

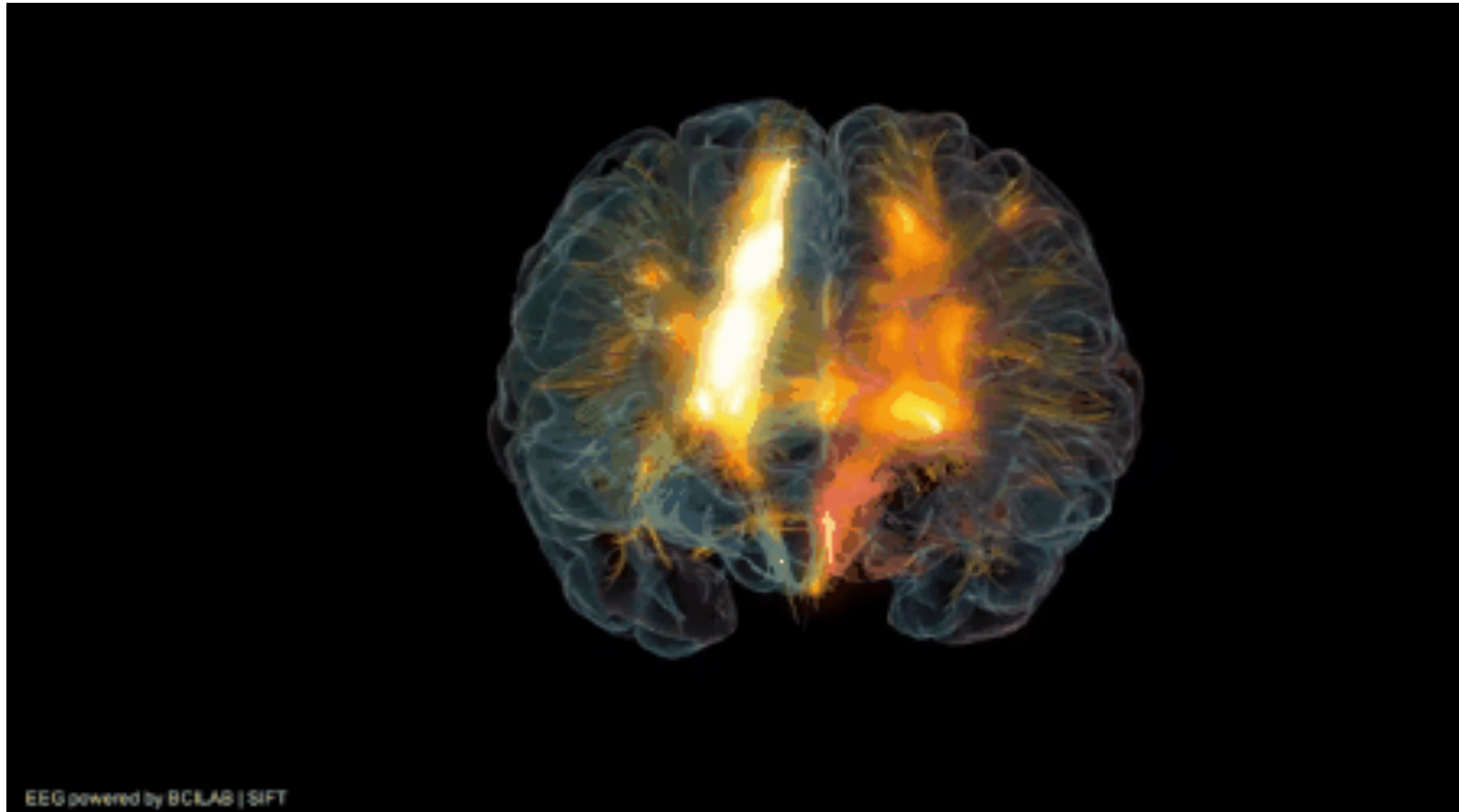
CognitivaMente: metodologie innovative e strumenti efficaci per una valutazione formativa personalizzata



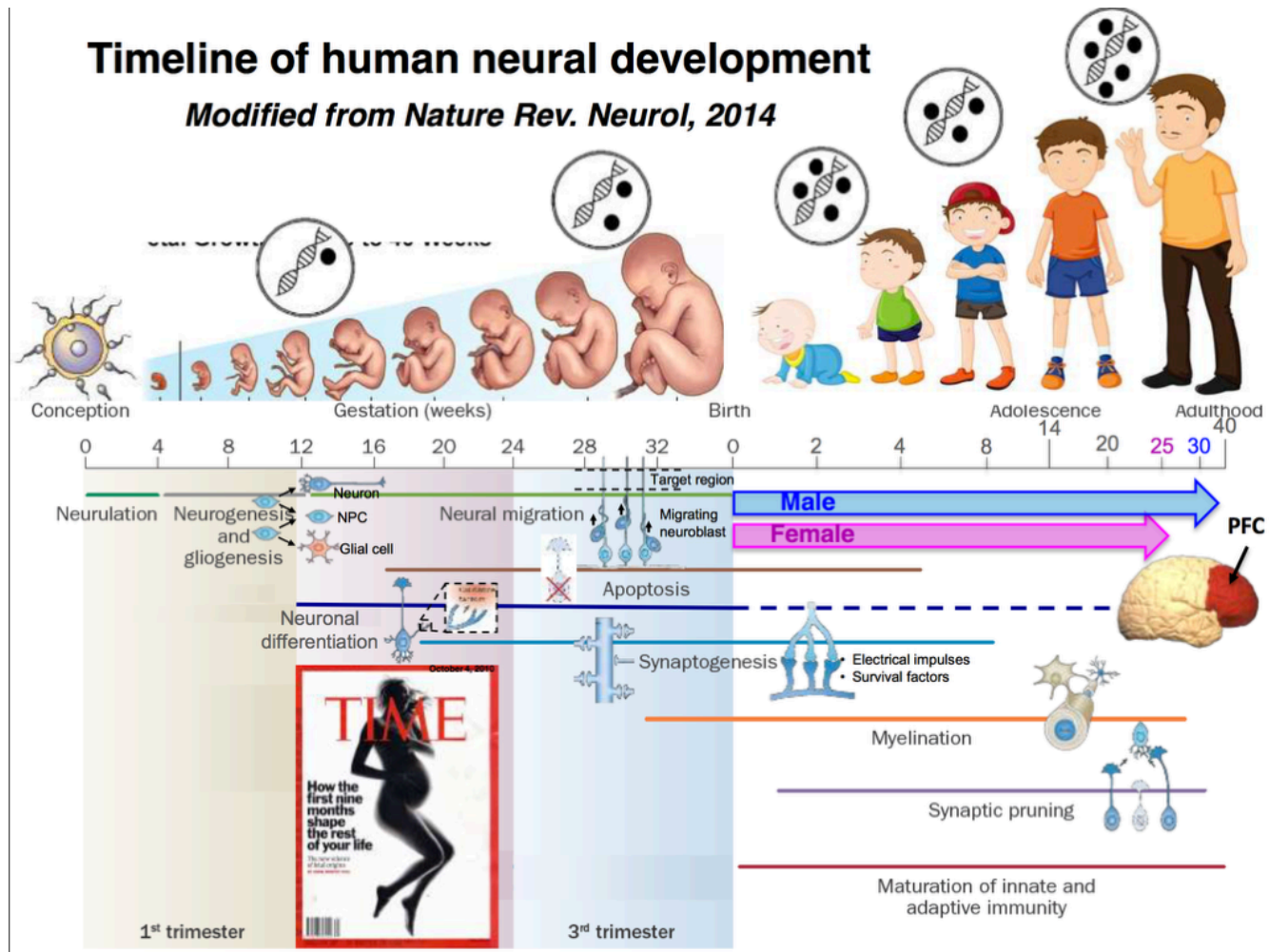
Prof. Gabriele Zanardi

09 aprile 2018

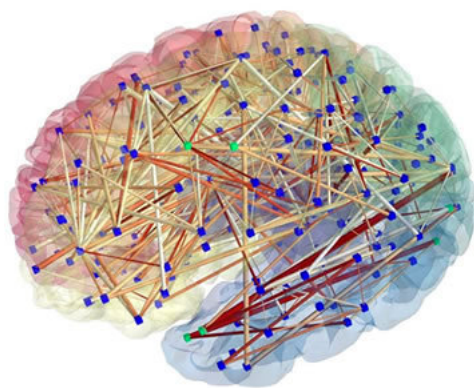
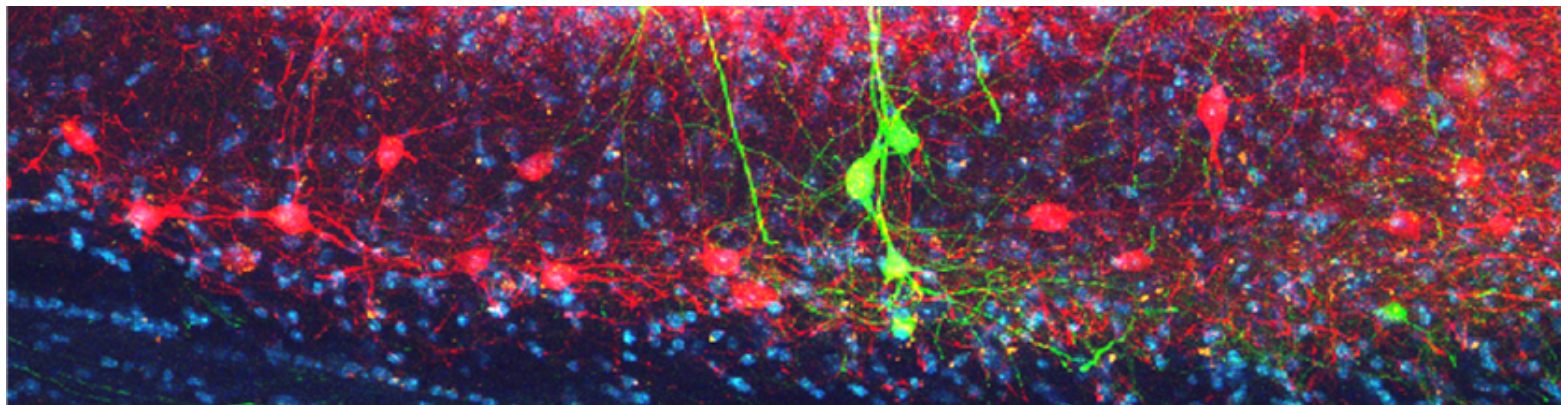
Idee ed evidenze



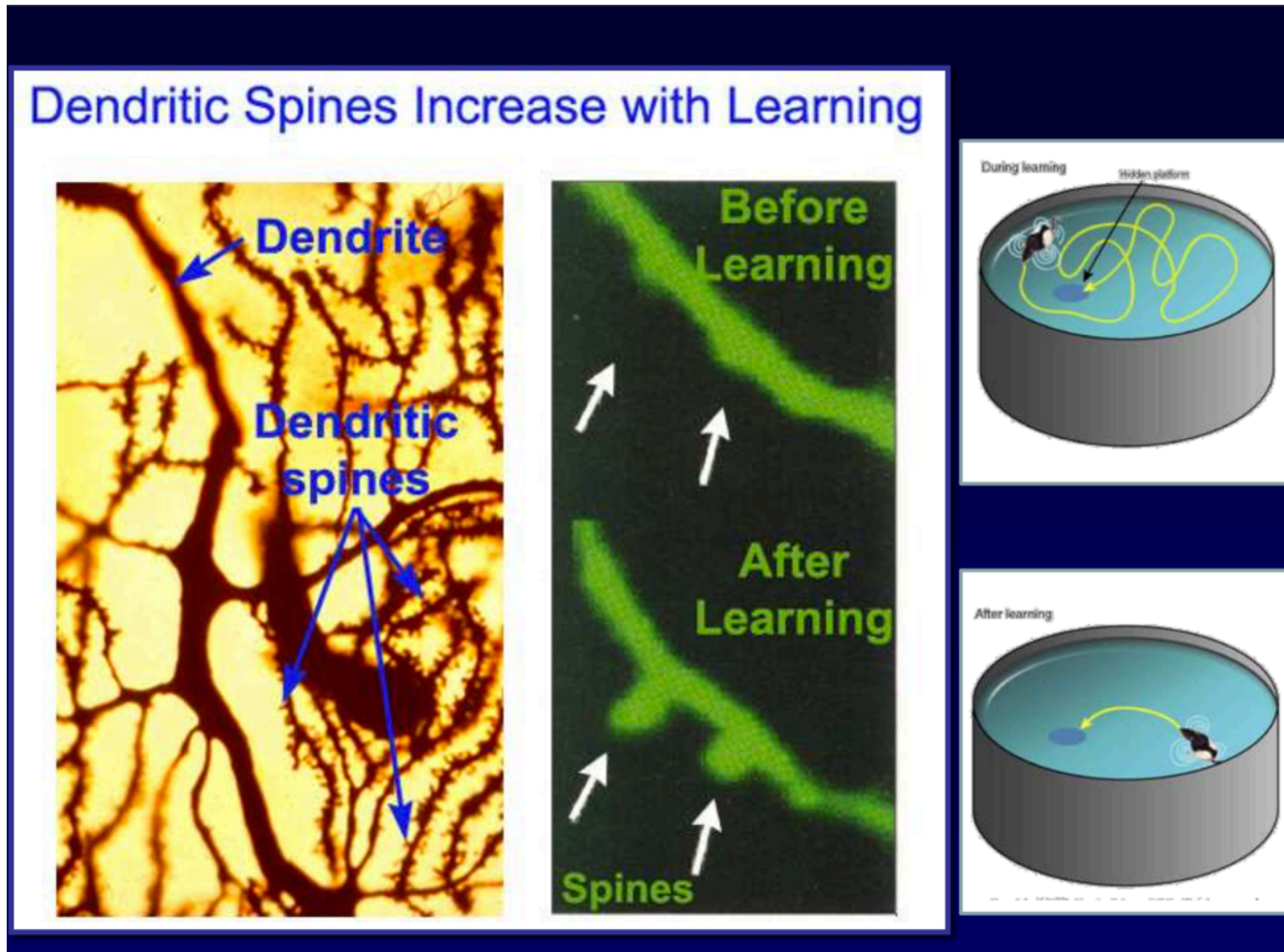
Evoluzione e sviluppo



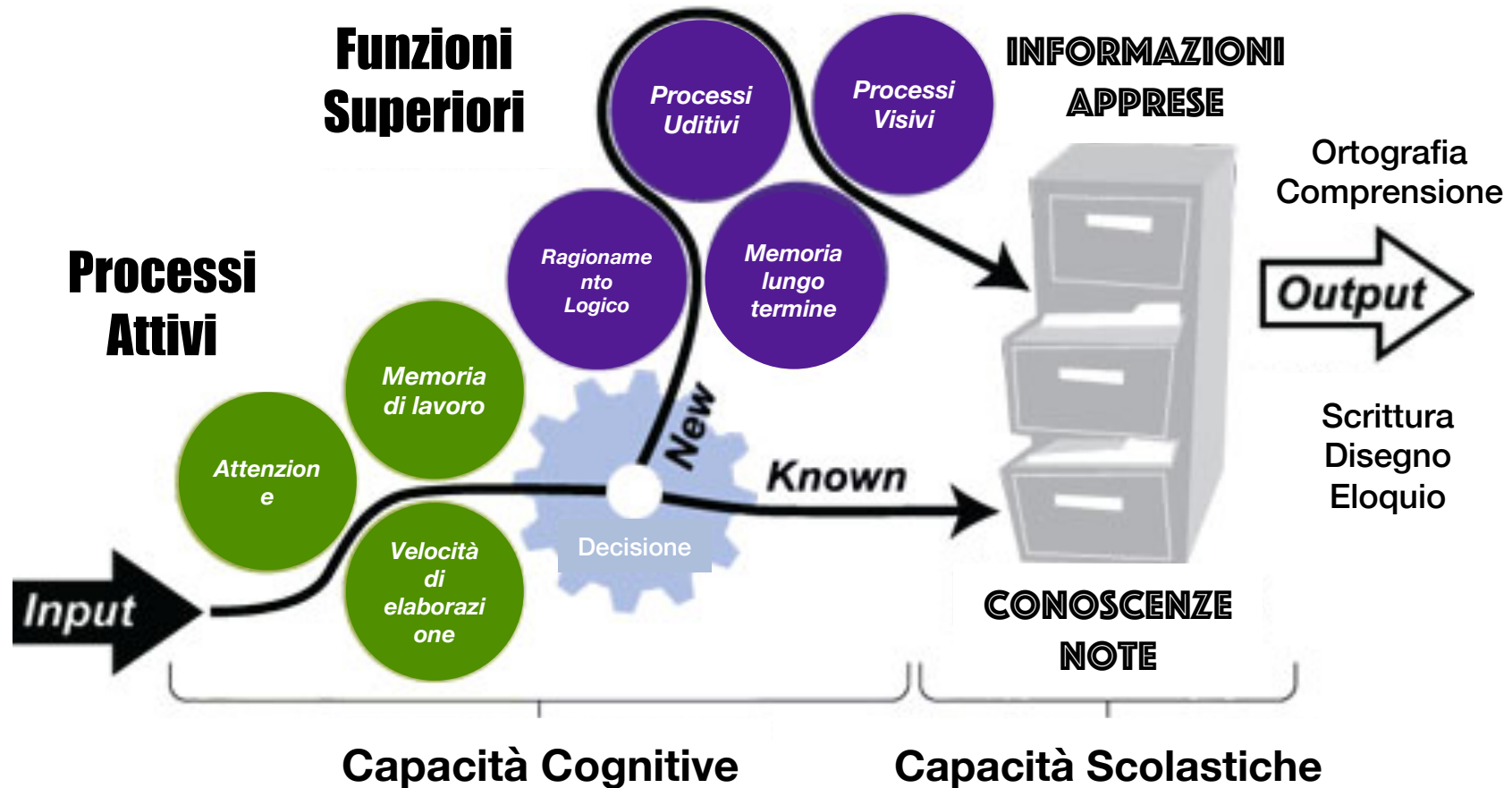
Cognizione



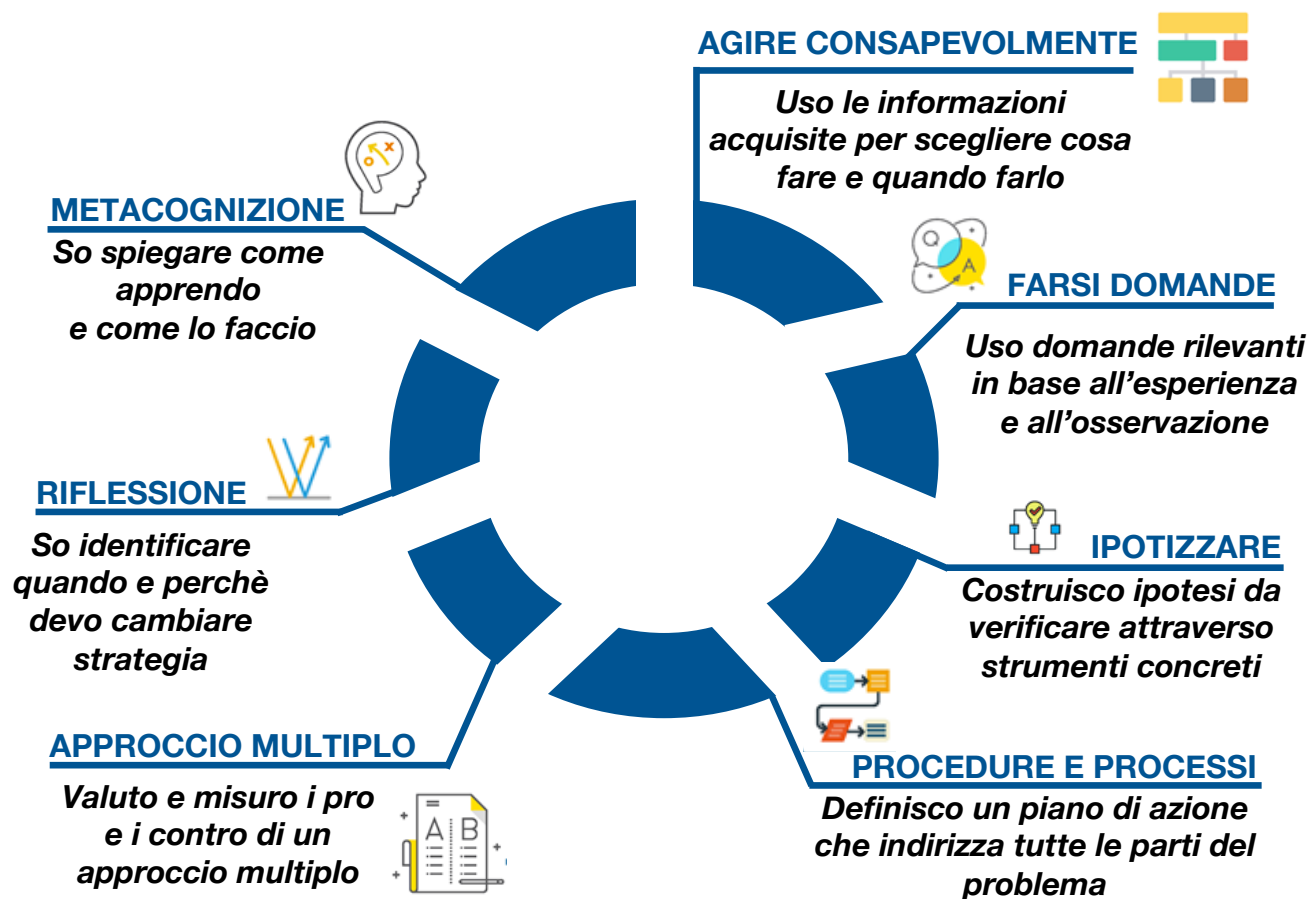
Apprendimento



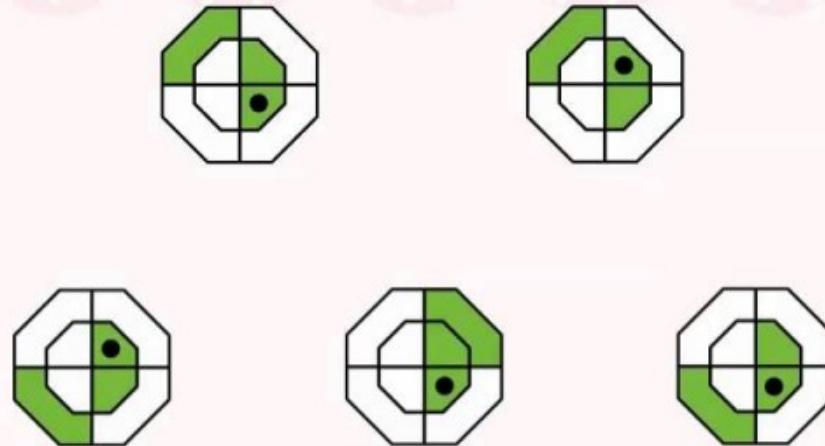
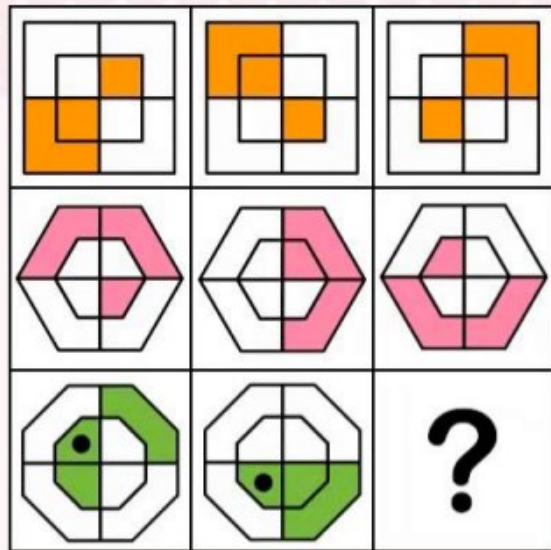
Cognizione e apprendimento scolastico



Apprendimento efficace



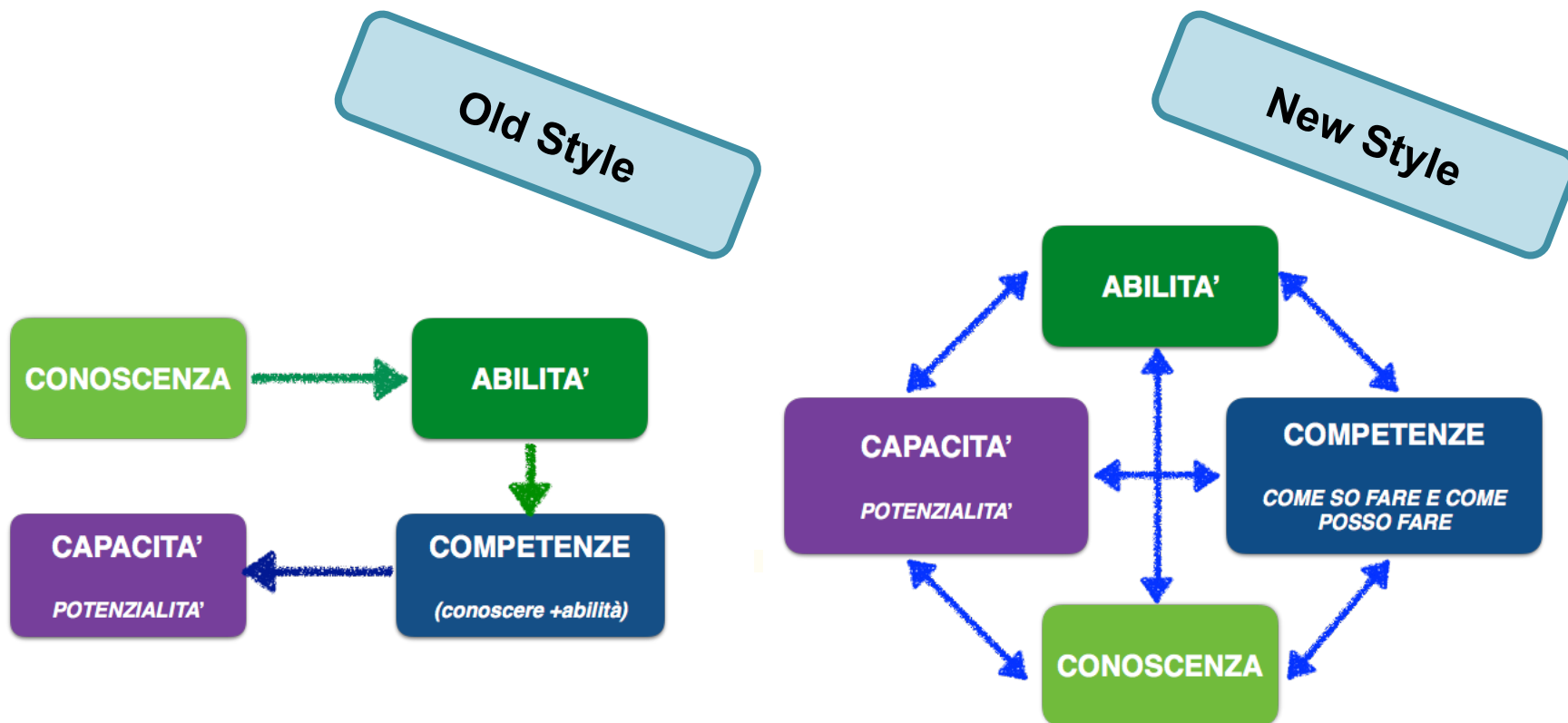
Provare EfficaceMente.....



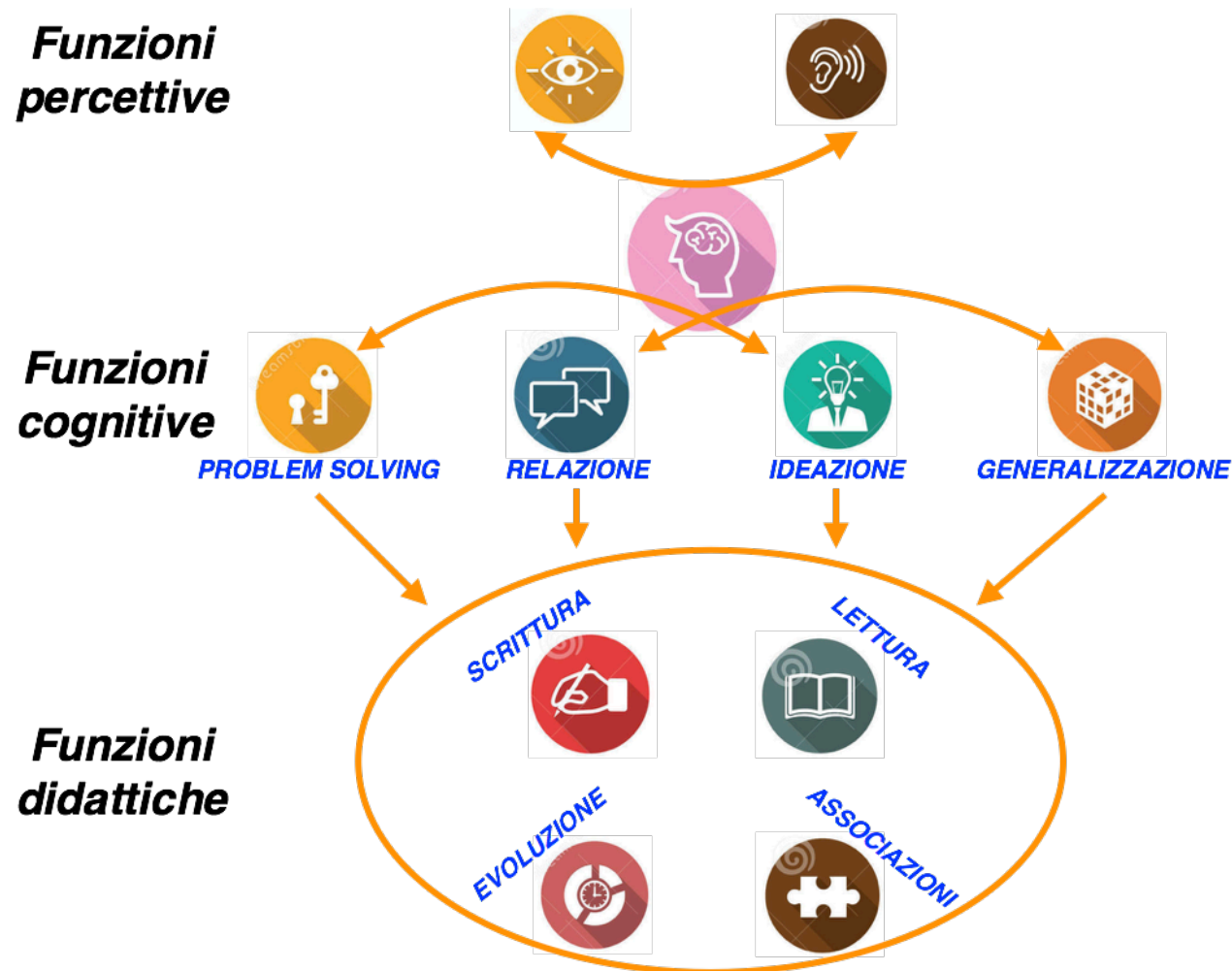
Qual è l'immagine migliore per completare il box nella sua parte mancante?



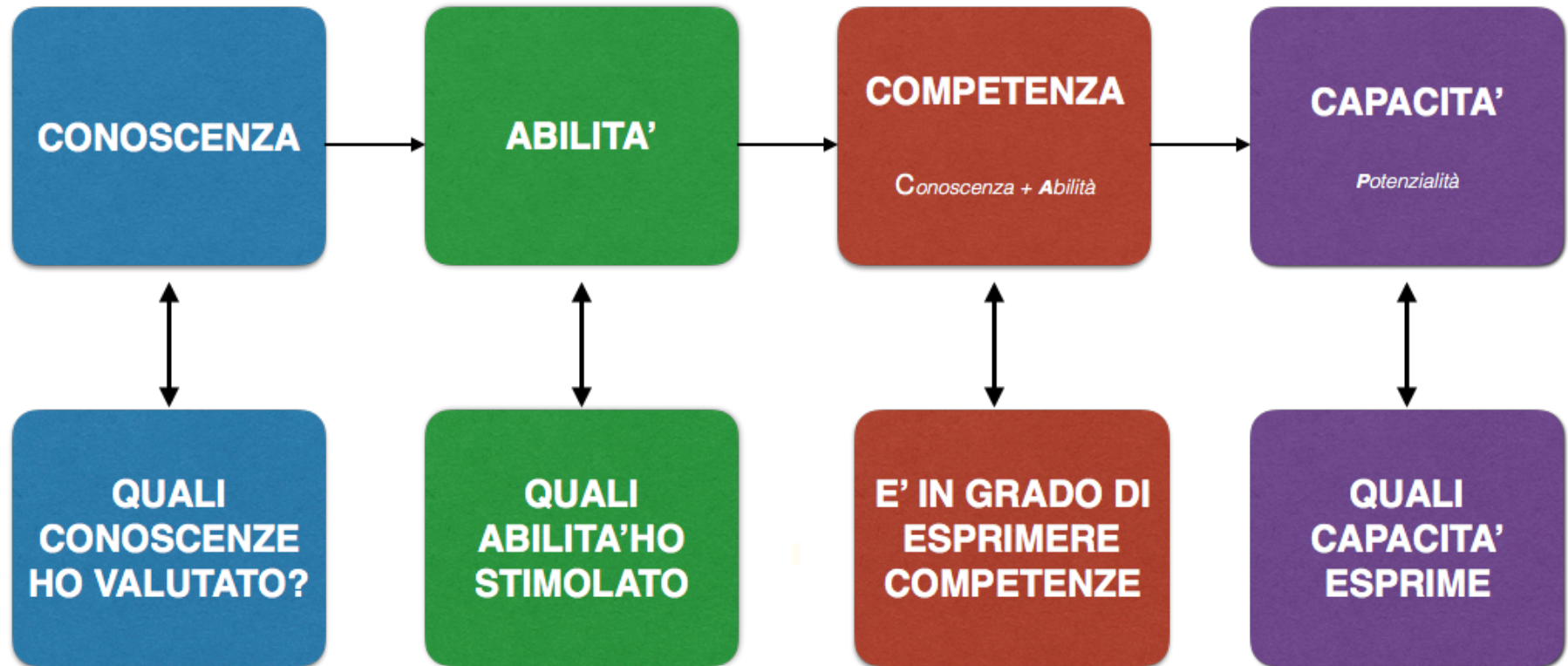
Abilità



Un modello integrato



Valutazione efficace



Nuovo strumento - CognitivaMENTE



Che cos'è CognitivaMENTE

- **CognitivaMENTE** è un nuovo testo che offre un innovativo sistema didattico finalizzato alla **costruzione**, allo **sviluppo** e alla **valutazione** delle **competenze cognitive**.
- Esse sono l'**insieme delle abilità e delle conoscenze cognitive** che permettono a ognuno di noi svolgere qualsiasi compito in modo consapevole.
- CognitivaMENTE è uno strumento efficace che abbina i contenuti didattici alla **stimolazione e consolidamento** delle competenze cognitive.



I Quaderni

I Quaderni CognitivaMENTE offrono tante pagine con esercitazioni di italiano e matematica (I°, II°, III°) collegate ai volumi di Acchiappastorie

INDICE

ITALIANO

- 2 A • E • I • O • U
- 4 La lettera M
- 5 La lettera L
- 6 La lettera R
- 7 La lettera F
- 8 La lettera S
- 9 La lettera V
- 10 La lettera N
- 11 La lettera T
- 12 La lettera B
- 13 La lettera P
- 14 La lettera D
- 15 La lettera Z
- 16 M • N
- 17 F • V
- 18 S • Z
- 19 CA • CO • CU
- 20 CHE • CHI
- 21 CE • CI
- 22 CIA • CIO • CIU
- 23 GA • GO • GU
- 24 GHE • GHI
- 25 GE • GI
- 26 GIA • GIO • GIU
- 27 CHI • GHI
- 28 CU • GU
- 29 CIA • GIA
- 30 QU • CU
- 31 CQU
- 32 GN
- 33 GLI
- 34 SCA • SCO • SCU
- 35 SCHE • SCHI
- 36 SCE • SCI
- 37 MB • MP
- 38 BR • CR • DR • FR • GR • PR • TR
- 39 LE DOPPIE

MATEMATICA

- 40 I numeri da 0 a 9
- 41 Ancora numeri da 0 a 9
- 42 Confronto entro il 9
- 44 **Proviamoci**
Progressione e confronto
- 46 Addizioni entro il 9
- 48 Sottrazioni entro il 9
- 50 **Proviamoci**
Addizioni e... sottrazioni
- 52 Gli amici del 10
- 54 Decine e unità
- 56 I numeri da 11 a 20
- 58 Confronto entro il 20
- 59 **Proviamoci**
Progressione e confronto
- 60 Addizioni entro il 20
- 62 Sottrazioni entro il 20
- 64 **Proviamoci**
Addizioni e... sottrazioni
- 66 Problemi entro il 20
- 69 Problemi: testo e domanda
- 72 Le impronte dei solidi

ITALIANO

LA LETTERA M

RIPETI AD ALTA VOCE IL NOME DI OGNI DISEGNO. SE CONTIENE LA LETTERA M CERCHIALO.



CERCA E COLORA LA LETTERA M.



CERCHIA DI ARANCIONE LE PAROLE CHE INIZIANO CON LA LETTERA M.

LAMA MATTO MUCCA APE MUTO

COMPLETA SOLO LE PAROLE CON MA • ME • MI • MO • MU.



TROVA LE PAROLE E COLORALE.

MIO MIMO AOME MIA AMO IMA

SCRIVI LE PAROLE CHE HAI TROVATO.

Four empty boxes for writing the words found in the previous step.

METODO pp. 46-49

ANALISI STRATEGICA E FUNZIONALE IN OLIVIA pp. 24-28

4

- Funzione cognitiva: attenzione selettiva, memoria di lavoro.
- Prerequisito didattico: discriminazione fonologica.
- Obiettivo didattico: discrimina, riconosce, utilizza e legge la consonante e deriva la coppia fonologica.

Un testo narrante

Struttura di un testo narrante

Metodologia verticale

Organizzazione per livelli all'interno della pagina con gradiente di complessità crescente rispetto all'argomento trattato

Metodologia orizzontale

Organizzazione tra le pagine con corrispondenze dirette tra esercizi di livello simili e richiami visuo-percettivi colorimetrici e funzionali

Il testo così organizzato aiuta **l'insegnante ad accompagnare l'alunno** in un percorso crescente di **acquisizione e potenziamento**, facilitato da ridondanza di informazioni e di strategie, garanzia di un maggior livello di comprensione e di possibilità di valutazione, utilizzando **diversi stili cognitivi e didattici**. Gli esercizi stimolano nell'alunno la generalizzazione della competenza e il processo di riflessione metacognitivo.

A chi si rivolge CognitivaMENTE

- CognitivaMENTE offre un sistema modulare rivolto a **tutta la classe**, adatto quindi sia ad alunni con difficoltà, sia ad alunni che mostrano eccellenze.
- Poiché tutti gli alunni presentano delle abilità che si esprimono con stili cognitivi diversi, il materiale didattico viene presentato attraverso diversi canali sensoriali e cognitivi (verbale, visivo, iconografico, deduttivo, rappresentazionale) offrendo, nella **stessa pagina**, lo **stesso contenuto** in **modalità diverse**.

A chi si rivolge CognitivaMENTE

- Le informazioni sono ridondanti, ma **mai ripetitive**, per fornire una più ampia possibilità di acquisizione e di comprensione. Questa modalità permette di attivare, valutare e consolidare le diverse abilità.
- L'insegnante trova nel testo **indicazioni chiare e pragmatiche** per osservare in ogni momento l'evoluzione, il posizionamento e le difficoltà espresse dall'alunno, così da poter trovare sempre strategie e modalità di intervento efficaci.

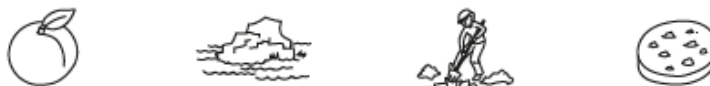
SCA • SCO • SCU

RIPETI AD ALTA VOCE IL NOME DI OGNI DISEGNO. SE CONTIENE IL SUONO SCA CERCHIA DI ROSSO, IL SUONO SCO DI ARANCIONE E SE CONTIENE IL SUONO SCU DI VERDE. FAI ATTENZIONE AGLI INTRUSI.



COMPLETA LE PAROLE CON SCA • SCO • SCU. POI COLLEGA AL DISEGNO GIUSTO.

___ GLIO ___ VARE BI ___ TTO PE ___



METTI IN ORDINE I SUONI E RISCRIVI LE PAROLE.

SCO BO TO LA SCA SCA PE RE

.....

OSSERVA I DISEGNI E SCRIVI LE PAROLE NELLA COLONNA DEL SUONO CORRETTO. FAI ATTENZIONE AGLI INTRUSI.



| SCA | SCO | SCU |
|-------|-------|-------|
| | | |
| | | |

METODO p. 154

ANALISI STRATEGICA E FUNZIONALE IN GUIDA

34

- Prerequisito didattico: discriminazione fonologica.
- Funzione cognitiva: attenzione selettiva, memoria di lavoro.
- Obiettivo didattico: discrimina, riconosce, utilizza e legge gruppi complessi.

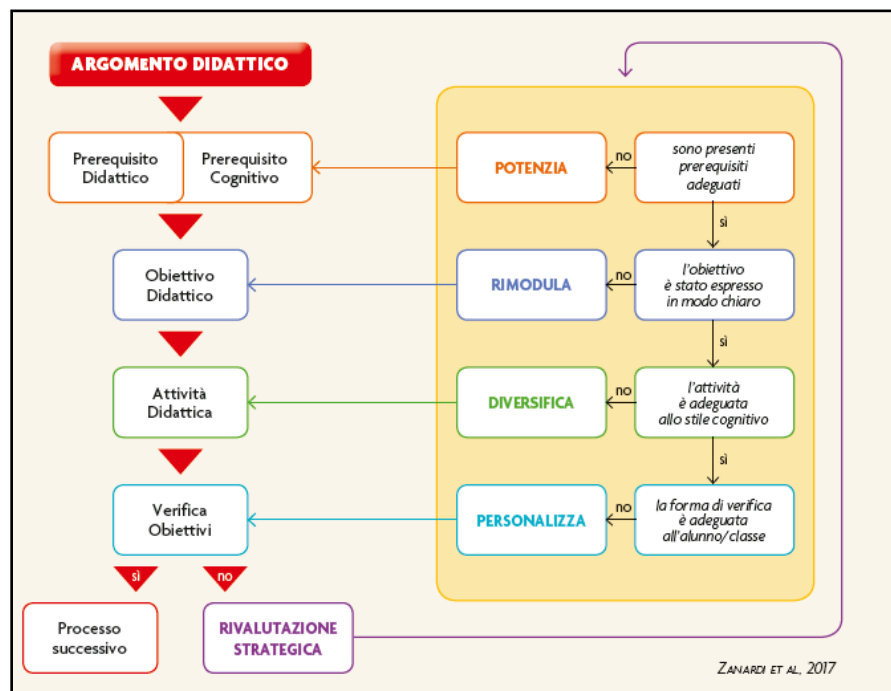
Ogni esercizio strutturato a seconda di una matrice strategica e presenta suggerimenti espliciti ed impliciti

Il quaderno può essere definito narrante poichè in tutti gli esercizi presenta informazioni ridondanti che arricchiscono e stimolano l'acquisizione dei contenuti, anche attraverso stili cognitivi complementari o divergenti.

Gli argomenti vengono identificati chiaramente attraverso caratterizzazioni grafiche e di colore che trasmettono subito informazioni sull'uso della pagina.

Al piede della pagina vengono fornite tutte le indicazioni relative alla funzione cognitiva esplorata, al prerequisito didattico necessario per svolgere gli esercizi proposti, e all'obiettivo didattico esplorato, così da fornire sempre indicazioni precise in relazione a ciò che si chiede all'alunno e a che cosa dobbiamo attenderci come prestazione.

La Guida per l'insegnante



Argomenti considerati nodi cognitivi e didattici fondamentali sono esplosi in Guida dove il docente viene accompagnato nell'**analisi**, nella **comprensione**, nella **valutazione** degli esercizi svolti e nell'individuazione dell'azione da compiere in presenza di una **difficoltà dell'alunno (didattica dell'errore)**.

Dal Quaderno alla Guida

- Il **testo** analizza la **prestazione dell'alunno** individuando il livello didattico raggiunto ed effettuando poi in Guida la valutazione e l'analisi strategica dell'errore per ogni **nodo didattico** considerato fondamentale
- I nodi cognitivi, una volta acquisiti, sono **strumenti adattabili a situazioni didattiche diverse**, stimolando la metacognizione, la generalizzazione e la trasversalità dei processi strategici di acquisizione forniti.
- Per ogni nodo cognitivo del Quaderno, in Guida si ritrova la **Rivalutazione Strategica dell'Errore** che permette al docente di svolgere una valutazione personalizzata dell'alunno in base al livello formativo raggiunto.

Rimodula

L'obiettivo didattico viene presentato attraverso modalità differenti (visivo, fonologico, strategico, ecc.) per permettere una facilitazione di sedimentazione del contenuto didattico.

ITALIANO

M • N

1. RIPETI AD ALTA VOCE IL NOME DI OGNI DISEGNO. SE CONTIENE LA LETTERA **M** CERCHIA DI **ARANCIO**, SE CONTIENE LA **N** CERCHIALO DI **VERDE**. SE CONTIENE **M** E **N** CERCHIA DI **BLU**.



2. LEGGI LE PAROLE E CERCHIA DI **ARANCIO** QUELLE CHE CONTENGONO **M** E DI **VERDE** QUELLE CHE CONTENGONO **N**.

ARMATURA NOIA PENTOLA SOFFIO MATITE

3. COLORA DI **ARANCIO** LE PAROLE CON **MA • ME • MI • MO • MU** E DI **VERDE** LE PAROLE CON **NA • NE • NI • NO • NU**.

CAPANNA LOCOMOTIVA MESTOLO
 PANINO SAPONE MIELE

4. COMPLETA LE PAROLE CON UNO DEI SUONI INDICATI. POI CERCHIA IL DISEGNO GIUSTO.

MA • NA → __NO  
ME • NE → __RO  
MI • NI → SE__  
MO • NO → TELEFO__  
MU • NU → __LINO  

METODO p. 113 ANALISI STRATEGICA E FUNZIONALE IN GUIDA pp. 29-33

16

- Prerequisito didattico: discriminazione fonologica.
- Funzione cognitiva: attenzione selettiva, memoria di lavoro, discriminazione suoni omofoni non omografi.
- Obiettivo didattico: discrimina, riconosce, utilizza a legge le consonanti omofone non omografe.

ITALIANO

RIMODULA

CLASSE NOME DATA

M • N

◆ LEGGI LE PAROLE E CERCHIA DI **ARANCIONE** QUELLE CHE CONTENGONO **M**.

| | | |
|------|-------|-------|
| MARE | MESE | SOLE |
| SEME | FIUME | MAMMA |

◆ LEGGI LE PAROLE E CERCHIA DI **VERDE** QUELLE CHE CONTENGONO **N**.

| | | |
|------|--------|--------|
| NAVE | NUVOLA | PINO |
| MOTO | LUNA | DIVANO |

◆ LEGGI LE PAROLE E CERCHIA DI **ARANCIONE** QUELLE CHE CONTENGONO **M** E DI **VERDE** QUELLE CHE CONTENGONO **N**. FAI ATTENZIONE: CON UNA PAROLA DOVRAI USARE TUTTI E DUE I COLORI.

| | | |
|--------|--------|--------|
| MIMOSA | NANNA | SALAME |
| VELENO | LIMONE | FOTO |

◆ CANCELLA LE PAROLE SENZA SIGNIFICATO.

| | | |
|--------|-------|------|
| MIDO | NIELE | NURO |
| MULINO | PAME | OMDA |

CognitivAMENTE p. 16

30

Diversifica

L'argomento viene presentato attraverso differenti **stili cognitivi**, offrendo strategie che implicino soluzioni didattiche diverse, ma complementari.

ITALIANO

M • N

▶ RIPETI AD ALTA VOCE IL NOME DI OGNI DISEGNO. SE CONTIENE LA LETTERA **M** CERCHIA DI **ARANCIO**, SE CONTIENE LA **N** CERCHIALO DI **VERDE**. SE CONTIENE **M** E **N** CERCHIA DI **BLU**.



▶ LEGGI LE PAROLE E CERCHIA DI **ARANCIO** QUELLE CHE CONTENGONO **M** E DI **VERDE** QUELLE CHE CONTENGONO **N**.

ARMATURA NOIA PENTOLA SOFFIO MATITE

▶ COLORA DI **ARANCIO** LE PAROLE CON **MA • ME • MI • MO • MU** E DI **VERDE** LE PAROLE CON **NA • NE • NI • NO • NU**.

CAPANNA LOCOMOTIVA MESTOLO
PANINO SAPONE MIELE

▶ COMPLETA LE PAROLE CON UNO DEI SUONI INDICATI. POI CERCHIA IL DISEGNO GIUSTO.

MA • NA → __NO  

ME • NE → __RO  

MI • NI → SE__  

MO • NO → TELEFO__  

MU • NU → __LINO  

METODO p. 115 ANALISI STRATEGICA E FUNZIONALE IN GUIDA pp. 29-33

16

- Prerequisito didattico: discriminazione fonologica.
- Funzione cognitiva: attenzione selettiva, memoria di lavoro, discriminazione suoni omofoni non omografi.
- Obiettivo didattico: discrimina, riconosce, utilizza e legge le consonanti omofone non omografe.

ITALIANO

CLASSE NOME DATA

M • N

◆ IN OGNI CORNICE DISEGNA UN OGGETTO CON IL NOME CHE INIZIA CON I SUONI SCRITTI SOTTO.

MU NU MI NI MA NA

ME NE MO NO

◆ COLLEGA LE PAROLE ALLE IMMAGINI CHE HANNO IL SUONO INIZIALE SIMILE.

MIMOSA MESE NUMERO



NERO MULO NAVE

Cognitivamente p. 16

31

Personalizza

Una **verifica** in **quattro prove** ripropone i diversi metodi di stimolazione (potenzia, rimodula, diversifica) per osservare il risultato dell'intervento, facendo emergere anche le **eccellenze**.

ITALIANO

M • N

1 RIPETI AD ALTA VOCE IL NOME DI OGNI DISEGNO. SE CONTIENE LA LETTERA **M** CERCHIA DI **ARANCIO**, SE CONTIENE LA **N** CERCHIALO DI **VERDE**. SE CONTIENE **M** E **N** CERCHIA DI **BLU**.



2 LEGGI LE PAROLE E CERCHIA DI **ARANCIO** QUELLE CHE CONTENGONO **M** E DI **VERDE** QUELLE CHE CONTENGONO **N**.

ARMATURA NOIA PENTOLA SOFFIO MATITE

3 COLORA DI **ARANCIO** LE PAROLE CON **MA • ME • MI • MO • MU** E DI **VERDE** LE PAROLE CON **NA • NE • NI • NO • NU**.

CAPANNA LOCOMOTIVA MESTOLO
PANINO SAPONE MIELE

4 COMPLETA LE PAROLE CON UNO DEI SUONI INDICATI. POI CERCHIA IL DISEGNO GIUSTO.

MA • NA → __NO  
ME • NE → __RO  
MI • NI → SE__  
MO • NO → TELEFO__  
MU • NU → __LINO  

METODO p. 115 ANALISI STRATEGICA E FUNZIONALE IN GUIDA pp. 29-33

16

- Prerequisito didattico: discriminazione fonologica.
- Funzione cognitiva: attenzione selettiva, memoria di lavoro, discriminazione suoni omofoni non omografi.
- Obiettivo didattico: discrimina, riconosce, utilizza e legge le consonanti omofone non omografe.

PERSONALIZZA

ITALIANO


CLASSE NOME DATA

M • N

PROVA A LA SEQUENZA H M N R Z.

H M N R Z H M _ Z H M _ _ Z _ _




PROVA B OSSERVA OGNI DISEGNO E CERCHIA DI ARANCIONE SE IL SUO NOME CONTIENE M E DI VERDE SE CONTIENE N.



PROVA C COMPLETA LE PAROLE CON MA • NA, ME • NE, MI • NI, MO • NO, MU • NU.

__MMA __VOLA __DO LIMO__
LU__ PO__DORO __VE __LA
__RO __ELE __POTE VELE__

PROVA D RICONOSCI I DISEGNI E COMPLETA LE FRASI CON LE PAROLE CORRISPONDENTI.

- IL  _____ È UN NUMERO.
- LA  _____ È MATURA.
- LA  _____ È ROSA.
- IL  _____ È BLU.

Cognitivamente p. 16

32

Valutazione e analisi strategica dell'errore

Per ogni prova della verifica (A-B-C-D) un'analisi didattica dell'errore, espressa in percentuale, dà indicazioni sull'efficacia del compito svolto e offre all'insegnante suggerimenti di miglioramento.

PERSONALIZZA ITALIANO

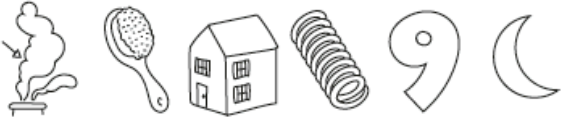
CLASSE NOME DATA

M • N

PROVA A LA SEQUENZA H M N R Z

H M N R Z H M _ Z H M _ _ Z _ _





PROVA B OSSERVA OGNI DISEGNO E CERCHIA DI ARANCIONE SE IL SUO NOME CONTIENE M E DI VERDE SE CONTIENE N.



PROVA C COMPLETA LE PAROLE CON MA = NA, ME = NE, MI = NI, MO = NO, MU = NU.

__MMA __VOLA __DO LIMO__
 LU__ PO__DORO __VE __LA
 __RO __ELE __POTE VELE__

PROVA D RICONOSCI I DISEGNI E COMPLETA LE FRASI CON LE PAROLE CORRISPONDENTI.

- IL  _____ È UN NUMERO.
- LA  _____ È MATURA.
- LA  _____ È ROSA.
- IL  _____ È BLU.

CognitivaMENTE p. 16

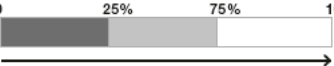
32

M • N

VALUTAZIONE E ANALISI STRATEGICA DELL'ERRORE

Per considerare una funzione didattica completata, l'alunno deve superare almeno il 75% dei compiti assegnati. La valutazione quindi si esprime in percentili in relazione alla singola prova.

0 25% 75% 100%

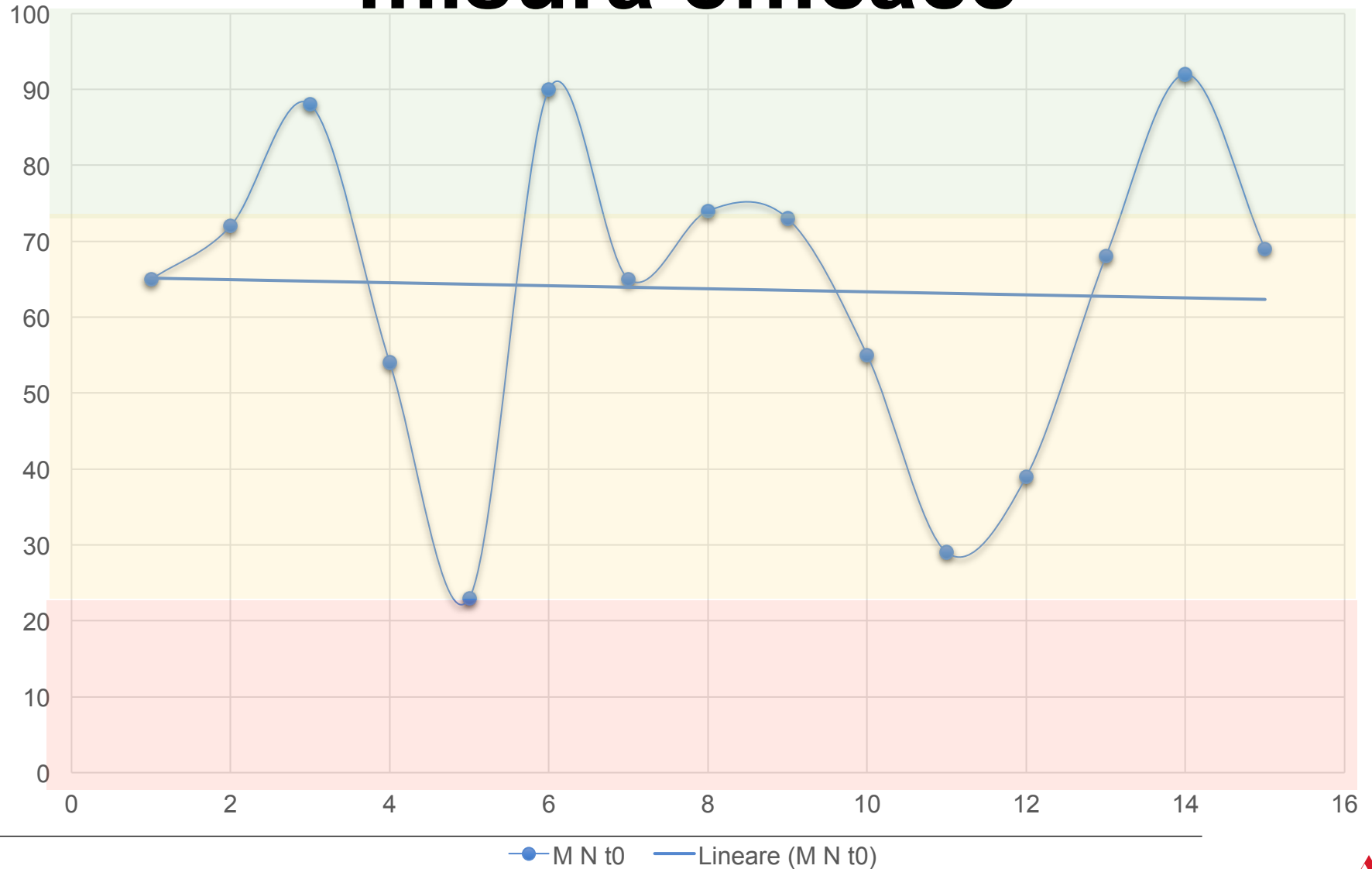


| | 0-25% | 25-75% |
|--|--|---|
| PROVA A Completa la sequenza Punteggio corretto da 4/5 | Valutare difficoltà nella conversione grafemafonema attenzione alla memoria a breve termine. | Osservare rallentamento nel distinguere lettere fonologicamente simili e a mantenere una sequenza corretta. |
| PROVA B Associazione visuo-spaziale Punteggio corretto da 3/4 | Valutare difficoltà nell'associazione suoni e immagini e/o mancato suggerimento visivo. | Osservare effetto di intrusione tra suoni simili e attenzione alla integrazione tra suoni e immagini. |
| PROVA C Completamento parole Punteggio corretto da 9/12 | Valutare alterazione dell'utilizzo di forme grafiche simili o riconoscimento lessicale. | Osservare possibili interferenze tra lettere. |
| PROVA D Completa le frasi Punteggio corretto da 3/4 | Valutare mancata comprensione semantica del testo o interferenza tra sillabe. | Osservare il tipo di errore (semantico, lessicale, fonologico). |

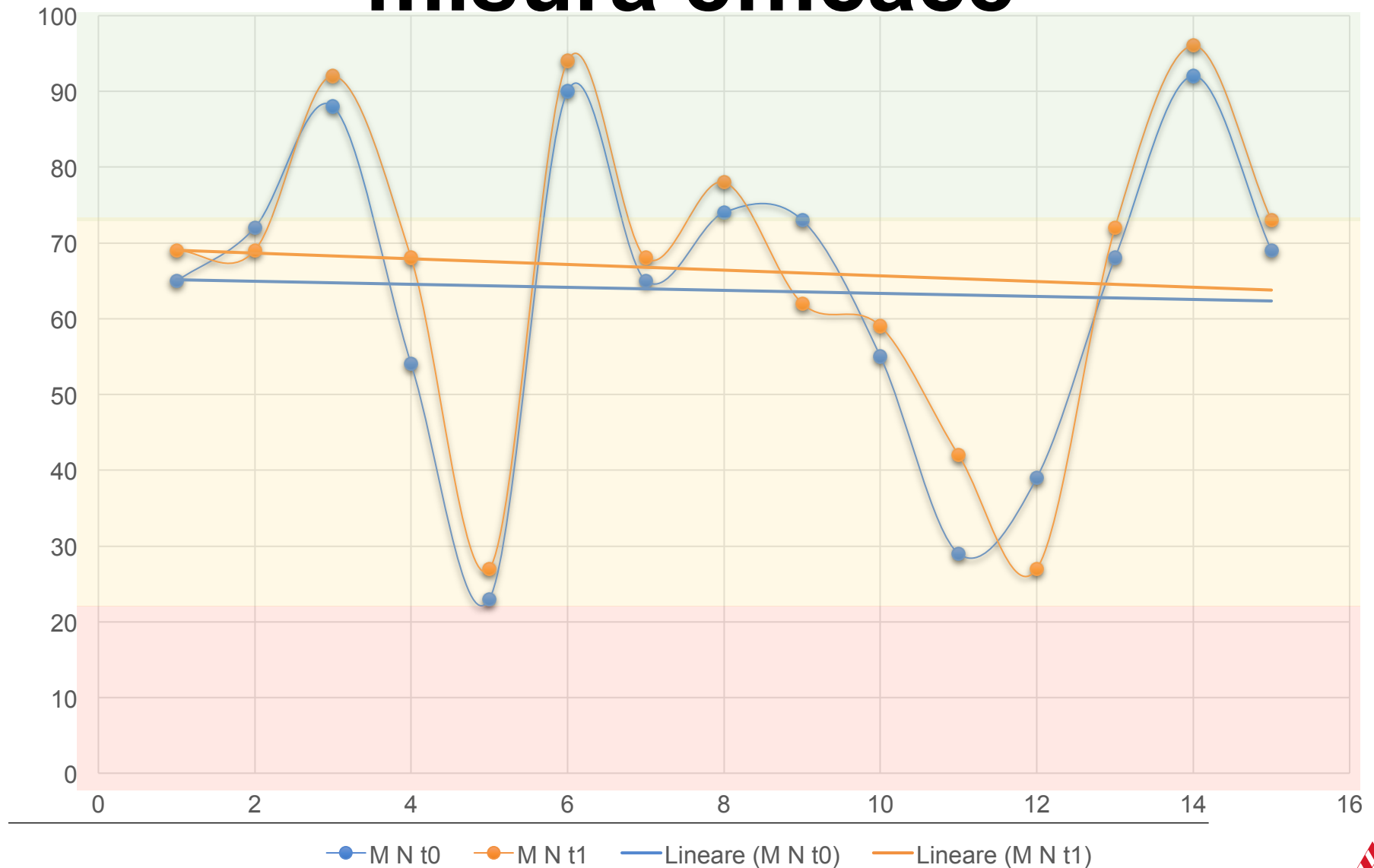
CognitivaMENTE p. 16

33

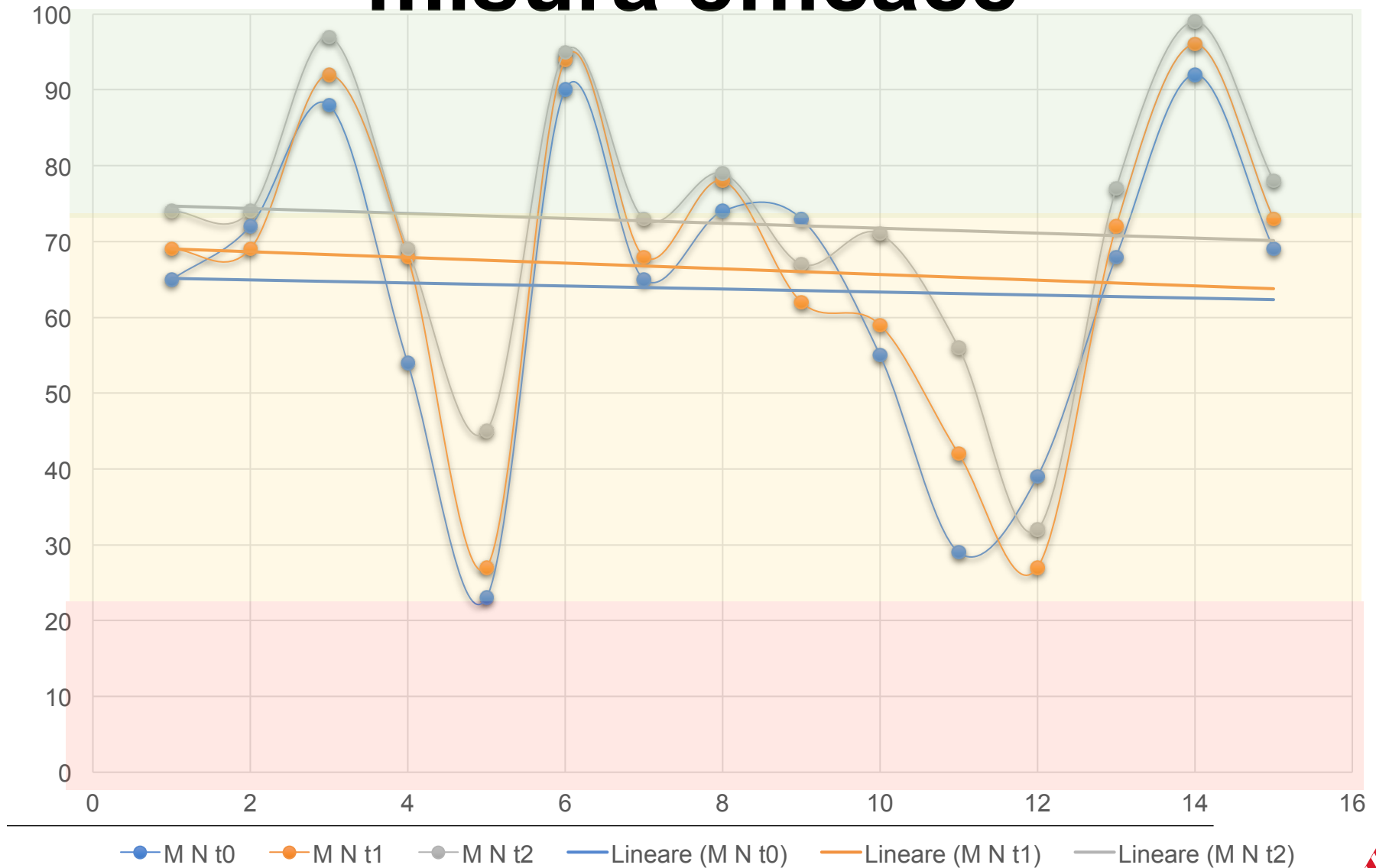
CognitivaMente strumento di misura efficace



CognitivaMente strumento di misura efficace

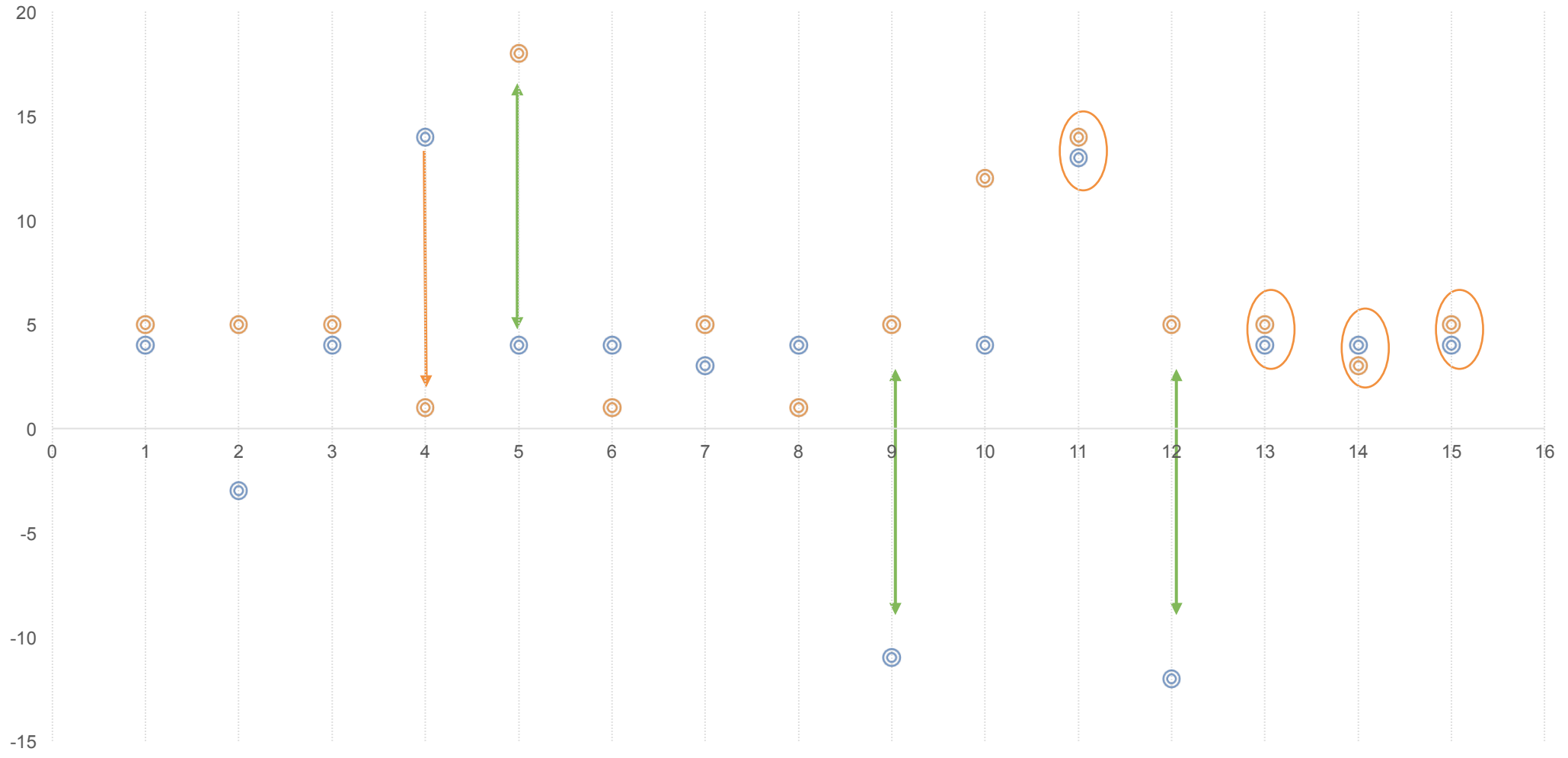


CognitivaMente strumento di misura efficace

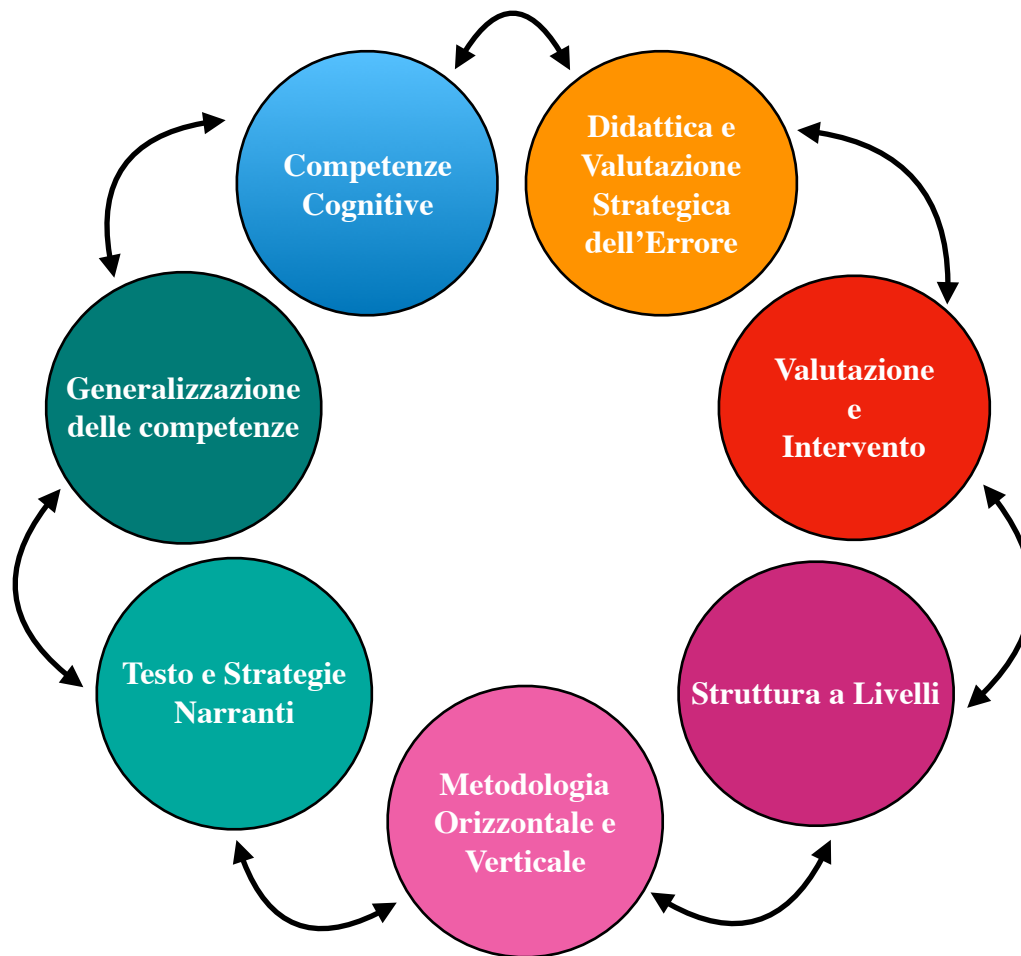


CognitivaMente strumento di misura efficace

delta t1 delta t2



Struttura e parole chiave



Il prossimo Webinar



Io robot (coding unplugged)

Marco Morello - lunedì 16 aprile 2018 - ore 17.00

Entrare nel corpo di un robot, entrare nella mente di un programmatore. Si porta in classe – e in scena – il pensiero computazionale per i più piccoli, sfruttando gli elementi necessari per un precoce approccio a queste tematiche, basandosi sul gioco, il movimento a corpo libero, la propriocezione. Nello scambio di ruolo tra alunni che recitano la parte del robot e compagni di classe che svolgono il ruolo del programmatore, muovendosi su una griglia realizzata sul pavimento, i bambini sperimentano in prima persona che cosa significhi programmare.

Marco Morello, champion del CoderDojo di Perugia, co-fondatore del team Web Genitori e di HappyNet, è formatore sui temi del web e dell'innovazione. Imprenditore e consulente per il digital empowerment delle imprese, porta nelle scuole, nelle

associazioni e alle famiglie la visione degli strumenti digitali contemporanei a disposizione della creatività e delle necessità espressive di giovani e giovanissimi.



Numero Verde
800 12 39 31



webinar@mondadorieducation.it
www.mondadorieducation.it