https://doi.org/10.1080/0969594X.2018.1441807>
- Gallardo, E., Marqués, L., & Bullen, M. (2015). Students in higher education: Social and academic uses of digital technology. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 12(1), 25–37. doi <http://dx.doi.org/10.7238/rusc.v12i1.2078>
- Graham, C.R. (2006). Blended learning systems: Definition, current trends, and future directions. In Bonk, C.J., & Graham, C.R. (Eds), *The Handbook of Blended Learning* (pp.3–21). Pfeiffer Publishing.
- Johnson, D.W., Johnson, R.T., & Smith, K.A. (1998). Cooperative learning returns to college: What evidence is there that it works? *Change: The Magazine of Higher Learning*, 30(4), 26–35. <http://www.jstor.org/stable/40165638>
- Kirschner, P.A., Sweller, J., Kirschner, F., & Zambrano, J. R. (2048). From Cognitive Load Theory to Collaborative Cognitive Load Theory. *Intern. J. Comput.-Support. Collab. Learn* 13, 213–233. <https://doi.org/10.1007/s11412-018-9277-y>
- Noguera, I., Robalino, P. E., & Ahmedi, S. (2023). The Flexibility of the Flipped Classroom for the Design of Mediated and Self-regulated Learning Scenarios. *RIED-Ibero-American Journal of Distance Education*, 26 (2). <https://doi.org/10.5944/ried.26.2.36035>
- Panadero, E. (2017). A review of self-regulated learning: six models and four directions for research. *Frontiers in Psychology*, 28. [10.3389/fpsyg.2017.00422](https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00422)
- Pane, J.F., Steiner, E.D., Baird, M.D., & Hamilton, L.S. (2015). *Continued progress: Promising evidence on personalized learning*. RAND Corporation. https://www.rand.org/content/dam/rand/pubs/research_reports/RR1300/RR1365/RAND_RR1365.pdf
- Revelo-Sánchez, O., Collazos-Ordóñez, C. A., & Jiménez-Toledo, J. A. (2018). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la





enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura. *Tecnológicas*, 21(41), 115-134.

<http://www.scielo.org.co/pdf/teclo/v21n41/v21n41a08.pdf>

- Sharples, M., Taylor, J., & Vavoula, G. (2016). A theory of learning for the mobile age. In C. Haythornthwaite, R. Andrews, J. Fransman, & E. M. Meyers (Eds.), *The SAGE Handbook of e-learning research* (pp. 63-81). Sage Publications.
- UNESCO. (2009). *Policy guidelines on inclusion in education*.
<http://unesdoc.unesco.org/images/0017/001778/177849E.pdf>
- Van Alten, D., Phielix, C., Janssen, J., & Kester, L. (2020). Secondary students' online self-regulated learning during flipped learning: a latent profile analysis. *Computers in human Behavior*, 118. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106676>
- Zimmerman, B. J. (2000). Attaining self-regulation: A social cognitive perspective. In M. Boekaerts, P. R. Pintrich, & M. Zeidner (Eds.), *Handbook of self-regulation* (pp. 13-39). Academic Press.
<https://doi.org/10.1016/B978-012109890-2/50031-7>
- Zireva, D. (2022). Active Learning: The Panacea to Miseducative Practices in Teacher Education. In O. Lutsenko & G. Lutsenko (Eds.), *Active Learning. Theory and Practice*, pp. 27-42. Intechopen.
<http://dx.doi.org/10.5772/intechopen.87353>