

## APC BOX

### attività di arricchimento e approfondimento per la plusdotazione

Giovanni Galli, psicologo, psicopedagogo specializzato in plusdotazione  
Ottobre 2018

#### Appunti per l'elaborazione di materiali per l'arricchimento e l'approfondimento

##### Essere ad alto potenziale

“L'Alto potenziale cognitivo (plus dotazione) è una neuro atipicità che si presenta con caratteristiche neuropsicologiche specifiche: discrepanza tra abilità cognitive e competenze strumentali, ipersensibilità, iper reattività emotiva, pensiero divergente, pensiero arborescente, precocità di raggiungimento di determinate tappe di sviluppo, velocità nell'acquisizione, difficoltà di attenzione, di concentrazione, fatica nell'organizzare sequenzialmente le informazioni, eccetera ...

L'aspetto generale che caratterizza i bimbi APC è la forza dell'intelligenza “fluida”, vale a dire l'abilità di risolvere nuovi problemi, cogliere connessioni, sviluppare nuove conoscenze” (Galli-Dainese).

Conosciamo quali sono le possibili difficoltà di questi giovani a scuola. Le resistenze o le renitenze rispetto le attività ripetitive, poco motivate.

Giovani intuitivi, con conoscenze enciclopediche diffuse, curiosi, spesso con competenze linguistiche estese, ma giovani che si annoiano a scuola, perché il programma risulta loro troppo semplice e ripetitivo.

L'esperienza di un ragazzo plus dotato è legata ad apprendimenti veloci, istintivi, intuitivi.

Dovere ripetere concetti acquisiti lo spegne, lo annoia, può apparire distratto, e finisce col performare al di sotto delle sue possibilità.

Nel contempo le sue competenze, le sue conoscenze ed interessi, la sua esperienza, sono poco diffuse e nel contempo poco socializzate.

Ciò che attiva le modalità di ragionamento di un APC è essere posto di fronte a compiti complessi, non ripetitivi, fortemente motivanti.

Invece ciò che frena l'esecuzione di determinati algoritmi (scrivere, calcolare ...) è la “ridotta” padronanza ad organizzare (sequenziare e programmare) i pensieri complessi.

Il non riconoscimento, o incomprensione di questa realtà lo spinge al sotto rendimento.

L'auto consapevolezza di questo funzionamento è tanto più efficace quanto più le istanze educative (genitori, scuola) sapranno gestirlo.

La questione dell'intelligenza in verità è una questione di socializzazione.

Quella della motivazione o ri-motivazione dei giovani plusdotati è un obiettivo fondamentale per la scuola. Ciò per favorire la loro socializzazione o ri-socializzazione nel gruppo classe, come pure per l'esercizio fondamentale delle loro funzioni esecutive, sotto stimolate, insufficientemente attive.

In generale, osserviamo una discrepanza tra qualità di ragionamento (input) e qualità delle esecuzioni (output).

Essere ad Alto Potenziale è qualche cosa di più complesso e differente dall'essere “maggiormente intelligente” della media.

È qualche cosa che disconnette il giovane dal suo gruppo di riferimento, che sconnette il pensiero dalla sua espressione.

***Abbiamo quindi bisogno di attività “aperte” che permettano di motivare e attivare gli aspetti esecutivi e creativi.***

## Accelerazione, arricchimento, approfondimento: una pedagogia per l'APC I bisogni scolastici del ragazzo APC

Le parole d'ordine nella gestione pedagogica dell'alto potenziale cognitivo a scuola sono:

- accelerazione
- arricchimento
- approfondimento

L'accelerazione, l'arricchimento e l'approfondimento sono necessari ed essenziali:

- da un punto di vista cognitivo e disciplinare
- da un punto di vista motivazionale
- da un punto di vista strumentale
- da un punto di vista sociale

Bisogna raggiungere un livello adeguato, per attivare e motivare le competenze in maniera conveniente. Bisogna raggiungere un livello ed un ritmo adeguati per attivare l'apprendimento intenzionale.

L'accelerazione consiste nel fornire un programma più avanzato, accelerato, eliminando le ripetizioni inutili.

L'accelerazione consiste nel dare allo studente una formazione (programma) più avanzata, in base alle sue esigenze d'apprendimento. C'è accelerazione quando l'insegnante presenta o permette allo studente un ulteriore programma di studi, quando si salta un anno scolastico o quando si seguono corsi specifici a un livello superiore.

Gli studenti possono seguire dei corsi accelerati, per anno scolastico (salto) o per un argomento. In quest'ultimo caso, un allievo potrebbe seguire dei corsi di matematica ad un livello più avanzato e, per esempio, una lingua straniera al livello appropriato per la sua età.

L'arricchimento permette di mantenere alta la motivazione impegnando il ragazzo in attività complementari, magari creative ed espressive, che possono interessare il programma.

L'arricchimento permette all'allievo di affrontare e scoprire nuove conoscenze che non sono date nel normale curriculum. Eccone alcune fra altre innumerevoli:

puzzle matematici, letture tematiche, visione di filmati, giochi al computer, giochi creativi o logici, rally matematici, parole crociate, ricerche, ricerca di sinonimi, attività che fanno appello alla riflessione creativa, attività che fanno appello a competenze di ricerca, creazione di giochi, diario personale, realizzazione di fumetti, giornale di classe, esperienze scientifiche, inchieste, presentazioni ricerche, partecipazione a un gruppo esterno, astronomia, yoga, eccetera.

L'approfondimento ha una doppia valenza.

Può essere svolto affrontando tematiche in maniera più ricercata, oppure dando forma al proprio modo di lavorare, aiutando l'allievo a comprendere il proprio modo di fare, di studiare e di relazionarsi.

Nel primo caso si tratta di approfondire una tematica.

Con la seconda si indica la scoperta del proprio modo di fare, di studiare; siamo quindi nell'ambito metacognitivo, dei gesti mentali.

Imparare ad imparare, avere la conoscenza e la coscienza delle proprie modalità di apprendimento.

Vi è tutta la pedagogia legata alle procedure, alla metacognizione, allo sviluppo delle metafore, attenta ai processi dell'apprendimento piuttosto che ai contenuti ("enciclopedici" e agli strumenti come saper leggere, scrivere, calcolare).

Sul piano sociale sarebbe opportuno proporre una pedagogia per progetti (risoluzione di problemi), che implichi delle presentazioni al gruppo classe o esternamente.

### **Il lato oscuro della forza**

Una cosa è sostenere la motivazione ed il benessere dei nostri bambini, proponendo loro momenti di arricchimento, di apprendimento accelerato, di incontro con i loro pari. Ciò è fondamentale.

Permettiamo loro gli stimoli che li nutrono e li fanno sentire vivi e svegli.

Un altro conto è “regolamentare”, formare, formalizzare, o che dir si voglia, l'arborescenza del pensiero:

- pensare attivamente,
- e con consapevolezza,
- ordinare i propri pensieri,
- darne una forma,
- forma che deve essere comunicativa e non solipsistica.

Questo ha a che fare con l'attenzione diretta, attiva e consapevole, con il metodo, la definizione di obiettivi, la resistenza, lo studio e la perseveranza

L'APC non è “solo” rapidità, folgorazione, apprendimento precoce, interesse per temi primari, sensibilità e così via (cosa che pone il problema della noia delle cose scolastiche, già sapute).

A) L'APC si caratterizza per un modo di funzionare arborescente, visivo, simultaneo. Come strutturarlo?

B) L'APC si caratterizza anche per la scarsa coscienza delle proprie modalità di apprendimento. Come acquisire consapevolezza?

C) L'APC si caratterizza poi per gli scatti di umore e la teatralità, talvolta la pigrizia accompagna la noia.

Questo è il “lato oscuro della forza”. Lato che va educato, istruito, condotto o che dir si voglia. Si deve permettere al ragazzo APC di riuscire nella scuola. Si deve insegnare al soggetto APC a “dominare la didattica”.

Le attività che immagino devono investire l'arricchimento e l'approfondimento. Tralasciamo volutamente l'accelerazione, qualcosa che concerne i programmi scolastici, da attivarsi a tappe più serrate; quindi una concezione praticante già in possesso dei docenti, considerato che i materiali didattici sono organizzati a livelli e in tappe standard (il programma) che va compattato, senza remore.

### **Alto potenziale e creatività**

1) I rapporti tra dotazione e creatività sono parzialmente inclusivi. Nel senso che ci sono dotati creativi, dotati non creativi e (forse) creativi non dotati.

Attualmente è difficile capire bene e quantificare come questa inclusione si sviluppa. Anche se la creatività è considerata una parte importante del talento.

Molti fattori sono in gioco: dall'idea dell'intelligenza a quella della creatività.

Per esempio l'idea della creatività è spesso associata a quello della bellezza.

Altro esempio: l'idea della creatività viene contrapposta al metodo e all'impegno.

Altra idea: qualsiasi realizzazione infantile viene considerata con benevolenza.

Oppure si immagina la matematica come qualcosa di grigio e triste.

Eccetera ...

Sbaragliare il campo dai tanti preconcetti sarà già qualcosa di creativo.

2) La creatività e la curiosità sono due delle facoltà più vilipesi nei bimbi APC. Sovente diminuiscono con l'età. Mantenere una mente creativa significa avere a che fare con l'ignoto, con lo sconosciuto.

Affidarsi a soluzioni innovative può essere ansiogeno! Ci muoviamo in un contesto fuori controllo, “rumoroso” (vedasi in seguito entropia e negentropia)

Saper prendere dei rischi, indipendenza, perseveranza, resistenza, sono alcuni tratti personali che vanno coltivati ed accettati.

Forse più che indagare i rapporti tra creatività e intelligenza, andrebbero indagare i rapporti tra creatività ed ansia.

3) La creatività è legata con filo diretto alla motivazione.

La curiosità, l'intelligenza fluida ne sono delle espressioni.

Pensiero critico e pensiero creativo sono espressioni dell'APC.

Nello spegnimento della creatività, troviamo la demotivazione del bimbo e dell'adolescente APC.

Quando si è spenta la creatività? Come motivare?

Con sfide,  
con umorismo,  
con alleanze,  
connettendo temi.

Come demotivare?

Facendo ripetere esercizi inutili, come delle schede con competenze già possedute,  
dando più esercizi,  
esigendo condotte senza motivarne le ragioni,  
non dare obiettivi chiari.

### **APC: arborescenza e intrusione**

È importante distinguere tra pensiero arborescente, pensiero caotico e pensiero intrusivo. Il pensiero arborescente può avere una sua coerenza ed avere delle strutture logiche, ma può essere pure confusionario.

Un pensiero caotico o confuso, che può essere segno di ansia o magari di pensieri intrusivi, fatica a stare sul filo del discorso che si sta cercando di elaborare, ne distrugge la coerenza o la distrae.

La differenza sta nella strutturazione.

Non possiamo considerare il pensiero arborescente, senza considerare la gemmazione. La gemmazione in qualche maniera, richiede un controllo e una sequenzializzazione.

La questione è quindi epigenetica (la nascita dei concetti, il loro sviluppo, la loro trasformazione).

Investe la formazione dei concetti.

Ma ogni epigenesi viene svolta da un soggetto.

Ogni genesi ha una forma e investe il metodo di pensiero.

Questa genesi ha una gestione: che investe la fatica, l'emozione.

Imparare, studiare, realizzare una mappa, ordinare le conoscenze ... comporta una tensione interna e dei rapporti con le aspettative esterne: il genitore, il compagno, il maestro.

Quindi ha a che fare con l'ansia, il caos, la gestione del tempo, le proprie aspettative, il perfezionismo, i limiti, eccetera.

### **APC: entropia e neg-entropia**

“Quando un sistema passa da uno stato di equilibrio ordinato a uno disordinato la sua entropia aumenta; questo fatto fornisce indicazioni sulla direzione in cui evolve spontaneamente un sistema”.

Il concetto di entropia viene utilizzato nella meccanica, nella termodinamica, ma anche nella

comunicazione. Possiamo pure utilizzarlo nella descrizione di ciò che succede in qualsiasi processo intellettuale.

Possiamo dire che i nostri pensieri, le nostre associazioni mentali e quant'altro, sono rette dal principio di entropia.

Maggiore è la massa di informazioni, maggiori sono le informazioni da gestire, più il puzzle è grande, e maggiore è il disordine (iniziale).

Il concetto di entropia è legato alla riduzione del disordine, o dell'energia, del calore.

Assieme alla "meccanica" dell'ordinare, della riduzione di "rumore", della equilibratura dobbiamo considerare l'ansia del soggetto.

Quindi possiamo considerare i soggetti APC, come dei soggetti potenzialmente a forte entropia, poiché devono gestire una forte massa di informazioni, di calore (che in termini personali possiamo tradurre in emozioni, fatica, nervosismo, eccetera).

Il compito che gli spetta è appunto quella della riduzione dell'entropia, per ordinare e ri-equilibrare il sistema.

Con neghentropia, chiamata anche entropia negativa, o sintropia, si indica l'organizzazione degli elementi, fisici o umani e sociali, che si oppone alla tendenza naturale al disordine, ossia all'entropia. La neghentropia pertanto modifica un sistema da disordinato a ordinato.

### **Modellare l'arricchimento.**

Vorrei quindi proporre delle "roads maps", o dei "protocolli" di arricchimento - approfondimento. A questo proposito possono servire molto la tassonomia di Bloom e il modello Discover (vedi in seguito).

Proporre delle serie di situazioni, degli stimoli sulla strada dell'arricchimento.

Un "gioco di giochi" che permetta al docente o al genitore di proporre e sviluppare attività di arricchimento e approfondimento delle conoscenze.

Le proposte dovranno forzatamente essere molto libere. L'unica condizione è che siano presentabili.

Delle possibilità fra molte altre.

Per fare ciò definiamo l'humus del "gioco" (humus = terreno molto fertile, contenente sostanze organiche formatesi in seguito alla decomposizione di esseri animali o vegetali morti).

**In primo luogo**, bisogna ampliare la concezione dei **potenziali di apprendimento**, rispetto al cosiddetto apprendimento acquisito, o conoscenza cristallizzata. In verità i ragazzi APC sono curiosi, cercano di soddisfare la loro sete.

I modelli basati sui concetti di **sviluppo prossimale** e di **spazio transizionale** sono importanti.

**In secondo luogo**, il progetto educativo deve basarsi su una **teoria dell'apprendimento**. Non importa quale teoria, importante è che ce ne sia **una**, che stimoli le **attività induttive** (procedere dal particolare al generale) e la **ricerca**, piuttosto che il trasferimento e l'accumulazione di informazioni a ritmo accelerato (pensiero laterale, tassonomia di Bloom eccetera).

Assieme a questi modelli dell'apprendimento possono starci dei **modelli teorici condivisi** dell'insegnamento. I modelli teorici consistono in principi ed esperienze che permettono di dare significato agli insegnamenti.

**In terzo luogo**, affinché quanto precedentemente descritto venga attivato, vanno definiti uno **spazio ed un tempo** specifici per l'arricchimento.

Lo spazio ed il tempo per il gruppo degli educatori, che si incontrano fra loro.

Uno spazio ed un tempo per il lavoro dell'allievo APC.

Un laboratorio dell'arricchimento (vedasi allegato).

**In quarto luogo**, il progetto di arricchimento deve sempre trovare sbocco in una **presentazione** pubblica. Il lavoro di arricchimento che il giovane svolge deve essere presentato ad un pubblico, meglio se supera il gruppo classe.

Il rischio è quello di rinchiudere il ragazzo in un contesto solipsistico, quando invece gli scambi ed interazioni con il gruppo sono fondamentali per gli sviluppi cognitivo, sociale, identitario e narcisistico.

Queste definizioni permettono la replica, il controllo, la variazione delle situazioni. L'importante è che la caratteristica principale di un modello sia quella di basarsi su caratteristiche locali. Ogni realizzazione dell'arricchimento dovrebbe sviluppare i propri strumenti.

Cerchiamo quindi di fornire un modello operatorio, piuttosto che delle attività da clonare.

Ciò previene a che i modelli si convertano in strumenti troppo restrittivi, senza che la creatività del personale del programma possa essere attivate in maniera opportuna.

**In quinto luogo** ci vuole uno "specialista" di arricchimento, magari in ogni scuola. È importante che il lavoro di arricchimento venga supervisionato regolarmente e condotto da una persona (mancando lo specialista, magari l'operatore di sostegno pedagogico, oppure il docente di attività creative?).

Il progetto di arricchimento deve essere organizzato a partire da:

- un progetto pedagogico individuale per l'allievo. Progetto che indichi gli obiettivi di sviluppo: cognitivi, strumentali, sociali da raggiungere.
- successivi contratti pedagogici mirati, con l'allievo, indirizzati al raggiungimento degli obiettivi definiti nel progetto pedagogico.

La mancanza di un coordinatore rischia di indurre una programmazione di attività giustapposte, fortuite o soggette a scelte troppo locali e a pratiche improvvisate.

## **Struttura e istruzioni del gioco**

### **Principi**

- 1) Immagino una "road map", o un "protocollo" di arricchimento - approfondimento. A questo proposito possono servire molto la tassonomia di Bloom (vedi allegato), i "Sei cappelli per pensare" di De Bono (vedi allegato) e il modello Discover (vedi allegato).
- 2) Immagino probabilmente una "architettura" principalmente indirizzabile a giovani di scuola elementare e scuola media. Nulla impedisce però di immaginare un modello di lavoro, una "architettura", concretizzabile ad ogni livello.
- 3) Il protocollo si organizzerà attorno a delle situazioni problema aperte (schede).
- 4) L'esito del lavoro deve coinvolgere il gruppo: questa attività per bimbi APC, favoriscono tutti. Il giovane avrà come obiettivo finale la presentazione delle sue scoperte, innovazioni.
- 5) Al fine di rendere maggiormente consapevoli il giovane delle proprie caratteristiche, nonché della realtà circostante, le attività e le proposte possono, anzi devono, coinvolgere altri canali, motori, emotivi, percettivi, sensitivi. La conoscenza non è solo quella enciclopedica.
- 6) queste attività sono da realizzare nel tempo scolastico.
- 7) vanno inseriti temi di diversa natura, tutti legati alla natura ed interessi (nonché difficoltà) dei bimbi APC
- 8) le attività e le proposte, coinvolgono altri canali, motori, emotivi, percettivi - sensitivi.
- 9) le attività devono coinvolgere il gruppo. Giusta l'idea di coinvolgere il gruppo, quindi anche bambini neuro tipici. Dell'ordine dell'idea: questa attività per bimbi APC, favoriscono tutti.
- 10) Vedasi in seguito le nostre categorie enciclopediche

## allegato A: il modello di problem solving del Discovery Project, i sei cappelli per pensare di De Bono, la tassonomia di Bloom

Il modello **Discover Project**, è un modello che valuta e propone i problemi secondo criteri di continuità ed apertura. I problemi sono classificati in funzione di alcuni parametri: la domanda posta, il metodo e la soluzione.

(vedi testo originale [http://www.discover.arizona.edu/problem\\_solving.htm](http://www.discover.arizona.edu/problem_solving.htm))

C - CONOSCIUTO

S - SCONOSCIUTO

V – VARIABILE

Tipo	Problema posto		Metodo		Soluzione	
	Presentatore	Solutore	Presentatore	Solutore	Presentatore	Solutore
I	C	C	C	C	C	S
II	C	C	C	S	C	S
III	C	C	V	S	V	S
IV	C	C	S	S	S	S
V	S	C	S	S	S	S
VI	S	S	S	S	S	S

Nei problemi di **tipo uno**, la domanda è conosciuta dal presentatore e dal bimbo, come il metodo di risoluzione del problema. La soluzione è conosciuta solo dal presentatore.

Questo per esempio è il procedere classico dei problemi di matematica.

Sono i problemi maggiormente strutturati.

Nei problemi di **tipo due**, la domanda è conosciuta da ambedue, mentre che metodo e soluzione non sono conosciuti dal bimbo.

Esempio sono gli item delle matrici progressive, dove il metodo di soluzione si sviluppa dalla presentazione degli item.

Nei problemi di **tipo tre**, la domanda è conosciuta da ambedue, il metodo di soluzione e le risposte sono conosciuti dall'esaminatore, ma possono essere variabili, nel senso che possono esserci svariate risposte.

Un esempio sono le attività d'arte plastica, dove domandiamo al bimbo di fare qualche cosa di preciso, lasciandogli la possibilità di trovare il proprio metodo di lavoro.

Nei problemi di **tipo quattro**, la domanda è ben definita e conosciuta da entrambi, mentre che né metodo né risposta sono conosciuti.

Si tratta di problemi dove esistono svariate strade e soluzioni, tutte altrettanto accettabili.

Un esempio è la creazione di un'agenda comune per la classe.

Nei problemi di **tipo cinque**, la domanda è sconosciuta all'adulto, ma conosciuta dal bambino. Metodo e risposta sono variabili e sconosciute. Dunque sono i bambini che pongono il problema.

Nei problemi di **tipo sei**, la domanda è sconosciuta perché non è ben definita, quindi né metodo né soluzione sono conosciute perché possono esserci molteplici possibilità.

Questo tipo di problemi concerne tutte le situazioni complesse, dove prima di tutto bisogna definire le domande di lavoro.

In questo continuum passiamo dai problemi più strutturati e chiusi, dove un solo tipo di risposta è possibile, ad altri problemi meno strutturati, aperti, con differenti soluzioni.

I problemi poco strutturati (tipo I e II) richiamano il pensiero convergente, mentre che altri (III e IV) richiamano il pensiero divergente.

[http://www.discover.arizona.edu/problem\\_solving.htm](http://www.discover.arizona.edu/problem_solving.htm)

### **I sei cappelli: strategie indirizzate al pensiero critico**

Edward De Bono ha sviluppato il “pensiero parallelo”, pensiero che permette di organizzare la riflessione secondo sei punti di vista, sei modi di pensare, simbolizzati con dei cappelli di colore differente.

Un problema potrà così essere esaminato sotto differenti prospettive:

- i fatti: cappello bianco;
- le emozioni e le intuizioni: cappello rosso;
- i rischi e la critica: cappello nero;
- i vantaggi: cappello giallo;
- la creatività: cappello verde;
- il distacco: cappello blu.

Questo metodo può essere uno strumento di comunicazione, di meta cognizioni, di gestione dei conflitti, di valutazione di progetti, di comprensione di una lettura.

Se vogliamo creare in classe un ambiente di lavoro che favorisca la collaborazione, si potranno proporre delle attività ove gli allievi portino tutti un cappello del medesimo colore, e un cambio simultaneo affinché ognuno stia nel medesimo modo di pensare del momento.

Per organizzare la gestione di un conflitto, si potrebbe chiedere all'allievo quale cappello porta quando pronuncia determinate frasi e proporgli di cambiare cappello per superare il proprio registro.

Alcuni vantaggi di questo metodo:

- gli allievi possono dire delle cose senza cadere nel ridicolo, visto che siamo nella finzione
- gli allievi prendono coscienza che ci sono differenti maniere affrontare un soggetto un problema
- questo metodo favorisce la comunicazione
- migliora il processo decisionale
- favorisce maggiore pensiero creativo

un esempio (tratto da Enseigner aux élèves à haut potentiel, Be):

## La lepre e la tartaruga Jean de La Fontaine

Metodo

Prendete il tempo di spiegare agli allievi il significato di ogni cappello.

Il lavoro può essere attivato individualmente o in piccoli gruppi.

Per un lavoro individuale, domandare agli allievi di attivare ogni cappello.

Per un lavoro in piccoli gruppi, ogni allievo porterà successivamente il medesimo cappello al fine di mettere in comune vigili. Si può indossare una seconda volta addirittura una terza volta il medesimo cappello al fine di rivedere quel punto di vista. Tutti i cappelli devono essere considerati.

### Cappello bianco: quali sono i personaggi principali della favola?

Definizione

Il cappello bianco è neutro ed obiettivo.

Il cappello bianco si riferisce i dati e ai fatti oggettivi.

Questioni

Quali sono i fatti?

Di quali informazioni disponiamo?

Quali informazioni dobbiamo ottenere?

### Il cappello rosso: come vi sentite all'inizio della favola? E alla fine?

Definizione il cappello rosso suggerisce la collera, la rabbia, le emozioni

Il cappello rosso da il punto di vista emotivo.

Questioni

Cosa ne penso? Come mi sento?

### Il cappello nero: la tartaruga di cosa avrebbe dovuto non fidarsi, Durante la gara?

Definizione

Il cappello nero è scuro e lugubre.

Il cappello nero sottolinea i rischi e la tristezza di una i l'idea

Questioni cosa potrebbe essere falso?

E cosa vero?

Funzionerà?

Quali sono le debolezze?

Quali sono i pericoli e problemi?

### Il cappello giallo: quali sono i benefici che la tartaruga riceverà con la sua vittoria

Definizione

Il cappello giallo è positivo e gaio.

Il cappello giallo è ottimista, denuncia le speranze e i vantaggi.

Questioni

Quali sono i punti positivi?

Perché vale la pena tentare?

Come tutto ciò potrà aiutarci?

Come si potrà fare tutto ciò?

Perché funzionerà?

### Il cappello verde: quale altro titolo potreste dare la favola

Definizione il cappello verde rappresenta l'erba, la vegetazione lussuosa, la crescita fine

Il cappello verde indica la creatività e le nuove idee.

Questioni

Quali nuove idee sono possibili?

Quali mezzi permetterebbero di raggiungere la vittoria?  
In quali altre maniere si potrebbe risolvere questo problema?

### Il cappello blu: Scrivete una frase che riassume i vostri sentimenti a proposito della gara

Definizione

Il cappello blu è il colore del cielo che sta sopra ogni cosa.

Il cappello blu prende un distacco. Organizza processo di riflessione.

Il cappello blu dirige anche l'utilizzazione degli altri capelli.

Questioni

Quale organizzazione necessaria?

Cosa abbiamo già fatto? Cosa dobbiamo ancora fare?

Quali decisioni sono state prese?

### la tassonomia di Bloom

Questo modello descrive sei livelli di ragionamento, organizzati sequenzialmente:

l'acquisizione di conoscenze,  
la comprensione,  
l'applicazione,  
l'analisi,  
la sintesi e  
la valutazione.

Susan Winebrenner ha modificato la sequenza originale. Essa pone la valutazione prima della sintesi perché crede che gli studenti dovrebbero valutare i loro pareri dopo aver analizzato. Questa riorganizzazione suggerisce che i due livelli più bassi, l'acquisizione di conoscenze e la comprensione, richiedono un ragionamento più letterale e meno complesso dei livelli superiori, l'analisi, la valutazione e la sintesi.

- **L'acquisizione delle conoscenze** utilizza semplicemente la memorizzazione. Gli studenti possono dire di sapere qualcosa quando ricordano per recitare o scrivere.
- **Comprendere** significa che gli studenti possono dire quello che sanno con le loro parole. Raccontare una storia, nominare l'idea principale, o tradurre qualcosa da un'un'altra lingua, sono solo alcuni degli strumenti che gli studenti possono utilizzare per dimostrare che capiscano quello che hanno imparato.
- **L'applicazione** significa che gli studenti possono applicare ciò che hanno imparato da un concetto all'altro. Ad esempio, si potrebbe utilizzare la loro conoscenza delle frazioni per raddoppiare la ricetta di una torta, o potrebbero essere costretti a decidere in quali circostanze devono utilizzare specifiche formule matematiche.
- **L'analisi** significa che gli studenti possono capire gli attributi di qualcosa in modo che i suoi componenti possono essere studiati separatamente e in relazione reciproca. Il fatto di chiedere agli studenti di confrontare e contrapporre, di fare delle categorie e (o) di riconoscere o inferenze o ancora, di formulare pareri o modelli consente agli studenti di mettere l'analisi in pratica.
- **La valutazione** offre agli studenti l'opportunità di valutare ciò che analizzato. E' per questa ragione che il seguente modello considera che la valutazione viene prima dell'analisi, perché è naturale chiedere agli studenti di formulare le loro opinioni o di indicare le loro preferenze ai riguardi qualcosa che analizzano.

• **La sintesi**, è il livello di ragionamenti più complesso e più difficile. Ciò implica che gli studenti creano un pensiero, un'idea o un prodotto nuovo o originale. Tutte le attività di pensiero creativo permettono agli studenti di esplorare la sintesi.

Quando vanno oltre, cioè, quando gli studenti possono prendere pezzi di teorie diverse o combinare idee da varie fonti per dar luogo a una prospettiva originale, essi fanno la sintesi.

### Tassonomia nell'ambito cognitivo

Categoria	Definizione	Parole chiave	Prodotti
<b>Sintesi</b>	Ridare la forma a elementi separati e creare nuovi insiemi.	compone, concepisce, inventa, crea, ipotizza, fabbrica, prevede, riorganizza, immagina	Piano dei corsi, canzoni, poesia, storia, pubblicità, invenzioni
<b>Valutazione</b>	Giudicare il valore di qualche cosa alla luce dei criteri. Sostenere proprio ragionamento.	giudica, valuta, dare la propria valutazione, stabilire le priorità, raccomanda, critica	Decisione, note, editoriale, dibattito, critica, difesa, verdetto
<b>Analisi</b>	Comprendere i rapporti fra parti e tutto. Capire la struttura e il motivo. Annotare gli errori.	Ricerca, classifica, stabilisce le categorie, compara, contrasta, risolve	Sondaggio, questionario, piano, soluzione, rapporto, prospetto
<b>Applicazione</b>	Trasporre le conoscenze acquisite nel quadro di una nuova situazione.	Dimostra, utilizza guide, cartine, tabelle, eccetera, fabbrica, cucina	Ricetta, maquette, illustrazione, dimostrazione, artigianato
<b>Comprensione</b>	Mostrare che si possiede una comprensione di base dei concetti e del programma di studio. Tradurre in altre parole.	riformula, esemplifica, spiega, riassume, traduce, simbolizza, revisiona	Disegno, schema, risposta, revisione
<b>Acquisizione delle conoscenze</b>	Attitudine ricordarsi di qualche cosa già imparato.	racconta, recita, il numero, memorizza, ricorda, definisce, identifica	Pagine del quaderno di esercizi, esercizi di controllo, testi, esami, vocabolario, annotazioni

### Verbi di “azione”

Estratto da: *Smart teaching: nurturing talent in the classroom and beyond*, (p. 36–38), J. A. Leroux et E. McMillan, 1993, Markham, ON: Pembroke Publishers.

<b>1. acquisizione delle conoscenze</b>		
<b>verbi di azione</b>		
Apparentare	identificare	domandare
scrivere	riempire	mostrare
appuntare	consegnare	tabulare
scegliere	indicare	disegnare
enumerare	ricordarsi	nominare
recitare	descrivere	tracciare
citare	leggere	ascoltare
etichettare	selezionare	osservare
riconoscere	definire	trovare
contare	memorizzare	
	sottolineare	
<b>Prodotti</b>		
Cartina	Lettura di libro	Recita
Scheda di lavoro	Memorizzazione e delle	Tabella
Fregio storico	informazioni	Elenco

**2. comprensione*****verbi di azione***

Allungare	Definire	Esporre (grandi linee)
Apparentare	Differenziare	Parafrasare
Associare	Discutere	Riformulare
Cambiare	Distinguere	Riorganizzare
Confrontare	Rielaborare	Reperire
Contrastare	Concretizzare	Tradurre

***Prodotti***

Dimostrare	lettura in gruppo	Interpretare
Insegnare la lezione	Raccontare una storia	
Storia di immagini	Tabella di classificazioni incrociate	
Illustrare una storia	Traduzione	

**3. applicazione*****verbi di azione***

applicare	Sperimentare	Modellare
codificare	fare un grafico	organizzare
collezionare	fare un rapporto	pitturare
consegnare	fare una tabella	pianificare
costruire	raggruppare	praticare
dimostrare	illustrare	risolvere
depistare	intervistare	simulare
drammattizzare	manipolare	utilizzare
esaminare		

***Prodotti***

Cartellone	Cucito	Mobile
album ritagli	disegno	modello
cartina	diagramma	fotografia
rompicapo	diaporama	presentazione
collage	illustrazione	power point
collezione	diario	scultura
costruzioni		sketch

**4. analisi****verbi di azione**

Analizzare	Spulciare	Ordinare
cercare	esaminare	sferragliare
classificare	spiegare	ricercare
categorizzare	schematizzare	separare
correlare	raggruppare	semplificare
scoprire	interpretare	sondare narrare
Svelare dividere	memorizzare	
	ispezionare	

**Prodotti**

Cartellone	Parole crociate
annunci	questionario
codice segreto	rapporto
contratto	schema
disegno umoristico	sondaggio
diagramma arborescente	tabella
schedario	grafico

**5. sintesi****verbi di azione**

adattare	Sviluppare	Mescolare
annunciare	emanare	modificare la
cambiare	stimare	regia tre
combinare	simulare	preparare
comporre	formare	riscrivere
concepire	formulare	produrre
creare dedurre	immaginare	supporre
design	inventare	trasformare

**Prodotti**

Annuncio	Storia	Pantomima
articolo	intenzione	poesia ricetta
fumetto	gioco	sommario
canzone caccia	giocattolo	spettacolo
al tesoro	giornale	struttura
conversazione	mescolare	Emissione
danza	murales	radio
emissione TV		

**6. valutazione****verbi di azione**

Scegliere	Difendere	Mettere alla
classare	rideterminare	prova a trovare
concludere	stimare valutare	ordinare
considerare	esprimere	raccomandare
contestare	un'opinione	ricompensare
criticare	giudicare	selezionare
dibattere	giustificare	criticare
decidere	misurare	

**Prodotti**

Autovalutazione	Lettera
dibattito	Memoria
discussione	verbale raccomandazione
editoriale	sondaggio
saggio	



## **Allegato B**

### **La differenziazione**

La differenziazione può portare su:

- L'ambiente di lavoro
- I contenuti del programma di studi
- I processi di apprendimento e di insegnamento
- Le funzioni
- I prodotti, vale a dire la maniera in cui nella quale l'allievo deve dimostrare ciò che sa
- La valutazione

### **La differenziazione pedagogica (per allievi APC)**

- Dato l'insegnamento iniziale, data la valutazione anticipata della situazione, della motivazione dell'allievo ...
- secondo il suo livello di preparazione, i suoi centri di interesse ed i suoi stili di apprendimento, possono essere differenziati uno o più aspetti seguenti:

#### **La struttura, l'ambiente**

##### **- I luoghi**

##### **- Il setting**

##### **- I tempi**

Il ragazzo APC passa più tempo a studiare da solo rispetto i propri compagni.

Spostare il luogo di lavoro, modificare le attese le esigenze, permettere un lavoro in tempo variabile, creare delle occasioni di ricerca approfondite, istituire un sistema di tutorato.

Il posto di studio abituale è la propria classe. Oltre che modificare la configurazione di scrivania, postazione e gruppo di compagni di classe, per l'allievo APC vanno considerate le possibilità di lavorare al di **fuori** della propria classe, con gruppi creati ad hoc, eccetera.

Il luogo di lavoro ideale è un luogo centrato sull'allievo, che chiede conto dei suoi interessi principali, delle sue suggestioni e di quelle deducibili. Il luogo è accogliente ai nuovi arrivati, favorevole a nuove risorse e nuove idee, incoraggia le persone a tessere dei legami tra le discipline e ambiti extrascolastici. Conviene proporre un clima d'apertura, che incoraggi le persone ad accettare le idee e le opinioni degli altri e che possa favorire la complessità ed il ricorso alla utilizzazione di molte risorse, anche poco convenzionali, di supporti, DVD, di metodi e di compiti. Per essere reale, il luogo d'apprendimento deve permettere agli allievi di modificare la disposizione dei tavoli, delle sedie e così via.

Una aula di attività creative potrebbe fare il gioco. Ma non esattamente. Ad esse andrebbe aggiunta una postazione PC con accesso ad internet, una biblioteca, una videoteca o altro ....

(la piazza del mercato)

#### **I contenuti**

##### **- Le materie**

##### **- Gli oggetti di studio**

##### **- Le tecniche (algoritmi)**

Il contenuto è ciò che l'allievo dovrebbe essere condotto a sapere, a capire, a padroneggiare dopo aver seguito un programma di studio.

Il contenuto è una informazione d'entrata. Ingloba la maniera in cui gli allievi prenderanno conoscenza

delle informazioni (da manuali, dalle letture complementari, dai video, musiche, discussioni, conferenze, ...)

Per gli studenti dotati la differenziazione dei contenuti consiste “nell'alzare il tiro” e non chiedere loro di eseguire una maggiore quantità delle stesse cose. Gli studenti dotati e di talento assorbono le informazioni a un ritmo più veloce, gestiscono facilmente il lavoro con concetti astratti, fanno molti legami e gli interessi sono più simili a quelle degli studenti più grandi.

Il contenuto può essere differenziato utilizzando testi e fonti più avanzate e più complesse, con la compattazione, con i contratti di studio, con il lavoro pluridisciplinare, con un ritmo accelerato, con la creazione di centri di interesse e con il tutorato.

Il contenuto differenziato deve focalizzarsi soprattutto sulla comprensione, piuttosto che sull'acquisizione di maggiori conoscenze, deve concentrarsi sull'organizzazione dell'informazione, sull'evidenziazione delle questioni e dei nodi centrali, sulla maniera di condurre una ricerca in un campo di studi specifico.

### **I processi: Accelerazione Arricchimento Approfondimento**

I processi fanno riferimento agli stili d'apprendimento degli allievi e alle strategie d'insegnamento dei docenti. Conviene adottare un processo che si concentri su riflessioni cognitive d'ordine superiore. Si possono motivare gli allievi servendosi della tassonomia di Bloom, con la risoluzione di problemi logici, attività di riflessione critica e risoluzione di problemi. Il docente può sviluppare le competenze con della riflessioni creativa e facendo ricorso all'immaginazione, con degli approcci intuitivi e alle tecniche di brainstorming.

Si possono poi stilare dei bilanci, per incoraggiare gli allievi a prendere coscienza del loro ragionamento e la conclusione sulla quali sono arrivati sul dato.

#### **Le funzioni**

- **Arborescenza**
- **Mappe**
- **Visivo spaziale**
- **Sequenzialità**
- **Gesti mentali**
- **Metà cognizione**
- **Progettazione e verifica**

(vedi le funzioni esecutive, attenzione, concentrazione, apprendimento intenzionale, lo studio, arborescenza, mappe mentali)

#### **I prodotti**

Con i prodotti gli allievi mostrano ciò che sanno, ciò che hanno compreso e ciò che sanno fare. È necessario che i lavori attribuiti agli allievi possano attivare tutte le conoscenze competenze essenziali. Possono trattarsi di creazioni tangibili (tabelle, redazioni, immagini, eccetera) o dimostrazioni (rappresentazioni, interpretazioni, eccetera).

Gli allievi saranno più accurati nel loro lavoro se il prodotto finale sarà destinato ad un uditorio esterno all'aula.

Fra i contenuti-prodotti destinati ad un uditorio esterno possiamo avere:

- Lettere ed articoli per i giornali della regione
- Lavori pubblicati su Internet o su riviste per bambini
- Lavori affissi nei luoghi pubblici
- Presentazione a gruppi locali appropriati

Interpretazioni artistiche davanti al pubblico  
narrazioni in una biblioteca o in una libreria

- **Testo scritto**
- **Ipertesto**
- **Tabella**
- **schede**
- **PowerPoint**
- **Esame / test...**
- **Attività plastica**
- **Video**
- **audio**

Il prodotto finale, la dimostrazione di una conoscenza acquisita, non deve essere per forza realizzato sotto forma di relazione scritta. Non esiste solamente la scheda ricerca sul camaleonte, possono esistere interviste, questionari, tabelle, filmati, diorama, power point, bibliografie, canzoni, poesie, plastici, costruzioni, eccetera ... importante è la presentazione pubblica.

### **La valutazione**

Prima di attivare una nuova tappa di conoscenza il ragazzo APC dovrebbe fare prova di competenza e di padroneggiare gli elementi della tappa di studio in corso.

Attenzione: i ragazzi APC non devono avere del lavoro supplementare, che dà luogo a note supplementari e non devono diventare tutori dei loro compagni. Possono chiedersi perché le loro conoscenze vengano ricompensate con un supplemento di lavoro, da qui l'idea di non rivelare la propria riconoscenza.

Il tutorato dei compagni può essere immaginato in un contesto di crescita della competenza metacognitiva, ma questa funzione deve essere limitata ad un'ora settimanale al massimo, a meno che il tutorato non faccia parte di un progetto scolastico più ampio e coinvolgente tutti. Il tutorato ritarda i tempi di studio personale e incide fortemente sulla motivazione.

Per l'allievo ad alto potenziale si tratta di:

- Offrire delle attività di apprendimento più complesse e stimolanti
- offrire un lavoro di livello di difficoltà appropriato
- Esplorare i contenuti in maniera più approfondita e più ambiziosa
- Aiutare gli allievi ad utilizzare il tempo disponibile in maniera produttiva

Alcuni principi della differenziazione per gli allievi dotati:

- presentare dei contenuti che sono legati alle problematiche, dei temi o problemi d'ordine generale
- combinare più discipline
- fornire attività complete, legate tra loro e utilizzati per rafforzare l'apprendimento reciproco
- Consentire agli studenti un profondo apprendimento del soggetto scelto
- concentrarsi su attività di natura aperta
- sviluppare le competenze ed i metodi di ricerca
- Integrare le competenze di base e di pensiero di ordine superiore al programma di studio
- promuovere lo sviluppo di prodotti - idee sfida
- promuovere lo sviluppo di prodotti che utilizzano nuove tecniche, nuovi materiali e nuove forme
- Sviluppare competenze di apprendimento autonomo e auto-diretto

- favorire lo sviluppo della comprensione di sé
- sviluppare competenze focalizzate sulla produttività, complessità, astrazione di ordine superiore
- valutare le prestazioni degli studenti, utilizzando criteri specifici tramite l'auto-valutazione, e a criteri di riferimento o strumenti standardizzati appropriati e specifici

**I benefici della accelerazione** sono stati verificati in numerosi studi:

- aumenta l'efficacia dell'apprendimento
- aumenta la qualità dell'apprendimento
- vengono identificate le abilità e la loro realizzazione
- aumentano le opzioni per l'esplorazione
- espone l'allievo a nuovi gruppi di compagni
- aumenta la produttività

L'accelerazione porta il ragazzo a confrontarsi con i propri limiti disciplinari. Ciò è benefico: una delle conseguenze è quella di avvicinarsi meglio alle competenze strumentali ed esecutive.

Le conseguenze negative della mancata accelerazione sono:

- aspettative scolastiche troppo basse
- riduzione della motivazione all'apprendimento
- realizzazioni e produttività basse
- potenziale accademico incompiuto
- frustrazione educativa e noia
- cattive abitudini di studio
- apatia rispetto all'istruzione e abbandono degli studi
- fobia scolastica
- problemi emotivi e comportamentali
- difficoltà nelle relazioni con i compagni quando non condividono interessi e preoccupazioni

### **Allegato C:**

il laboratorio, cosa dovrebbe contenere come deve essere organizzato

Aula di attività creative e manuali