

star bene a scuola

IL PROGETTO
GIUNTI SCUOLA
2019



PROGETTO *star bene a scuola* ^{seguici} 

 **Imparare** giocando

 **Imparare** a pensare

 **Imparare...** tutti

 **GIUNTI Scuola**
star bene a scuola

PROGETTO STAR BENE A SCUOLA

Star bene a scuola vuol dire vedere che al mattino i bambini arrivano in classe volentieri, pronti a partire per nuove scoperte, perché sentono che la fatica dell'impegno sarà compensata dal piacere di capire.

Star bene a scuola vuol dire avere buone relazioni con i colleghi e con le famiglie, e questo è più facile che accada quando i bambini vivono il loro percorso formativo con serenità.

La realtà di ogni giorno non sempre è così, ma questa è l'idea di scuola che Giunti Scuola vuole continuare a portare avanti: una scuola giocosa, attiva e stimolante, accogliente e inclusiva.



 **GIUNTI Scuola**
star bene a scuola

IMPARARE GIOCANDO

Scoperta, sorpresa, sfida, collaborazione, empatia... sono gli ingredienti peculiari del gioco che ne fanno formidabile mediatore dell'apprendimento, per una didattica efficace e coinvolgente.

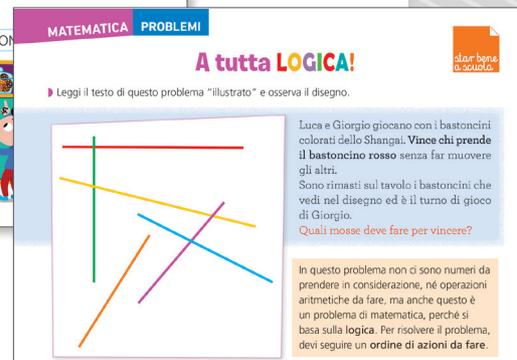
- Scoperta e sorpresa
- Sfida
- Rielaborazione
- Regole
- Imitazione, empatia e star bene insieme



IMPARARE A PENSARE

Una scuola attiva e stimolante è quella che allena il pensiero a risolvere problemi di vario tipo, a trovare strategie e soluzioni inedite, a liberare fantasia e immaginazione, riuscendo a tenere insieme emozioni e apprendimento.

- Allenare l'attenzione
- Risolvere problemi
- Logica e coding
- Riconoscere le emozioni
- Pensare in grande, pensare insieme



IMPARARE... TUTTI

La scuola deve essere per tutti, e non solo per coloro che ce la fanno al primo colpo; è quindi fondamentale trovare le strade e gli strumenti capaci di attivare le abilità e i talenti di ciascuno. Questo è il senso di una didattica inclusiva.

- Strumenti e quadri compensativi
- Mappe, schemi e grafici
- Insegnare e apprendere con i video e i libri digitali



IMPARARE **GIOCANDO**

Il valore formativo del gioco

Tutti i cuccioli, non solo quelli umani, si affacciano alla vita attraverso il gioco. Le ricerche in ambito antropologico rivelano che le attività ludiche fanno parte del background culturale di tutti i popoli e le culture. Toccando e manipolando, osservando, ascoltando, assaporando, muovendosi, i bambini entrano in contatto con la realtà intorno a loro.

» Il gioco come costruzione di un modello di mondo

Attraverso il gioco costruiscono un **loro modello di mondo**: imparano a comprendere come funzionano le cose e come si connettono tra loro, che cosa viene prima e che cosa viene dopo; provano emozioni, intessono relazioni con gli altri, con le figure di riferimento e poi con i coetanei; cominciano a fare congetture e ragionamenti, a elaborare le prime conoscenze.

Scriva la psicologa Anna Oliverio Ferraris:

"Il gioco è la via più lieve e flessibile per entrare in contatto con ciò che non si conosce, per osare e intraprendere superando le iniziali paure e timidezze. Il gioco è a un tempo autostimolazione, conoscenza, divertimento, piacere, socialità, apprendimento."

» Il gioco e le emozioni

È, in altre parole, **un modo efficace e spontaneo di crescere**. Attraverso il gioco i bambini *"imparano anche molto sulle emozioni umane e su aspetti vitali come condividere e prendere in considerazione i bisogni degli altri"*.

Gioco ed educazione

Fin da quando gli uomini si sono posti il compito di educare e di trasmettere conoscenze e pratiche, hanno fatto ricorso alle virtù del **gioco come strumento di apprendimento**. Tuttavia, nonostante gli indubbi vantaggi, il gioco è assai poco sfruttato nella pratica didattica; *"l'importanza del gioco nell'educazione e nella socializzazione dei bambini è stata [...] contemporaneamente riconosciuta in teoria e negata nella pratica"*, ha osservato il pedagogista Bruno Bettelheim. Da un lato il gioco è visto come una forma di svago e ricreazione rispetto a compiti e attività più importanti e impegnativi, un corollario, una parentesi, qualcosa che sta prima o dopo: *"Smetti di giocare, impegnati!"*; dall'altro, è stato usato come un mezzo attraverso il quale veicolare nozioni e conoscenze.

» Il valore del gioco

Questi atteggiamenti, sottolinea la pedagogista Anna Bondioli, rivelano la convinzione profonda *"che il gioco non sia un'attività che ha un valore di per sé, ma un semplice "trucco" utilizzato dagli adulti per far sì che i bambini svolgano in maniera piacevole ciò che diversamente sentirebbero come pesante e noioso"*.

Manca ancora la percezione il significato autentico da attribuire al gioco e al suo rapporto con l'educazione e l'apprendimento.

» Il gioco per lo sviluppo completo del bambino

Secondo il pedagogista Jean Piaget, l'attività ludica favorisce **lo sviluppo completo del bambino**, sotto il profilo cognitivo, emotivo e sociale.

Ovvero:

- i giochi di movimento promuovono lo sviluppo dell'**intelligenza sensomotoria**; allenano le **abilità grosso e fino-motorie**;
- i giochi simbolici (facciamo finta che...) favoriscono la **creatività** e **l'immaginazione**, **l'interiorizzazione di regole** e copioni di comportamento;

- tutti i giochi da fare insieme allenano i bambini a **comunicare con i compagni** e ad **accordarsi sulle regole**;
- vari tipi di gioco (da soli, in coppia o in gruppo) stimolano a stabilire relazioni spaziali e temporali fra gli oggetti, a compiere **generalizzazioni e astrazioni**, favorendo il passaggio dalla concretezza all'**astrazione**, operazione indispensabile alla costruzione dei concetti e a **imparare a studiare**.

Più in generale le attività ludiche stimolano la **motivazione**, la **perseveranza nel compito**, l'**autostima**. Scrive Daniele Fedeli, Professore Associato di Pedagogia Speciale, sulla rivista Psicologia e Scuola:

"È osservazione usuale, quella di bambini che, seppur poco coinvolti nelle attività scolastiche tradizionali, manifestano inaspettate competenze cognitive e persistenza nello sforzo quando sono impegnati in giochi liberamente scelti".

Una sfida per la scuola?

Per tutti questi motivi, il gioco può essere uno **strumento osservativo** molto utile sulla crescita cognitiva, emotiva e sociale dei bambini.

Il gioco, insomma, è uno strumento potente di apprendimento; *"contiene tutte le tendenze evolutive in forma condensata ed è esso stesso una fonte principale di sviluppo"* (Vygotskij).

Risolvere un enigma, scoprire il significato di un indovinello, fare un cruciverba, giocare una partita a carte o cimentarsi in una gara di corsa, richiedono allenamento, esercizio, sforzo, ma regalano soddisfazione e appagamento. Con le parole di Simon Weil, *"l'intelligenza si sviluppa e porta frutto solo nella gioia"*.

Possiamo riassumere così i vantaggi dell'attività ludica a scuola:

- nel gioco i bambini spingono al massimo le loro potenzialità consentendo di verificare capacità di attenzione, di memorizzare regole e sequenze;
- nel gioco vengono implicate simultaneamente più abilità (cognitive, linguistiche, comunicative, sociali, relazionali);
- il gioco è un'attività ad alto valore "ecologico", perché coinvolge i diversi contesti in cui si svolge la vita del bambino: spazi, tempi, oggetti e relazioni.

Nella pratica educativa, quali possono essere le proposte concrete per coniugare ludicità e apprendimento? Come riuscire a liberare la potenza creatrice del gioco, a tenere insieme intuizione e intelligenza, competizione e solidarietà?

per saperne di più

- Leggi l'approfondimento di Daniele Fedeli su gli strumenti osservativi applicati all'attività ludica, in Psicologia e Scuola e scarica la scheda di osservazione.



- Iscriviti al ciclo di webinar gratuiti imparare giocando.



- Scarica l'app "Maggie e il tesoro di Seshat" (Soroptimist International Club Firenze - www.soroptimist.it) e scopri un videogioco gratuito per esercitare il pensiero logico matematico.



- Per comprendere i significati del gioco e leggi i volumi di G. Staccioli, *Giocare a imparare* (collana "Idee", Giunti Scuola, 2018) e *Crescere con il gioco* (collana "Strumenti", Giunti Scuola, 2018).

» Il gioco come strumento osservativo

Spunti e materiali dal mondo Giunti Scuola



Gli elementi costitutivi del gioco

Tratti caratteristici delle attività ludiche per favorire l'apprendimento sono:

- scoperta e sorpresa;
- sfida;
- rielaborazione;
- regole;
- imitazione, empatia e sta bene insieme.

In Giunti Scuola abbiamo provato a intrecciare questi elementi del gioco nelle proposte e nelle attività progettate per insegnanti e allievi della scuola primaria. Vediamo alcuni esempi.



Gioco di riempimento - Triennio

Scoperta e sorpresa

Per stimolare la curiosità e la creatività bastano semplici attività ludiche. Colorare spazi definiti o unire i puntini seguendo la sequenza dei numeri naturali per far emergere un disegno nascosto sono attività semplici e divertenti che fanno leva sulla curiosità dei bambini, sulla loro **capacità di fare previsioni** (*Che cosa apparirà?*), sul **piacere della scoperta**.

Punti e linee sono sì forme grafiche alla base della scrittura ma costituiscono anche l'ABC dell'arte, questa loro caratteristica rende quindi queste proposte particolarmente adatte e stimolanti per i più piccoli che si cimentano nella scoperta delle vocali e delle consonanti, ma possono essere adatti anche a chi si avvicina per la prima volta al duro esercizio di riconoscere e riprodurre la sequenza dei numeri naturali. Perché queste proposte siano sempre inserite in un contesto ludico che sia anche di senso possiamo introdurle usando storie, filastrocche, l'osservazione di illustrazioni o di opere d'arte.



Giocare con le vocali - Triennio

Sfida

In ogni gioco c'è sempre una sfida, a volte con sé stessi, per esempio nei solitari e nei rebus, a volte contro gli altri giocatori. In alcuni casi l'avversario è il gioco stesso e tutti dobbiamo riuscire a collaborare per raggiungere un unico obiettivo, altre volte dobbiamo cercare di perdere per poter vincere o, nei casi estremi, riuscire a barare senza farsi scoprire.

» Sfide di memoria

Giochi come il famosissimo Memory servono ad **allenare la memoria** pura e semplice, altri come Trivial Pursuit o il Quizzone aiutano ad allenare la memoria nel **recupero delle informazioni** oltre che mettere alla prova le proprie **conoscenze**. Con i quiz, i bambini imparano a memorizzare in modo divertente.



App gioco collegata al libro di testo (Soroptimist International Club Firenze - www.soroptimist.it) - Sussidiario delle discipline

Il gioco di Kim

Un classico gioco che si può organizzare velocemente in classe è il “gioco di Kim” nato dal famoso romanzo di Rudyard Kipling. Il gioco prende il nome dal protagonista che, tra le numerose vicende che si trova ad affrontare, deve imparare a ricordare tutti gli oggetti che gli vengono mostrati per brevissimo tempo su un vassoio.

Questo tipo di sfida può essere applicata in classe a diversi ambiti, sicuramente per allenare la memoria, ma può essere anche un’attività che introduce al lavoro specifico sulla disciplina. Per esempio, mostrare diversi oggetti chiedendo di ricordare quante sfere, cubi, parallelepipedi sono presenti può essere un modo per introdurre un lavoro sui solidi. Ma lo stesso escamotage può essere usato se sul vassoio mettiamo gli elementi che caratterizzano un personaggio di un racconto di cui andremo a leggere la storia (lo stesso Kim, per esempio).

Il gioco di Kim unisce alla memoria un altro aspetto tipico dei giochi: il **colpo d’occhio**. In mezzo a delle carte con elementi tutti uguali occorre individuare quello diverso, oppure trovare l’elemento estraneo a una scena, cercare l’errore tra due immagini simili... sono tutti esempi di giochi che lavorano sulla visione d’insieme e sul colpo d’occhio. Nel giocare i bambini imparano che questi giochi richiedono attenzione e velocità, ma anche che insegnano a non “buttarsi alla prima” e a dare sempre un secondo sguardo prima di dare una risposta.

Rielaborazione

Quanti sono i giochi con le parole che si possono fare? Innumerevoli e tutti aiutano a riflettere su aspetti diversi; per esempio le aggiunte possono aiutare a lavorare sulle lettere o sillabe (*tabella 1*). Andando avanti con il tempo si può giocare con i cambi di lettera o sillaba (*tabella 2*). Anagrammi e metagrammi, giochi di sostituzione e aggiunta di lettere, rebus e cruciverba sono sempre attività creative funzionali a creare le condizioni favorevoli per conoscere e usare la lingua, scoprire in modo piacevole i suoi meccanismi di funzionamento, ampliare e arricchire il lessico.

Per questo motivo più si gioca più si può aumentare il livello di difficoltà, per esempio giocare a scambiare le lettere o le sillabe per ottenere una parola (ma anche una frase) di diverso significato (*tabella 3*).

Tabella 1 - Aggiunte

aggiunta iniziale	Pici Epici
aggiunta sillabica iniziale	Tacco Attacco
aggiunta finale	Pazzi Pazzia
aggiunta sillabica iniziale	Seggio Seggiole

Tabella 2 - Cambi

cambio di consonante	Cero Ceto
cambio di vocale	Passo Posso
cambio di lettera	Sella Serra
cambio di iniziale	Rabbia Gabbia
cambio di finale	Pesce Pesca
cambio di estremi	Soglia Foglio
cambio di sillaba	Capello Cavallo

Tabella 3 - Scambi

scambio di vocali	Carota Carato
scambio di consonanti	Battello Balletto
scambio di estremi	Orata Arato
scambio di iniziali	Coglie Forte Foglie Corte
scambio di sillabe	Tostare Restato



Giocchi a squadre tra compagni -
Sussidiario delle discipline

» Giochi per allenare la visione d’insieme e il colpo d’occhio



Giocare a fare i botanici -
Sussidiario delle discipline

Regole

Le Indicazioni per il curricolo del 2012 recitavano:

“Insegnare le regole del vivere e del convivere è per la scuola un compito oggi ancora più ineludibile rispetto al passato, perché sono molti i casi nei quali le famiglie incontrano difficoltà più o meno grandi nello svolgere il loro ruolo educativo.”

Non c'è gioco senza regole, anche quando i bambini più piccoli giocano liberamente decidono autonomamente di darsi delle regole, “Facciamo che io ero...” è una frase tipica che possiamo sentire se ascoltiamo dei bambini giocare.

» I giochi della tradizione

Rispettare il proprio turno, decidere chi inizia il gioco, contare i punti... sono tutti piccoli aspetti che permettono lo svolgimento del gioco e al contempo insegnano ai giocatori come **stare insieme**.



Un gioco dell'oca per imparare parole nuove - Inglese

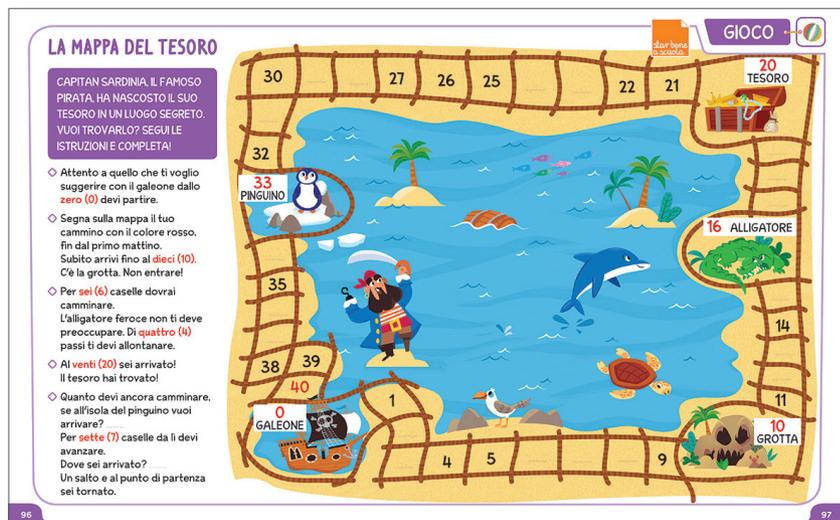
I giochi della tradizione, in particolare, hanno regole conosciute dai bambini che permettono di essere applicate velocemente in un contesto classe e sono rassicuranti per coloro che, per diversi motivi, sono meno abituati a giocare.

La Caccia al tesoro e il Gioco dell'oca, giochi che i bambini conoscono fin da piccoli, pur nella loro semplicità **mettono in gioco competenze diverse**: calcolo, comprensione del testo, ragionamento, capacità di fare previsioni, attivando collegamenti tra ambiti disciplinari anche per... muovere i primi passi nell'Inglese.

I giochi nuovi

Accanto a giochi tradizionali proponiamo sempre giochi o contenuti nuovi, perché, come dice il pedagogista e ludologo Antonio Di Pietro:

“Proporre giochi che mettono i bambini di fronte a un modo diverso di affrontare le regole, di stare insieme e di confrontarsi con l'altro, sta alla base di un percorso educativo centrato sul far vivere esperienze inusuali e inconsuete. Ciò acquista un significato aggiunto, ma soprattutto realmente incisivo, se sostenuto da una metodologia fondata sul principio che noi tutti siamo diversi e che la relazione con l'altro è prioritaria.”



Una mappa del tesoro per comprendere istruzioni e fare calcoli e conteggi - Triennio

Imitazione, empatia e star bene insieme

Nel 2001 una ricerca condotta presso l'Università di Firenze ha studiato l'influenza dei giochi cooperativi sul comportamento di gruppo dei bambini nella scuola. I risultati di questa ricerca dimostrano come i bambini che hanno partecipato a un lungo percorso ludico centrato sui giochi di questo tipo evidenzino un cambiamento generale degli atteggiamenti e dei comportamenti. Si riduce l'aggressività, aumenta la capacità empatica e l'ascolto, nonché la capacità di affermarsi nel rispetto dei diritti degli altri.

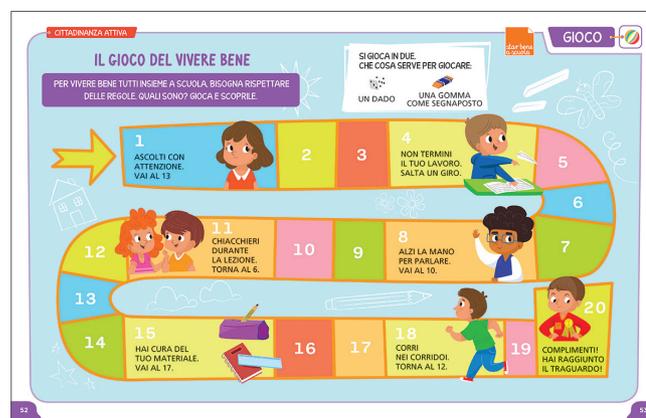
Molti altri studi sottolineano l'importanza delle attività in cerchio o di gruppo per un pieno scambio comunicativo, utile per vivere in modo partecipato le esperienze di apprendimento: percepire la vicinanza dei compagni sullo stesso livello e la possibilità di comunicare con tutti rende l'esperienza molto importante e offre l'occasione di sentirsi parte di un insieme armonico.

I giochi sono quindi occasione di conoscenza e di incontro e offrono molte opportunità di incontrare culture diverse. Oltre al linguaggio verbale, i giochi usano canali diversi, il linguistico, il linguaggio della musica, quello della danza e del corpo. Giochi diversi permettono quindi il riconoscimento delle diverse caratteristiche che ogni alunno porta con sé, le mettono in luce e le valorizzano.

» **Giocare per imparare a stare insieme**



Un gioco sulla salute e sul prendersi cura del proprio corpo - Triennio



Un gioco per imparare le regole e vivere insieme a scuola - Triennio

Ci sono giochi dove i bambini con grande memoria riescono meglio e quelli che invece facilitano i bambini con capacità artistiche o mimiche, quelli che si avvicinano di più a chi ha una mente matematica e quelli più legati a un pensiero computazionale. Si direbbe che ognuno di noi ha il gioco adatto a lui e, proprio per questo, incontra anche giochi in cui trova più difficoltà e sperimenta la frustrazione di fare qualcosa che non gli è totalmente congeniale.

Ecco perché, come già visto, attraverso il gioco si possono apprendere le regole, le strategie e i comportamenti della vita quotidiana, utili ed essenziali per stare bene insieme.



Un gioco di immedesimazione - Sussidiario delle discipline

IMPARARE A PENSARE

Insegnare a pensare - imparare a pensare

“Il giocattolo più grande di cui disponiamo è la mente”, ha scritto Lucio Lombardo Radice, matematico, pedagogista, e prima ancora, uomo e cittadino democratico. La capacità di comunicare, fare calcoli, stabilire legami, prendere decisioni, immaginare, progettare... è ciò che più ci caratterizza come esseri umani. Possiamo riassumere queste diverse dimensioni nella capacità di pensare.

» **La capacità di comunicare è ciò che ci caratterizza come esseri umani**

Il pensiero nasce insieme al linguaggio; via via che acquisiscono la lingua materna, i bambini cominciano a elaborare un'idea del mondo intorno a loro (poiché in ogni lingua, scriveva Antonio Gramsci, “è insita una visione del mondo”): riconoscono relazioni e connessioni tra gli oggetti, fra sé stessi e altri, adulti e pari, fra eventi che accadono in successione. **Attraverso il movimento, il gioco, l'interazione con gli altri, i bambini pongono le basi del pensiero, i concetti dello spazio, del tempo, delle relazioni causali.**

Educare vuol dire “tirar fuori” la straordinaria potenza della mente che cresce e si sviluppa, un processo che sarà tanto più fruttuoso quanto più gli insegnanti sapranno usare e sfruttare le modalità, il gioco e l'esperienza diretta, attraverso le quali i bambini, fin dalla nascita, hanno costruito un grande bagaglio di conoscenze e competenze.

» **Coinvolgimento, gioco, sfida, esperienza diretta**

Coinvolgimento, gioco, sfida, esperienza diretta sono dunque elementi indispensabili per attivare il pensiero. Sta alla scuola offrire contesti e opportunità affinché gli allievi possano continuare a costruire apprendimenti significativi ed acquisire competenze.

Allenare alla riflessione e al pensiero creativo

Imparare a pensare, dunque, non significa accumulare conoscenze, accontentarsi di ripetere dati già acquisiti, ma imparare a porsi domande, osservare le cose da punti di vista diversi, immaginare e sperimentare soluzioni nuove. È questo il significato autentico della creatività. Scrive Gianni Rodari, l'autore della *Grammatica della fantasia*: “è creativa una mente sempre al lavoro, sempre a far domande, a scoprire domande dove gli altri trovano risposte soddisfacenti”. **Un buon insegnamento, in ogni campo e disciplina, deve quindi fondarsi su un approccio euristico, aperto.** L'insegnante non deve offrire soluzioni preconfezionate, ma stimolare riflessione e approfondimento.

Creatività e intelligenza, le chiavi di successo per un buon apprendimento, non sono doti naturali che, se non si possiedono alla nascita, non potranno mai essere acquisite. La ricerca dimostra invece che, con un allenamento adeguato e costante, tali capacità possono essere apprese e ampliate.

» **Sollecitare la creatività**

La scuola è la palestra ideale per sviluppare queste dimensioni. Succede invece troppo spesso che le idee e le intuizioni dei ragazzi che deviano dai percorsi consueti vengano messe da parte, se non mortificate. Compito degli insegnanti invece è sollecitare la creatività dei bambini e dei ragazzi, aiutarli a **maturare sensibilità, pensieri e atteggiamenti più personali.** In questo modo si possono anche prevenire disagi e difficoltà.

“Le capacità creative”, scrive Alessandro Antonietti, ordinario di Psicologia speciale all’Università Sacro Cuore di Milano, “sono una potente risorsa per far fronte a situazioni personali e collettive difficili e critiche facendole diventare occasione di crescita e di apprendimento. Aprire nella scuola degli spazi per la creatività può così contribuire a uno ‘stare bene’ in classe e a porre le basi di una personalità positiva e generativa”.

Sta alla scuola e all’educazione, scrive Franco Lorenzoni, far sì che i bambini possano diventare i “conduttori” del proprio pensiero; *“perché siano capaci di passare da un pensiero empirico, caratterizzato da libere associazioni, a un pensiero critico, caratterizzato dalla riflessione intorno a un argomento attraverso la problematizzazione”.*

È questo il significato del fare filosofia a scuola, anche nella Primaria; non certo “come Storia della Filosofia, ma come costruzione del pensare filosofico, dello spirito del pensatore, che si struttura intorno al domandare, al capire quale è la domanda che si deve fare. Approcciare l’insegnamento delle discipline da un punto di vista filosofico fa sì che la ricerca diventi paradossalmente più importante della nozione che si sta insegnando/apprendendo”.

Emozioni e apprendimento

Paura, ansia e disagio non possono generare apprendimento. Perciò occorre scardinare la convinzione che le emozioni siano da considerare esclusivamente in antitesi al pensiero logico, come elementi di ostacolo rispetto all’organizzazione mentale e comportamentale. Le emozioni sono strettamente collegate all’apprendimento: insegnare a pensare significa prima di tutto insegnare a riconoscere e gestire le proprie emozioni nella relazione educativa e interpersonale.

Come spiega Daniela Lucangeli, Università degli studi di Padova, *“l’attivazione emotiva favorisce la memorizzazione di informazioni. Nello stesso tempo, però, se l’attivazione emotiva è di tipo negativo (per esempio, se è caratterizzata da senso di colpa, da vergogna, da paura...) ciò che apprendo sarà legato a questi sentimenti”.*

» Le emozioni nella relazione educativa e interpersonale

per saperne di più

- Leggi l’approfondimento di Alessandro Antonietti sul pensiero creativo, con attività da svolgere in classe, _____ ispirate al training “lo penso creativo”
- Per comprendere i significati del pensiero computazionale e del pensiero creativo, leggi A. Bogliolo, *Coding in Your Classroom Now*, Giunti Scuola, Firenze 2018 e Cesare Cornoldi (a cura di), *Io penso creativo*, di A. Antonietti, M. Giorgetti, P. Pizzingrilli, Giunti EDU, Firenze 2011.
- Iscriviti al ciclo di webinar gratuiti imparare a pensare: _____
- Lo sviluppo della persona è un processo integrato e il rapporto tra cognizione ed emozioni è estremamente complesso, ce lo racconta l’intervista a Daniela Lucangeli e Cristina Semeraro, *Emozioni e apprendimento*, in *Psicologia e Scuola*, 3, 2019, pp. 8-9





Spunti e materiali dal mondo Giunti Scuola

Sei un tipo attento e organizzato?

• Per scoprirlo prova a rispondere a queste domande.

- A scuola ti riesce spontaneo stare attento e concentrato? mai qualche volta abbastanza spesso molto spesso
- Quando i genitori o gli insegnanti ti assegnano un compito di solito lo porti a termine? mai qualche volta abbastanza spesso molto spesso
- Riesci con facilità a rimanere seduto a tavola o al tuo banco? mai qualche volta abbastanza spesso molto spesso
- Esegui per tempo ciò che ti chiedono i tuoi genitori o gli insegnanti? mai qualche volta abbastanza spesso molto spesso
- Riesci facilmente a organizzarti? Ad esempio, prepari tutte le cose per la scuola o per un compito prima di iniziare? mai qualche volta abbastanza spesso molto spesso
- Riesci a impegnarti in un gioco o in un'attività per molto tempo senza interromperli frequentemente per passare ad altre cose? mai qualche volta abbastanza spesso molto spesso
- Ricordi bene dove hai riposto oggetti di scuola e giocattoli, e li ritrovi facilmente? mai qualche volta abbastanza spesso molto spesso
- A scuola ti capita di essere apprezzato perché rispondi alle domande a tono e rispettando il tuo turno? mai qualche volta abbastanza spesso molto spesso
- Riesci a fare i compiti senza distrarti per i rumori o la presenza di altre persone nella stanza? mai qualche volta abbastanza spesso molto spesso

Creare le condizioni per favorire negli allievi lo sviluppo delle diverse dimensioni del pensiero (ragionamento, logica, introspezione, condivisione dei valori etici e civici) è la finalità generale di tutto il percorso formativo. Come si legge nella "Raccomandazione del Consiglio Europeo" del 22/5/2018 sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente: *"Abilità quali la capacità di risoluzione di problemi, il pensiero critico, la capacità di cooperare, la creatività, il pensiero computazionale, l'autoregolamentazione sono più importanti che mai nella nostra società in rapida evoluzione"*. Vediamo alcuni suggerimenti concreti:

- allenare l'attenzione;
- risolvere problemi;
- logica e coding;
- imparare a riconoscere le emozioni;
- pensare in grande, pensare insieme.

Sei un tipo attento e organizzato? -
Sussidiario dei linguaggi

Allenare l'attenzione

Adesso facciamo un'indagine considerando un caso particolarmente importante per la tua vita scolastica: lo studio.

Quando studi sai darti delle regole?

• Per scoprirlo prova a rispondere a queste domande.

- Quando studi, inizi con le materie che ti serviranno di più il giorno dopo? poco abbastanza molto
- Eviti di trovarti con i compiti da fare dopo cena? poco abbastanza molto
- All'inizio del pomeriggio passi in rassegna tutte le cose che devi fare? poco abbastanza molto
- Ti piace organizzare il tuo tempo di studio e di divertimento? poco abbastanza molto
- Pensi alle cose da fare e non solo alle cose che ti piacciono? poco abbastanza molto
- La sera prepari la cartella e controlli che ci sia tutto quello che serve per il giorno dopo? poco abbastanza molto
- Quando devi fare un compito complesso (un tema, un problema, una relazione...) dividi per punti quello che devi fare? poco abbastanza molto

Attivare la mente e prestare attenzione alle cose che più ci stanno a cuore è utile e importante anche nella vita di ogni giorno. E questo è ancor più necessario nello studio, quando la molteplicità di stimoli rende più difficile la **concentrazione sul compito**.

"Ogni insegnante ha sicuramente presente alcune situazioni nelle quali l'attenzione ai contenuti della lezione [...] viene a mancare per motivi diversi, sia da parte del gruppo classe sia da parte di un particolare allievo. Di conseguenza, nell'organizzare la propria attività didattica, deve tener conto dei tempi di attenzione della classe [...], dei diversi livelli di partecipazione, di interesse, di coinvolgimento nelle attività, ma anche del grado di autonomia degli allievi".

Quando studi sai darti delle regole -
Sussidiario dei linguaggi

D. Fedeli, C. Vio, ADHD. *Iperattività e disattenzione a scuola*, Giunti EDU, Firenze 2016.

La prima cosa da fare è rendersi conto della propria capacità di attenzione. Il prof. Cesare Cornoldi propone un questionario che i bambini compilano con i compagni per poi confrontarsi e avviare una discussione. Aiutare i bambini a darsi delle regole, a rispettare dei tempi nell'esecuzione delle attività pomeridiane significa renderli responsabili e favorire un comportamento attento alle conseguenze delle proprie azioni.

» Le manifestazioni di disattenzione

Riflettere sul modo di organizzare il proprio tempo è un valido aiuto per vivere più serenamente gli impegni di studio. Può essere utile condurre un'indagine in classe per far riflettere i bambini sul tempo di studio. *"È opportuno notare"*, segnala Cesare Cornoldi, *"che molte manifestazioni di disattenzione non sono associate a una mancanza di attenzione, ma piuttosto a una concentrazione dell'attenzione su stimoli diversi da quelli richiesti"*. Un bambino che osserva la neve scendere fuori dalla finestra sta concentrando la propria attenzione, ma su uno stimolo diverso dalla lezione. In questo senso sembrerebbe più opportuno parlare di un diverso orientamento dell'attenzione, non corrispondente alle aspettative del contesto, piuttosto che di un disturbo di attenzione.

Risolvere problemi

Imparare a pensare significa mettersi in un atteggiamento di ricerca, cercare soluzioni a situazioni problematiche della vita di ogni giorno o a compiti progettati appositamente per sollecitare conoscenze, abilità e competenze di tipo matematico. Infatti, **avere un problema vuol dire trovarsi in una situazione che crea difficoltà e darsi da fare per trovare una via di uscita.**

I problemi di tipo matematico costituiscono un campo ottimale per sviluppare questo atteggiamento, ma è importante uscire dagli stereotipi e presentare situazioni diverse. È stato osservato che i bambini con buone abilità di problem solving possiedono un atteggiamento più costruttivo e hanno un alto livello di capacità metacognitive, riescono ad analizzare in modo migliore la struttura del compito, scelgono in modo flessibile le strategie più adatte e utilizzano in modo più produttivo le risorse cognitive. Ovvero sviluppano:

- capacità di **stimare correttamente** le difficoltà dei problemi;
- capacità di **predispone e controllare** il piano di soluzione;
- capacità di **valutare l'adeguatezza** del risultato ottenuto.

In matematica, i problemi si presentano solitamente in una forma standard: testo, dati numerici, domande. Ma ci sono anche problemi senza numeri! Si possono somministrare anche problemi non canonici, che stimolino la capacità di ragionamento.

“Dopo le prime classi della scuola primaria – ci dice Cesare Cornoldi – appare sempre più importante che il bambino possa padroneggiare abilità complesse all'interno dell'area logico-matematica che non si limitino al semplice calcolo”.

Come presentare i problemi

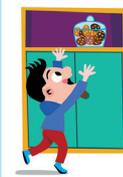
Per attivare la mente ed evitare procedure meccaniche è opportuno **presentare i problemi in modi diversi**, per esempio:

- si possono inventare situazioni problematiche partendo da una storia, sulla quale costruire una serie di domande;
- si può partire dalla domanda e procedere a ritroso;
- si può partire da un foto o da un'immagine da interpretare per ricavare gli elementi necessari per rispondere al quesito;
- si possono proporre situazioni problematiche che chiamino in gioco abilità manuali, abilità di calcolo, conoscenze di tipo geometrico.

COME RISOLVI I PROBLEMI?

1 OSSERVA I DISEGNI E SEGNA CON UNA X LA TUA SOLUZIONE AL PROBLEMA.
È L'ORA DELLA MERENDA E VORRESTI I TUOI BISCOTTI PREFERITI, MA SONO SU UNO SCAFFALE TROPPO IN ALTO.

PROBLEMA



SOLUZIONI



Come risolvo i problemi? - Triennio

MATEMATICA PROBLEMI

I problemi di ogni giorno...

star bene a scuola

Avere un problema vuol dire trovarsi in una situazione che crea difficoltà. Risolvere un problema significa trovare la strada per uscire dalla difficoltà.



Anna, mi dispiace, siamo chiuse fuori, non ho le chiavi.



Ma io ho fame. Che cosa facciamo?

Come vedi, Anna e la mamma sono in difficoltà: hanno un problema. Leggi come Anna e la mamma pensano di risolvere il problema.



Telefoniamo a tuo padre e lo aspettiamo qui fino a quando non arriva con le chiavi.



Possiamo andare a pranzo a casa della nonna!

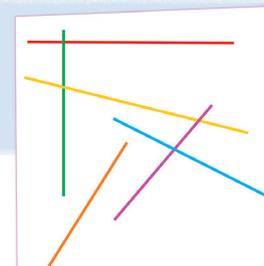
Affrontare i problemi di ogni giorno - Sussidiario delle discipline

MATEMATICA PROBLEMI

A tutta LOGICA!

star bene a scuola

► Leggi il testo di questo problema "illustrato" e osserva il disegno.



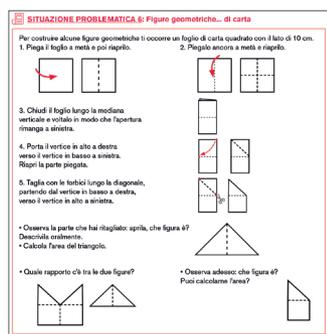
Luca e Giorgio giocano con i bastoncini colorati dello Shanghai. **Vince chi prende il bastoncino rosso** senza far muovere gli altri. Sono rimasti sul tavolo i bastoncini che vedi nel disegno ed è il turno di gioco di Giorgio.

Quali mosse deve fare per vincere?

In questo problema non ci sono numeri da prendere in considerazione, né operazioni aritmetiche da fare, ma anche questo è un problema di matematica, perché si basa sulla logica. Per risolvere il problema, devi seguire un ordine di azioni da fare.

Problemi senza numeri - Sussidiario delle discipline

» Risolvere un problema significa trovare la strada per uscire dalla difficoltà.



Le situazioni problematiche - La Vita Scolastica

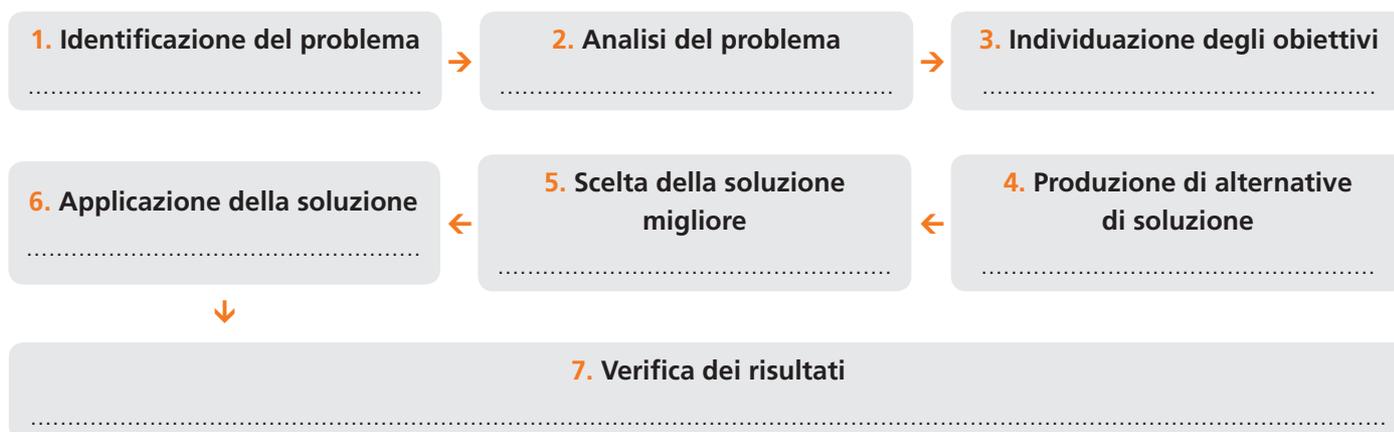
Sette passi del *problem solving* - L'algoritmo di soluzione dei problemi

In primo luogo, l'insegnante discute brevemente con tutta la classe i sette passi fondamentali del *problem solving*, richiamando alcuni concetti e alcune abilità sviluppate nel corso delle lezioni precedenti. In particolare, per ogni passo dovrebbero essere sottolineati i seguenti aspetti:

- 1. identificazione del problema:** nonostante appaia paradossale, spesso le persone non si accorgono neanche dell'esistenza di un problema. Ciò dipende dal fatto che vi è una ridotta consapevolezza dei propri obiettivi e quindi, uno scarso riconoscimento degli ostacoli che possono frapporsi al loro raggiungimento;
- 2. analisi del problema:** il secondo passo prevede l'analisi approfondita del problema, al fine di individuare quali sono i fattori che lo causano e a quale livello si collocano. Ad esempio, molti allievi ansiosi, pur ben preparati, ottengono dei voti deludenti alle interrogazioni;
- 3. individuazione degli obiettivi:** al fine di risolvere un problema, gli allievi devono abituarsi a fissare degli obiettivi di miglioramento;
- 4. produzione di alternative di soluzione:** l'efficacia di questo passo dipende dalla capacità degli allievi di sospendere momentaneamente qualsiasi giudizio critico, promuovendo d'altro lato le proprie abilità creative;
- 5. scelta della soluzione migliore:** questa fase di *decision making* deve basarsi su due processi. Da un lato, verificare ogni soluzione prodotta in base ad un'analisi dei costi e dei benefici; dall'altro, immaginare i possibili contrattempi nell'applicazione di ciascuna soluzione;
- 6. applicazione della soluzione:** l'insegnante dovrà ribadire come il successo di una soluzione dipenda dalla capacità di applicare correttamente tutti i passi della stessa;
- 7. verifica dei risultati:** infine, l'ultimo passo consiste nell'analizzare i risultati dell'intero processo.

Dopo la discussione, la classe viene suddivisa in gruppi di 4-5 allievi. A ogni gruppo viene assegnata una situazione problematica, che dovrà essere analizzata in base allo schema sotto.

D. Tamburri, *Psicologia e scuola*, 2008



Logica e coding

Ci sono varie strategie per fare un calcolo, tutte ugualmente valide; riuscire a spiegare e ad argomentare a un compagno modi diversi di arrivare a un risultato aiuta a consolidare un apprendimento.

Ideare e descrivere a un interlocutore un procedimento univoco per realizzare idee e raggiungere precisi obiettivi (fare coding) è un modo per allenare il pensiero logico e computazionale. L'interlocutore ha il compito di eseguire comandi e istruzioni mentre colui che dà istruzioni deve attenersi a un rigore assoluto.

Alessandro Bogliolo, coordinatore di Europe Code Week e autore di CodeMOOC, ha curato le pagine dedicate al coding dei corsi Giunti Scuola. Nelle pagine che seguono ci spiega in maniera coinvolgente che cosa è il pensiero computazionale e come applicarlo nella didattica a scuola.

Laura è in cucina e sta preparando il pranzo. Per cuocere gli spaghetti ha bisogno di 1 litro d'acqua. Per misurare l'acqua ha a disposizione due recipienti vuoti:

- uno può contenere 5 litri d'acqua,
- l'altro può contenere 3 litri d'acqua.

Come fa Laura a misurare 1 litro d'acqua?

• Per rispondere non devi calcolare operazioni, ma indicare una successione ordinata di operazioni con i recipienti. Leggi e completa.

PRIMA OPERAZIONE: Laura riempie di acqua il contenitore da 3 litri.

TERZA OPERAZIONE: Laura riempie di nuovo il contenitore da 3 litri.

SECONDA OPERAZIONE: Laura versa l'acqua dal recipiente da 3 litri nel recipiente da 5 litri.

QUARTA OPERAZIONE: Laura _____

Problemi di logica - Sussidiario delle discipline

a tutta LOGICA! *star bene a scuola*

Per colorare il suo aquilone, Mattia lo ha diviso in 16 parti uguali. Colora $\frac{2}{16}$ con il rosso, $\frac{5}{16}$ con il verde, $\frac{1}{16}$ con il bianco. Non sa se colorare le altre parti di giallo o di blu. Decide, quindi, di farne gialle e blu nello stesso numero.

Indica le frazioni che rappresentano le parti che devono essere colorate di giallo e di blu, poi colora l'aquilone qui accanto.

Scrivi sul quaderno il ragionamento che hai fatto.

a tutta LOGICA! *star bene a scuola*

CALCOLO SEGRETO

*♥ + *♥ + *♥ = ☆

Indizi: ♥ vale 2
 ☆ vale 3

Quanto vale *?

Quanto vale ☆?

a tutta LOGICA! *star bene a scuola*

Claudia sta calcolando in colonna 41 + 37 ma, invece di iniziare dalla colonna delle unità, ha iniziato dalla colonna delle decine. In questo caso va bene lo stesso. Spiega perché.

A tutta logica - Sussidiario delle discipline

Coding, il linguaggio delle cose parlato dai bambini

Impariamo a parlare spinti dalla necessità di comunicare, ma non appena acquisiamo padronanza della lingua madre, quello che sembrava essere uno strumento di comunicazione conferisce una forma nuova ai nostri pensieri, che si arricchiscono della possibilità di usare quella lingua per parlare anche a noi stessi. I programmatori hanno la necessità di parlare con gli oggetti e hanno bisogno di un linguaggio per farlo.

Gli oggetti non hanno sempre parlato, lo fanno da quando Alan Turing ha avuto l'intuizione di concepire una macchina che, anziché risolvere un problema specifico, sapesse interpretare ed eseguire istruzioni. Con la giusta sequenza di istruzioni quella macchina avrebbe potuto fare qualunque elaborazione.

Le istruzioni necessarie a risolvere un problema formano un programma e l'insieme di tutti i programmi è quello che chiamiamo software.

Quando, nel 1936, Turing concepì la macchina che avrebbe preso il suo nome, ancora non esisteva la tecnologia per realizzarla, ma la sua idea avrebbe ispirato i moderni computer e l'elettronica sarebbe intervenuta a creare microprocessori sempre più piccoli e veloci, in grado di rendere programmabili non solo i computer, ma anche telefoni, televisori, elettrodomestici, giocattoli, automobili e un numero sempre crescente di oggetti che chiamiamo smart.

A. Bogliolo, *La Vita Scolastica* 2017

» Le istruzioni necessarie a risolvere un problema formano un programma

C

D

» La pratica della programmazione ci offre uno strumento in più per dare forma alle idee

» Il coding permette a tutti di familiarizzare con i concetti alla base della programmazione

Il pensiero computazionale

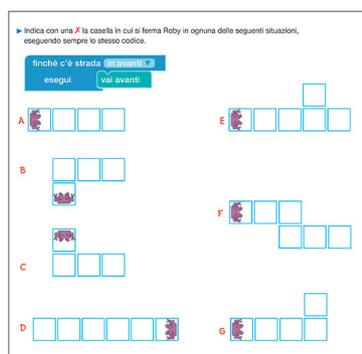
Esistono tanti linguaggi di programmazione, e molte sono le caratteristiche in comune: chi programma è posto dinanzi all'insolito caso di dover parlare a una macchina totalmente priva di intelligenza e di fantasia, che farà solo ed esclusivamente quello che le verrà detto di fare. In questa situazione il programmatore deve dimostrare creatività e rigore per elaborare procedimenti che raggiungano lo scopo voluto senza lasciare nulla al caso o all'interpretazione. Questo è un esercizio che potrebbe essere ritenuto sterile, in realtà esso promuove lo sviluppo del pensiero computazionale.

Che cos'è il pensiero computazionale? Alessandro Bogliolo lo definisce come "la capacità di concepire ed esprimere procedimenti rigorosi che portino a risolvere un problema o a realizzare un'idea attraverso la concatenazione di passi elementari che possano essere eseguiti da un altro, computer o essere umano che sia. Come ogni linguaggio, anche la pratica della programmazione ci offre uno strumento in più per dare forma alle idee ed esprimerle a noi stessi e agli altri".

Il rapporto fra coding e informatica

Ma qual è il rapporto tra coding e informatica?

Alessandro Bogliolo sostiene che il rapporto sia strettissimo, ma che non bisogna confonderli: "L'informatica è una scienza e una disciplina che merita maggiore spazio nella scuola italiana. Questo spazio non può essere limitato alla partecipazione a campagne di sensibilizzazione, né affidato alla buona volontà di insegnanti di altri ambiti disciplinari. Il coding permette invece a tutti di familiarizzare con i concetti che sono alla base della programmazione per sviluppare il pensiero computazionale come competenza trasversale".



Le condizioni -
Sussidiario delle discipline



Filastrocca delle condizioni -
Sussidiario delle discipline



La ricerca del pirata sincero -
Triennio



Roby si prepara per andare a scuola -
Triennio

Imparare a riconoscere le emozioni

Lo sviluppo della persona è un processo integrato che comprende cognizione ed emozione. Il primo oggetto del pensiero è il proprio mondo interiore, credenze, conoscenze, desideri, aspirazioni, emozioni. Le emozioni costituiscono la soglia tra interno ed esterno, sono punto di passaggio e di scambio tra mente e cuore, tra io e l'altro. Imparare a riconoscere e a **gestire le proprie emozioni**, sia positive che negative, è il primo passo per star bene con se stessi e con gli altri, per intessere relazioni veritiere e profonde.

Scoprire che anche gli altri provano le nostre medesime emozioni, per esempio la paura, aiuta a trovare il modo di fronteggiarle e a sviluppare empatia e solidarietà.

Per esempio: da dove nasce la paura? Nell'esperienza scolastica spesso può nascere dalla **connotazione negativa dell'errore**. La paura di fare errori non è innata nel bambino: si forma attraverso la sua interpretazione dell'esperienza scolastica, in cui hanno un ruolo cruciale i comportamenti dell'insegnante, i suoi messaggi impliciti ed espliciti. Dietro un allievo che ha paura di sbagliare, c'è un insegnante che vede l'errore in modo negativo e che premia e valorizza quindi solo le risposte corrette.

Discutere in classe

La discussione in classe sulle emozioni ridimensiona la percezione dei nostri problemi (anche gli altri hanno sentimenti simili ai miei), stimola il confronto, ridimensiona e affina le competenze comunicative e relazionali.

A questo proposito potrebbe essere utile intraprendere con la classe un lavoro sulle emozioni e sulle paure, invitando tutti i bambini a esprimere e a condividere i propri timori e a riflettere insieme sul modo di affrontarli e vincerli. Un bambino particolarmente ansioso potrà vedere legittimate le proprie paure, potrà imparare trucchi per affrontarle e gestirle, ma soprattutto potrà riflettere sull'effettiva consistenza del pericolo di ciò che teme e che, per esempio, gli altri non temono.

Per stare bene a scuola, occorre mettere in contatto mente e corpo, così da superare blocchi e ostacoli nel pensiero e nelle relazioni con gli altri. Il corpo racconta moltissime cose, leggiamo una proposta di attività dalla rivista **Scuola dell'infanzia**:

“Quando pensiamo alle proposte nelle quali il corpo racconta attraverso il movimento è utile ispirarsi alla danza: usiamo spazi ampi, materiali semplici, musica rilassante in un clima disteso.

Diamo spazio alla creatività dei bambini e proponiamo storie “aperte”, adatte a essere proseguite, cambiate, vissute personalmente. Diamo la preferenza alle attività a piedi nudi, che consentono maggiore spontaneità: **il nostro scopo è facilitare le relazioni e la sperimentazione.**

Se ci sono bambini che incontrano difficoltà, rimaniamo in ascolto con fiducia e muoviamoci con loro in modo da creare altre forme di contatto: oculare, tattile ecc.”

» Le emozioni sono punto di passaggio e di scambio tra mente e cuore, tra io e l'altro

Tante emozioni
Osserva i disegni di questa pagina. Che cosa provano questi bambini secondo te? In che cosa li capisci?

Ma le emozioni si possono nascondere?
Chi sorride è sempre felice, chi sta serio è sempre infelice?

Tutte le emozioni passano come fili. Come hai visto nelle pagine precedenti, la paura serve per segnalare il pericolo.

È la rabbia o che cosa potrebbe servire?

- A sviluppare energie per essere pronti a reagire.
- A manifestare una risposta agli attacchi rissosi (per esempio quando ci si sente offesi da qualcuno, quando ci sembra di aver subito un'ingiustizia...)

È bene tenere fuori le proprie emozioni spiacevoli?

- No, le emozioni spiacevoli sono negative e rendono deboli, meglio tenerle per sé.
- Ma bisogna cercare di controllare e di lasciarle via, senza far vedere che si sono passate.

Non è una dimostrazione di coraggio emettere, per esempio, di provare paura?

- Sì, ma non se la fa fuori non rischi di star male e di subire, dimenticando quindi veramente obiettivi?
- Come possiamo comunicare con gli altri se non esprimiamo le nostre emozioni?
- Non preferirei sapere quando i tuoi amici provano tristezza o rabbia?
- È meglio dire a una persona amica che provi rabbia nel saper contare cinque dita mentre i ragazzi inchiodano di sempre l'attacco?

Ma se attacchi gli altri in modo violento, non rischi di far male e di farti male?

È questo il modo migliore per tenerli l'effetto delle proprie azioni?

Non è meglio a volte imparare a disare la tua forza e invece di sfogarti trovare un modo diverso per esprimere quello che senti?

Non è meglio quando comunicare agli altri l'emozione che provi ("sono arrabbiato con te") senza usare la forza e senza dare la colpa agli altri?

L'ALBERO DELLE EMOZIONI
Prendete dei pezzi di quattro colori diversi: uno per la rabbia, uno per la paura, uno per la felicità, uno per la tristezza. Ogni bambino scriverà sui rispettivi pezzi che cosa succede in lui ciascuna delle emozioni dell'arbolino quante... in base a quando... Disegnate un grande albero spoglio su un cartellone. Attaccate poi (prima) sui rami dell'albero, mettendovi insieme le emozioni dello stesso tipo. Scoprite insieme che una stessa emozione può nascere da tante diverse situazioni.

Un'indicazione per "tenere" le emozioni
Pensa che ti succedesse, quando provi un'emozione intensa (rabbia, paura, gioia...), esprimila in modo creativo, per esempio facendo un disegno o scrivendo i tuoi pensieri? In che modo pensi di tenere le tue emozioni per creare opere d'arte?

ANCORA UN PENSIERO
Tutti noi ogni giorno abbiamo a che fare con le emozioni. In dei piccoli appuntamenti gioia, rabbia, gioia, tristezza, vergogna... Riconoscere e gestire i propri non è sempre facile. Ricorda che le emozioni si manifestano per tutti noi. Se diamo loro attenzione, se ci alleniamo a riconoscerle in noi e negli altri se, invece di abbattere, supportiamo e aiutiamo, come un mezzo per orientare i nostri comportamenti, possiamo aiutarci a stare bene con noi stessi e con gli altri.

Riflessione sulle emozioni - Sussidiario dei linguaggi

IMPARARE A PENSARE
star bene a scuola

? Come sono i tuoi amici?

1 I miei amici mi dicono che sono bravo a fare le cose. per niente un po' molto

2 Facciamo la pace facilmente quando abbiamo litigato. per niente un po' molto

3 I miei amici non parlano mai male di me con i compagni. per niente un po' molto

4 I miei amici mi aiutano quando ho bisogno. per niente un po' molto

5 I miei amici si siedono vicino a me quando possiamo sceglierli il posto. per niente un po' molto

6 Con i miei amici ci confidiamo sulle cose che ci fanno soffrire. per niente un po' molto

Adesso rifletti sulle tue risposte. Ti sembra di avere dei buoni amici? Allora dovresti aver risposto almeno due volte MOLTO. Queste domande sono state proposte, insieme ad altre, a molti bambini del mondo*. Secondo gli autori di una ricerca condotta negli Stati Uniti, le sei domande si riferiscono nell'ordine ad alcune dimensioni fondamentali nel proprio rapporto con gli amici: Essere stimati, Fare la pace, Essere in armonia, Avere aiuto, Sentirsi vicini, Avere confidenza.



Domande che aiutano a crescere -
Sussidiario dei linguaggi

Le tecniche per memorizzare

? Guarda queste figure per un minuto e cerca di memorizzarne il maggior numero possibile.

Qualcuno terrà il tempo e dopo un minuto ti dirà STOP. Allora dovrai chiudere il libro e scrivere sul quaderno il maggior numero dei nomi delle figure che hai visto.

Domande che aiutano a crescere -
Sussidiario dei linguaggi

LE MIE EMOZIONI
star bene a scuola

Diventa un leone e vinci la timidezza

A volte la timidezza ti blocca? Non ti devi preoccupare: di solito crescendo questo problema passa da solo. Intanto però può essere di grande aiuto svolgere un qualche tipo di attività fisica, possibilmente uno sport di squadra. In casa o a scuola puoi provare a fare un esercizio che, ripetuto nel tempo, ti renderà più forte.

1  **2** 

La posizione yoga del leone

- Inginocchiati e siediti sui talloni tenendo le ginocchia separate e la schiena ben dritta.
- Appoggia i palmi delle mani sulle ginocchia. Allarga le dita e afferrati le ginocchia, immaginando che le dita delle tue mani siano gli artigli di un leone.
- Tieni gli occhi ben aperti e dirigi lo sguardo verso lo spazio tra le sopracciglia o verso la punta del naso.
- Inspira profondamente attraverso il naso, apri la bocca e tira fuori la lingua, spingendola più in basso che puoi.
- Espira profondamente dalla bocca, facendo un suono tipo "Grrraugh!!!".
- Mantieni la posizione e ripetilo più volte, inspirando, espirando e... ruggendo.

Come ti sei sentito mentre ruggivi? Quale animale vorresti essere? Perché?

51

Lo yoga per tutti -
Sussidiario dei linguaggi

Pensare in grande...

Pensare significa anche porsi le grandi domande sul mondo, quelle che i bambini, anche se a volte gli adulti non lo sanno, sanno fare fin dalla prima infanzia, da quando sono in grado di comunicare con gli altri. Per dare dignità e respiro al pensiero di tutti i bambini è necessario mettere l'ascolto reciproco e il dialogo al centro della pratica educativa. Questa attenzione porta naturalmente a fare filosofia, cioè a cercare molteplici e inedite connessioni tra le esperienze e le parole e a formulare domande come quelle che seguono:

- Che cos'è l'amicizia?
- Come funziona la memoria?
- Perché a volte mi sento fuori posto?

Per esempio si possono stimolare le riflessioni dei bambini su un argomento come la memoria. Confrontare le risposte è un primo passo per capire gli altri e noi stessi. Ecco un esempio di attività dal Sussidiario dei linguaggi.

Come pensi che funzioni la memoria? Ecco alcune domande che sono state proposte a molti bambini del mondo che avevano la tua stessa età.

1. *Supponi di dover ricordare queste parole: mano, tortina, giacca, orecchio, panino, calze, naso, mela, berretto. Che cosa faresti per impararle? Che cosa farebbe un bambino più piccolo di te?*
2. *Supponi di aver perso il giubbotto mentre eri a scuola. Come lo cercheresti? E se non funziona? Pensa a tutte le cose che potresti fare.*
3. *L'altro giorno stavo ascoltando, con una bambina, la registrazione di una storia. Le ho detto che doveva ascoltarsela bene perché poi me la doveva raccontare. Prima di ascoltarla mi ha rivolto una domanda: "Devo raccontartela parola per parola come è nel CD oppure posso raccontartela con parole mie?" Secondo te perché mi ha fatto questa domanda? Ed è più facile impararla parola per parola oppure con parole proprie?*

Pensare insieme...

L'educazione alla cittadinanza parte dal riconoscimento dei diritti universali dell'uomo e in particolare dei diritti dei bambini. Scrive Graziella Favaro, direttrice di Sesomline.it, la rivista Giunti Scuola dedicata all'integrazione e all'accoglienza:

"Il diritto di essere un bambino è quello che riassume in sé tutti i diritti dell'infanzia [...] E nel diritto di essere bambino vi è il diritto di giocare, di impegnare il corpo e la mente nel qui e ora, nel fare come se..., nell'andare correndo e saltando da qua a là, per poi ripartire e andare un po' più in là.

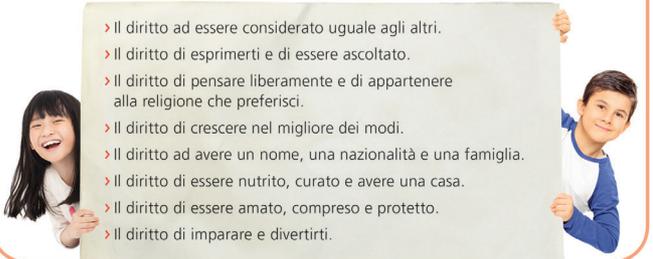
Garantire a ogni bambino il diritto di essere tale vuol dire creare le condizioni perché possa imparare, ridere, esprimersi, sognare. Sono ancora molti i bambini e i ragazzi privati dell'infanzia costretti per povertà, conflitti, migrazioni a diventare grandi in fretta, a sopravvivere giorno per giorno senza poter avere la possibilità di immaginare e di costruire".

Il concetto di diritto nasce dunque dal riconoscimento dei bisogni ed è un argomento trasversale a tutte le discipline, una finalità fondativa del processo formativo. L'educazione alla cittadinanza, al rispetto e all'ascolto delle persone, dell'ambiente, degli altri esseri e al riconoscimento dei valori che ci accomunano non è una materia staccata dalle altre. È importante che i bambini diventino consapevoli del cammino che l'umanità ha compiuto nel tempo per garantire a ognuno i diritti fondamentali e la corrispondente responsabilità di rispettarli come proprio dovere.

CI PENSO

◆ Leggi la poesia con attenzione. Poi insieme ai compagni, trova nell'elenco i **diritti dei bambini** a cui si riferisce.

- > Il diritto ad essere considerato uguale agli altri.
- > Il diritto di esprimerti e di essere ascoltato.
- > Il diritto di pensare liberamente e di appartenere alla religione che preferisci.
- > Il diritto di crescere nel migliore dei modi.
- > Il diritto ad avere un nome, una nazionalità e una famiglia.
- > Il diritto di essere nutrito, curato e avere una casa.
- > Il diritto di essere amato, compreso e protetto.
- > Il diritto di imparare e divertirti.



I miei diritti - Triennio

LE MIE EMOZIONI

Laboratorio delle emozioni

Che cosa serve

- 3 copie delle carte delle emozioni primarie.

Come si fa

- Mescolate le carte delle emozioni e mettetle il mazzo a faccia in giù.
- A turno, ciascuno prende una carta senza farla vedere ai compagni ed esprime l'emozione che vi è rappresentata. Può usare l'espressione del volto, i movimenti del corpo, un verso.
- Gli altri devono cercare di indovinare l'emozione.

Alla fine del gioco confrontatevi:

- È stato facile riconoscere le emozioni?
- Vi siete sempre trovati d'accordo nel decifrare un'espressione?

Secondo te, possono esserci modi diversi per esprimere una stessa emozione?



49

Laboratorio sulle emozioni -
Sussidiario dei linguaggi

LA PARITÀ UOMO-DONNA

Cittadinanza e Costituzione

Nell'antichità le donne non avevano gli stessi diritti degli uomini: dovevano obbedire in tutto al padre o al marito e trascorrevano la maggior parte del tempo in casa, occupandosi delle faccende domestiche e dell'educazione dei figli piccoli. Solo le donne cretesi ed egizie partecipavano alle cerimonie pubbliche; le altre ne erano escluse. Le scuole, poi, erano riservate ai maschi.

Ci sono voluti molti secoli per cambiare le cose: pensa che in Italia le donne hanno votato per la prima volta nel 1946. Oggi finalmente molti Paesi del mondo riconoscono la **parità** tra uomo e donna. Ecco che cosa dice la **Costituzione italiana**.



Articolo 3
Tutti i cittadini hanno pari dignità sociale e sono eguali davanti alla legge, senza distinzione di sesso [...].
Uomini e donne hanno la stessa importanza nella società e le leggi non fanno differenze fra uomini e donne.

Articolo 48
Sono elettori tutti i cittadini, uomini e donne, che hanno raggiunto la maggiore età.
Sia gli uomini sia le donne maggiorenni possono votare.

Articolo 51
Tutti i cittadini dell'uno o dell'altro sesso possono accedere agli uffici pubblici e alle cariche elettive in condizioni di eguaglianza [...].
Sia gli uomini sia le donne possono essere votati e diventare sindaco, ministro...

Articolo 37
La donna lavoratrice ha gli stessi diritti e, a parità di lavoro, le stesse retribuzioni che spettano al lavoratore. Le condizioni di lavoro devono consentire l'adempimento della sua essenziale funzione familiare [...].
Un uomo e una donna che fanno lo stesso lavoro devono ricevere lo stesso stipendio. Inoltre, il lavoro non deve impedire alla donna di avere una famiglia: una donna che aspetta un bambino, per esempio, ha diritto a conservare il suo posto di lavoro.

Pensiamo in GRANDE

► Nella tua classe ci sono differenze di comportamento e di mentalità tra maschi e femmine? Sono differenze che creano delle condizioni di disparità, o riuscite comunque a stare bene insieme? Parlane con i compagni e con l'insegnante.

87

Parità di genere -
Sussidiario delle discipline

IMPARARE... TUTTI

» L'8% degli alunni presenti nella nostra scuola hanno origini culturali lontane

Dall'integrazione all'inclusione

Il mondo dell'educazione è chiamato a rispondere a nuove sfide, in termini di complessità, multietnicità, diversi stili di insegnamento e di apprendimento, emergenze emotive, profili professionali in rapida trasformazione. Oltre l'8% degli alunni presenti nella nostra scuola hanno origini culturali lontane; nella maggior parte dei casi si tratta di bambini che sono nati in Italia e hanno seguito un percorso scolastico dall'infanzia o dal nido in tutto simile ai coetanei italiani; molti di questi alunni necessitano di attenzioni e di percorsi didattici mirati. **Il modello italiano di integrazione degli alunni stranieri ha segnato molti progressi, ma non può certo dirsi compiuto il processo di inclusione.**

» integrazione e inclusione

Per affrontare queste sfide occorre passare da un'educazione orientata all'integrazione a un'educazione orientata all'inclusione. La strada da fare è ancora molta. Siamo il Paese in Europa con il più alto tasso di dispersione scolastica: un numero consistente di studenti, specie se residenti al Sud e se immigrati o figli di immigrati, abbandona la scuola prima di aver completato l'obbligo (tra il 17 e il 32% secondo i dati del 2017).

Inclusione come sistema

Dispersione scolastica, aumento dell'analfabetismo funzionale di ritorno, aumento del numero di alunni certificati DSA e crescita ancor più marcata di alunni con BES sono tutti elementi che sollecitano a realizzare una scuola e una didattica inclusive, **una scuola dove possano imparare tutti.**

» Rendere inclusivi i contesti scolastici

Non si tratta di inserire in contesti già definiti chi ha particolari esigenze o difficoltà, ma di rendere inclusivi i contesti scolastici. **L'inclusione infatti ha un carattere sistemico**, perciò occorre avviare un processo di trasformazione dell'intero sistema formativo (scolastico e non) *"finalizzato a rimuovere tutte le barriere o gli ostacoli che escludono e/o discriminano chi viene considerato per una qualsiasi ragione diverso da ciò che è la norma"* (A. Morganti - F. Bocci, *Didattica inclusiva nella scuola primaria*, Giunti EDU 2017, p. 17). Infatti, *"l'inclusività non dovrebbe legarsi tanto alla questione dell'accesso o delle risposte individuali (individualizzate) ai singoli in quanto portatori di un bisogno che si esprime con una difficoltà, quanto a quelle del successo formativo di tutti"* (Morganti-Bocci, p. 27).

Una scuola orientata a una didattica inclusiva non solo accoglie e sostiene i bambini con specifiche difficoltà: migliora la sua offerta formativa per tutti.

Quali sono i tratti pertinenti di una didattica inclusiva?

Le ricerche a livello internazionale evidenziano che sono due i principali da considerare:

- le competenze del docente;
- le metodologie e gli strumenti didattici più idonei ed efficaci per i diversi stili di insegnamento e di apprendimento.

L'insegnante efficace

Alcune metodologie didattiche tradizionali, come la prevalenza della lezione frontale, l'applicazione di regole memorizzate, o l'alternanza canonica fra spiegazioni, interrogazioni e compiti in classe, si dimostrano sempre più inefficaci. **Per facilitare un buon apprendimento l'insegnante può mettere in campo diverse strategie** (*cooperative learning, flipped classroom*, sostegno alla motivazione, all'autostima ecc). Prima di tutto però deve preoccuparsi di sensibilizzare negli allievi la consapevolezza delle personali modalità di apprendimento (metacognizione). Scrivono Giacomo Stella e Luca Grandi:

"Per poter promuovere l'apprendimento nella modalità più efficace, l'insegnante dovrebbe [...] partire dalla conoscenza e dall'esplorazione dei propri stili cognitivi" che inevitabilmente influiscono sulla sua modalità di insegnamento. *"Dovrebbe poi esplorare e far esplorare agli alunni i diversi stili di apprendimento e cognitivi"*

G. Stella - L. Grandi, *Come leggere la Dislessia e i DSA*, Giunti EDU 2016

Una scuola inclusiva è quella che riesce a dare spazio e risposta alle diverse esigenze e stili di apprendimento di chi apprende.

» **Esigenze e stili di apprendimento**

Gli stili di apprendimento

Con stile di apprendimento si indica il modo prevalente in cui ciascuno entra in relazione con l'ambiente intorno a sé per acquisire informazioni e costruire conoscenze. Si entra in relazione con il mondo attraverso i diversi sensi di cui siamo dotati. A seconda delle attitudini personali possiamo identificare come prevalenti questi canali sensoriali:

- **visivo-verbale** (attraverso il canale della lettoscrittura);
- **visivo-non verbale** (attraverso disegni, grafici, fotografie, schemi o mappe);
- **uditivo** (attraverso l'ascolto, per esempio la spiegazione o il racconto di un contenuto);
- **cinestesico** (attraverso il movimento: si tratta dell'imparare facendo o del noto *learning by doing* di Maria Montessori).

I dati, una volta acquisiti, possono essere elaborati dal cervello in modi diversi, che identificano altrettanti stili cognitivi:

- **globale/analitico** (dalla totalità si scende nei dettagli/dai dettagli si ricostruisce l'insieme),
- **sistematico/intuitivo** (analisi graduale/formulazione di un'ipotesi),
- **impulsivo/riflessivo** (risposta rapida, non sempre efficace/risposta lenta e più accurata).

Lo stile di apprendimento è prodotto dall'incrocio fra canale sensoriale prevalentemente attivato e modalità di elaborazione a livello cognitivo. Nella realtà ciascun individuo usa in modo diverso e in percentuali differenti tutti gli stili:

- **lo stile visivo-verbale** indica una preferenza per l'acquisizione delle conoscenze attraverso la lettura di testi;
- **il visivo non verbale** indica una preferenza per immagini, disegni, fotografie, mappe grafici diagrammi;
- **lo stile uditivo** privilegia l'ascolto, è avvantaggiato dall'assistere a una lezione, dalla partecipazione al lavoro di gruppo e dallo scambio verbale con i compagni;
- **lo stile cinestetico** trae vantaggio da attività concrete, dall'esplorazione di mediatori didattici diversi, lettura, scrittura, attività di disegno e di drammatizzazione.

Sta al docente, o meglio al team docente, sulla base delle osservazioni del gruppo classe, individuare gli strumenti più adatti per realizzare una vera didattica inclusiva, perché la scuola sia il luogo dove si può imparare tutti!

» **Lo stile di apprendimento è prodotto dall'incrocio fra canale sensoriale prevalentemente attivato e modalità di elaborazione a livello cognitivo**

Spunti e materiali dal mondo Giunti Scuola



Ogni studente suona il suo strumento, non c'è niente da fare. La cosa difficile è conoscere bene i nostri musicisti e trovare l'armonia. Una buona classe non è un reggimento che marcia al passo, è un'orchestra che prova la stessa sinfonia.

D. Pennac, *Diario di scuola*, Feltrinelli, Milano 2008

L'insegnante deve non solo informarsi, ma anche saper trovare le fonti d'informazione e distinguere fra quelle autorevoli e quelle meno affidabili. Giunti Scuola ha predisposto una serie di strumenti costruiti nell'ambito della ricerca psicologica e pedagogica che possano aiutare il docente a valorizzare le differenze di apprendimento, a gestire i diversi stili di apprendimento e i vari stili cognitivi:

- riassumere e ricordare: gli strumenti compensativi
- mappe, schemi, grafici
- insegnare e apprendere con i video e i libri digitali

Come scrivono Francesca Ciceri e Marcella Peroni su *La Vita Scolastica*: "Se la nostra classe è come un'orchestra, il nostro obiettivo è che ogni alunno possa far emergere le sue potenzialità, i suoi punti di forza. Partiamo dall'idea che l'intelligenza non è un fattore unitario, ma è composta da diverse modalità cognitive che hanno caratteristiche di funzionamento diverse. Pensiamo alle intelligenze multiple di Gardner. Per Gardner, l'intelligenza è la capacità di risolvere problemi: ciascuna delle intelligenze da lui descritte si basa su particolari forme di processazione".

Riassumere e ricordare

» Gli strumenti compensativi

Gli schemi e le mappe riassuntive sono **strumenti compensativi** utili per tutti; aiutano gli allievi a fissare nella memoria regole e procedimenti risolutivi, in modo che possano procedere senza ostacoli nel ragionamento risolutivo di un problema o nella costruzione di un testo.

Gli strumenti compensativi sono anche una questione di pari opportunità: a differenza dei loro coetanei, alcuni bambini non sono in grado di ripetere le semplici sequenze di parole e di numeri che si acquisiscono di solito in età precoce. In tal caso non serve insistere con l'inutile e frustrante ripetizione di sequenze, **ma è opportuno piuttosto offrire agli allievi in difficoltà quegli strumenti compensativi** (il calendario settimanale, la linea dei numeri, la tavola pitagorica ecc.) **che rendano per loro piacevole l'esperienza di apprendimento.**

La tavola pitagorica è uno strumento molto conosciuto che permette di evitare di ricordare a memoria le tabelline, difficilmente memorizzabili dagli allievi con DSA.

In altri tipi di rappresentazione la presentazione del numero in quattro modi diversi (cifra, rappresentazione con le dita, rappresentazione grafica, parola) aiuta i bambini a sviluppare i processi lessicali e semantici che riguardano l'abitudine di attribuire correttamente il nome dei numeri.

Come scrive Daniela Lucangeli in *La discalculia e le difficoltà in aritmetica*: "Sottolineiamo l'importanza di arrivare a collegare il numero arabo al referente semantico. Il codice visivo arabo e quello verbale devono essere collegati a quello analogico attraverso le vie semantiche, che connettono la rappresentazione visiva e la parola-numero al suo referente semantico".

Ammettiamo che sia da tutti accettata l'idea che il fulcro del processo di apprendimento consista nella possibilità di affrontare con qualche probabilità di successo una situazione problematica, sia essa un esercizio (un'addizione, una sottrazione ecc.) o un piccolo problema aritmetico...

Daniela Lucangeli, in *La discalculia e le difficoltà in aritmetica*, scrive: "il calcolo scritto è strettamente connesso alle procedure e agli algoritmi delle operazioni, che con il passare del tempo si automatizzano. Questo consolidamento delle procedure, tuttavia, stimola molto i processi cognitivi legati alla cognizione numerica". **Una mappa aiuterà a richiamare l'algoritmo della sottrazione e a provare soddisfazione nell'applicarlo per raggiungere il risultato.**

I quadri compensativi

Per alcuni bambini le formule matematiche sono dei percorsi a ostacoli in quanto identificate come nozioni da imparare a memoria. Questi bambini vanno aiutati a partire da una "via visiva" per cogliere i concetti geometrici, per poi calcolare e quindi arrivare alla formula geometrica ogni volta che ne hanno bisogno. **Possiamo fornire alla classe formule, tabelle e procedure raccolte in quadri compensativi.** I quadri compensativi, come ci dice la Prof.ssa Lucangeli, "aiutano a scandire le modalità di procedere, velocizzare lo studio, categorizzare, ricordare lessico specifico, recuperare informazioni che altrimenti non verrebbero fissate in memoria".

LA MIA MAPPA PIÙ FACILE
dar bene a scuola

Usa queste pagine per ripassare il perimetro e l'area dei poligoni.

POLIGONO	PERIMETRO	AREA
	$P = (l_1 + l_2) \times 2$	$A = b \times h$
	$P = l \times 4$	$A = D \times d : 2$
	$P = B + b + l_1 + l_2$	$A = [(B + b) \times h] : 2$
	$P = (l \times 2) + B + b$	$A = [(B + b) \times h] : 2$
	$P = B + b + l_1 + l_2$	$A = [(B + b) \times h] : 2$

113

Esempio di schema -
Sussidiario delle discipline

LA MIA MAPPA PIÙ FACILE
dar bene a scuola

Completa la mappa: svolgi le equivalenze mancanti. Poi usa la mappa per ripassare.

MISURA

LUNGHEZZA

chilometro km	ettometro hm	decametro dam	metro m	decimetro dm	centimetro cm	millimetro mm
1 km = 1000 m	1 hm = 100 m	1 dam = 10 m	1 m	1 dm = 0,1 m	1 cm = 0,01 m	1 mm = 0,001 m
0,024 km	0,324 hm	3,24 dam	32,4 m	324 dm cm	32400 mm

CAPACITÀ

ettolitro hl	decalitro dal	litro l	decilitro dl	centilitro cl	millilitro ml
1 hl = 100 l	1 dal = 10 l	1 l	1 dl = 0,1 l	1 cl = 0,01 l	1 ml = 0,001 l
0,324 hl dal	32,4 l dl	3200 cl	32400 ml

MASSA

megagrammo Mg	centinaia di kg 100 kg	decina di kg 10 kg	chilogrammo kg	ettogrammo hg	decagrammo dag	grammo g
1 Mg = 1000 kg	100 kg	10 kg	1 kg	1 hg = 0,1 kg	1 dag = 0,01 kg	1 g = 0,001 kg
0,024 Mg kg	32,4 kg kg	3240 dag	32400 g g

119

Misure ed equivalenze -
Sussidiario delle discipline

I NUMERI DA 0 A 10

0			ZERO
1			UNO
2			DUE
3			TRE
4			QUATTRO

Rappresentazioni per imparare -
Triennio

Mappe, schemi, grafici

» Mappe e abilità organizzative

L'utilizzo delle mappe nei deficit organizzativi

Un supporto particolarmente utile nel caso di deficit a carico della via organizzativa è rappresentato dalle mappe, che possono costituire non solo uno strumento compensativo per gli allievi con evidenti difficoltà, ma anche uno strumento educativo per tutta la classe. In che modo le mappe stimolano le abilità organizzative? In maniera molto schematica, potremmo descrivere tale funzione nella tabella seguente

Abilità organizzative	Funzioni della mappa
Inibizione	Permette di selezionare i concetti essenziali e le parole-chiave di quanto esposto nella spiegazione dell'insegnante o nel testo di studio.
Memoria di lavoro	Consente all'allievo di mantenere sempre visibili gli elementi centrali di quanto ha appreso.
Pianificazione	Evidenzia i rapporti (logici, temporali, causali, ecc.) che intercorrono tra i vari nodi concettuali.
Flessibilità	Schematizza differenti e alternativi percorsi logici che possono essere seguiti nella comprensione e nell'esposizione di quanto studiato.
Monitoraggio	Riassume i principali step del compito, consentendo all'allievo di verificare i passi compiuti correttamente, quelli incompleti, quelli saltati ecc.

Chiaramente, a seconda della funzione organizzativa da supportare, la mappa dovrà avere una struttura diversa: per esempio, nel caso dell'inibizione o della memoria di lavoro, maggiore attenzione dovrà essere posta alla corretta selezione dei concetti essenziali della lezione; viceversa, se vogliamo lavorare sulla pianificazione, sulla flessibilità o sul monitoraggio, la mappa dovrà illustrare gli step operativi di un compito (una ricerca di storia, un problema di matematica ecc.).

In tal modo, allora, **la mappa diventa al contempo oggetto e strumento di apprendimento, consentendo gradualmente anche approcci metacognitivi**, attraverso la riflessione sulla sua struttura, sui possibili impieghi, sui processi di elaborazione ecc.

Daniele Fedeli, *Psicologia e scuola*, Maggio-Giugno 2016.

Mappe per la metacognizione

Invitiamo i bambini a riflettere sui propri stili di apprendimento e sulle loro preferenze e proponiamo un brainstorming chiedendo: "Che cosa ci fa venire in mente la parola imparare?".

» Regole per il brainstorming

Mentre i bambini rispondono, costruiamo una mappa mentale che riassume le idee emerse. **Ricordiamo due regole utili per condurre un brainstorming:**

- non ci sono affermazioni giuste o sbagliate;
- bisogna ascoltare senza giudicare.

L'obiettivo del brainstorming è quello di condurre i bambini a capire come la parola imparare non sia legata solo all'apprendimento scolastico, ma a qualsiasi apprendimento della nostra vita.

Generazione di idee (brainstorming e mappe concettuali)

“Nella scrittura del testo, generare idee rispetto ai contenuti rappresenta un compito molto impegnativo che chiama in causa la memoria immediata e quella a lungo termine. Occorre aiutare il bambino a trovare le conoscenze in memoria, e solo dopo a tradurle in scrittura. Possiamo facilitare il compito concentrandoci dapprima sul generare idee, recuperando in forma libera tutto quello che viene in mente su un argomento e una guida strutturata ove farlo in modo essenziale.

L’aver a disposizione un appunto scritto rappresenta una tappa irrinunciabile, una vera e propria memoria esterna che consente di effettuare un successivo avvio al lavoro di pianificazione del testo. **La costruzione di semplici mappe concettuali, a partire dalle annotazioni iniziali, consente infatti di riorganizzare le idee dando forma a una prima strutturazione logico temporale del testo.**”

Beatrice Caponi su *La Vita Scolastica*



Una mappa prima di iniziare - Sussidiario dei Linguaggi

Mappe per studiare

L’uso di schemi e mappe nello studio è molto frequente nei manuali: gli schemi ad albero, per esempio, aiutano a evidenziare la gerarchia delle informazioni nel testo (informazioni principali, informazioni secondarie e loro relazioni).

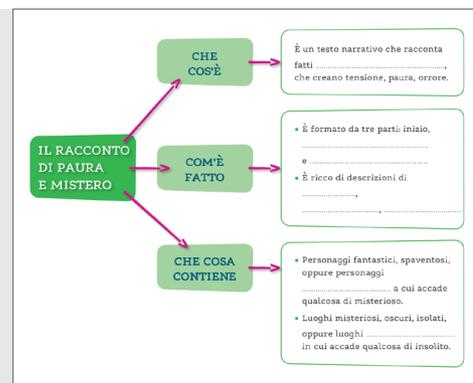
Possiamo far utilizzare sintesi, schemi e mappe come un aiuto all’esposizione orale di argomenti complessi o di un argomento “ampio”, come può succedere nel “ripasso”.

Diremo agli allievi che studiare è “capire, ricordare e saper riutilizzare le informazioni”, non ripetere le parole del testo.

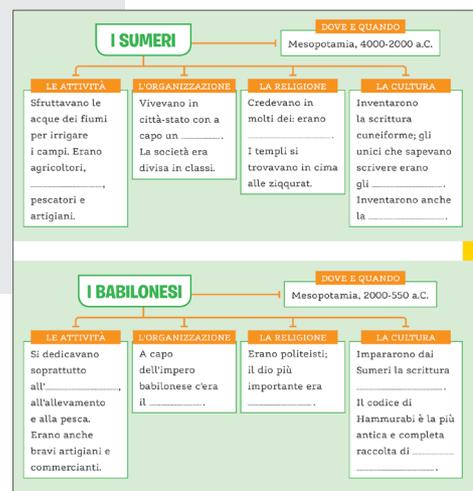
L’uso di schemi e mappe permette di passare dalla “linearità” del testo (una parola dopo l’altra, una frase dopo l’altra) alla comprensione delle relazioni che legano le informazioni e alla loro visualizzazione. Parlare di un argomento avendo sotto gli occhi uno schema o una mappa aiuta a “tenere sotto controllo” lo sviluppo del discorso. Quando leggiamo e comprendiamo un testo nella nostra mente ricostruiamo “i legami” che le informazioni hanno con l’argomento e tra di loro. In questo modo noi “manteniamo in memoria” non solo le informazioni ma anche “il loro posto”, la loro gerarchia. Per questo poi è più facile “recuperare dalla memoria” le informazioni e fare un discorso orale, una esposizione coerente e completa.

G. Ravizza, S. Loiero, *Imparo a studiare*

Nello studio delle discipline, partire dalla lettura di una breve sintesi strutturata per argomenti principali per poi completare una mappa è una strategia molto efficace: la sintesi permette di visualizzare immediatamente i concetti essenziali; il completamento dalla mappa attraverso l’inserimento delle parole mancanti consolida ulteriormente le conoscenze e facilita la memorizzazione. **Le mappe concettuali sfruttano il canale visuo-spaziale** riducendo al minimo la parte scritta. Ciò è particolarmente vantaggioso con gli allievi che hanno tempi di attenzione molto brevi e difficoltà a organizzare e a costruire un testo.



Una mappa per fare il punto - Sussidiario dei Linguaggi



Mappe a confronto - Sussidiario delle Discipline

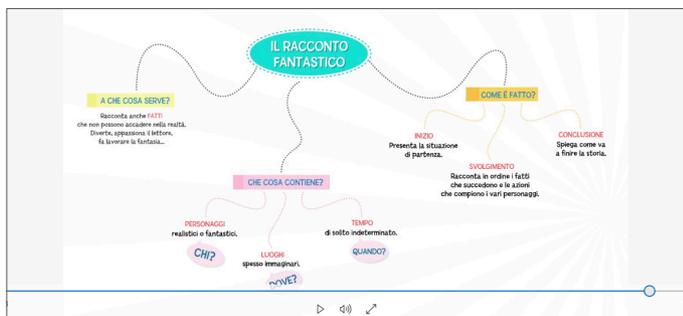
Insegnare e apprendere con i video e i libri digitali

I video nella didattica

I video sono **strumenti di mediazione didattica** che offrono molti vantaggi fra i quali:

- La possibilità di presentare contemporaneamente l'immagine e il suono;
- La possibilità di semplificare concetti astratti e complessi, attraverso la visualizzazione di esempi concreti, di simulazioni e di modelli di comportamento.

Insegnare e apprendere con i video è efficace perché **permette di organizzare le conoscenze in memoria utilizzando diversi registri** (testo, suono, immagini) e quindi di aumentare l'accessibilità e la profondità della comprensione e di rafforzare la memorizzazione dei contenuti. È ciò che lo psicologo Richard Mayer (2001) definisce "effetto multimediale"; **gli studenti apprendono meglio (ossia ricordano e comprendono di più) a partire da strumenti che associano testo e immagini rispetto al solo testo.**



Video infografiche



Documentari su tutte le discipline

Il Dbook Easy: libro digitale accessibile

Scriva il Prof. Gino Roncaglia, negli atti del convegno NOW!:

Per rispondere al bisogno di complessità servono risorse e contenuti di apprendimento strutturati e complessi, servono 'libri di testo', ma di tipo nuovo, capaci di sfruttare le potenzialità del digitale".

Il Dbook Easy, libro digitale Giunti Scuola, intende proprio rispondere al bisogno di complessità e flessibilità esplicitato dal Prof. Roncaglia:

- **è disponibile gratuitamente per tutti gli studenti e i docenti;**
- dalla versione sfogliabile del Dbook è possibile visualizzare le pagine del libro anche in una **modalità liquida accessibile che apre le porte a chi ha Bisogni Educativi Speciali o Disturbi Specifici dell'Apprendimento:**
- all'interno del libro digitale sono presenti tutte le risorse didattiche collegate alle singole unità di apprendimento (test, video, verifiche per l'insegnante, mappe e giochi).
- **personalizzare la visualizzazione del testo** (sfondo, grandezza e tipo di carattere, font Leggimi ©Sinnos ad alta leggibilità, tutto maiuscolo);
- attivare **l'audiolettura con effetto karaoke** in italiano e la lettura e traduzione simultanea multilingue.

Lago BLU

CRESCERE CON IL GIOCO



Quando l'insegnamento lascia spazio alla **scoperta**, imparare è divertente.

Il nuovo corso per il triennio Giunti **Scuola** propone:

- un ingresso graduale, accompagnati da **Giacomo Stella**
- **un grande formato** a misura di bambino
- tutti gli strumenti per **imparare a pensare**
- una didattica personalizzata per i diversi **stili di apprendimento**.

PROGETTO **star bene a scuola** ^{seguici} 

 **Imparare** giocando

 **Imparare** a pensare

 **Imparare...** tutti

TERRAMARE

VEDERE IL MONDO



Un corso ricco di **testi**
ed **esercizi** per l'apprendimento
di tutti e di ognuno.

Il nuovo sussidiario delle discipline **Giunti Scuola** con:

- il **percorso didattico visuale**, le **mappe** e i **video** per favorire i diversi stili di apprendimento
- le **attività di logica** per guardare oltre e ragionare in modo autonomo
- i **giochi** e **una app** per imparare divertendosi
- le pagine di **Cittadinanza** e gli strumenti per sviluppare le **competenze sociali ed emotive**.

PROGETTO *star bene a scuola* ^{segui} 

 **Imparare** giocando

 **Imparare** a pensare

 **Imparare...** tutti

CHELETTURA!

... CHE EMOZIONE



Un viaggio con Cesare Cornoldi per pensare, leggere, scrivere, emozionarsi.

Il nuovo sussidiario dei linguaggi Giunti **Scuola** per:

- diventare esperti con il **percorso di comprensione e di scrittura**
- scrivere in mille modi
- appassionarsi alla lettura dei diversi **temi e generi**
- **crescere insieme**, con tante **attività e giochi sulle emozioni**.

PROGETTO *star bene a scuola* ^{segui} 

 **Imparare** giocando

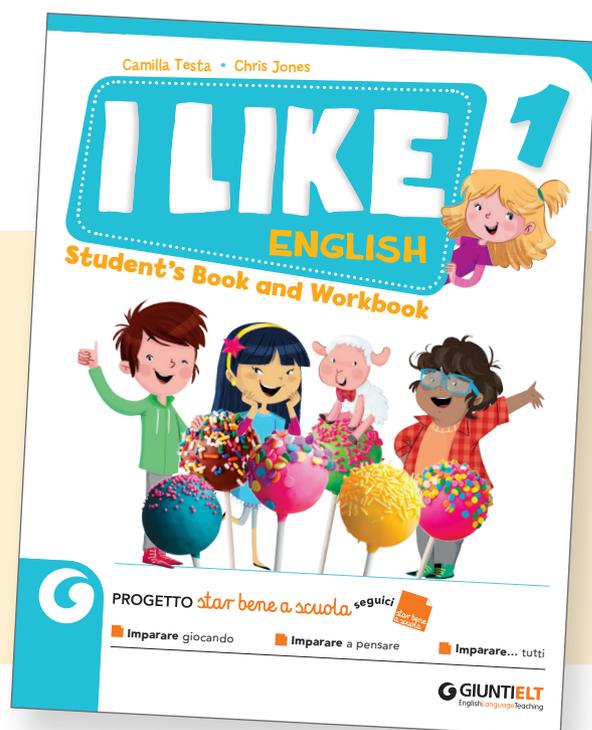
 **Imparare** a pensare

 **Imparare...** tutti

 **GIUNTI Scuola**
star bene a scuola



ENJOY TEACHING WITH US!



Un corso semplice,
divertente, inclusivo
e ricco di risorse autentiche.

Il nuovissimo corso di lingua inglese **GiuntiELT** ideato per:

- rispondere agli **obiettivi didattici, educativi e pratici** dei docenti
- sviluppare le **quattro abilità linguistiche** con una didattica personalizzata, cooperativa, ludica e coinvolgente
- offrire le più ricche **risorse digitali**: 130 video, canzoni, *rhymes* e sito dedicato con esercizi interattivi.



PROGETTO *star bene a scuola* ^{segui} 

 **Imparare** giocando

 **Imparare** a pensare

 **Imparare...** tutti

IDEE E STRUMENTI

IDEE e STRUMENTI è la nuova collana Giunti Scuola che accoglie le sfide emergenti del mondo della scuola, dell'educazione e della formazione.



Le riviste Giunti Scuola sono tutte nuove.

Nidi d'infanzia, Scuola dell'infanzia, La Vita Scolastica, Psicologia e scuola e Sesamo online sono sempre più vicine a te e alla scuola di oggi. Pronti per il cambiamento?





LEGGIMI ANCORA

“La lettura ad alta voce è una vera e propria palestra cognitiva ed emotiva – sostiene il professor **Federico Batini**, direttore scientifico del progetto Leggimi ancora – e agisce sulle tre aree nelle quali sono raggruppate le life skills, cioè le competenze di vita: l’area emotiva, relazionale e cognitiva. Leggere ad alta voce ha delle ricadute che vanno ben oltre l’esperienza scolastica ed è, prima di tutto, un’esperienza meravigliosa”.

Attraverso il progetto **Leggimi ancora**, Giunti Scuola ha finanziato una ricerca su un campione nazionale di classi sperimentali che leggeranno **1 ora al giorno per 100 giorni**. Nel corso della sperimentazione sono stati misurati, attraverso strumenti standardizzati, dimensioni cognitive, abilità specifiche legate alla comprensione, nonché elementi predittori del successo scolastico degli allievi.

Ma non finisce qui! La lettura ad alta voce è arrivata su tutto il territorio nazionale...Tra ottobre e dicembre sono stati distribuiti **50.000 kit** della collana **Colibrì** in ben **25.000 classi** della scuola primaria.

Vuoi scoprire di più sul progetto e seguire tutti i prossimi appuntamenti di Leggimi ancora?

Visita il sito www.leggimiancora.it

