

Didattica Costruttivista

**dalle teorie
alla pratica
in classe**



Relatore: Daniela Sacchi
Equipe OPPI/IAD di Milano

COSTRUTTIVISMO

L'apprendimento è un processo interattivo in cui le persone imparano l'una dall'altra.
(Bruner "La cultura dell'educazione")

Secondo la teoria delle "zone di sviluppo prossimale" di Vigotskij, ogni individuo ha delle potenzialità cognitive latenti che solo nell'interazione con gli altri possono manifestarsi.

(Vigotskij "Pensiero e linguaggio")

A C
P O
P L
R L
E A
N B
D O
I R
M A
E T
N I
T V
O O

Modelli mentali sono modelli formalizzati che ci aiutano a capire ed interpretare la realtà.

M
O
D
E
L
L
I

M
E
N
T
A
L
I

- SCRIPT
- FRAME
- MAPPE

M
E
T
A
C
O
G
N
I
Z
I
O
N
E

La metacognizione è la capacità di riflettere sui propri processi mentali.

La parola chiave è esplicitare, cioè fare in modo che l'alunno sia consapevole di ciò che fa e ragioni sul proprio processo di apprendimento

Costruttivismo

Il Costruttivismo è una teoria della conoscenza, non un metodo didattico, che cerca di spiegare il modo generale in cui le persone conoscono.

La didattica costruttivista che nasce da queste teorie, modifica il significato dell' apprendimento, del ruolo del docente, della sua relazione con l'alunno e degli alunni tra di loro.

Sono qui per aiutarvi !



il paradigma comportamentista - cognitivista

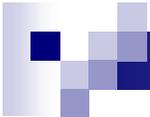
La conoscenza era vista come

- rappresentazione oggettiva della realtà, linearizzabile, semplificabile
- acquisizione - elaborazione di conoscenze date



- Didattica trasmissiva - direttiva
- Apprendimento sequenziale
- Verifica “oggettiva”
- Centratura sul docente



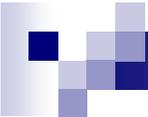


OGGI

il paradigma costruttivista

L'apprendimento non è l'acquisizione di specifici contenuti prestrutturati, bensì l'interiorizzazione di una metodologia d'apprendimento che renda progressivamente il soggetto autonomo nei propri processi conoscitivi.

Imparare significa operare una soggettiva e consapevole costruzione di significato, a partire da una rielaborazione interna di sensazioni, conoscenze, credenze, emozioni.



Apprendimento collaborativo

L'apprendimento non è solo una ricostruzione individuale, ma soprattutto un fatto sociale.

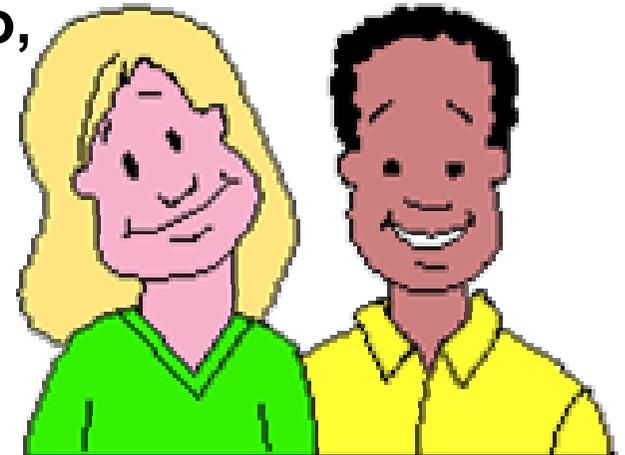
Gli studi sul gruppo hanno messo in luce come nella relazione con altri il soggetto manifesti potenzialità cognitive che lavorando da solo non riesce a esprimere (Vjgotskij le definisce “zone di sviluppo prossimale”).

“Quello che gli studenti imparano lo imparano da soli riflettendo sull'esperienza in atto e con la mediazione dell'insegnante e dei compagni”

(T.Lodrini in Didattica costruttivista e ipermedia)

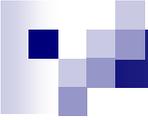
L'APPRENDIMENTO

- è il prodotto di una **costruzione attiva** da parte del soggetto
- è strettamente collegato alla situazione concreta in cui si svolge
- nasce dalla **collaborazione sociale** e dalla comunicazione interpersonale.
- è influenzato da situazioni di tipo affettivo, emotivo e relazionale



Noi impariamo attraverso...





Due precisazioni

1° che differenza fra lavoro di gruppo ed apprendimento collaborativo/cooperativo?

Il lavoro di gruppo consiste nell'operare più o meno insieme verso un obiettivo comune.

L'apprendimento collaborativo invece, è una modalità un po' diversa dal lavoro di gruppo, in quanto è focalizzato sull'apprendere insieme l'uno con l'altro, l'uno dall'altro, l'uno per l'altro.

Cooperazione = divisione del lavoro da svolgere

Collaborazione = si lavora insieme su tutte le parti del progetto.

Tutte e due le modalità implicano una condivisione forte di obiettivi comuni e l'esistenza di reali attività in cui i diversi apporti si integrano. Entrambe fanno parte delle molte correnti del movimento educativo del Cooperative Learning



2° che valore ha nell'ottica costruttivista, la lezione frontale?

Essa possiede una lunga tradizione e indubbi vantaggi, specialmente quando si vogliono offrire molte informazioni ad un gran numero di persone.

Tuttavia, per quanto riguarda la rielaborazione, la discussione, il confronto, lo scambio, l'apprendimento l'uno dall'altro, la lezione frontale presenta dei limiti, che possono essere superati, introducendo a fianco della lezione frontale, altri approcci, tra questi quello dell'apprendimento collaborativo.

La lezione frontale, basata sulla spiegazione e sull'interrogazione, impedisce di cogliere e di valorizzare il coinvolgimento e le grandi ricchezze possedute da ogni studente. (3° Convegno "La qualità dell'integrazione nella scuola e nella società")

L'azione del docente

Al docente viene richiesto:

- **un atteggiamento di ascolto**
- **l'esercizio dell'osservazione**
- **una partecipazione discreta**
- **l'uso della maieutica**
- **l'azione di tutoring**
- **delle finalità diagnostico-interpretative.**





Egli deve prima di tutto creare un clima adatto e predisporre ambienti di apprendimento (situazioni, problemi, materiali, strumenti) per:

- 1. far emergere l'inadeguatezza degli schemi esistenti (conflitto o spiazzamento cognitivo)**
- 2. tendere a ristabilire l'equilibrio mediante ipotesi, abbozzi di risposte, tentativi**
- 3. elaborare una nuova struttura interpretativa coerente**
- 4. stimolare e favorire riflessioni metacognitive**



METACOGNIZIONE

La metacognizione è un altro filone che suggerisce di superare la lezione frontale, spingendo ogni alunno e il gruppo, verso la riflessione e il controllo di come si apprende, mettendo in evidenza le proprie mappe cognitive, le proprie strategie di controllo, le proprie valutazioni su come si è appreso (C.Cornoldi 1995, D.Ianes 1996).

È noto che gli studenti metacognitivi, apprendono di più e sono più disposti al lavoro di gruppo, basato su un controllo reciproco di come apprendere, di quali strategie utilizzare e di come verificare insieme i risultati ottenuti.

Si fa della metacognizione quando..

- **Si ragiona su CIÒ che è stato appreso**
- **Si ragiona su COME è avvenuto l'apprendimento**
- **Si fissano delle mete da raggiungere**
- **Si discute sulle strategie più adatte per raggiungere lo scopo**
- **Si cercano le ragioni del proprio insuccesso**
- **Si cercano procedure per gestire lo stress e per resistere alle frustrazioni**



Ho capito come studiare ed ora tutto è più facile

L'informatica ci permette di...

Sperimentare una didattica costruttivista

Scegliere il nostro
percorso formativo
(reticolarità del
sapere)

Conoscere ed utilizzare
modelli mentali quali le
Mappe



Acquisire un
“proprio modo di
pensare” (riflessione
metacognitiva)

Lavorare con gli altri
in un rapporto
collaborativo

Sfruttare al meglio tutte le potenzialità insite nella
MULTIMEDIALITÀ

Modelli mentali

***Il pensiero è basato su MODELLI MENTALI ...
... ovvero MICROTEORIE utilizzate come CORNICI
d'interpretazione della realtà, una sorta di PARADIGMI
validi fin quando non vengono smentiti.***

Johnson-Laird

**Nel momento in cui “conosciamo” costruiamo dei
Modelli mentali che ci aiutano nel processo di
astrazione e generalizzazione.**



Gli individui sviluppano precocemente teorie ingenuie sulla realtà che modificano a fatica (misconoscenze).

Apprendimento può essere visto come processo di progressivo adeguamento delle strutture cognitive e degli schemi rappresentativi che si rivelano inadeguati alle nuove situazioni che si presentano.

I Modelli mentali sono:

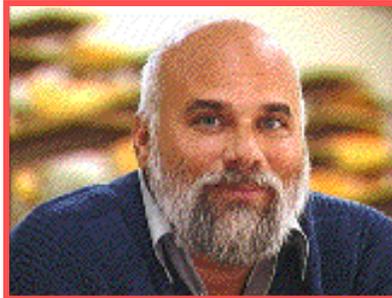
SCRIPT

FRAME

MAPPE Concettuali

• Spesso facciamo fatica ad apprendere perché inseriamo le nuove conoscenze in modelli mentali non adeguati.

• Il perseverare in certe forme d'errore potrebbe essere dovuta alla particolare forza del modello mentale utilizzato

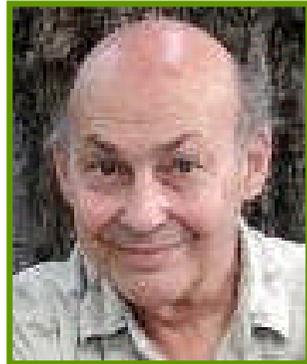


R. Schank

“Il lettore che capisce” – La Nuova Italia

SCRIPT

Scena 1: Ingresso		
Entrare nel ristorante Guardare i tavoli Decidere dove sedersi Andare al tavolo Mettersi a sedere		
Scena 2: Ordinazione		
Menu sul tavolo Si attende che il/la cameriere/a porti il menu	Variante Chiamare il/la cameriere/a	Variante
Leggere il menu Scegliere il cibo Richiamare il/la cameriere/a per l'ordinazione Fare l'ordinazione Attendere l'arrivo dei piatti	Accettare i consigli del/della cameriere/a Osservare gli altri tavoli	Chiacchierare
Scena 3: Mangiare		
Gustare il cibo	Fare lamentele	
Scena 4: Uscire		
Chiedere il conto Attendere il conto Pagare in contanti Lasciare la mancia Uscire dal ristorante	Variante Pagare con assegno	Variante Pagare con ca

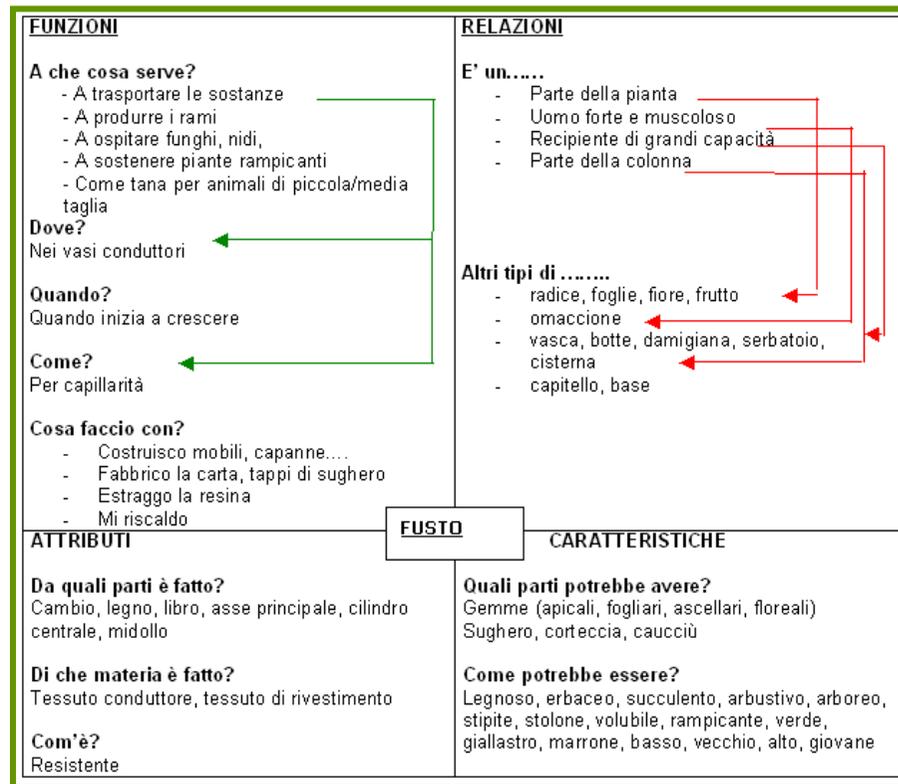


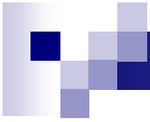
M. Minsky

“A Framework for Representing Knowledge”

“La società della mente” - Adelphi

FRAME





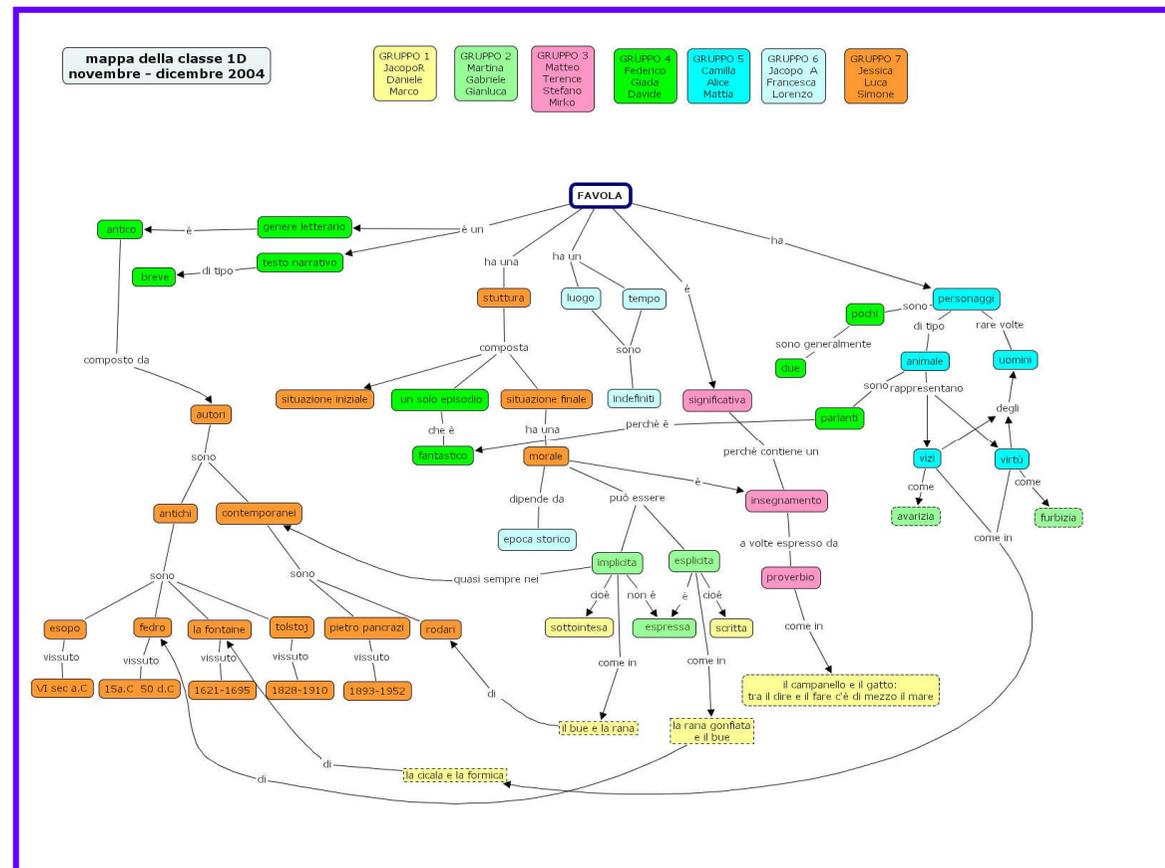
“Imparando ad imparare” – SEI

“L’apprendimento significativo” - Erickson

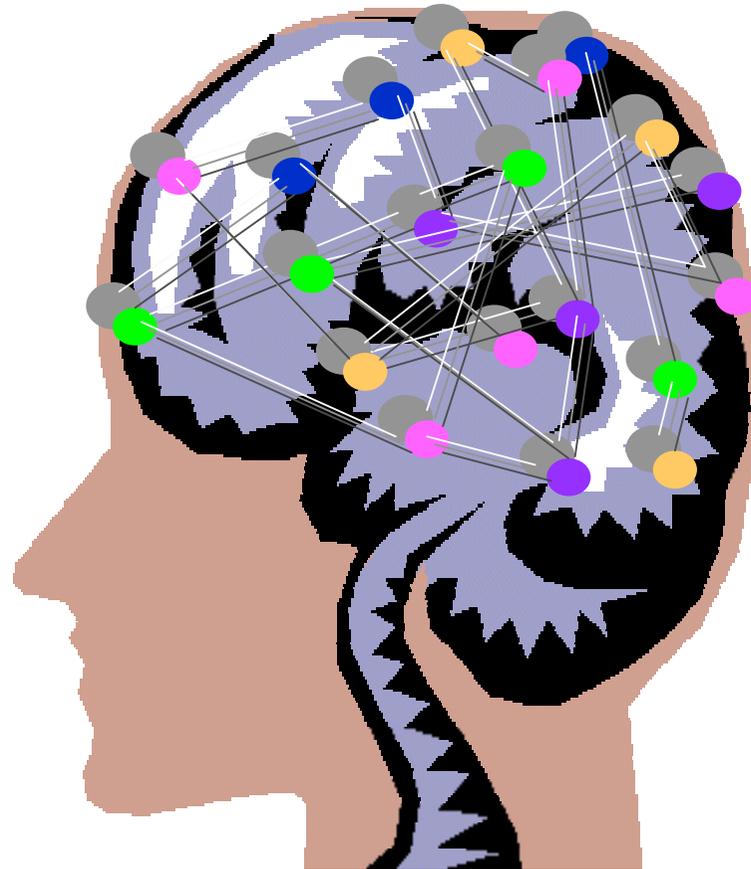


J. Novak

Mappa Concettuale



Ciascuno di noi possiede una mappa mentale in cui sono organizzate tutte le conoscenze personali. Questa “macro-mappa” è un insieme di **schemi mentali** interconnessi, costituiti da reti concettuali di oggetti e di eventi





Nella prima infanzia il processo di concettualizzazione avviene attraverso due fondamentali meccanismi che si strutturano a partire dall'esperienza:

❖ la strutturazione formale degli eventi, cioè la costruzione di script

❖ la rappresentazione mentale degli oggetti e delle loro caratteristiche, per arrivare infine alla costruzione di categorie, che associano oggetti funzionalmente simili, schematizzati nel frame

❖ Questi due modelli convivono nella mappa concettuale

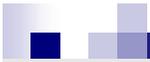
Attraverso l'applicazione didattica di tali modelli è più facile trasmettere la conoscenza e favorire un'acquisizione metacognitiva delle competenze.



Le Mappe

Servono per schematizzare ed organizzare le connessioni tra i concetti e per mettere a fuoco le idee chiave su cui ci si deve concentrare

Permettono all'alunno di operare scoprendo, selezionando, collegando le nuove conoscenze a quelle che già si posseggono



**Le MAPPE inoltre
favoriscono la
reticolarità del
sapere.**



Le mappe permettono di ...

- **Collegare nuove e vecchie conoscenze**
- **Mettere a fuoco le idee chiave**
- **Pianificare le operazioni**
- **Sintetizzare ciò che è stato imparato**
- **Stimolare la creatività**
- **Favorire l'apprendimento**
- **Sfruttare la potenza della memoria visiva**

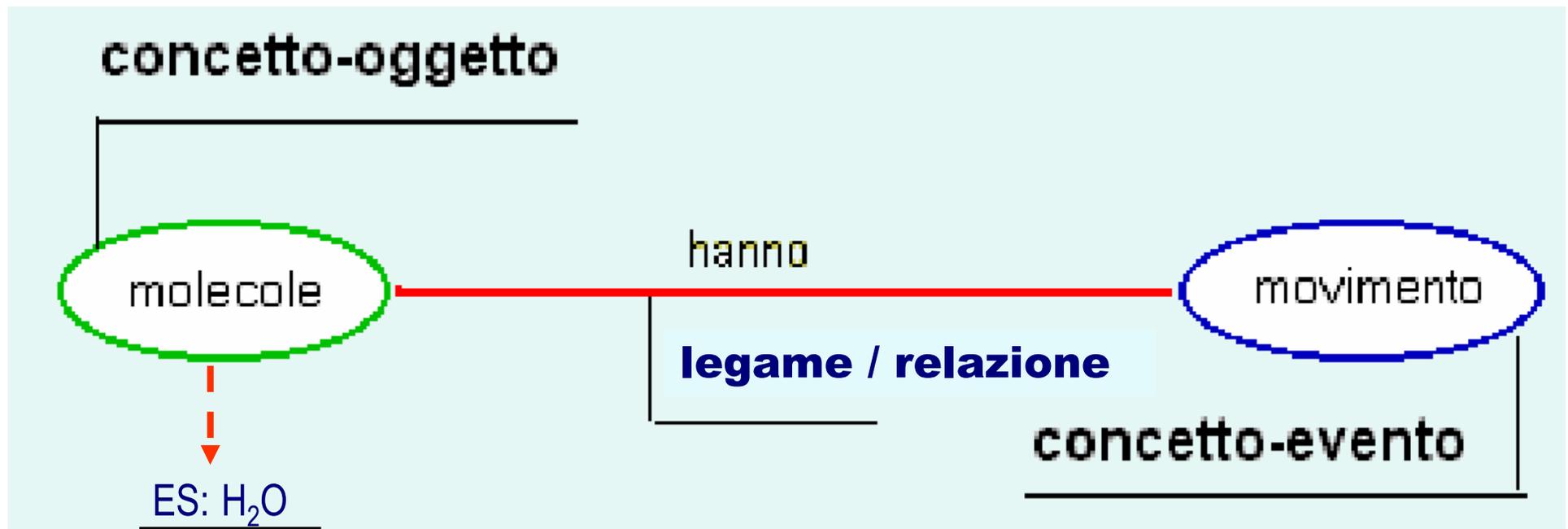
Se costruite da gruppi di studenti permettono di:

- **favorire la discussione**
- **sperimentare l'apprendimento collaborativo**

La mappa concettuale

Esplicita le relazioni tra concetti attraverso un'etichetta e possiede una sua "grammatica":

- **NODI** contengono i concetti- oggetti e i concetti-eventi
- **FRECCE** indicano la direzione del collegamento
- **PAROLE LEGAME** indicano il significato del collegamento
- **LINEE SPEZZATE** indicano gli esempi



VITAMINA C

RAFFREDDORE

Due concetti
inseriti in nodi

previene il

si cura con

combatte il

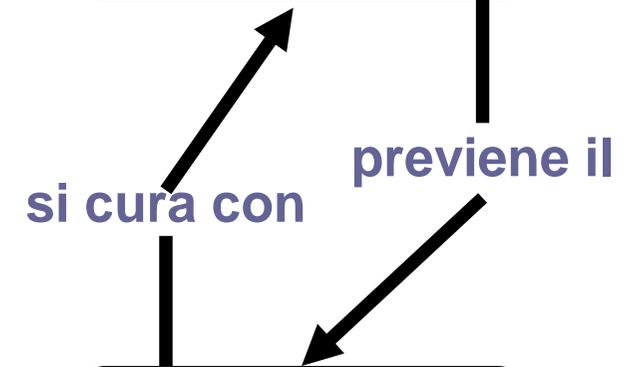
*non migliora
con*

Alcune possibili
relazioni
(parole legame)

VITAMINA C

RAFFREDDORE

Una possibile
proposizione
significativa



**È la relazione che definisce sia il significato del rapporto tra due concetti,
sia quale concetto è subordinato all'altro.**

Le mappe si usano per ...

- Sistemare le conoscenze
- organizzare le idee prima del tema
- analizzare un testo letto
- schematizzare un argomento di studio
- progettare ipermedia





Chiariamo i termini

Nella didattica quotidiana si utilizzano diversi strumenti di rappresentazione : gli schemi, le tabelle, vari tipi di mappe ecc ...

Questi strumenti non devono essere confusi con le mappe concettuali che hanno caratteristiche ben specifiche.

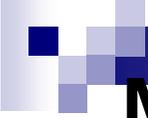


**SCHEMA
O
MAPPA
di navigazione
di un ipermedia**

Museo della Valle ieri e oggi

STANZA	IERI	OGGI
camera	letto →	letto
de	inginochiattois →	quattro revo
letto	carapenna →	arradiis
	prete / monaca →	scaldarossa
	andarola →	gurella
	vestiti →	vestiti
	calino →	lavandino
officina	chian →	chian di sicurezza
del	revature →	revature speciali
fabbro		per porte blindate
	ferro di cavallo →	ferro di cavallo

TABELLA
per il confronto fra
PRESENTE e
PASSATO



Mappe mentali

Anche le mappe mentali spesso vengono confuse con le mappe concettuali.

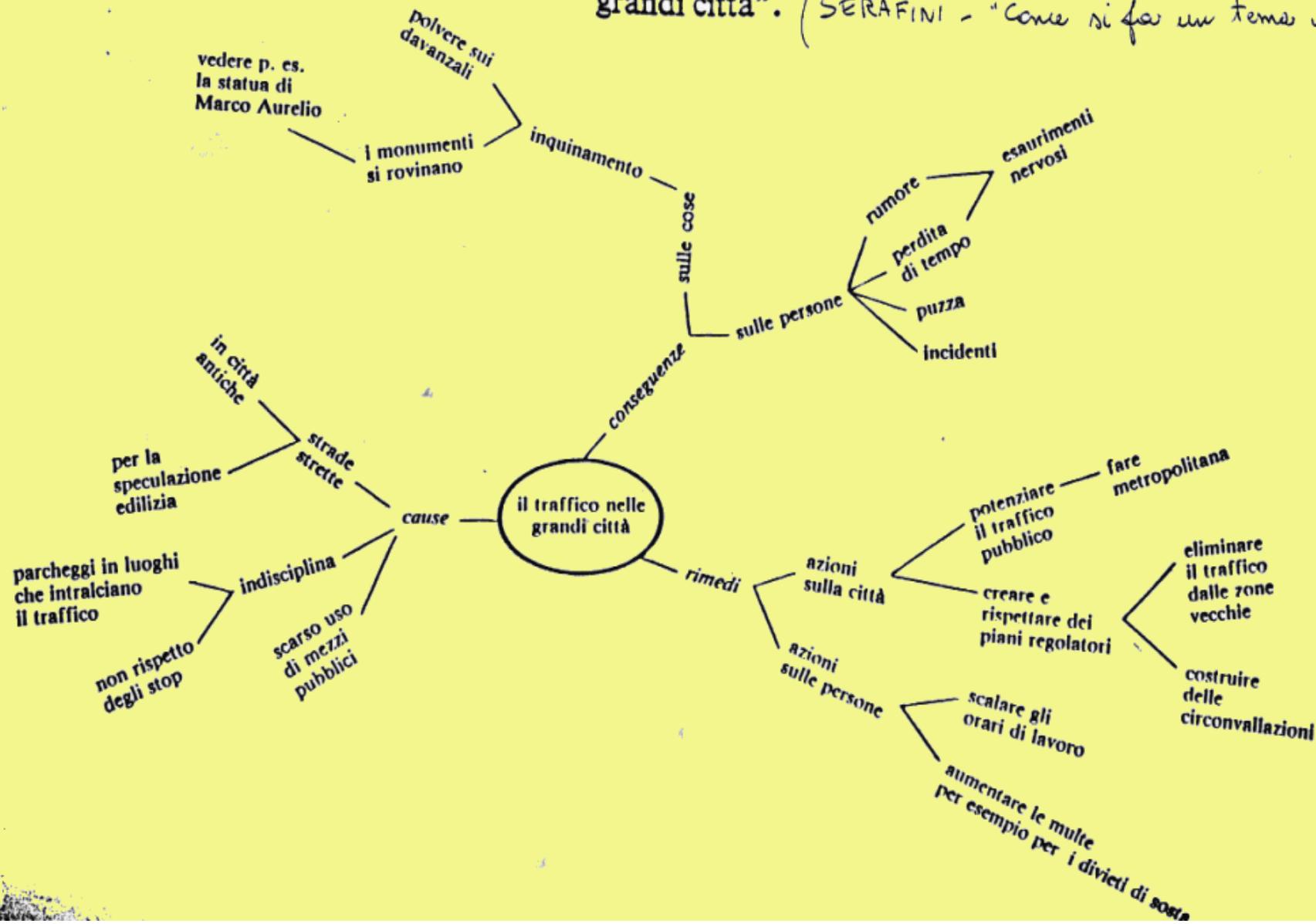
- Una mappa mentale è una forma di rappresentazione grafica della conoscenza teorizzata dallo psicologo inglese Tony Buzan, a partire da alcune riflessioni sulle tecniche per prendere appunti.

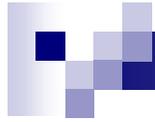
- Si parte definendo un argomento centrale (chiamato Central Topic o simili) e si sviluppa la mappa secondo una logica radiale.

- Il principio di collegamento tra i nodi è di tipo associazionista

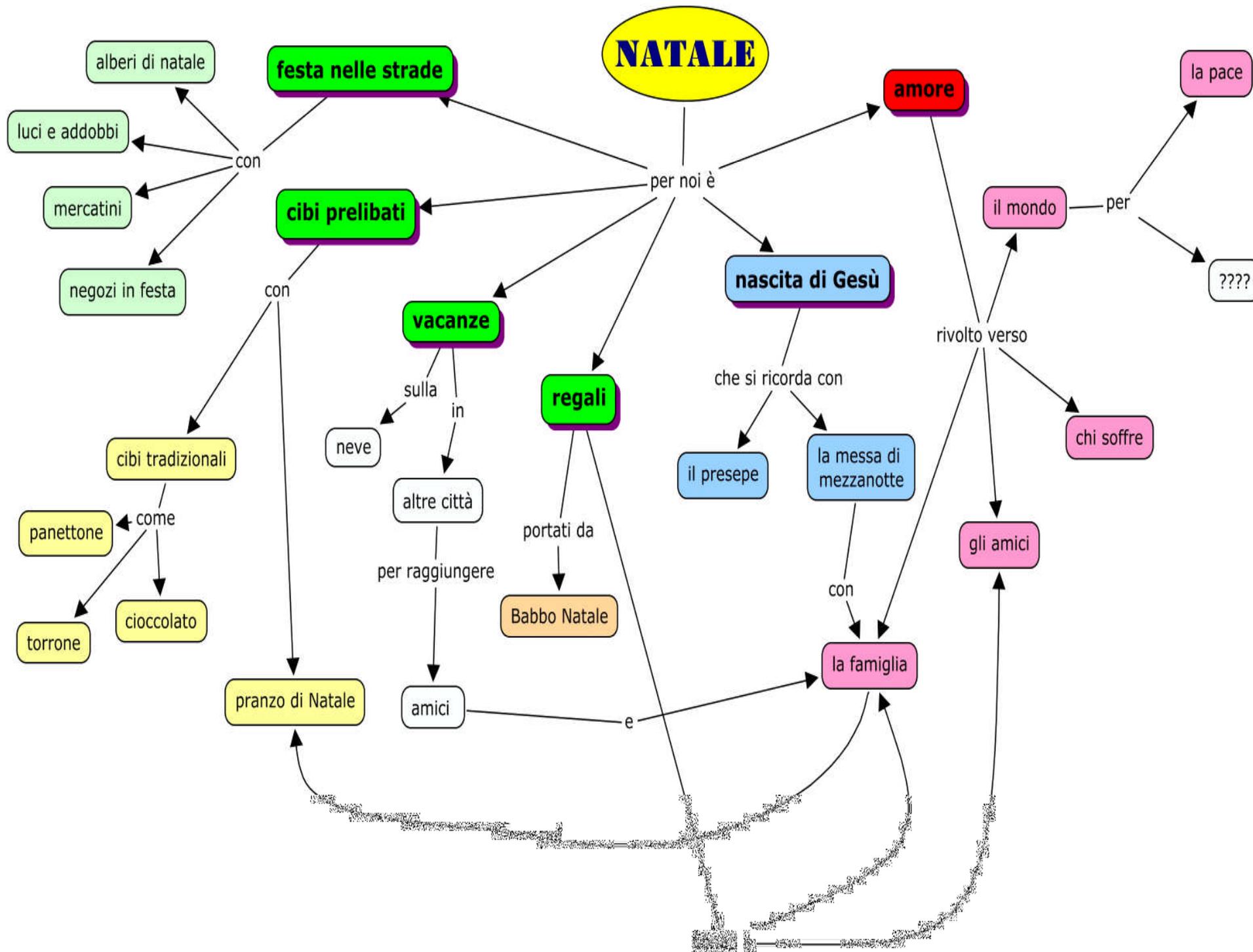


- Mappa delle idee sul tema: "Il traffico nelle grandi città". (SERAFINI - "Come si fa un tema in classe")

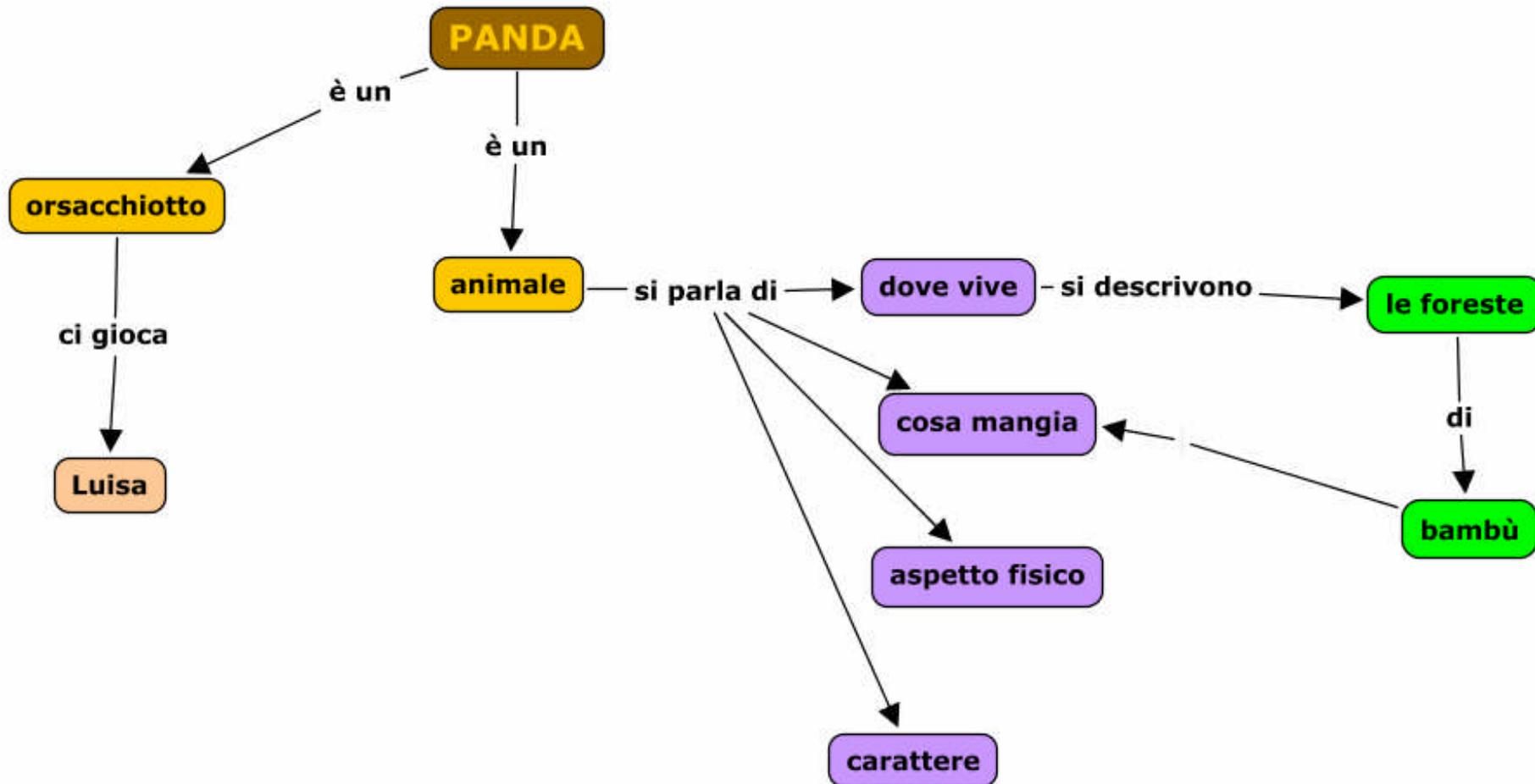


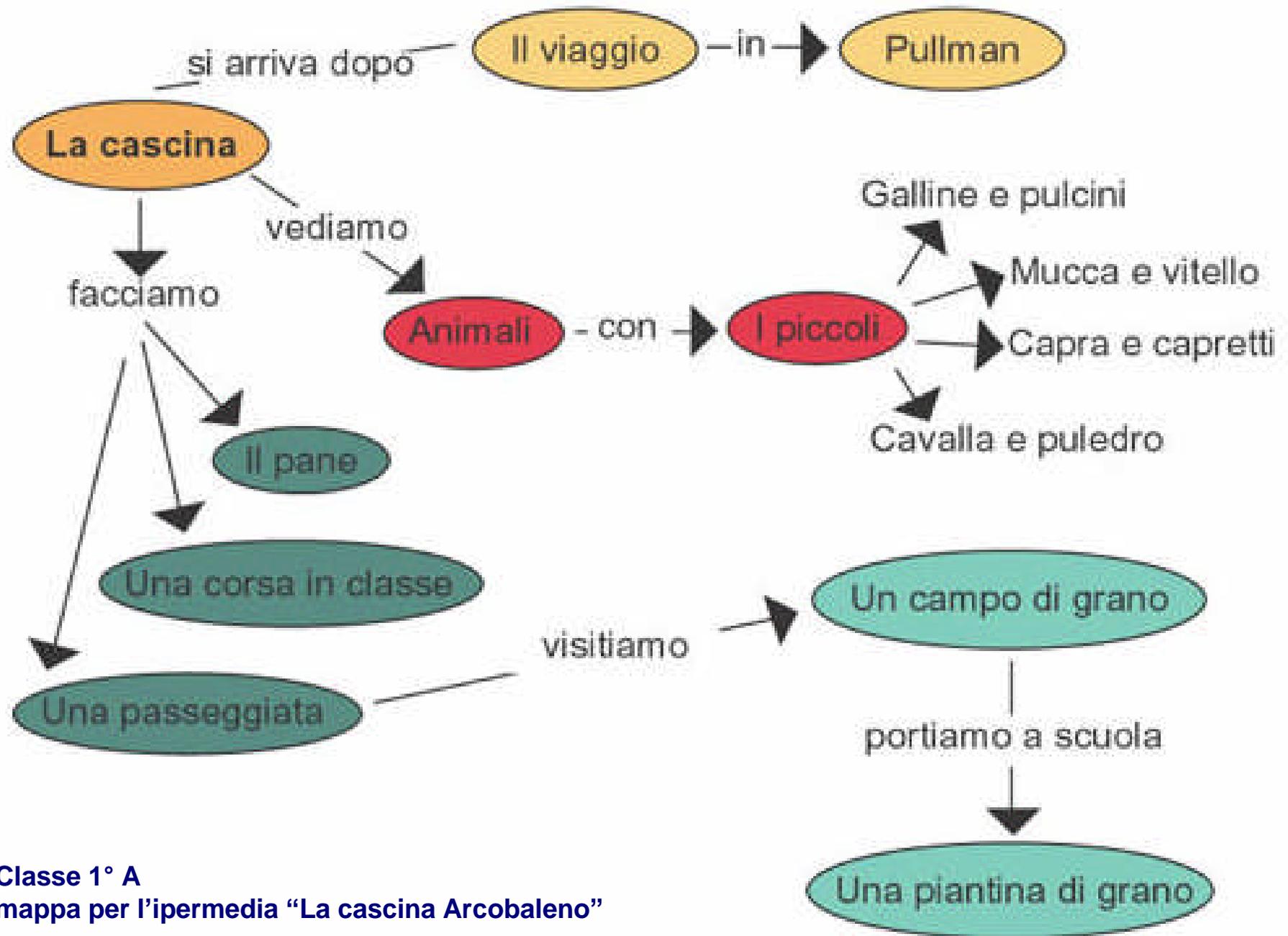


Qualche esempio di mappa concettuale



ANALISI DELLA LETTURA "IL PANDA"





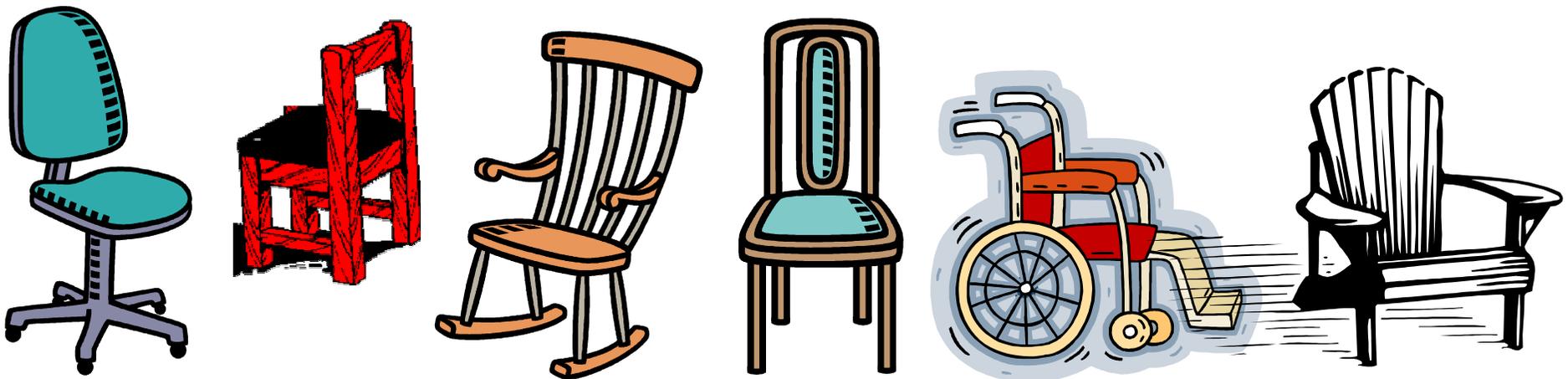
Classe 1° A
 mappa per l'ipermedia "La cascina Arcobaleno"

Il Frame

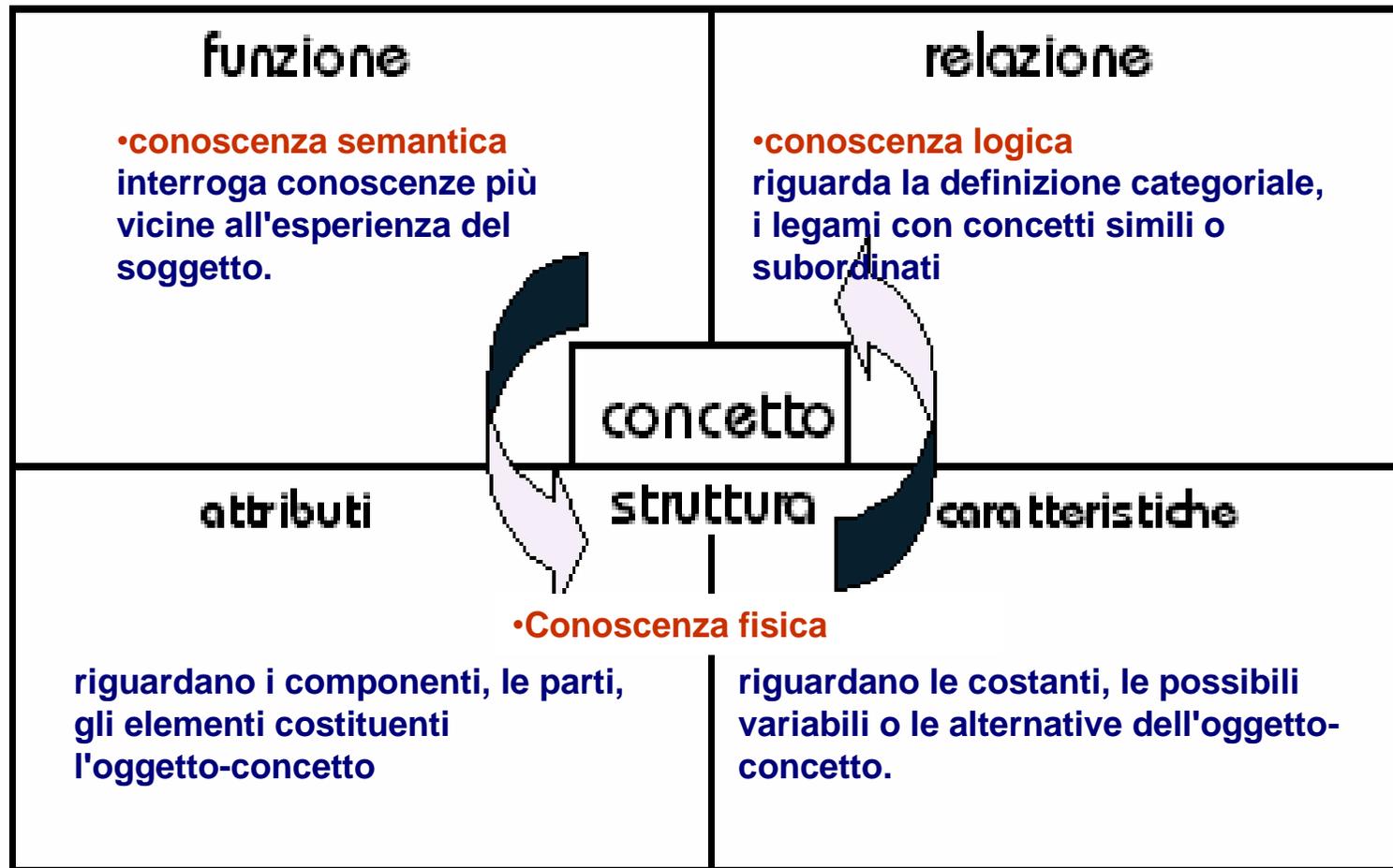
E' un modello formale che interroga le conoscenze personali in modo piuttosto rigido e, proprio per questo, facilita i processi di pensiero che portano alla costruzione e all'espansione dei concetti oggetto.

Si riferisce ad oggetti concreti ed astratti, alle loro parti strutturali ed alle relazioni tra esse.

Ad esempio il concetto di sedia implica la seduta, le gambe, lo schienale, per arrivare a tutte le tipologie di sedie possibili



Ecco la struttura di questo modello: al centro viene posto il concetto in esame, nei quattro quadranti ne vengono analizzate funzioni, struttura e relazioni, iniziando dal primo quadrante in alto a sinistra e procedendo in senso antiorario.

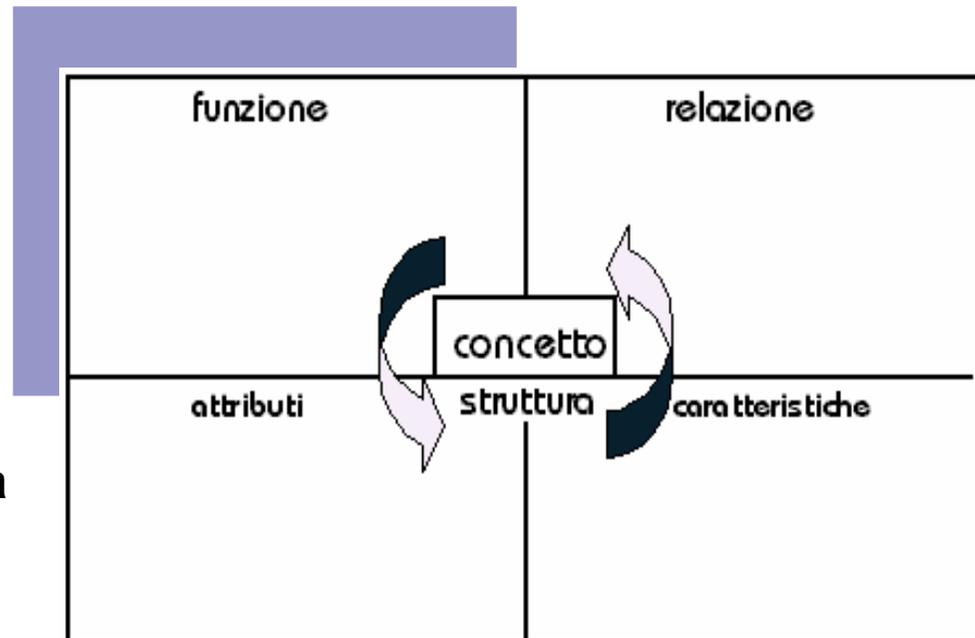


Funzione

Riguarda la conoscenza semantica del concetto posto al centro.

E' la prima ad essere interpellata, in quanto interroga conoscenze più vicine all'esperienza del soggetto, per quanto riguarda le relazioni spazio-temporali e causali, attraverso le domande tipo:

- Cosa fa?
- A cosa serve ?
- Dove?
- Quando?
- Insieme a chi? (o a che cosa?)
- Che strumenti e materiali usa?
- Cosa faccio con?
- Quali sono le conseguenze della sua attività?





Struttura

Si riferisce alla conoscenza fisica dell'oggetto attraverso le categorie di attributi e caratteristiche, si configura quindi come un elenco delle componenti e le loro possibili varianti.

Il lavoro sulla struttura è una guida all'osservazione diretta ma anche uno stimolo a ricercare nelle proprie memorie informazioni legate a contesti non scolastici.

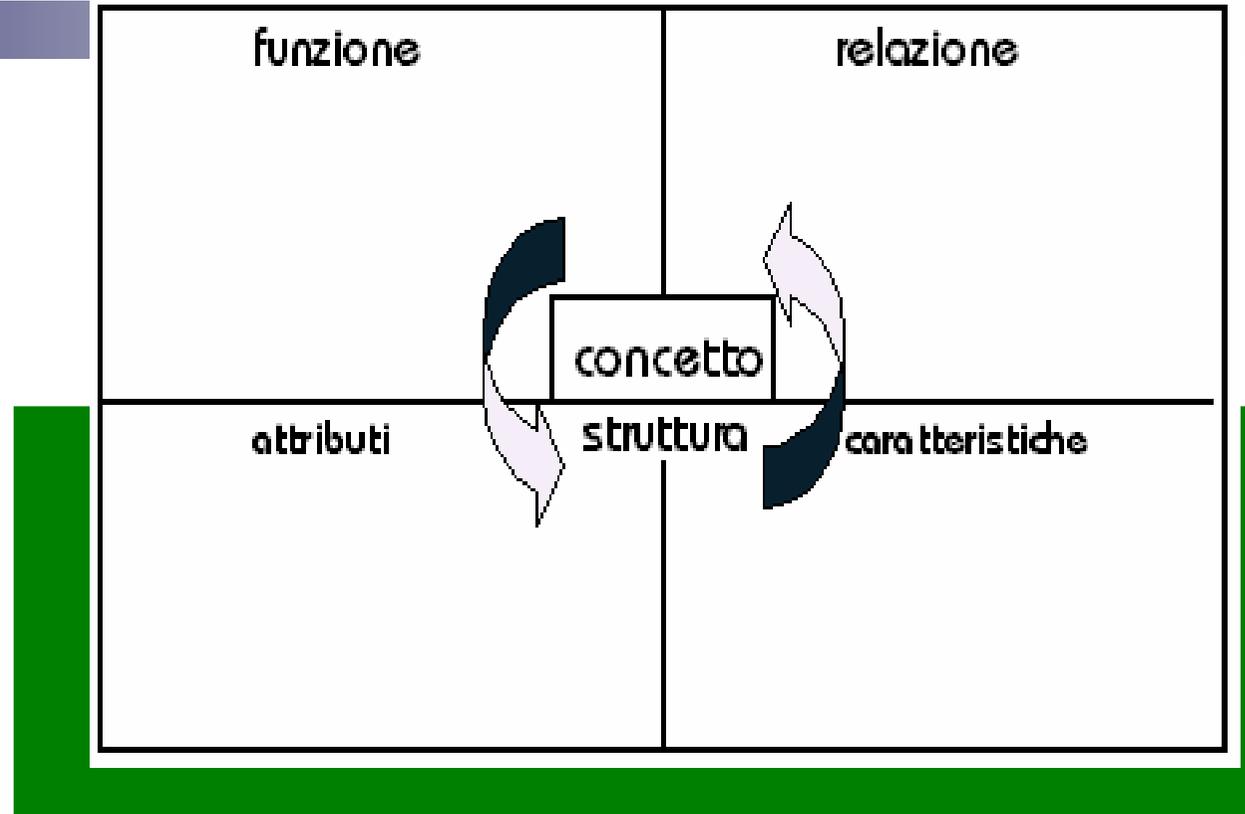
Può essere abbastanza difficile separare attributi e caratteristiche, ma ricordiamo che.... ..

gli attributi riguardano i componenti, le parti, gli elementi costituenti l'oggetto concetto

le caratteristiche riguardano le costanti, le possibili variabili o le alternative dell'oggetto-concetto.

Attributi

- Di che parti è composto?
- Di che materia è fatto?
- Che colore, forma, dimensione ha?



Caratteristiche

- Che parti **potrebbe** avere? Come potrebbe essere?
- Di quali materiali **può** essere fatto?
- Che colore, forma, dimensione, **può** avere?
- Quali caratteristiche fisiche/psicologiche?

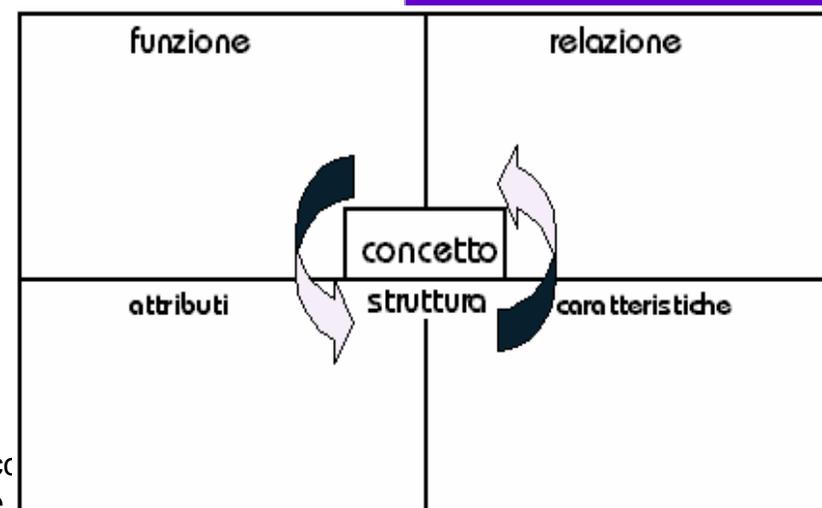
Relazione

Riguarda la conoscenza logica, la definizione categoriale e l'area di appartenenza, i legami con concetti simili o subordinati.

E' qui che si evidenziano le connessioni con conoscenze più ampie in cui il concetto analizzato trova la propria collocazione e cessa di essere informazione isolata, facilitando una costruzione reticolare del sapere.

In questa area si generalizza (mentre nella struttura si analizza). Ad esempio "automobile" viene collegata alle categorie "mezzo di trasporto" e subordinate "berlina, spider, monovolume..." ma sempre dipendenti dal concetto di partenza.

- **E' un tipo di?**
- **Altri tipi di?**
- **A quali concetti lo puoi collegare (storici, geografici...)**



FUNZIONE | 1 |

- Cosa fa?
- A cosa serve?
- Dove?
- Quando?
- Insieme a chi? (o a che cosa?)
- Che strumenti e materiali usa?
- Cosa faccio con?
- Quali sono le conseguenze della sua attività?

RELAZIONE | 4 |

- È un tipo di?
- Altri tipi di?
- A quali concetti lo puoi collegare (storici, geografici...)

CONCETTO

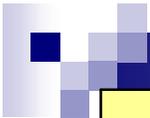
ATTRIBUTI | 2 |

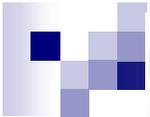
- Di che parti è composto?
- Di che materia è fatto?
- Che colore, forma, dimensione ha?

3 | CARATTERISTICHE

- Che parti potrebbe avere?
- Quali caratteristiche possiede?
- Quali caratteristiche psicologiche?
- Come può essere?

STRUTTURA





FUNZIONI

A che cosa serve?

- A trasportare le sostanze
- A produrre i rami
- A ospitare funghi, nidi,
- A sostenere piante rampicanti
- Come tana per animali di piccola/media taglia

Dove?

Nei vasi conduttori

Quando?

Quando inizia a crescere

Come?

Per capillarità

Cosa faccio con?

- Costruisco mobili, capanne....
- Fabbrico la carta, tappi di sughero
- Estraggo la resina
- Mi riscaldo

RELAZIONI

E' un.....

- Parte della pianta
- Uomo forte e muscoloso
- Recipiente di grandi capacità
- Parte della colonna

Altri tipi di

- radice, foglie, fiore, frutto
- omaccione
- vasca, botte, damigiana, serbatoio, cisterna
- capitello, base

FUSTO

ATTRIBUTI

Da quali parti è fatto?

Cambio, legno, libro, asse principale, cilindro centrale, midollo

Di che materia è fatto?

Tessuto conduttore, tessuto di rivestimento

Com'è?

Resistente

CARATTERISTICHE

Quali parti potrebbe avere?

Gemme (apicali, fogliari, ascellari, floreali)
Sughero, corteccia, caucciù

Come potrebbe essere?

Legnoso, erbaceo, succulento, arbustivo, arboreo, stipite, stolone, volubile, rampicante, verde, giallastro, marrone, basso, vecchio, alto, giovane

1) COSA E'?

- è un grande ventaglio
- è un oggetto per creare aria

4) AL SUO POSTO OGGI C'E'...

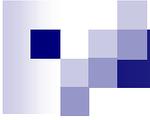
- il ventilatore o il condizionatore
- l'industria siderurgica che lavora i metalli

2) E' FORMATO DA...

- un grande soffietto di cuoio
- pelle di drago con le squame

3) SERVIVA PER...

- serviva al fabbro per aumentare il fuoco con cui lavorava i metalli
- serviva in casa per fare aria nelle calde giornate estive



Lo Script

E' un particolare tipo di schema che descrive eventi che ci sono familiari e che fornisce informazioni sul comportamento da avere in determinate circostanze, sui luoghi, sui tempi, sugli oggetti di un certo contesto.

Lo script permette l'elaborazione di copioni di eventi che orientano il soggetto a comprendere una situazione e a prevedere ciò che può succedere.

Maggiore è l'esperienza, più preciso ed elaborato sarà lo script e la sensazione di padronanza che se ne avrà.

Nello script, ciascuna azione può presentare delle varianti, tanto più ricche quanto maggiori sono le esperienze del soggetto.

Lo Script aiuta ...

- a comprendere una certa situazione conoscendo la successione degli eventi
- a prevedere che cosa seguirà in una catena di eventi
- a capire la rilevanza di ciò che seguirà
- a sapere che cosa aspettarci
- a collegare i fatti
- a tenere sotto controllo l'ansia



Scena 1: Ingresso		
Entrare nel ristorante Guardare i tavoli Decidere dove sedersi Andare al tavolo Mettersi a sedere		
Scena 2: Ordinazione	Variante	Variante
Menu sul tavolo Si attende che il/la cameriere/a porti il menu	Chiamare il/la cameriere/a	
Leggere il menu Scegliere il cibo Richiamare il/la cameriere/a per l'ordinazione Fare l'ordinazione Attendere l'arrivo dei piatti	Accettare i consigli del/della cameriere/a Osservare gli altri tavoli	Chiacchierare
Scena 3: Mangiare		
Gustare il cibo	Fare lamentele	
Scena 4: Uscire	Variante	Variante
Chiedere il conto Attendere il conto Pagare in contanti Lasciare la mancia Uscire dal ristorante	Pagare con assegno	Pagare con ca

Copione:

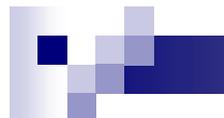
" Il ristorante in Italia "

1. Ci si siede ad un tavolo libero
2. Il cameriere porta un menù
3. Una persona legge ad alta voce e ciascuno sceglie
4. Il cameriere porta le ordinazioni
5. Il cameriere porta primo, secondo e terzo
6. Il cameriere porta il conto
7. Il pranzo è pagato mettendo i soldi sul piattino

Copione:

" Il ristorante in USA "

1. Si viene accompagnati ad un tavolo scelto da un cameriere
2. Il cameriere porta tanti menù quanti sono i commensali
3. Ciascuno sceglie separatamente
4. Il cameriere prende le ordinazioni
5. Il cameriere porta un piatto unico
6. Il cameriere porta il conto
7. Il pranzo è pagato con una carta di credito



AL DIGNEDI		DAL FRUTTIVENDOLO
Esco da scuola	=	Esco da scuola
Percorro la strada	=	Percorro la strada
Entro nel supermercato	=	Entro nel negozio
Prendo il cestino	≠	Saluto il padrone
Passo nel cancello girevole		
Raggiungo la zona della frutta e verdura		
Metto i guanti di plastica		
Prendo qualche sacchetto		
Osservo la frutta	=	Osservo la frutta
Decido cosa comperare	=	Decido cosa comperare
Scelgo due mele e le metto in un sacchetto che poi chiudo	≠	Dico al padrone che voglio due mele
Peso le mele e schiaccio il tasto n°3	≠	Il padrone le sceglie, le pesa e le mette nel sacchetto
Prendo il biglietto che esce e lo attacco sul sacchetto		
Metto il sacchetto nel cestino	≠	Prendo il sacchetto e lo metto nella borsa della spesa
<i>* si ripete per pere, arance e banane</i>		<i>* si ripete per pere, arance e banane</i>
Vado alla cassa	=	Vado alla cassa
Metto i sacchetti sul tappeto che cammina		
Vado a prenderli dall'altra parte e li metto nella borsa della spesa		
Guardo lo scontrino e pago	=	Guardo lo scontrino e pago
Torno a scuola	=	Torno a scuola



Lo script mi aiuta anche ...

- **ad analizzare ed a meglio comprendere un testo narrativo dove vi siano azioni routinarie e successioni di eventi conosciuti**
- **a scrivere testi narrativi con le caratteristiche sopra rilevate**



Letture: qualche esempio da “Il lettore che capisce” di Schank

**John andò in un ristorante.
Ordinò alla cameriera del coq au vin.
Pagò il conto e se ne andò**

Le frasi sono comprensibili perché le ricolleghiamo ad uno script che ci siamo formati in base alle nostre esperienze (lo script del ristorante).



**John andò al parco.
Chiesa alla nanerottola un topo.
Prese la scatola e se ne andò**

**Le frasi sono incomprensibili perché
non sappiamo di nessuna situazione
convenzionale che leghi fra loro:
parchi, nanerottole, topi, scatole.**



Lettura di un testo di Fleubert

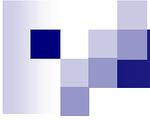
Script del “Signore del castello”

Sempre avvolto in una pelliccia di volpe, girava per la casa, rendeva giustizia ai vassalli, metteva pace nelle contese dei vicini.

Durante l’inverno guardava i fiocchi di neve cadere, oppure si faceva leggere delle storie.

Alle prime belle giornate se ne andava a spasso con la mula lungo piccoli sentieri e conversava con i contadini ai quali dava consigli....

(Fleubert)



Script del “Signore del castello”

Ruolo	Azioni	Oggetti
Governa	Rende giustizia Mette pace	Vassalli contadini
È libero	Si fa servire Guarda i fiocchi cadere Si fa leggere storie	Servi Inverno
	Va a spasso con la mula Parla con i contadini	Estate

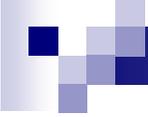


Script della "dama"			Il testo della videata: La castellana
Ruolo	Azioni	Oggetti	
Governa la casa	Distribuisce il lavoro Sorveglia il lavoro	Servi/e le confetture gli unguenti	La dama si occupava dell'andamento del castello e questo era un grande impegno, anche se era aiutata dai servi . Infatti doveva dirigere il loro lavoro, controllare che i magazzini fossero pieni di provviste e controllare la produzione dei cibi e delle conserve.
Produce oggetti	Fila	Lana per arazzi/Indumenti/ coperte	Passava la maggior parte della giornata insieme alle altre donne in una stanza e con loro si occupava anche di tessere la lana per gli indumenti e per le coperte o di ricamare.
	Ricama	telaio Altare/cuffie/vestiti	
Assicura gli eredi	Cura i figli		Si sposava giovane e spesso metteva al mondo numerosi figli.

Modelli mentali e TIC

- I modelli mentali trovano nell'uso delle TIC un potente amplificatore
- L'effetto sinergico di ipertestualità, multimedialità, interattività e metacognizione può produrre così una potente miscela in grado di facilitare e potenziare i processi di apprendimento.





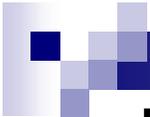
Quale modello?

E' importante che il docente riconosca quali concetti è più funzionale trattare con il frame, quali con lo script o con una mappa a seconda del tipo di lavoro che si propone.

In generale lo script potrà essere utile per stendere un testo narrativo o per “ordinare” delle azioni tipiche.

Il frame servirà per un testo descrittivo o per “vedere” un elemento nel contesto storico ambientale ed in relazione ad altri concetti simili.

La mappa per sintetizzare argomenti complessi o per organizzare le idee.



Bibliografia e sitografia

Carletti A. e Varani A., *Didattica costruttivista. Dalle teorie alla pratica in classe*, Erickson, Trento,
Carletti A. e Varani A., *Ambienti di apprendimento e nuove tecnologie*, Erickson, Trento, 2007

<http://www.costruttivismoedidattica.it>

<http://www.oppi.it>

- AAVV, Il gruppo educativo, luogo di scontri e di apprendimenti, a cura di M.G. Contini, Carocci, 2000
- Bandura A., *Il senso di autoefficacia. Aspettative su di sé e azione*, Erickson, Trento, 1996
- Comoglio M., Cardoso M.A., *Insegnare e apprendere in gruppo*, LAS Roma, 1998
- Dozza L., *Il lavoro di gruppo tra relazione e conoscenza*, La Nuova Italia, Firenze 1993
- Lodrini T. (a cura di), *L'apprendimento collaborativo: percorsi di formazione*, FrancoAngeli, Milano,
- C. Cornoldi, R. De Beni, Gruppo MT, *Imparare a studiare 2*, Erickson, 2004
- Malagoli Togliatti e Rocchietta Tofani, *Il gruppo classe*, NIS, Roma, 1990
- Putton A. *Empowerment e scuola*, Carocci, Roma 1999



Un esempio sull'utilizzo dei modelli mentali...

L'ipermedia che verrà presentato, è stato creato da sette
classi quinte del

Circolo Didattico di via Vespri Siciliani a Milano,

nell'anno scolastico 2002/03

dal titolo....





Esempi di attività svolte nella fase progettuale

1° FASE

**In ognuna delle classi coinvolte viene
utilizzato un brainstorming per
agganciarsi al vissuto ed alle esperienze
dei bambini.**

MILANO

Alberghi turismo
monumenti

Castello musei mostre

Duomo comune

Scala Planetario

Acquario

ospedali
cimiteri

tribunale
pugioni

ferrovie
stazioni
tram

traffico

aeroporto
metropolitana
strade

Navigli

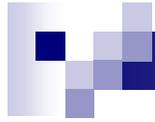
pochi ristoranti
teatri
cinema
discoteche

locali

Idroscalo piscine
Arena Campetti

palestre Palazzetto dello Sport

moda banche
aziende Fiera
Case editrici



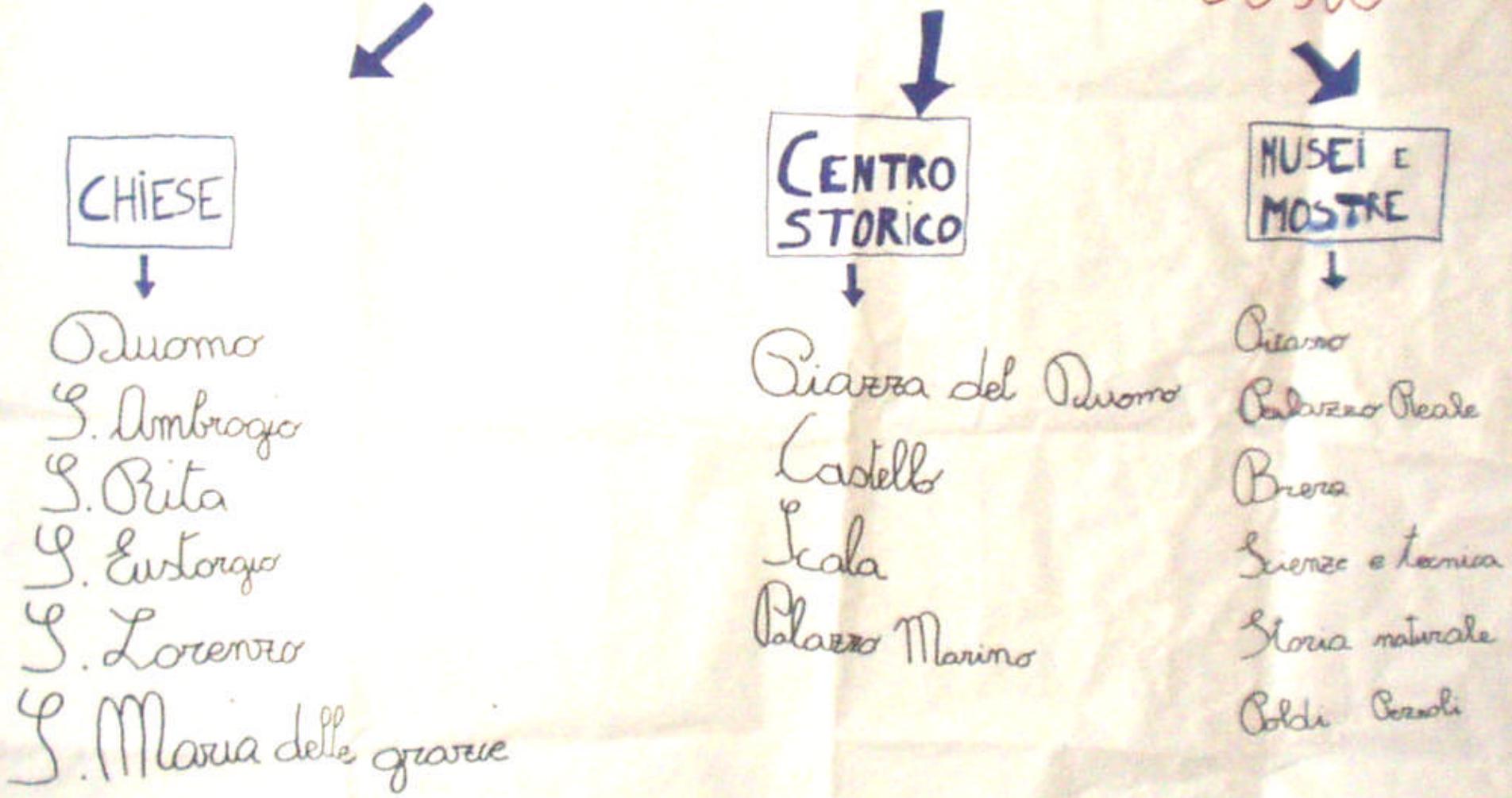
2° FASE

**Ogni settore del brainstorming viene
sviluppato utilizzando**

SCHEMI

**che rielaborati danno origine a varie
MAPPE**

Milano dei turisti



MILANO TURISMO

puoi trovare

CHIESE

Duomo

S. Ambrogio

S. Lorenzo

opere di
quadri

Breco

MUSEI

Scienza

Scienze Naturali

Palazzo Reale

Mostre

Picasso

leggende

La Scala

Musei
Castello

Egizi

Ornate

Pieta'

EDIFICI
STORICI

Duomo

Gallerie

Palazzo
Marino

leggende
storia

Palazzo Reale

Castello

leggende
storia
edificio

Milano: i Navigli 4A

Funzione

- Canali
irrigazione
collegamenti
navigazione
trasporto

(merci - persone)

tratti all'aperto

tratti sotto il livello
stradale

Attributi

Darsena

canali

chiuse

conche

argini

acqua

(pulita - inquinata)

Leonardo

Vita sui Navigli

ieri / lavandaie
barcaioli
tradizioni
(feste - tirature - canti)
poesie - mestieri

oggi / locali
atelier
pittori
fiera antiquariato

I NAVIGLI

Associazione Comica del Naviglio

PRESSATO

PRESENTE

che si sente

nel tempo

determinano e influenzano

si sono

Mestieri

Vita quotidiana

locali bar

Vita Notturna

Fiera dell'antiquariato

Gite

Studi pittori

Lavandaie

Bancaiolo

SI ABITA

Cose di ringhiera

ORA

Vicchi delle lavandaie

PORTA LE

Chiatte

TRASCRIVANO

Jabbia ecc.

Poesie Canti Proverbi

TROVO

Poesie Canti

IN

IN

DIALETTO

Canzoni

Celentano
Tammacci
Gaber

OGNI PA FARE

Canali

Organi

Darrena

Chiara

Comeche

Leonardo

MENTATO DA

Grande

USCITE

Foto

Pavese

Interviste

Martesana

DA DOVE

Villoreni

MARCONI

Paderno

ROMANO

LA COSA

ROMANO

FAMOSO PER

Ville



3° FASE

**Viene introdotto l'uso di altri modelli mentali,
ad esempio del FRAME con finalità diverse:**

- sistematizzare meglio le numerose notizie raccolte intorno ad un argomento**
- per fare “il punto della situazione” e focalizzare l'attenzione sulle parti non ancora approfondite**

FUNZIONI | 1

- È un luogo di preghiera
- Costruzione antica con un grande valore storico
- Oggi è in cattedra ma allora appena dentro la murata
- Tra il 379 d.C. 386 d.C. nell'area del cimitero dei Martiri
- Altare / clamato / Campanile / Matroneo / Cripta / Cappella
- Marmo recuperato da costruzioni pagane / Maffoni ^{Oro} / ^{pietra} / ^{pietra}
- luogo di culto e di turismo

RELAZIONE | 4

- Parte di storia romana
- Chiesa parrocchiale, Duomo - cappella - chiesa di campagna
- storia di Milano
- vita di S. Ambrogio
- leggende su S. Ambrogio

S. AMBROGIO (chiesa)

ATTRIBUTI | 2

- Altare, colonne con il serpente e croce, apside, coro, cripta, cappella di San Vittore in alto al piano, pulpito, uliveto esterno
- Forma a capanna con atrio per catecumeni con involucro scultoreo, livello della chiesa più basso rispetto a quello attuale; bianco marmo/pietra e rosso dei mattoni
- altare d'oro con formelle scolpite
- mosaici

3 CARATTERISTICHE

- luce fissa che fornisce il riscaldamento
- presenza di oggetti con significati religiosi
- luogo per il culto cristiano
- basilica molto richiesta per matrimoni
- uno dei simboli della città

FUNZIONE

- fa entrare in città sull'acqua
- è un mezzo per irrigare i campi
- è una via di comunicazione
- circonda la città
- è stato costruito da ...
- il primo è stato fatto nel ...
- è una via d'acqua, un canale fatto con ...

ATTRIBUTI

- è composto da ...
- sulle sue sponde ci sono le porte delle lavanderie
- con un naviglio l'acqua entra a Milano, con un altro esce

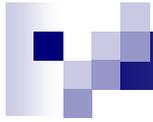
RELAZIONE

- è un canale navigabile e per l'irrigazione
- Mesopotamia - Egitto (ieri)
- Parigi e la Senna (oggi)
- Londra e il Tamigi

NAVIGLIO

CARATTERISTICHE

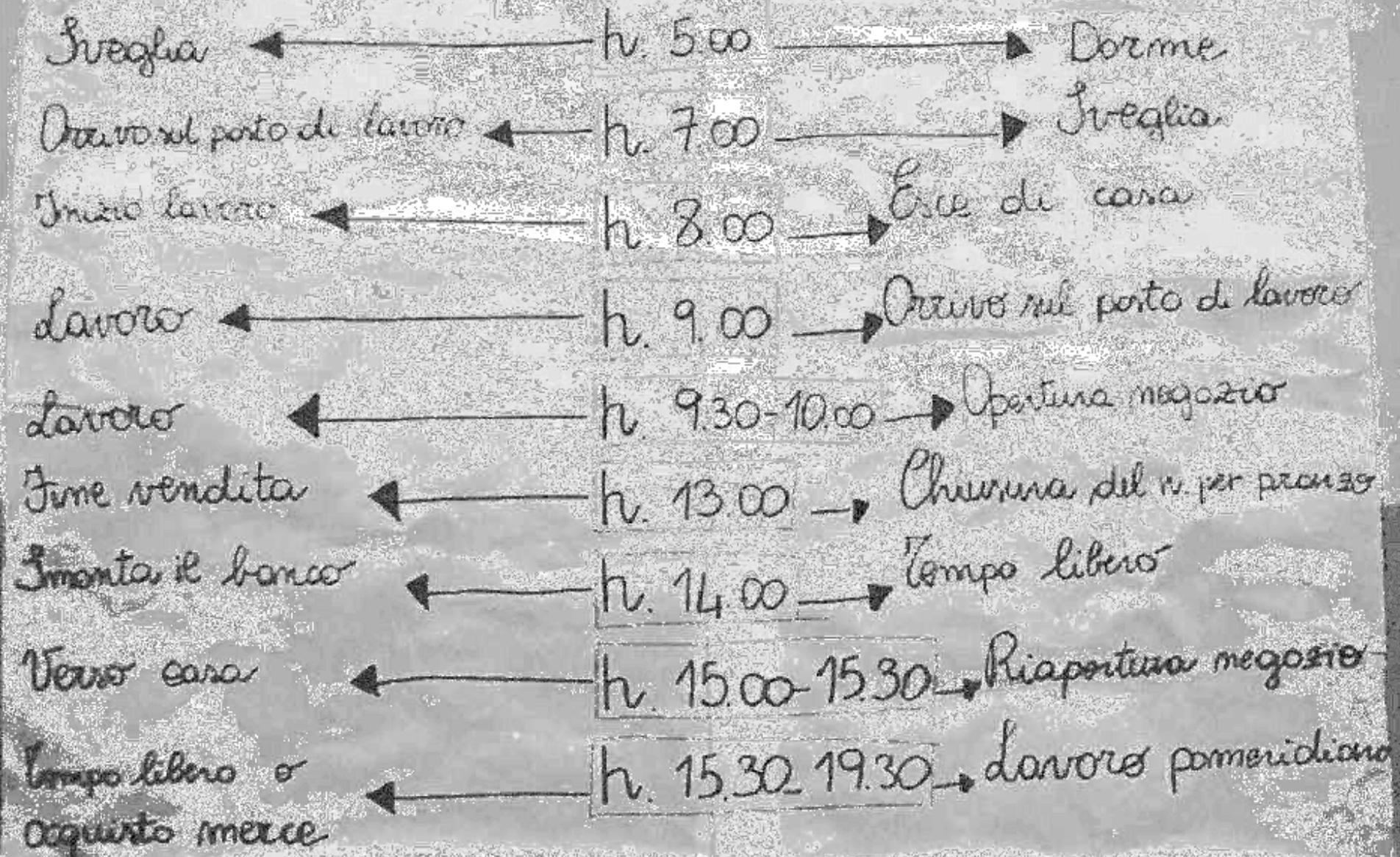
- sulle sue rive c'erano botteghe artigiane e rivoli
- il marino per il duomo è stato trasportato sulle sue acque
- oggi ci sono bar caratteristici e vecchi milanesi dà nostalgia



**In alcune classi viene utilizzato un
altro modello mentale:**

LO SCRIPT

**per approfondire delle azioni
routinarie e compiere confronti fra
realtà diverse**



Il quartiere

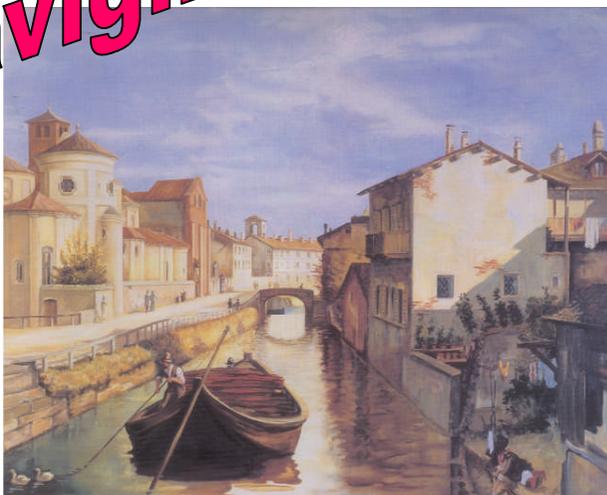


L'arte



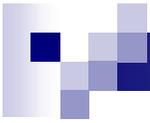
Milano e...

I Navigli



Lo sport







Grazie per l'attenzione!

