

The image features a light gray background with several realistic water droplets of varying sizes scattered in the corners. The droplets have highlights and shadows, giving them a three-dimensional appearance. The text is centered in the middle of the page.

CTI MONZA BRIANZA CENTRO
GRUPPO POTENZIAMENTO METACOGNITIVO
2017

CTI MONZA BRIANZA CENTRO
GRUPPO RICERCA – AZIONE “POTENZIAMENTO METACOGNITIVO”
ELENA BANFI E ANNAMARIA BRAMBILLA

LPAD

L'LPAD rappresenta un approccio dinamico alla valutazione: ha come obiettivo la valutazione della modificabilità del soggetto e del suo potenziale di apprendimento, piuttosto che il suo livello cognitivo di funzionamento manifesto e attuale. Non misura né valuta le conoscenze acquisite come potrebbe fare un QI, ma il processo utilizzato dal soggetto per apprendere.

Il procedimento (pre) test – mediazione / apprendimento - (post) test, si applica in modo da ricercare, identificare ed esaminare gli effetti della mediazione su vari fattori intellettivi e non intellettivi che finora possono aver ostacolato un funzionamento efficiente.

Il processo dell'LPAD produce campioni di cambiamento nel soggetto che indicano il suo potenziale per sviluppare nuove capacità di apprendimento che non potranno essere stabili nel tempo perché manca tutto il lavoro di cristallizzazione e di consapevolezza necessari a questo scopo.

Obiettivi della valutazione DINAMICA:

- Valutare il livello generale di modificabilità del soggetto e il suo potenziale di apprendimento
- Identificare le funzioni cognitive carenti e gli aspetti affettivo-motivazionali responsabili dell'attuale livello manifesto di funzionamento del soggetto.
- Esplorare e valutare la quantità e la natura dell'investimento richiesto perché il soggetto raggiunga livelli di funzionamento più elevati.

<i>Valutazione standard (psicometrica)</i>	<i>Valutazione dinamica</i>
cerca livelli e progressi nello sviluppo mentale	cerca caratteristiche e processi dello sviluppo mentale
fa confronti con gruppi normativi di pari	confronta le prestazioni personali dell'individuo in tempi diversi e in diverse condizioni
misura livelli manifesti di funzionamento presente	valuta indicazioni di propensione all'apprendimento e alla modificabilità
classifica attraverso graduatorie e comportamenti normativi	ricerca l'indice di modificabilità basato su campioni di cambiamento prodotto durante la valutazione
predice prestazioni future basate su caratteristiche fisse e permanenti	cerca la propensione e le condizioni per il cambiamento strutturale

ORGANIZZAZIONE E PARTECIPAZIONE AL CORSO DI FORMAZIONE FEUERSTEIN

Un gruppo di docenti del gruppo “Potenziamento Metacognitivo”, in collaborazione con il C.T.I. Monza Centro, ha organizzato, con la dott.sa Carla Anzani un corso FEUERSTEIN PAS BASIC I livello.

Il corso, rivolto ai docenti della scuola dell’Infanzia, Primaria e Secondaria di I° grado del territorio, ha avuto una notevole valutazione da parte di tutti i 23 corsisti.

Alcuni membri del gruppo hanno partecipato alla formazione.

REFERENTE: Barbara Porro

FASI:

1. **Somministrazione prove ispirate a test Rustioni**
 - a. **Analisi funzioni cognitive carenti**

2. **Potenziamento funzioni cognitive carenti attraverso il lavoro della pubblicità**

LABORATORIO SULLA PUBBLICITA'

- Riconoscere emittente e destinatario della pubblicità
Linguaggio pubblicità Immagine
 - testo tecniche linguistiche e figure retoriche

- Linguaggio pubblicitario vicino a quello della poesia
Scopo della pubblicità:
 - 1. diffondere informazioni es. pubblicità progresso
 - 2. Convincere

- Analisi denotativa (oggettiva, non valutativa del messaggio) e connotativa (significato del messaggio)
- Condizionamento pubblicitario/consumismo
- Produzione di pubblicità

SCHEDA 5

FAR PRATICA NELL'ANALISI DELLE PUBBLICITÀ DI BEVANDE ALCOLICHE

SCRIVI I NOMI DI ALCOLICI PUBBLICIZZATI, UNA BREVE DESCRIZIONE DELLE PUBBLICITÀ, IL GRUPPO TARGET, I MESSAGGI ESPlicitI, I MESSAGGI NASCOSTI O IMPLICITI, LE TECNICHE UTILIZZATE PER VENDERE QUESTI PRODOTTI.

NOME DEL PRODOTTO

Birra Moretti.



BREVE DESCRIZIONE DELLA PUBBLICITÀ

C'è Moretti, l'inventore della birra pubblicizzata che, mentre la beve dice: «Comprala, è la più buona in assoluto» il gusto della sincerità».

GRUPPO TARGET

Adulti, persone di 3^a età e ~~torcisi dipendenti~~ ragazze

MESSAGGIO/I ESPlicitO/I

È molto gustosa!

MESSAGGIO/I IMPLICITO/I

Comprala! È la migliore

TECNICHE UTILIZZATE

Ricorso alla maturità o alla originalità.

SIMPATIA

CONVINCE A COMPRARE UN PRODOTTO
SUGGERENDO CHE USANDOLO SI SARÀ PIÙ
SIMPATICI

Tim

The



Campello

RICORSO ALL'AFFARE

CREA IL SENSO DI URGENZA ED
ECCITAZIONE CHE FA APPARIRE IL
PRODOTTO UN AFFARE TROPPO BUONO DA
NON LASCIARSI SCAPPARE

Ford

Lidl / Cona

DI SEGUITO TROVERAI UNA LISTA DI ALCUNE COMUNI TECNICHE UTILIZZATE DAI PUBBLICITARI PER VENDERE I LORO PRODOTTI. LEGGI CIASCUNA DI ESSE E SCRIVI A FIANCO I NOMI O UNA BREVE DESCRIZIONE DELLE PUBBLICITÀ CHE HAI VISTO O SENTITO CHE FANNO USO DI TALI TECNICHE.

**TECNICA
PUBBLICITARIA:**

COME FUNZIONA:

ESEMPI:

DIMOSTRAZIONE

MOSTRA COME FUNZIONA BENE UN PRODOTTO (USATA CON PRODOTTI COME DETERGENTI PER PAVIMENTI O DETERSIVI)

Dash

Finish

Mentos → Alito fresco

OKi Task

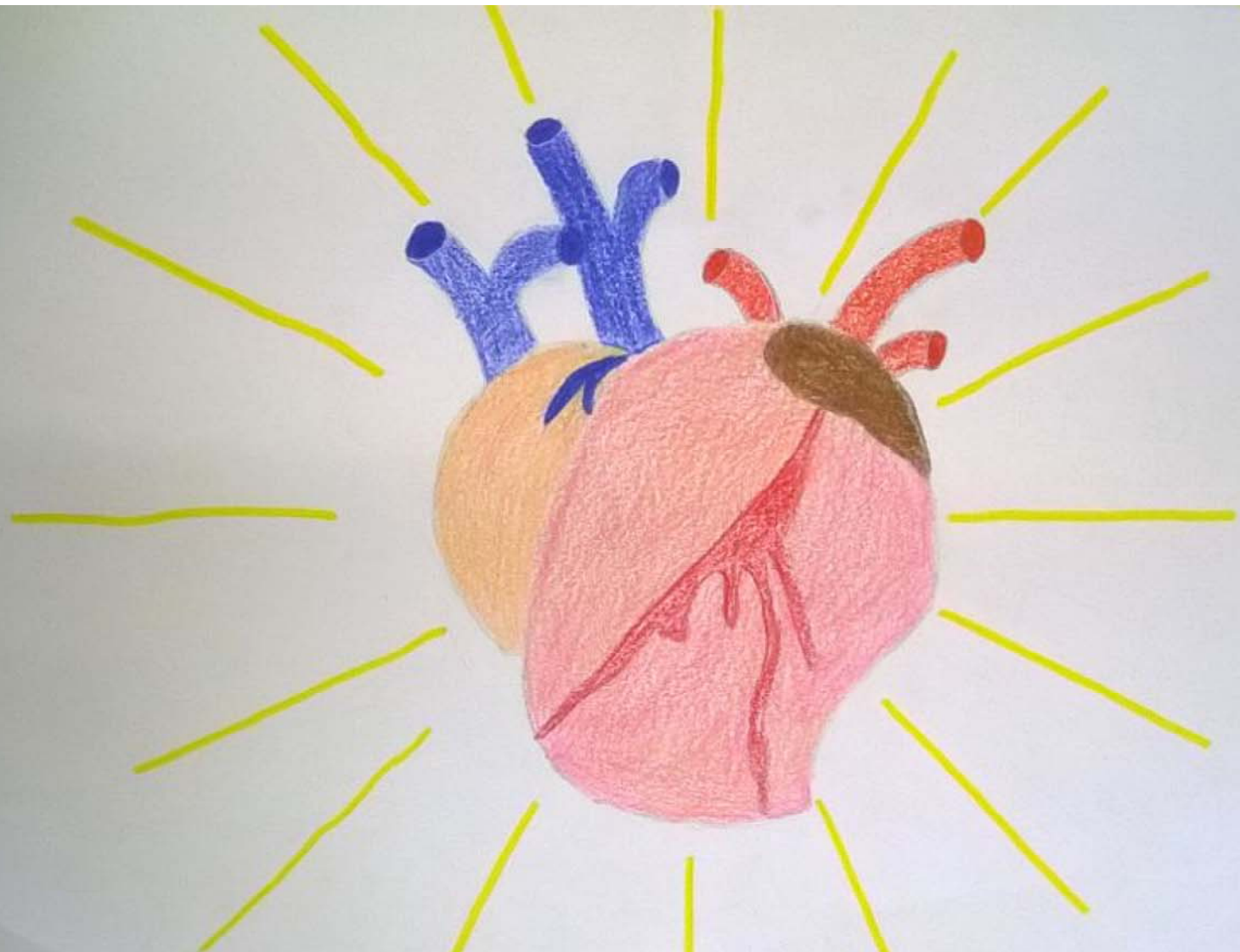
**TEST DI PARAGONE
O SONDAGGI DI
OPINIONE**

IL PRODOTTO "X" È MIGLIORE DEL PRODOTTO "Y" (RASOI, DENTIFRICI...)

Oral-B

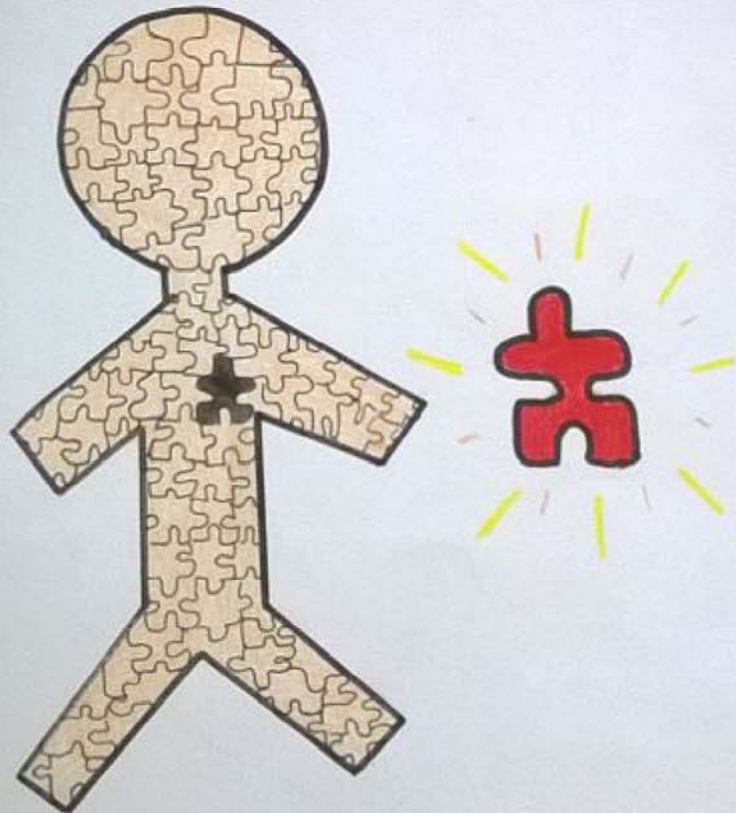
Viakal

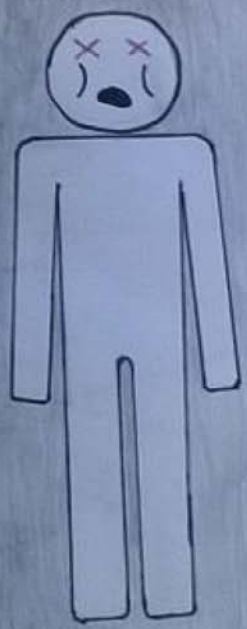
Priemum



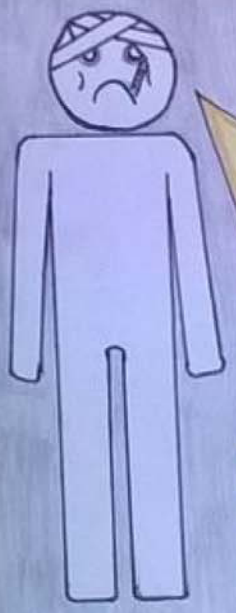
ILLUMINA UN'ALTRA VITA !

FA' CHE LA RICERCA DEL
PEZZO MANCANTE NON
SIA INFINITA





+



=





DIVENTA LA LUCE DEI
MIEI OCCHI



HAI SEMPRE DETTO DI AVERE
FEGATO, ORA DONALO!

Aido



FRATELLI DI SANGUE



DONA DI CUORE!

NON BUTTARE
DONALI!



MANGIARE SANO PER

UNA

VITA MIGLIORE



IL CORPO È COME
UNA MACCHINA... VA ALIMENTATO
CON IL GIUSTO CARBURANTE

LA TUA ORA È
ARRIVATA, MA
FUMANDO TE LA SEI
CERCATA!

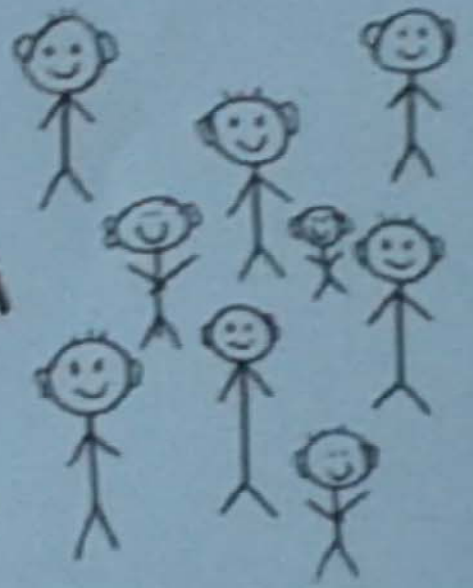


LA NICOTINA TI MANDA IN ROVINA
IL CATRAME AI TUOI POLMONI FA MALE
L'ARSENICO E FAMELICO
SUL POLONIO NON PUOI DIBERTO CONTARE
IN SOSTANZA: NON FUMARE!

ASCOLTA PER
ESSERE ASCOLTATO



BLA
BLA
BLA



PARLARE NON E' SODDISFACENTE SE NESSUNO TI SENTE

ANNAMARIA BRAMBILLA

ORDO

Pour comprendre
le système relationnel de l'ordre

Concettualizzare le relazioni ordinali

- L'ordine riguarda sia gli oggetti sia gli eventi
- È una caratteristica specifica e peculiare, che consente di differenziare. ES è diverso da SE
- è possibile argomentare ed operare sull'ordine di eventi ed oggetti
- è possibile individuare la logica, la regola di una serie di oggetti/eventi
- è alla base di sistemi concettuali complessi (relazioni spaziali, temporali, numeriche ... lettura e scrittura)

Organizzazione dell'ordine

L'ordine di un allineamento è organizzato secondo:

- Una direzione
- Un punto di partenza che definisce anche le relazioni degli elementi fra loro (dopo/prima/fra)
- La posizione di ciascun elemento rispetto agli altri

ORDO presentazione delle tappe incontro dopo incontro

Tappa I Consolidare le conoscenze di partenza

Tappa I,

Tappa Preliminare

- consolidare le conoscenze pregresse

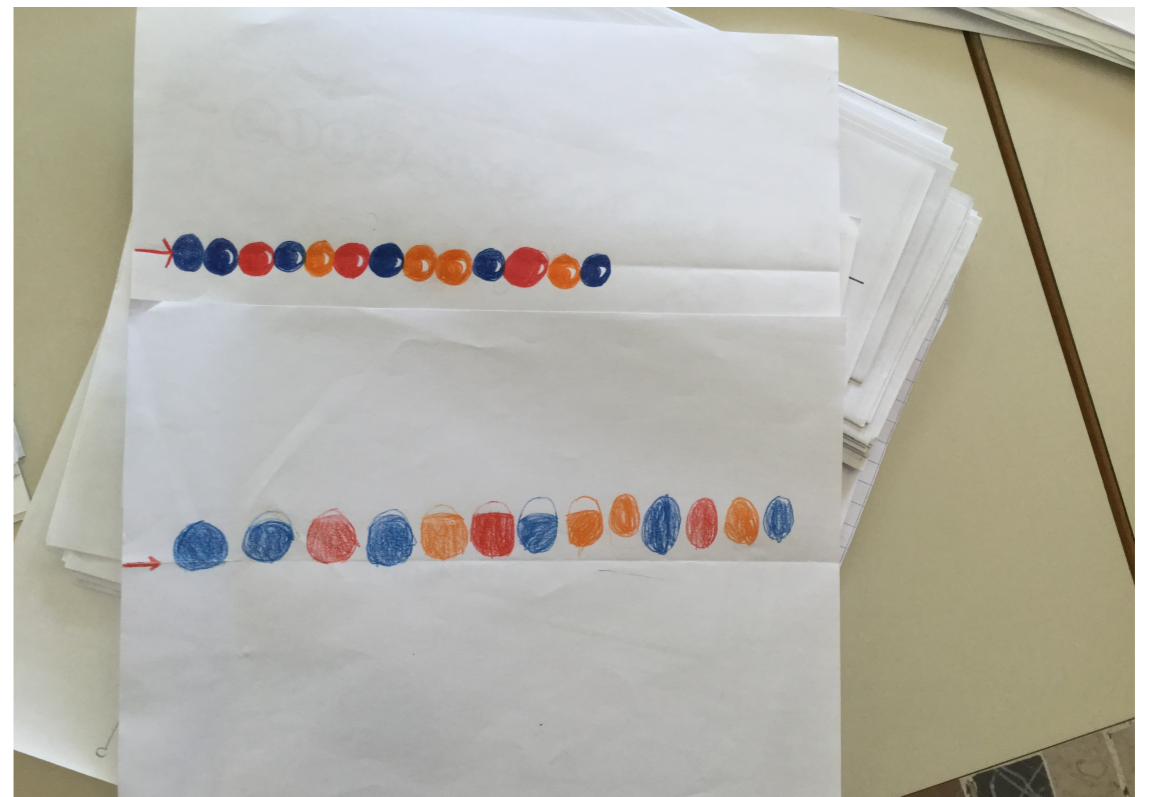
l'obiettivo è di familiarizzare gli alunni con i contenuti degli scenari (svolgimento dei racconti, conoscenza degli universi rappresentati, lettura di immagini, comprensione di frasi-riassunto)

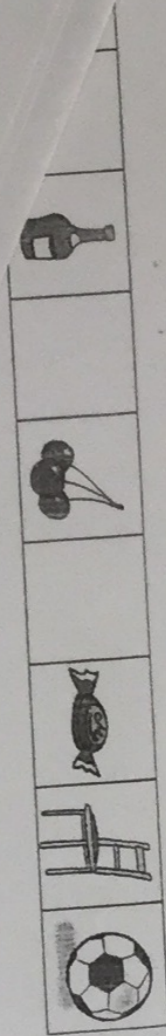
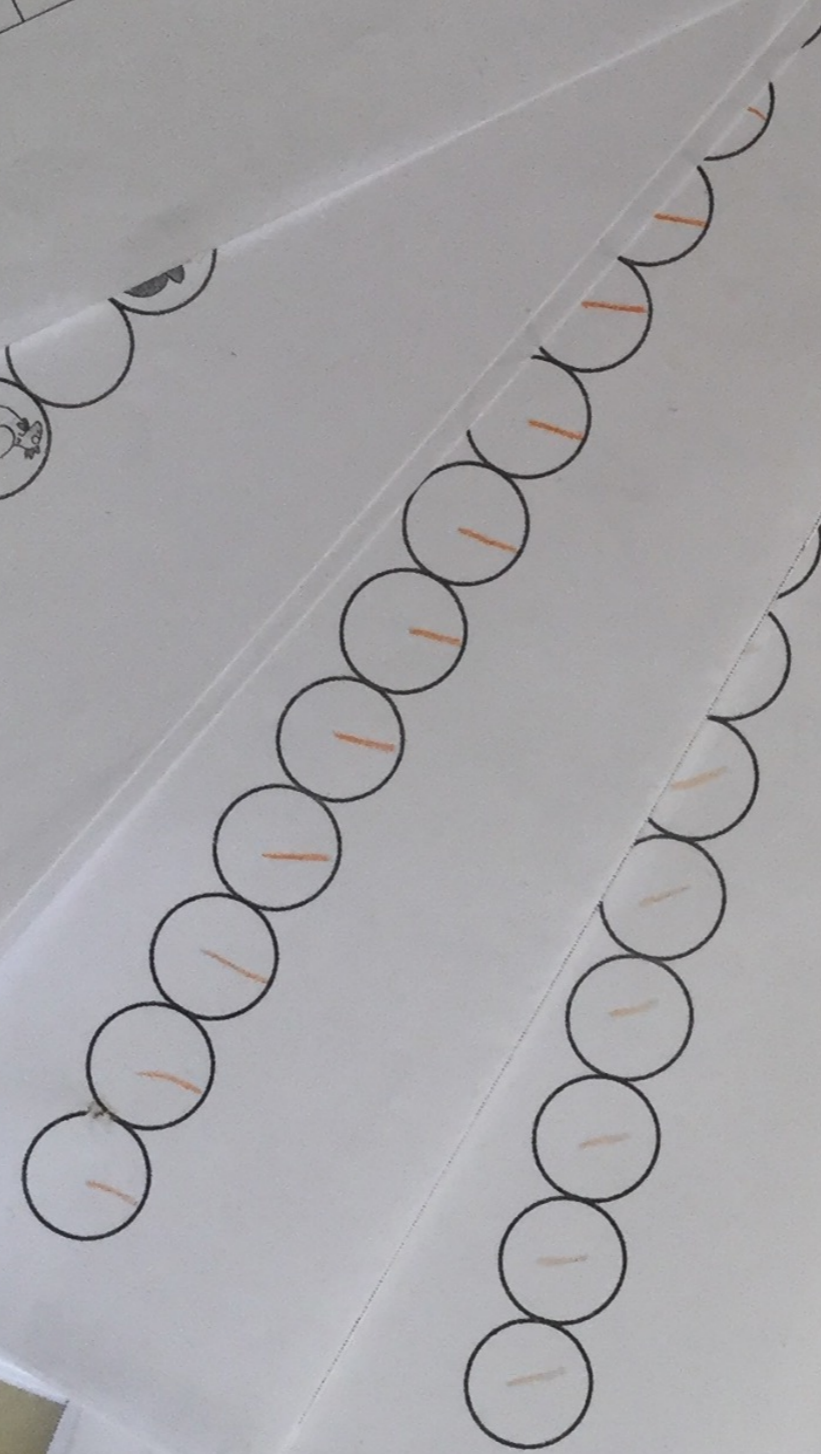
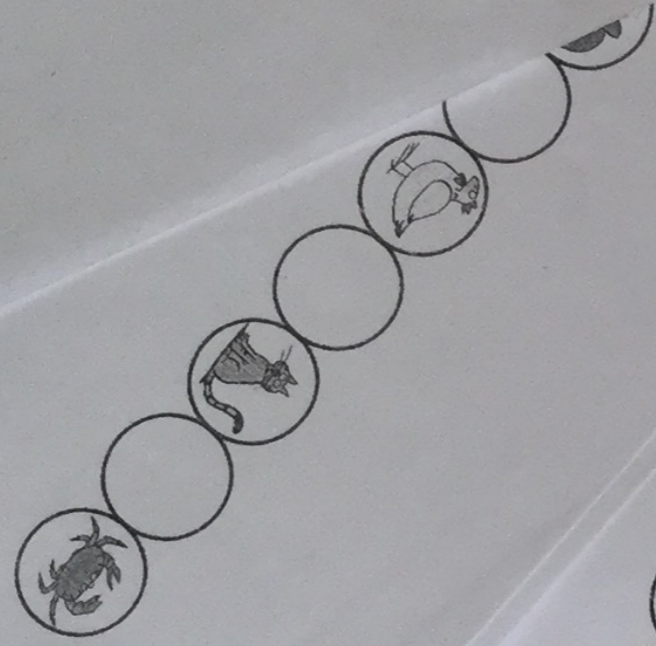
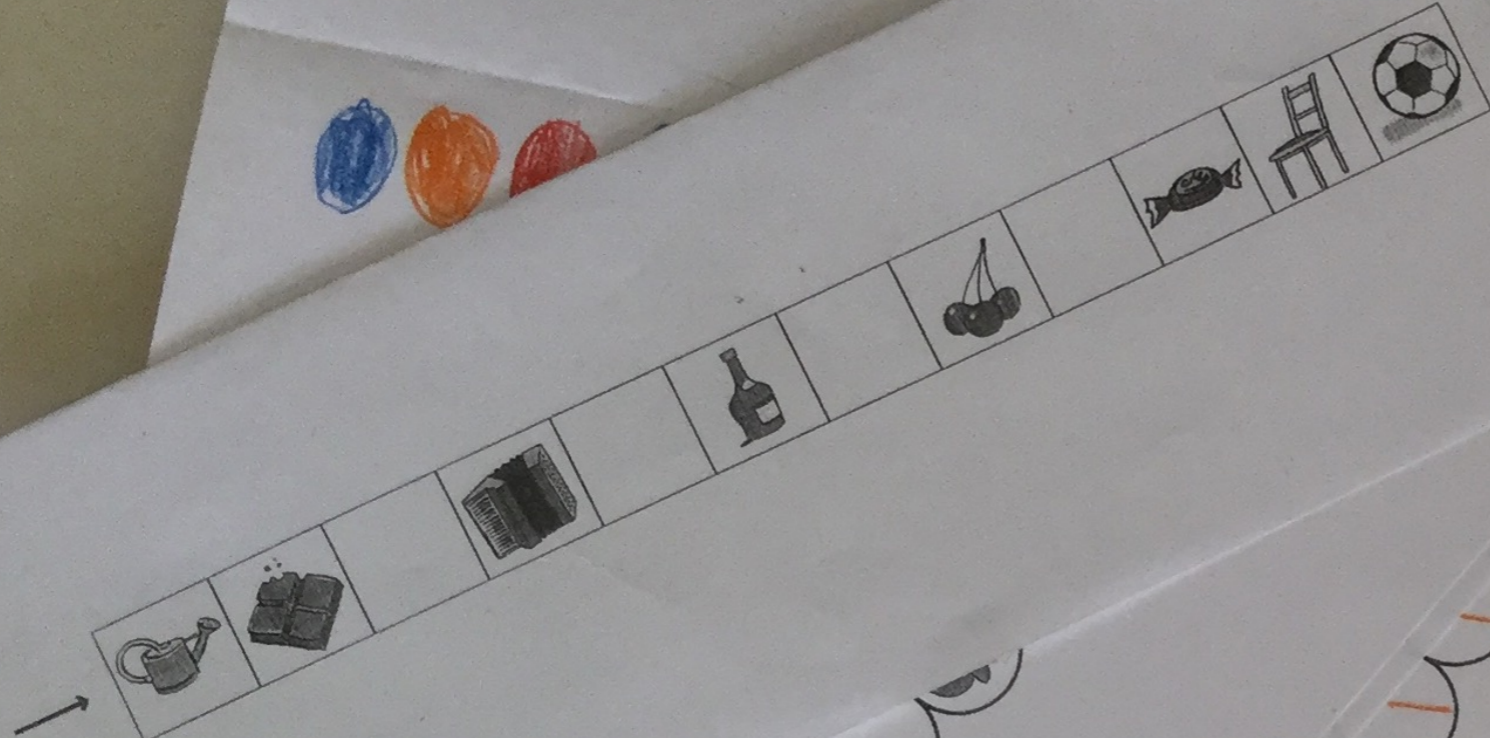
Tappa		Competenza	Materiale	Guida
1	Scenario	Utilizzare le proprie conoscenze per cercare, all'interno di alcune immagini, indizi che permettono di identificare una storia.	USCITA ALLO ZOO	P. 28
	Controlli ordinati	Seguire dei percorsi (allineamenti ordinati) di in funzione di un punto di partenza e di una direzione	Scheda 1 e 2	P. 35
2	Scenario	Ripresa dell'incontro 1 Utilizzare le proprie conoscenze per cercare, nelle immagini, degli indizi che permettano di identificare una storia.	IL PUPAZZO DI NEVE	P. 41
		Seguire allineamenti ordinati applicando la consegna dopo .	Schede 3 e 4	P. 47
3	Scenario	Utilizzare le proprie conoscenze per cercare, in immagini e frasi, degli indizi che consentano di identificare delle storie.	IN SPIAGGIA	P. 51
		Consolidare l'applicazione della consegna dopo	Scheda 5	P. 56
4	Scenario	Utilizzare le proprie conoscenze per decidere se un'immagine o una frase appartengono a una stessa storia.	A SCUOLA	P. 60
		Seguire un allineamento in ordine inverso con la consegna prima	Scheda 6	P. 65
5	Scenario	Utilizzare le proprie conoscenze e gli indizi estratti dalle immagini e dalle frasi per identificare una storia meno familiare.	LA CRESCITA DI UNA PIANTA	P. 68
		Spostarsi su un allineamento secondo la consegna prima e dopo	Scheda 7	P. 73
6	Scenario	Attivare le proprie conoscenze e utilizzare un metodo efficace per scoprire rapidamente nuove storie.	<ul style="list-style-type: none"> ● L'ALGORITMO ● COMPLEANNO D'ALIZEE ● PREPARAZIONE DEL CARNEVALE 	P. 77

09:00
Mardi 6 Mai









Griglia osservativa per la verifica degli apprendimenti e delle capacità – Progetto ORDO

ALUNNO	Partecipa attivamente all'attività proposta	Si dimostra interessato all'attività proposta	Ascolta con attenzione indicazioni, domande e interventi dei compagni	Comprende ciò che si sta dicendo o facendo	Presta attenzione a ciò che si sta dicendo o facendo	Assume un comportamento adeguato nel corso dell'attività	Riesce a formulare risposte, spiegazioni e ragionamenti logici e pertinenti	Riesce a collegarsi agli interventi dei compagni
Alessandro								
Alessio								
Alice								
Andrea B.								
Andrea P.								
Chiara								
Davide								
Emma B.								
Emma F.								
Giada								
Gioele								
Giulia								
Iacopo								
Lavinia								
Lorenzo								
Lucia								
Matteo								
Mattya								
Natalia								
Omar								
Reda								
Sarah								
Sveva								

Data osservazione:

Codici di valutazione: N = per niente; P = poco; A = abbastanza; M = molto

Risultati conseguiti

Sono stati conseguiti risultati in ordine:

- Alla maggior precisione nell'analisi delle immagini per raccogliere informazioni;
- all'estensione del vocabolario: è stato utilizzato il lessico specifico relativo alle diverse situazioni presentate e i termini che definiscono le relazioni temporali e spaziali;
- all'utilizzo di relazioni di ordine per scoprire, disporre, scomporre, raccontare e argomentare, fare ipotesi, anticipare le conseguenze di un'ipotesi, verificare, produrre e correggere una successione, ricercare sistematicamente indizi.
- alla familiarizzazione della lettura di simboli (freccie, colori ...);
- all'automatizzazione del passaggio da un segno all'altro secondo l'ordine dato;
- all'acquisizione dei concetti di successione, posizione, direzione

"Justin, vieni a vedere i leoni!"

ALLO ZOO

All'ingresso la cassiera dà una piantina dello zoo a Sandrina.

ZOO

Ci sono molti oggetti interessanti nel negozio di souvenir dello zoo.

Prima di iniziare la visita, Justin illustra la piantina a sua sorella.

ALLO ZOO

"Che schifo!" esclama Sandrina tirandosi il naso. Il grosso pachiderma fa i suoi bisogni davanti a loro. Suo padre toglie i cappelli dallo zaino e li posa sulla testa dei suoi bambini. Comincia a fare veramente caldo: d'estate il sole batte forte a quell'ora!
"Andiamo a vedere le giraffe?" suggerisce Justin.

Quando Sandrina e Justin ride a crepapelle ma Sandrine è appaiono nei libri e sembrano proprio intenzionata a mangiarsi il sandwich!
"Per di là!" indica Justin mostrando il pannello con il disegno delle posate.

ZOO

ZOO



MONICA ARTESANI

QUADRI PER CONOSCERE





Mostra? Mostriamoci!

La mostra sulla storia di quartiere è il
**PUNTO DI PARTENZA: interessa e
coinvolge**



SECONDO LE TEORIE DELLA METACOGNIZIONE OGNI ALUNNO DOVREBBE:

**+ *COMPRENDERE LA
NATURA DEL COMPITO***



Visitiamo la mostra a caccia di indicatori per costruire il nostro quadro di civiltà



**+ *SCEGLIERE LA
STRATEGIA***



Discutendo ci accorgiamo che il nonno civico è nato e cresciuto nel quartiere, è quindi **UN ESPERTO**. Troviamo la nostra **STRATEGIA**, un'intervista per il Sig. Pelli.



**+ *GESTIRE E
DISTRIBUIRE TEMPI E
RISORSE***



+ Scegliamo di **COOPERARE** in piccoli gruppi, utilizziamo **DOMANDE GUIDA** e lavoriamo alla creazione del libro dei quadri di civiltà: il nostro, quello del nonno e quello dei nostri genitori.



+ **CONTROLLARE L'ESECUZIONE**



Ora sì che possiamo confrontare i diversi quadri e rafforzare le nostre conoscenze



+ **VALUTARE IL RISULTATO**

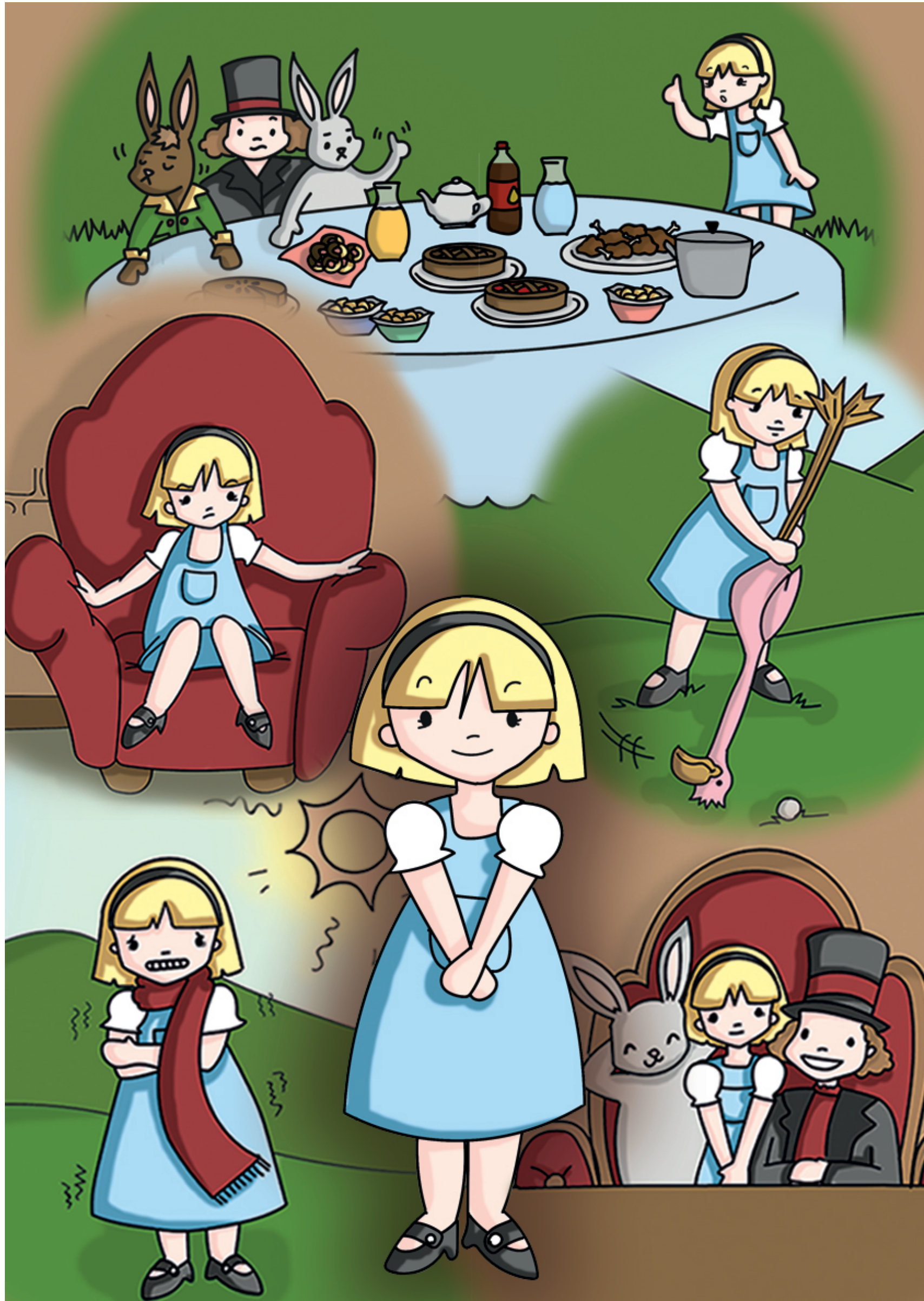


Per valutare il risultato, scegliamo una parola per ogni racconto dei nostri quadri di civiltà e costruiamo un gioco dell'oca a prove, partendo dai vissuti dei nostri genitori



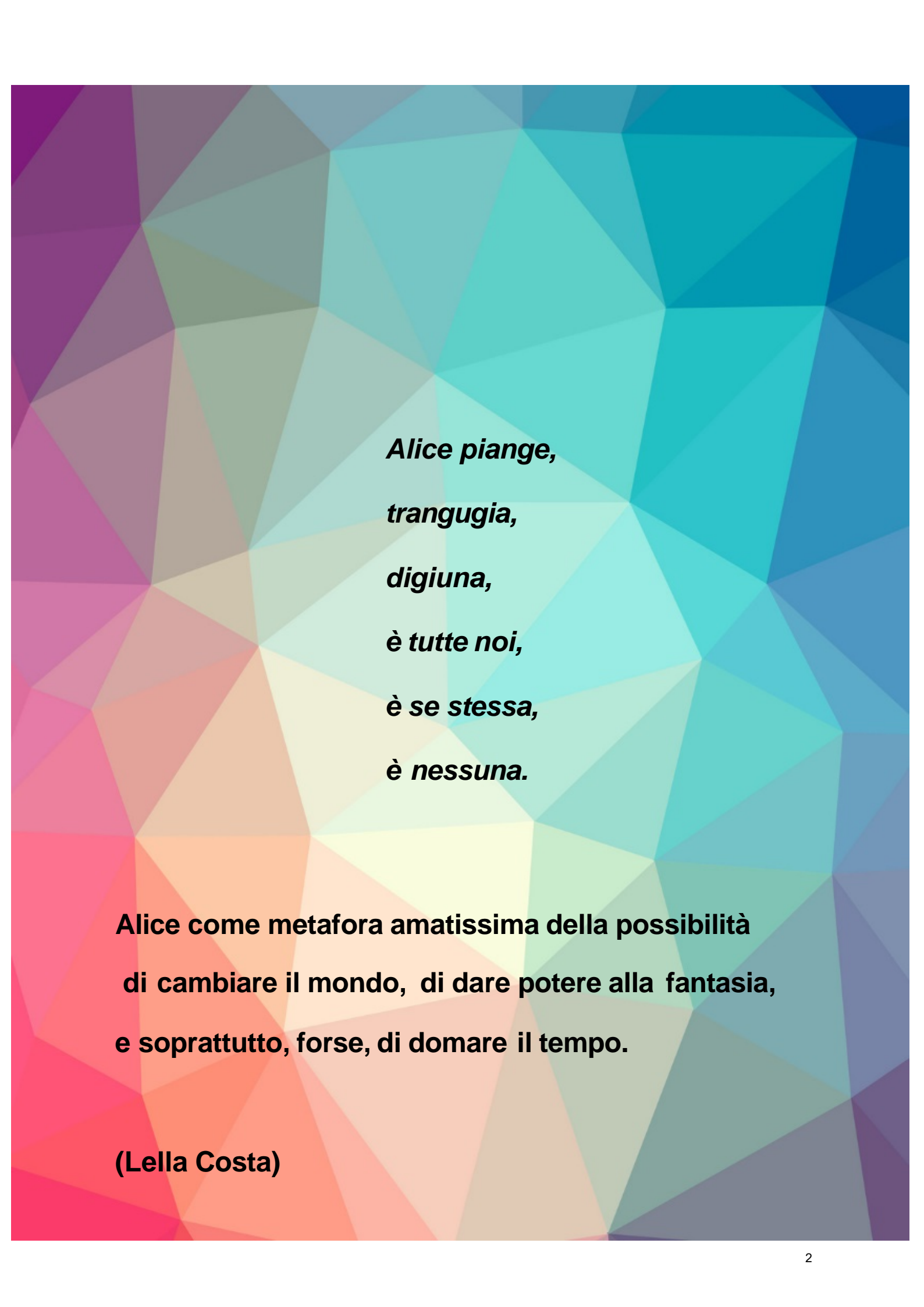
"OSSERVO e CONFRONTO GIOCO e TRASFORMO"

Uno strumento di potenziamento cognitivo



A cura del gruppo "Potenziamento cognitivo"

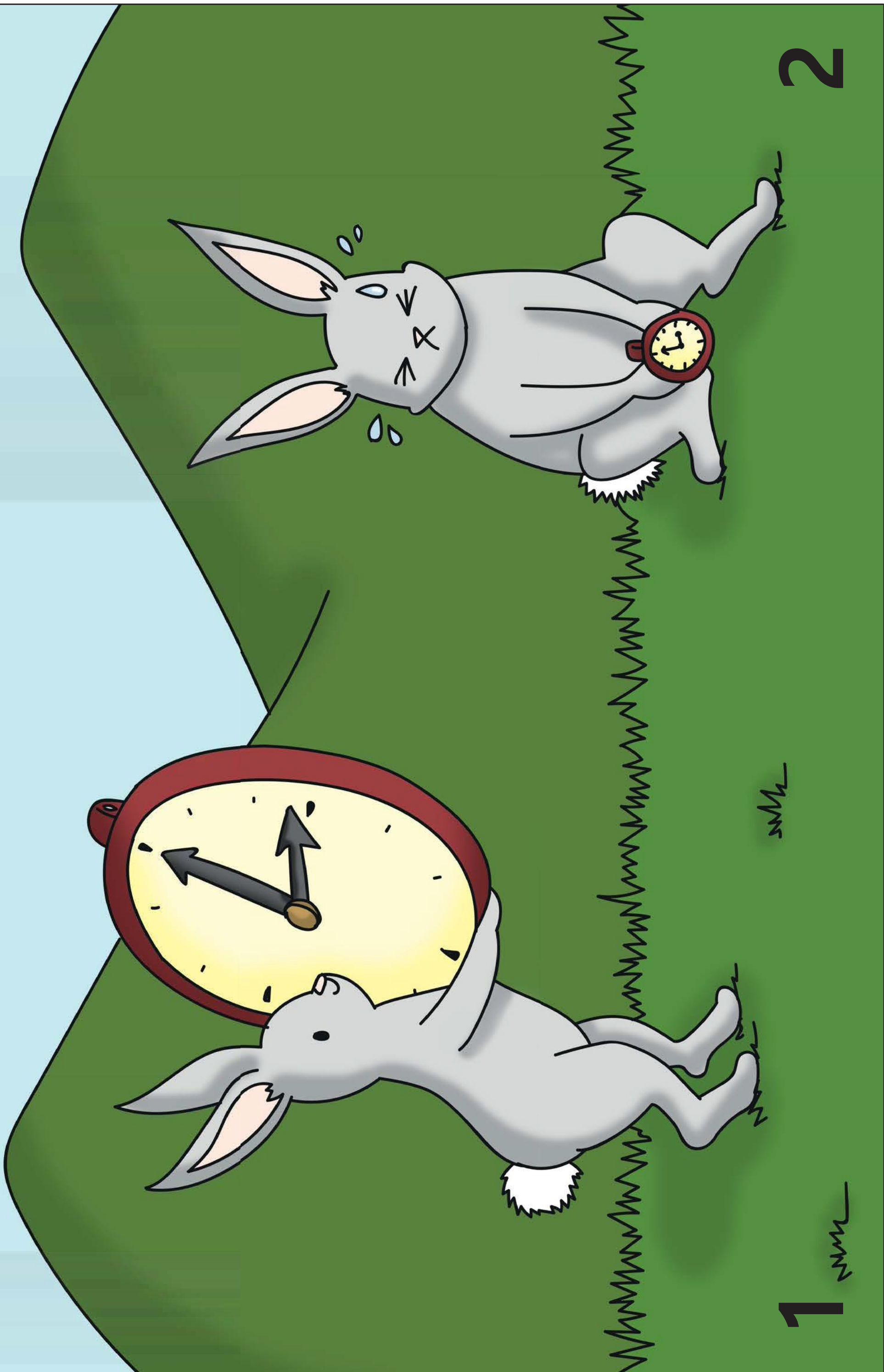
Rosy Anselmi, Monica Artesani, Elena Banfi, Anna Maria Brambilla, Miriam Orlando,
Barbara Porro, Manuela Rossi, Manuela Vaghi, Francesca Vincenzi



***Alice piange,
trangugia,
digiuna,
è tutte noi,
è se stessa,
è nessuna.***

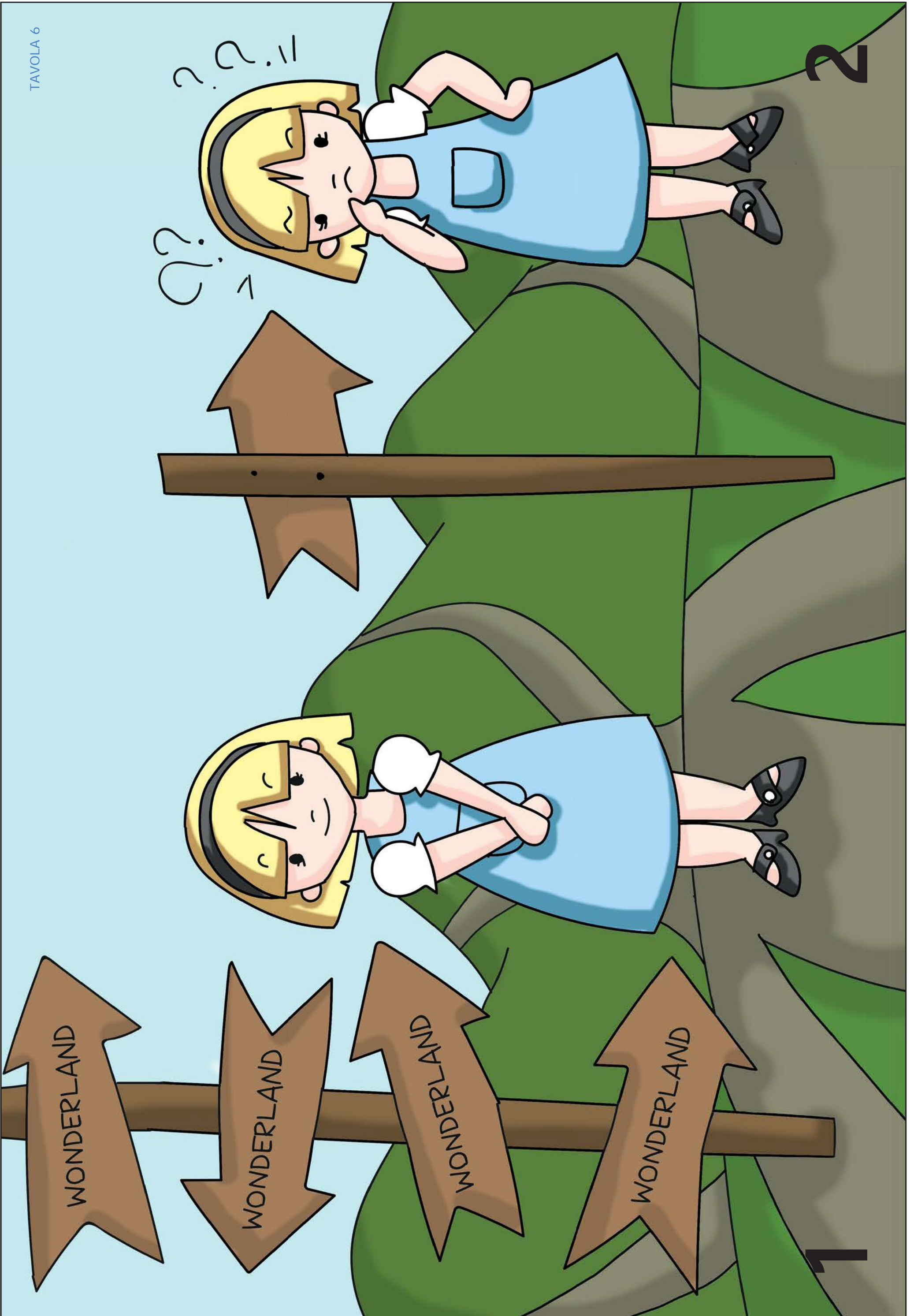
**Alice come metafora amatissima della possibilità
di cambiare il mondo, di dare potere alla fantasia,
e soprattutto, forse, di domare il tempo.**

(Lella Costa)



2

1



2

1

ATTIVITÀ

Individua e spiega il problema che appare nell'intera immagine.

Se guardo soltanto Alice posso capire il problema?

Indica le parti di ogni disegno.

DISEGNO 1	DISEGNO 2

Confronta le parti dei due disegni aiutandoti con la tabella

Esempio:		
CRITERIO	DISEGNO 1	DISEGNO 2
Numero	Frecce <u>4</u>	Frecce <u>1</u>

CRITERIO	DISEGNO 1	DISEGNO 2
Numero	Frecce _____	Frecce _____
Direzione	Frecce _____	Frecce _____
Scritta	Frecce _____	Frecce _____
Emozioni	Alice _____	Alice _____
Posizione	Alice _____	Alice _____
Numero	Sentieri _____	Sentieri _____
Direzione	Sentieri _____	Sentieri _____

Osserva Alice1. Indica la risposta corretta.

ALICE 1	
<input type="checkbox"/> con una espressione tranquilla	<input type="checkbox"/> con una espressione dubbiosa
SI TROVA DAVANTI A	
<input type="checkbox"/> più sentieri	<input type="checkbox"/> un sentiero,
E VEDE UN PALO CON	
<input type="checkbox"/> una freccia	<input type="checkbox"/> tante frecce
<input type="checkbox"/> una direzione	<input type="checkbox"/> tante direzioni
SULLE FRECCIE LEGGE	
<input type="checkbox"/> il nome di uno stesso luogo (la stessa parola)	<input type="checkbox"/> i nomi di tanti luoghi diversi (parole diverse)

Osserva Alice2. Indica la risposta corretta.

ALICE 2	
<input type="checkbox"/> con una espressione tranquilla	<input type="checkbox"/> con una espressione dubbiosa
SI TROVA DAVANTI A	
<input type="checkbox"/> più sentieri	<input type="checkbox"/> un sentiero,
VEDE UN PALO CON	
<input type="checkbox"/> una freccia	<input type="checkbox"/> tante frecce
<input type="checkbox"/> una direzione	<input type="checkbox"/> tante direzioni
SULLE FRECCIE LEGGE IL NOME DI	
<input type="checkbox"/> il nome di uno stesso luogo (la stessa parola)	<input type="checkbox"/> i nomi di tanti luoghi diversi (parole diverse)

Se tu fossi Alice n.1 come ti sentiresti?

Perché?

Condurre l'alunno a cogliere l'assurdo anche nell'espressione facciale e non solo nelle frecce

Che cosa faresti?

Preferiresti trovarti nella situazione 1 o nella 2?

Perché?

Proviamo a raccontare insieme la storia di questa immagine:

Dovrebbero risultare frasi del tipo:

“Alice 1, di fronte a tanti sentieri e a un palo con tante frecce orientate in modi diversi, ma che indicano lo stesso luogo, si sente sicura nella scelta della strada. (I più piccoli possono notare che le scritte sono uguali)

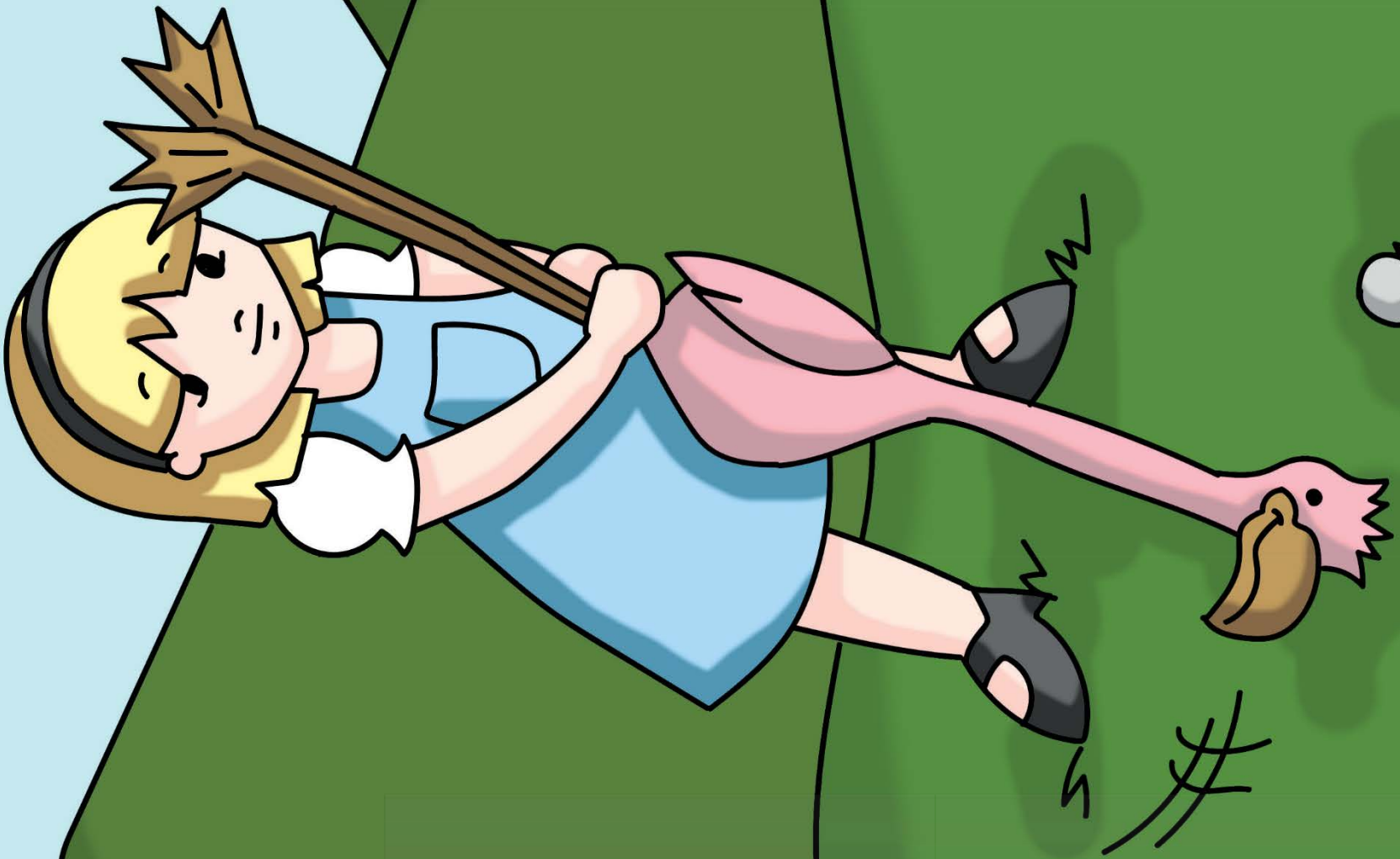
Invece, Alice 2, di fronte a un solo sentiero e a un palo con una sola indicazione, si sente dubbiosa nella scelta della strada.”

ALICE 1

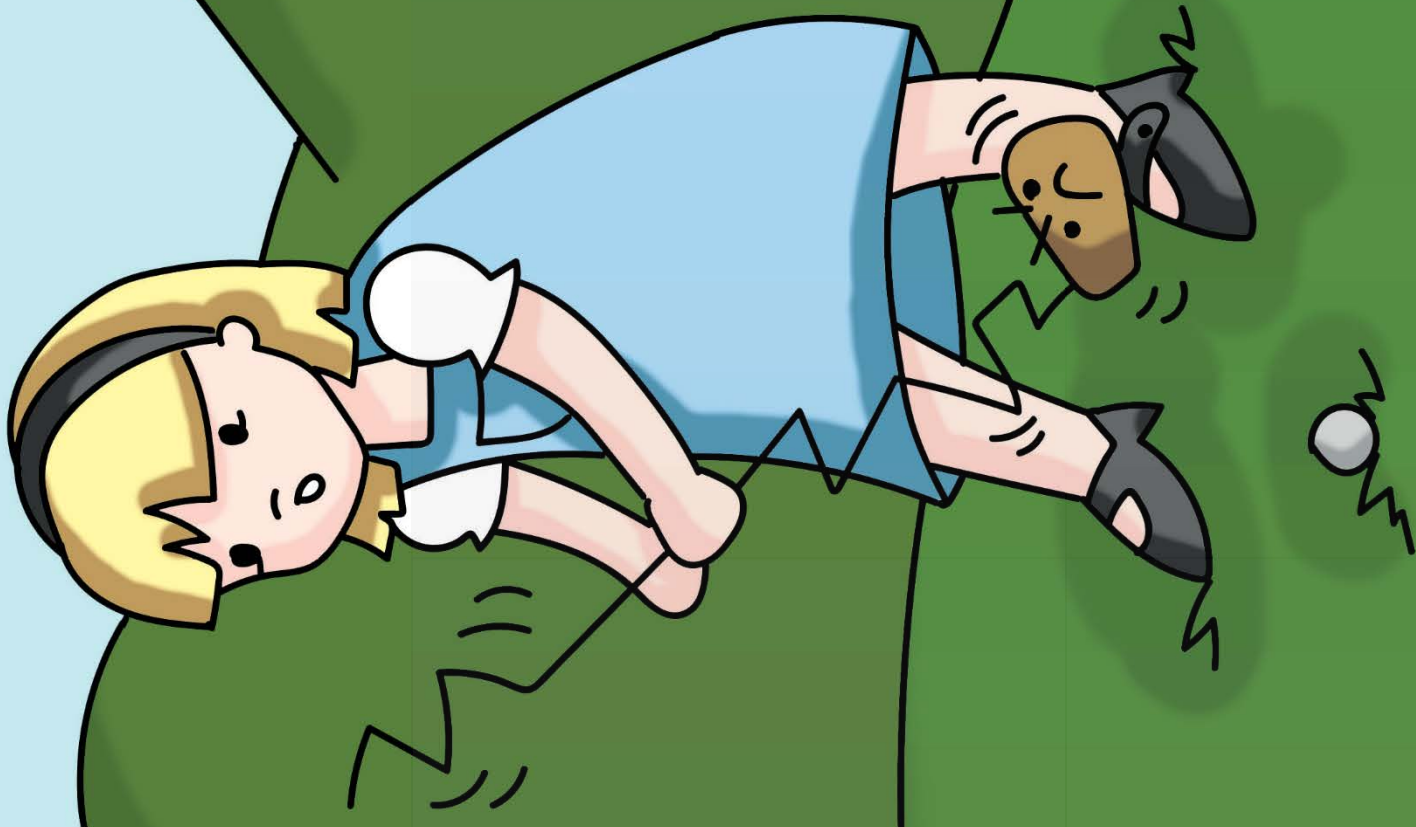
INVECE ALICE 2

Ti sei mai trovato in una situazione simile a quella del disegno 1?

Condurre l'alunno a fare molti bridging



1



2

ATTIVITÀ

CLOZE

Prova a raccontare la storia di questa immagine inserendo nel testo sottostante alcune parole adatte

Il Croquet della Regina

La prima cosa che nota _____ entrando nel giardino è un _____ roseto con tre _____ con l'aspetto di carte da gioco intenti a discutere e _____ le rose bianche di rosso. "Perché state _____ quelle rose?" chiede loro Alice.

"Perché la _____ di Cuori aveva richiesto espressamente rose _____, ma abbiamo piantato un _____ di rose bianche.

Se la Regina se ne accorgesse, ci farebbe tagliare la _____", risponde alla bambina la carta con il numero due.

Le tre _____ non fanno in tempo a _____ tutto perché arriva la Regina con il suo _____, insieme al Coniglio bianco e al Re.

La _____, giunta davanti ad Alice, si ferma e le _____ come si chiama, poi chiede anche chi siano i _____ e perché siano lì.

Capita la situazione, _____ che ai tre venga _____ la testa, ma grazie ad _____ loro riescono a fuggire.

La Regina invita Alice alla _____ di croquet.

Il campo è fatto di buche e solchi, le _____ sono irrequieti porcospini vivi, le _____ sono fenicotteri, mentre soldati-carte devono piegarsi per creare gli _____.

Tutti giocano _____ creando un gran caos.

A un certo punto riappare il _____ (o meglio, soltanto la sua testa) che chiede ad Alice come va il _____.

Arriva il _____ che le chiede con chi sta conversando, ma a lui non _____ il Gatto Ghignagatto e chiede alla Regina di _____, naturalmente mozzandogli il capo.

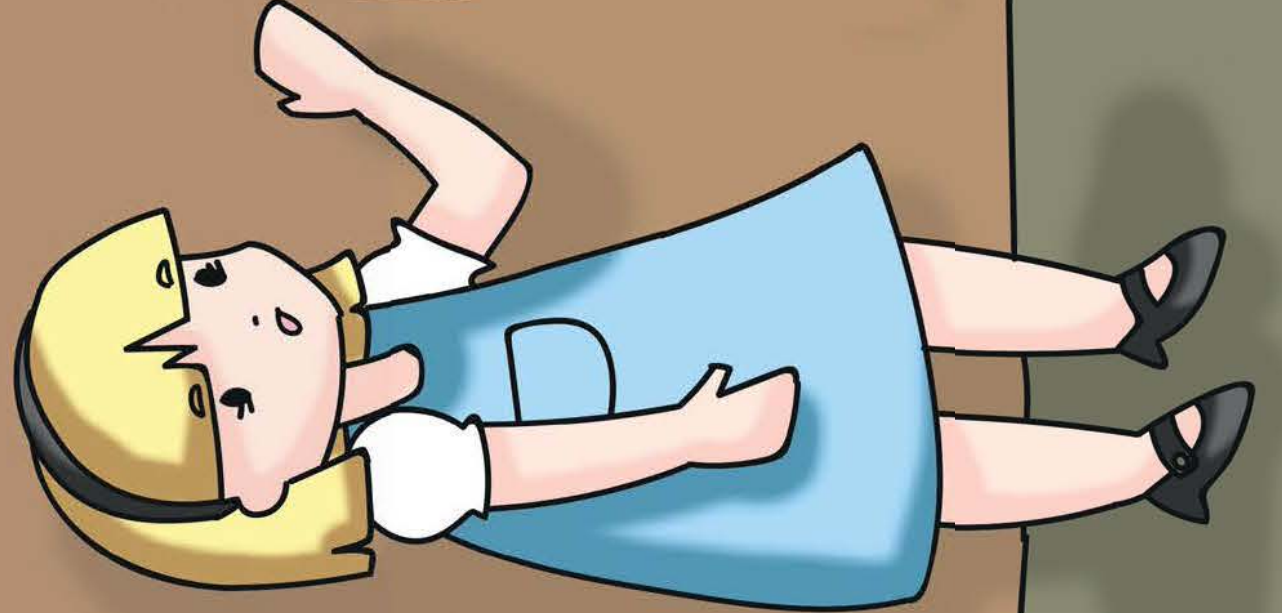
Nel frattempo, la caotica _____ prosegue tra porcospini che _____ per conto proprio, archetti che spariscono e _____ da rincorrere.

Il Re e la Regina discutono se è possibile _____ la testa del gatto, visto che non si _____ il resto del suo corpo.

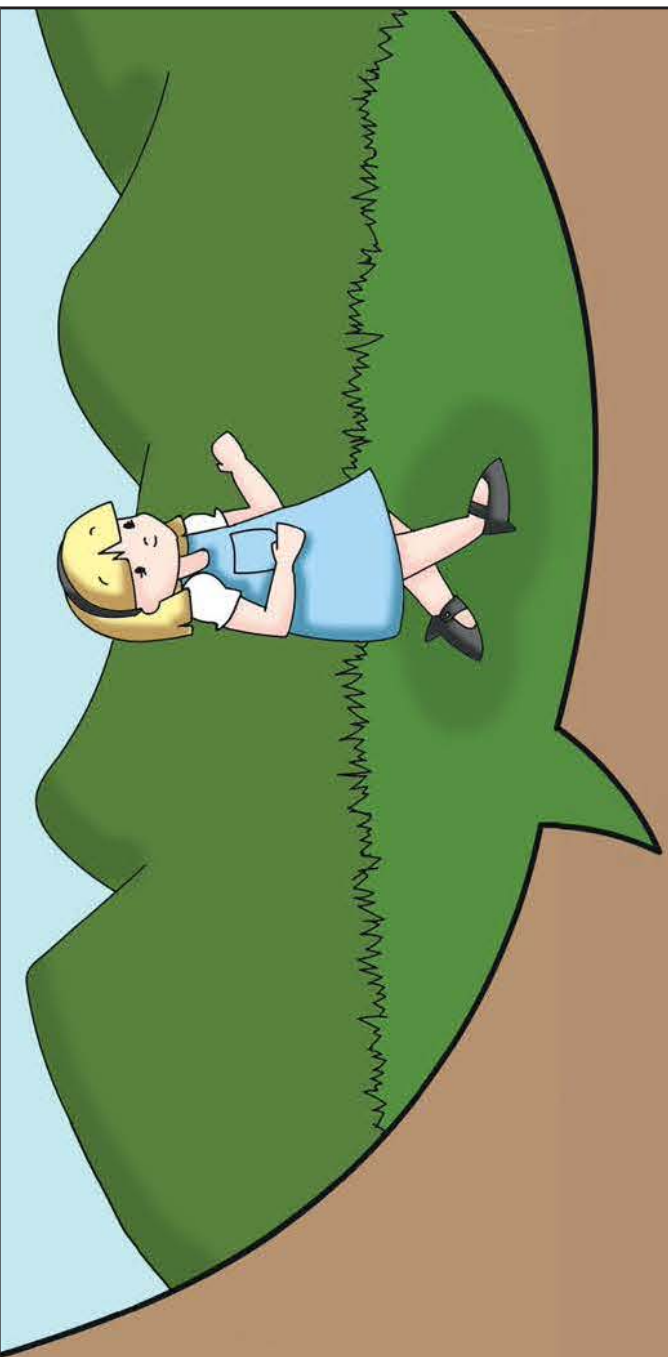
Alice interviene ricordando che il _____ appartiene alla Duchessa, alla quale si potrebbe chiedere se è d'accordo sulla richiesta del re.



2



1



GIOCHIAMO CON LA MATEMATICA

CRITERIO - Direzione

<http://www.piccolimatematici.it/schede/fiammiferi/1,2.pdf>

Da "Giochi...amo" Erikson vol 2 pag 69 e 137

<http://enigmi.chiesi.net/direzione-sbagliata/>

CRITERIO - Funzione

<http://www.aplusclick.com/t.htm?s=Geography;q=2801>

<http://www.mat.unimi.it/users/bressan/Farmacia/aa2013-14/Esercizi%20di%20Calcolo%20Combinatorio.pdf>

