



# **Claudia Meneghetti**

## **Università Ca' Foscari – Venezia**

**Facilitare l'apprendimento e  
valorizzare le differenze nella  
Classe ad Abilità Differenziate  
(CAD)**



# Che cos'è la CAD?

'Ciò che si vede dipende da come si guarda'.

(Kierkegard)



# Patto formativo

- Cosa faremo?
- Come lo faremo?
- Perché lo faremo in questo modo?
- Cosa vorreste da me?
- Cosa vorrei da voi?



# Patto formativo

“La conoscenza degli obiettivi permette a colui che studia di dirigere meglio la sua attività e il suo interesse, ed è provato che gli studenti imparano prima e meglio se conoscono (e capiscono) gli obiettivi del loro lavoro”

(C. Pontecorvo, 1995)



# Patto formativo

Puntare su una maggiore consapevolezza all'interno del processo di apprendimento consente

“a chi impara di farsi carico della propria personale costruzione di significato”.

(Novak, 2001)



# Come si memorizza?

Secondo gli studi di psicologia cognitiva, la memoria è il prodotto di operazioni cognitive applicate ai contenuti da memorizzare.

Se un determinato contenuto è stato oggetto di varie operazioni -analizzato, riassunto, trasformato- le sue tracce in memoria saranno più profonde rispetto a quelle lasciate da un'esposizione passiva.

(Pallotti, 2000)



# Come si memorizza?

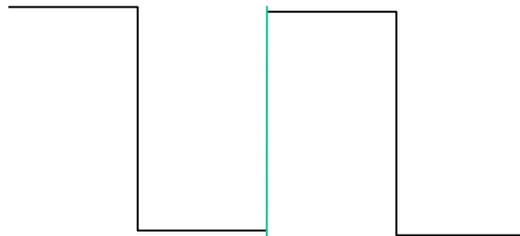
Secondo **Ekwall e Shaker** (in Ginnis, 2002), le persone ricordano:

- 10% di quello che leggono;
- 20% di quello che sentono;
- 30% di quello che vedono;
- 50% di quello che sentono e insieme vedono;
- 70% di quello che dicono;
- 90% di quello che dicono e insieme fanno.



# Perché differenziare?

I tempi d'attenzione (PNL)





# Perché differenziare?

## Le preferenze sensoriali:

- uditivo
- visivo
- cinestetico



# Perché differenziare'

Gli **stili cognitivi** sono:

“modalità di elaborazione dell'informazione che il soggetto adotta in modo prevalente, che permane nel tempo e si generalizza a compiti diversi”.

(Boscolo, 1981)

**ELABORAZIONE** = una serie di operazioni mentali variamente descritte come acquisire, memorizzare, recuperare e riutilizzare.

(Mariani e Pozzo, 2012)



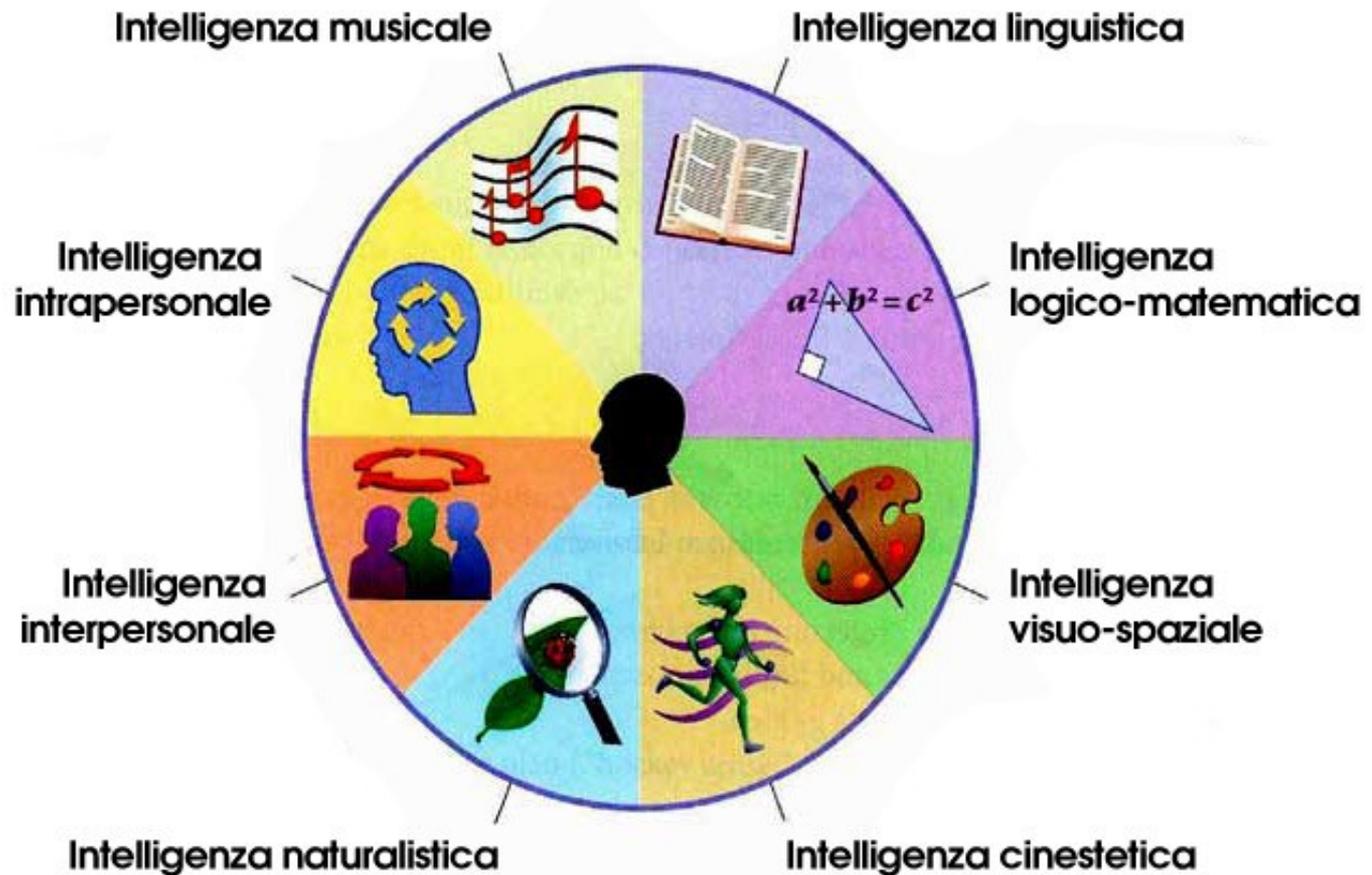
# Gli stili cognitivi

- Globale/Analitico
- Dipendente/Indipendente dal campo  
*capacità di astrarre un'informazione*
- Verbale/Visivo  
*percepire e memorizzare*
- Convergente/Divergente
- Impulsivo/Riflessivo  
*prendere decisioni*
- Sistematico/Intuitivo  
*formulare ipotesi/individuare soluzioni*



# Perché differenziare?

## LE INTELLIGENZE MULTIPLE





# Cosa stanno facendo?

---



# Cosa stanno facendo?





# Perché abbiamo fatto questa attività?

---



# Un'attività semplice semplice...

Contiamo!









7



9





6





10





# **Che cosa significa?**

---



# Dalla teoria alla pratica

ASPETTI METODOLOGICI

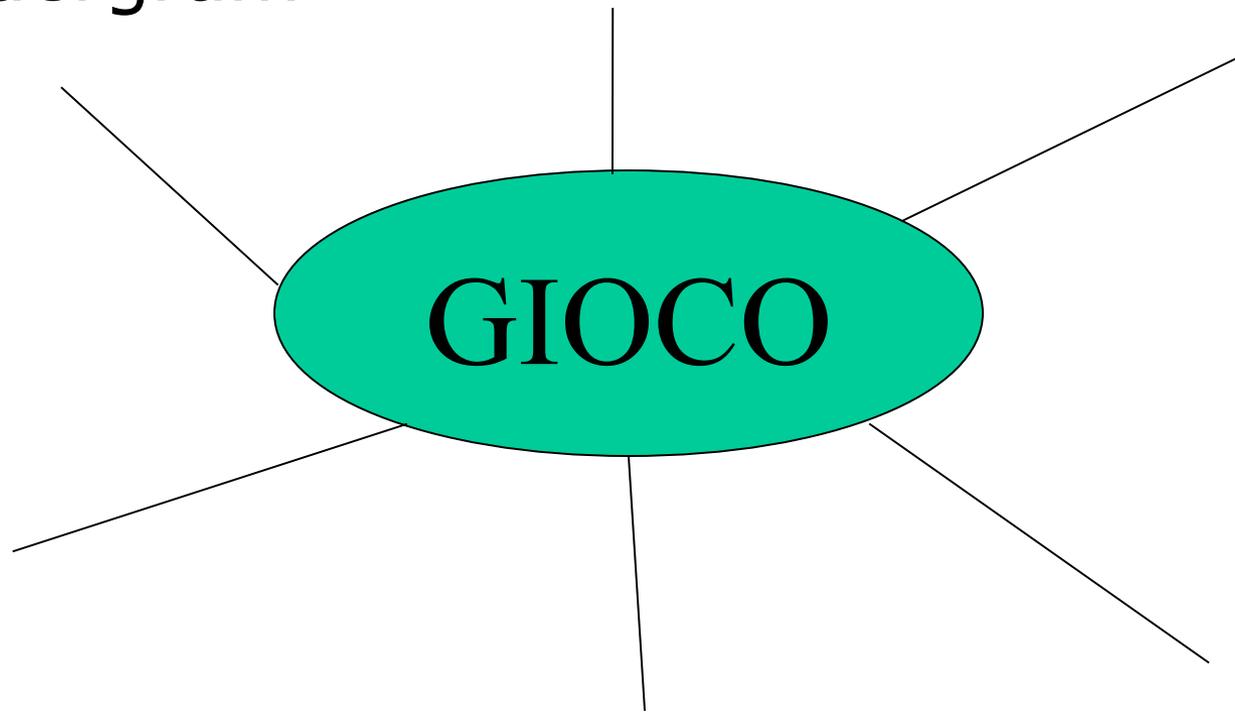


# Didattica Iudica



# Perché il gioco per promuovere apprendimento significativo?

Spidergram





# Perché il gioco per promuovere apprendimento significativo?

È un'esperienza complessa nella quale si integrano aspetti:

- Sociali
- Motori/psicomotori
- Cognitivi
- Emotivi
- Culturali/transculturali



# Perché il gioco?

È un'esperienza complessa perché coinvolge il soggetto globalmente ed è naturalmente fonte di nuovi apprendimenti.



# Perché il gioco?

La didattica ludica mette in gioco le emozioni che sono fondamentali per l'apprendimento.



# Dalle teorie alla pratica



# Il gioco degli insiemi: regole

- **Dovete formare quanti più insiemi possibili di ALMENO tre parole.**
- **Dovete trascrivere le parole in un foglio e scrivere accanto la caratteristica che le unisce**
- **Le parole possono essere riutilizzate in più insiemi**
- **Potete individuare delle parole che hanno caratteristiche particolari che le differenziano da tutte le altre**



# Il gioco degli insiemi: regole

## **Punteggi:**

1 punto per ogni insieme corretto.

## **Chi vince?**

Vince il gruppo che ha trovato più insiemi.



# Aspetti metodologici

Tecniche a mediazione sociale:

- cooperative learning
- peer tutoring
- didattica ludica
- attività metacognitive



# Contributi della glottodidattica

- Ipotesi del filtro affettivo (Krashen)
- Declinazioni glottodidattiche della motivazione (Balboni)



# Contributi della psicologia: la motivazione, il motore di ogni apprendimento

Basata su:

- **Dovere estrinseco:** rischio innalzamento filtro affettivo, attiva memoria breve o medio termine
- **Bisogno:** è legata agli scopi degli studenti che possono non essere quelli della scuola
- **Piacere intrinseco:** permette abbassamento filtro affettivo attiva memoria lungo termine



# Il gioco a scuola: la metodologia ludica

Due pregiudizi da decostruire:

- gioco VS studio
- gioco esperienza solo per bambini



# Ruolo del docente: facilitatore

- rende l'input accessibile con strategie
- linguistiche: linearità sintattica, elusione di strutture morfosintattiche complesse o poco trasparenti, uso di lessico concreto e ad alta frequenza, ecc.
- paralinguistiche: rallentamento dell'eloquio, uso di pause discorsive, uso dell'intonazione per sottolineare le parole-chiave dell'enunciato, ecc.
- extralinguistica: uso di gesti deittici universali (ad esempio, indicare con il dito), gesti convenzionali (salutare con la mano, ecc.) e rappresentativi (simulare azioni, rappresentare la forma e la funzione degli oggetti attraverso mani e corpo)



# Il docente...

- È regista
- È animatore
- Fornisce feedback
- Pone problemi, ne fa nascere di nuovi
- Facilita la ricerca di soluzioni
- Aiuta la sistematizzazione
- Favorisce lo sviluppo metacognitivo



# Grazie

[www.unive.it/labcom](http://www.unive.it/labcom)

labcom@unive.it

meneghetticlaudia@gmail.com