



OSSERVO e CONFRONTO GIOCO e TRASFORMO

UNO STRUMENTO DI POTENZIAMENTO METACOGNITIVO

A cura del
GRUPPO RICERCA-AZIONE POTENZIAMENTO METACOGNITIVO
Centro Territoriale Inclusioni - Monza Brianza CENTRO



GUIDA DOCENTI

GUIDA DOCENTI

Fabbrica dei Segni
editore

INTRODUZIONE

Il desiderio del gruppo è quello di far scoprire a ogni alunno e a ogni docente un'immagine di sé positiva, come protagonista nel processo di apprendimento, ovvero capace di creare informazioni, di fare inferenze, di produrre idee nuove e di agire consapevolmente.

OBIETTIVI

Proporre un primo percorso che si ispira ad alcuni strumenti metacognitivi per sollecitare negli alunni:

- l'approccio attivo all'apprendimento
- l'apprendimento di strategie a supporto di processi risolutivi
- l'attenzione al processo risolutivo più che al risultato
- l'analisi dell'errore come punto di un processo modificabile
- la corretta estrapolazione di informazioni.
- la flessibilità nell'utilizzo delle strategie
- l'autocoscienza delle proprie strategie
- il controllo dell'impulsività
- la capacità di sostenere logicamente il proprio punto di vista
- il confronto con il punto di vista altrui
- la motivazione intrinseca all'apprendimento

Proporre un lavoro che conduca alla scoperta di una metodologia che abbia come presupposti:

- la modificabilità cognitiva di tutti
- un atteggiamento ottimista nei confronti delle capacità degli alunni
- l'importanza della motivazione intrinseca
- l'analisi del compito proposto agli alunni
- le possibili diverse modalità di mediazione
- l'osservazione del proprio modo di insegnamento
- le funzioni cognitive carenti ed emergenti
- il rispetto delle diverse intelligenze degli alunni
- la considerazione dell'errore come risorsa per analizzare il percorso
- l'enfasi del PROCESSO più che del risultato

STRUTTURA DEL MANUALE

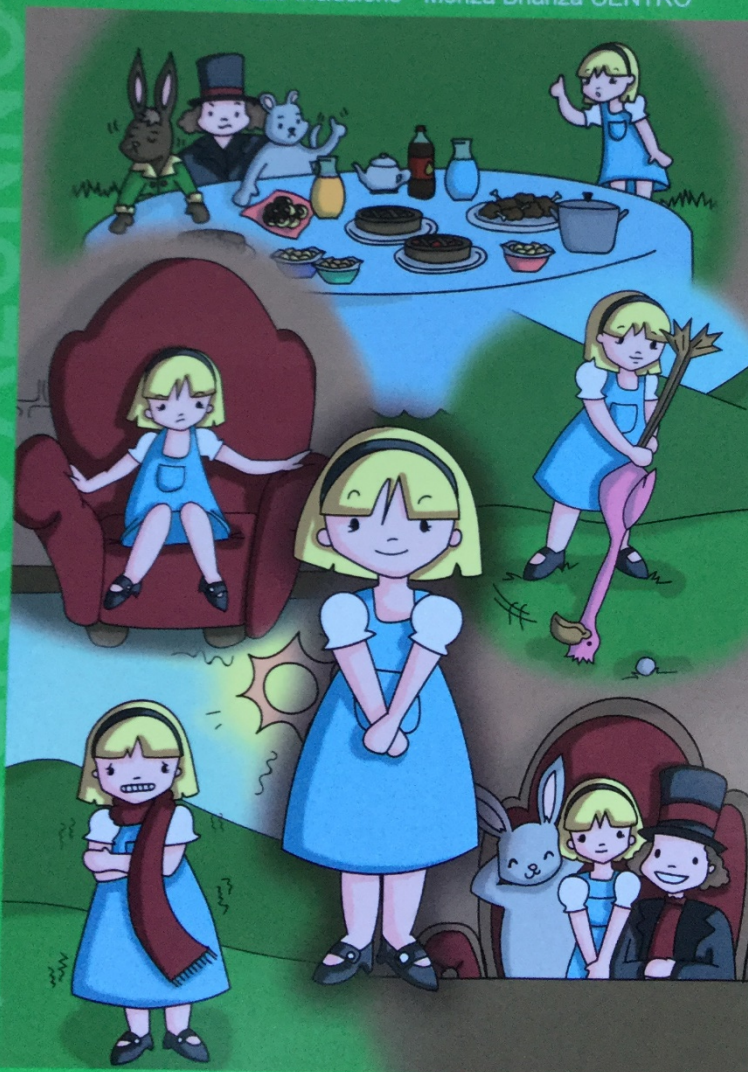
CAPITOLO della storia	PAGINA	CRITERI principali evidenziati nelle tavole	TAVOLA	PAGINE
1 NELLA TANA DEL CONIGLIO	17	SFORZO	1	18
		DIREZIONE	2	24
2 IL LAGHETTO DI LACRIME	30	PESO/SFORZO	3	32
3 UNA CORSA ELETTORALE E UNA LUNGA STORIA	30			
4 IL CONIGLIO PRESENTA UN CONTICINO	31	DIMENSIONE	4	37
5 I CONSIGLI DI UN BRUCO	43	FORMA	5	44
6 PORCO E PEPE	52	DIREZIONE	6	53
		FORMA	7	60
7 UN TÈ DI MATTI	67	NUMEROSITÀ / DIMENSIONE	8	69
		DIREZIONE	9	76
		PROVERBI / MODO DI DIRE	10	80
		FUNZIONE	11	94
			12	99
13	104			
8 IL CROQUET DELLA REGINA	111	PESO	14	113
		FUNZIONE	15	118
			16	124
9 LA STORIA DELLA FALSA TESTUGGINE	130	EMOZIONE	17	133
10 LA CONTRADDANZA DEI GAMBERI				
11 CHI HA RUBATO LE TORTE?				
12 LA DEPOSIZIONE DI ALICE	132			



OSSERVO e CONFRONTO GIOCO e TRASFORMO

UNO STRUMENTO DI POTENZIAMENTO METACOGNITIVO

A cura del
GRUPPO RICERCA-AZIONE POTENZIAMENTO METACOGNITIVO
Centro Territoriale Inclusioni - Monza Brianza CENTRO



QUADERNO ALUNNO

QUADERNO ALUNNO

Fabbrica dei Segni
editore

ATTIVITÀ

Individua e spiega cosa noti nell'immagine.

Per ogni disegno elenca **SOLTANTO** il nome degli elementi che ti sono serviti per capire il problema (prima colonna della tabella seguente) poi descrivili (nelle colonne a fianco).

Infine, segna nell'ultima colonna i **CRITERI** corrispondenti scegliendone alcuni fra i seguenti.

DIMENSIONE – NUMERO – ATTIVITÀ – COLORE – VELOCITÀ
PESO – POSIZIONE – DIREZIONE – FUNZIONE – EMOZIONE - FORMA.

NOME	DISEGNO 1	DISEGNO 2	CRITERIO

Quali modifiche faresti per rendere "normale" l'immagine?

Osserviamo Alice 1. Indica la risposta corretta.

ALICE 1 È STATA INVITATA DAL CAPPELLAIO A PRENDERE IL TÈ	
IL CAPPELLAIO LE SERVE IL TÈ	
<input type="checkbox"/> compiaciuto e sorridente.	<input type="checkbox"/> stupito
IL TÈ	
<input type="checkbox"/> scende	<input type="checkbox"/> sale
<input type="checkbox"/> dalla teiera	<input type="checkbox"/> dalla manica
ALICE GUARDA	
<input type="checkbox"/> compiaciuta e sorridente	<input type="checkbox"/> stupita

Osserviamo Alice 2. Indica la risposta corretta.

ALICE 2 È STATA INVITATA DAL CAPPELLAIO A PRENDERE IL TÈ	
IL CAPPELLAIO LE SERVE IL TÈ	
<input type="checkbox"/> compiaciuto e sorridente.	<input type="checkbox"/> stupito
IL TÈ	
<input type="checkbox"/> scende	<input type="checkbox"/> sale
<input type="checkbox"/> dalla teiera	<input type="checkbox"/> dalla manica
ALICE GUARDA	
<input type="checkbox"/> compiaciuta e sorridente	<input type="checkbox"/> stupita

ATTIVITÀ

CLOZE

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

- La prima cosache nota _____ entrando nel giardino è un _____
- _____ roseto con tre _____ -che hanno l'aspetto di _____
- carte da gioco - intenti a _____ 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 _____".
- 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, chi sono i _____ e perché si trovano lì.
- Capita la situazione, _____ che ai tre venga _____ la _____
- testa, ma essi riescono a fuggire grazie a _____.
- 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 Ghignagatto e chiede alla Regina di _____.

- _____ naturalmente mozzandogli il capo.
- Nel frattempo, la caotica _____ prosegue tra porcospini _____
- che _____ per conto proprio, archetti che spariscono _____
- _____ da rincorrere.
- Il Re e la Regina discutono se sia possibile _____ la testa _____
- gatto, visto che non si _____ il resto del suo corpo.
- Alice interviene ricordando che il _____ appartiene alla Duchessa _____
- alla quale si dovrebbe chiedere se è d'accordo.

Confronta le parti dei due disegni

CRITERIO	DISEGNO 1	DISEGNO 2
Funzione	Il fenicottero _____ _____	la mazza _____ _____
Emozione	Il fenicottero _____ _____	la mazza _____ _____
Adeguatezza	Il fenicottero _____ _____	la mazza _____ _____
Emozione	Il fenicottero _____ _____	la mazza _____ _____
Funzione	Alice _____ _____	Alice _____ _____

ATTIVITÀ

Osserva attentamente – Cosa noti?

Per ogni disegno indica e descrivi in tabella quei particolari che secondo te sono importanti. INFINE, indica (nell'ultima colonna) i criteri corrispondenti.

PARTICOLARI	DISEGNO N°	CRITERI

Descrivi il disegno 1:

La sorella di Alice invece di _____

Descrivi il disegno 2:

La sorella di Alice si stupisce anche se _____

PER CONCLUDERE

In questo percorso c'è stata una attività che ti ha interessato in modo particolare? (Scegli una o più opzioni)

- La storia
- Le immagini
- Le proposte di lavoro (domande, tabelle, ...)
- Altro (specifica) _____

Hai lavorato da solo o in gruppo?

Se hai lavorato in gruppo, pensi che ti sia stato di aiuto o che avresti preferito lavorare da solo? Puoi spiegare il motivo?

Il confronto con i compagni ti ha permesso di ... (Scegli una o più opzioni)

- Scambiare opinioni
- Sforzarti ad esprimere con chiarezza le tue osservazioni
- Ascoltare e comprendere le osservazioni degli altri
- Cambiare tue personali opinioni
- Altro (specifica) _____