

Settimo incontro:

**“D.S.A. - B.E.S.**

**La metodologia:  
La teoria delle intelligenze multiple ”**

**Parte prima**

Camponogara, 6 – 13 marzo 2014

# Le teorie dell'intelligenza

Si possono raggruppare in tre grandi categorie:

1) le teorie psicometriche, quelle biologiche e quelle cognitive.

2) le linee di ricerca che hanno indagato:

- il rapporto tra ereditarietà e ambiente, ponendo in relazione il dato genetico con quello ambientale;
- come la cultura può condizionare le prestazioni intellettive

3) lo studio dell'intelligenza da una prospettiva evolutiva

# 1) Le teorie psicometriche, quelle biologiche e quelle cognitive

Cercano di spiegare l'intelligenza "al suo interno" indicando, ad esempio, le sue basi biologiche, oppure descrivendo la costellazione di abilità mentali strettamente correlate con essa.

**Le teorie psicometriche** fanno riferimento alla misurazione delle abilità intellettive generali e specifiche possedute da ciascun individuo;

**Le teorie biologiche e neurobiologiche** hanno lo scopo "di comprendere il ruolo del cervello nelle diverse attività mentali o condizioni di operatività";

**Le teorie cognitive e computazionali**, tentano di individuare le operazioni cognitive fondamentali sottostanti a ogni processo mentale.

## **2) Le linee di ricerca eredità-ambiente e influenza culturale**

Studiano l'intelligenza “in relazione al contesto”, ponendo quindi le basi per comprendere le differenze individuali di natura intellettuale in riferimento a fattori quali la cultura, il gruppo etnico di appartenenza, lo status socio-economico.

### **3) Lo studio dell'intelligenza da una prospettiva evolutiva**

Le teorie sullo sviluppo dell'intelligenza fanno gruppo a sé, poiché dotate di un metodo autonomo di ricerca; tuttavia esse, in qualche misura, sono trasversali, poiché “hanno linee di ricerca sullo sviluppo dell'intelligenza dal punto di vista cognitivista, neurologico, genetico-ambientale, culturale”

Secondo la nozione di **intelligenza generale** contenuta nella teoria psicometrica di Spearman la prestazione in qualsiasi compito di natura intellettuale è determinata dall'intelligenza generale di un soggetto (Q.I.).

Molti studiosi, impegnati nel settore della psicometria, hanno però evidenziato che le differenze individuali nelle abilità mentali sono troppo complesse per essere spiegate con una singola dimensione.

Tra i più convinti promotori di quest'ultima posizione è Howard Gardner.

La teoria di Gardner postula una correlazione tra il funzionamento della mente e specifiche aree neurologiche del cervello:

la mente ha un'architettura particolarmente complessa e specifica in relazione sia alla sua forma che alla sua organizzazione.

**Il cervello non è concepito olisticamente come un tutto unico ed equipotente**, ma piuttosto come un insieme di sistemi connettivi specifici in probabile relazione con circuiti neuronali prestabiliti.

I sistemi di elaborazione delle informazioni sarebbero dunque specifici ed in questo senso relativamente autonomi.

Ne consegue una rappresentazione del **cervello come un insieme di aree specifiche**, ciascuna delle quali risulterebbe particolarmente importante in relazione a determinate prestazioni e meno importante in relazione ad altre.

Nei compiti complessi vi sono però interazioni fra gli inputs specifici forniti da ciascuna zona cerebrale per la realizzazione di un'attività totale.

La posizione teorica di Gardner si è concretizzata sul piano applicativo con:

- il riconoscimento di varie tipologie di intelligenza; la possibilità di condurre una didattica differenziata individuando negli allievi indicatori delle varie forme di intelligenza;
- un approccio di tipo induttivo che si basa sulla costruzione di soluzioni di insegnamento/apprendimento verificabili nella concreta applicazione in classe.

Pluralità di intelligenze



Molteplici modalità di apprendimento



Molteplici strutture per l'accesso e l'elaborazione  
della conoscenza

Le intelligenze si contestualizzano, si manifestano più facilmente in **ambienti apprenditivi positivi e adatti a far sperimentare a ognuno le proprie abilità.**

Non basta conoscere i **profili intellettivi** dei propri studenti: punti di forza e di debolezza, ma bisogna partire dal presupposto che **le intelligenze sono potenzialità in evoluzione e quindi educabili e sviluppabili:**

- Ogni alunno può apprendere
- ogni alunno può avere successo
- ogni alunno ha punti di forza che la scuola deve scoprire e utilizzare.

# Le 8 intelligenze e 1/2

- Intelligenza linguistica-verbale
- Intelligenza ritmico-musicale
- Intelligenza logico-matematica
- Intelligenza visivo-spaziale
- Intelligenza corporea-cinestesica
- Intelligenza personale intrapersonale
- Intelligenza personale interpersonale
- Intelligenza naturalistica (1997)
- Intelligenza esistenziale-spirituale\*

<b>Tipo di Intelligenza</b>	<b>Come si manifesta nella classe</b>	<b>Come promuoverla e valorizzarla</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b><i>Intelligenza Linguistico-Verbale:</i></b> pensare con le parole e riflettere su di esse.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fare giochi di parole, discutere, scrivere poesie e prendere appunti.</li> <li>• Studenti che hanno un buon vocabolario, comunicano efficacemente, parlano speditamente, scrivono in modo chiaro e pensano con le parole.</li> <li>• Studenti che hanno una sensibilità all'ordine delle parole: capacità di seguire le regole grammaticali e volontariamente di violarle per creare immagini e suggestioni particolari.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chiedendo agli studenti di: creare presentazioni orali, saggi scritti e poesie, dibattiti e dialoghi su temi giornalistici, riassunti di letture.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b><i>Intelligenza Logico-Matematica</i></b> pensare con i numeri e riflettere sulle loro relazioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creare, pensare su e risolvere problemi, analizzare le componenti di oggetti e situazioni, usare simboli astratti, scoprire ed utilizzare algoritmi e sequenze logiche.</li> <li>• Studenti che pensano in modo chiaro ed analitico, usano simboli astratti, risolvono velocemente i problemi e pensano con numeri, modelli e algoritmi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chiedendo agli studenti di: fare domande, fare esperimenti e analizzare i risultati nel tentativo di risolvere i problemi e comprendere la realtà.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Intelligenza Visivo-Spaziale:</b></li> <li>• pensare con immagini visive e fare elaborazioni su di esse.</li> <li>• Si può sviluppare anche senza l'accesso diretto al mondo visivo (persone non vedenti)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Costruire e interpretare mappe, decorare, fare schemi e disegni, fare collage.</li> <li>• Studenti che sono bravi nel nell'utilizzare le relazioni spaziali, hanno un 'buon occhio' per i dettagli e i colori, visualizzano le soluzioni ai problemi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chiedendo agli studenti di: svolgere compiti attraverso forme visive e di rappresentare i contenuti attraverso la creazione di figure.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Intelligenza Ritmico-Musicale:</b></li> <li>• pensare con e sulla musica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Suonare strumenti, cantare, scrivere musica, comporre melodie e liriche, apprezzare la musica.</li> <li>• Studenti che hanno un buon senso del tono, del ritmo e della melodia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chiedendo agli studenti di esprimersi musicalmente attraverso prodotti ritmici e musicali.</li> </ul>

- **Corporea-  
Cinestetica:**
- pensare con e sui movimenti e i gesti.
- E' legata sia alla motricità fin che a quella grosso-motoria

- Utilizzare le espressioni facciali, la gestualità delle mani e i movimenti
- Studenti che sono molto coordinati, utilizzano gesti e linguaggio corporeo
- Studenti che usano il movimento non solo per scopi pragmatici ma anche espressivi (danza).

- Chiedendo agli studenti di: simbolizzare attraverso il movimento e di esprimersi in creazioni che includano attività di mimo o movimento.

- **Intelligenza  
Naturalistica:**
- pensare alle piante, agli animali, e ad altri fenomeni naturali.

- Discriminare, elencare e classificare i fenomeni naturali
- Studenti che hanno buone capacità di osservazione, sono sensibili agli aspetti ecologici di piante e animali e alle questioni ambientali.

- Chiedendo agli studenti di: selezionare, collegare e classificare i contenuti nel mondo naturale attraverso analogie.

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Intelligenza interpersonale:</b></li> <li>• pensare con e su le relazioni con gli altri.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Abilità di leadership, abilità nel fare amicizia e abilità nel comprendere punti di vista diversi dai propri</li> <li>• Studenti che hanno facilità nel fare e nel mantenere amicizie, comprendono e rispettano gli altri, sono abili nel risolvere conflitti e nell'organizzare gli altri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chiedendo agli studenti di: interagire con punti di vista diversi dai propri.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Intelligenza Intrapersonale:</b></li> <li>riflettere sui propri sentimenti, umori e stati mentali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introspezione, sogni, immagini mentali</li> <li>• Studenti che hanno convinzioni e opinioni radicate, pensano con la propria testa, hanno bisogno di tempo per elaborare le informazioni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chiedendo agli studenti di: stare da soli a scrivere, disegnare, scarabocchiare, o inseguire i loro pensieri.</li> </ul>

**Intelligenza esistenziale-spirituale:** Gardner non l'ha ancora definitivamente inclusa nell'elenco delle intelligenze. Fa riferimento alla capacità di porsi domande sulle grandi problematiche esistenziali, in particolare in relazione alle dimensioni che riguardano il significato della vita, della morte e del destino del mondo.

# **La teoria delle intelligenze multiple nella scuola**

Qualsiasi progetto che utilizzi questa prospettiva deve seguire alcuni passaggi obbligatori:

- Identificare i **profili intellettivi** degli alunni
- Utilizzare le intelligenze multiple come strumento per promuovere l'**alfabetizzazione di base**
- Progettare **molteplici e diversificate opportunità di apprendimento** per introdurre gli alunni all'esplorazione e la comprensione di concetti e/o argomenti attraverso vari canali apprenditivi
- Coinvolgere gli alunni in **attività autentiche** dove poter utilizzare le competenze acquisite per la soluzione di problemi e la realizzazione di prodotti.

# Identificare i profili intellettivi degli alunni

Secondo Gardner è necessario l'uso dell'osservazione competente degli alunni ovvero di un'osservazione che scinda l'osservazione dall'interpretazione e che si serva di **griglie strutturate** evitando così ogni spontaneismo da parte dell'osservatore.

Nelle griglia viene definito:

**Che cosa osservare:** comportamenti, azioni, enunciati linguistici, comunicazioni non verbali, non considerare stati d'animo, intenzioni, motivazioni perché non sono direttamente osservabili, ma implicano un'interpretazione di quanto accade.

**Chi osservare:** uno o al massimo due alunni per volta.

**Perché osservare:**esplicitare il motivo dell'osservazione attraverso l'individuazione del problema.

**Quando osservare:** vari e diversi momenti dell'interazione scolastica quotidiana.

**Come osservare:** differenziare l'osservazione dall'interpretazione attraverso un linguaggio analitico-descrittivo.

Scheda di osservazione

Scuola: \_\_\_\_\_ Insegnante: \_\_\_\_\_

Data: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

Età dell'alunno: \_\_\_\_\_ Alunno osservato: \_\_\_\_\_

Motivo dell'osservazione: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Contesto generale (orario, luogo, situazione in cui avviene l'osservazione, protagonisti):  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Descrizione del/i comportamento/i dell'alunno: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Interpretazione e commenti dell'insegnante che osserva: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Eventuali interpretazioni e commenti di altri insegnanti: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Esempio di osservazione competente

**Scuola:** primaria classe seconda

**Insegnante:** G.G.

**Data:** 21/10/2007

**Età dell'alunno:** 7 anni e 2 mesi

**Alunno osservato:** M.P.

**Motivo dell'osservazione:** confermare le ipotesi degli insegnanti sui presunti punti di forza dell'alunno

**Contesto generale:** dalle ore 10,15 alle ore 10,30

**Luogo dell'osservazione:** aula scolastica

**Situazione:** momento dell'intervallo

**Descrizione del/i comportamento/i dell'alunno:** M. prende la merenda e comincia a mangiare, si avvicina a F. e N., propone loro di giocare insieme con le macchinine. I due bambini accettano. F. propone di fare una gara: vince chi riesce a far arrivare la propria macchinina più lontano. M. subito prepara la pista allineando uno dopo l'altro 3 banchi, contemporaneamente invita i due compagni a concordare le regole da rispettare nel gioco per non trovarsi poi a litigare. Gli altri accettano, F. prende foglio e penna e insieme scrivono le regole da rispettare. Cominciano a giocare, F. tira la sua macchinina ma nello stesso tempo suona la campanella che indica la fine dell'intervallo. Tutti e tre i bambini si arrabbiano molto perché non hanno fatto in tempo a giocare: alzano la voce, agrottano le sopracciglia e dicono: «Bè, noi giochiamo lo stesso». M. mi si avvicina e mi chiede (usando l'espressione «per favore») di concedere a tutta la classe altri 5 minuti per poter giocare un po'. Acconsento, M. e i suoi compagni continuano a giocare sorridendo.

**Interpretazione e commenti dell'insegnante che osserva:** l'osservazione conferma quanto già ipotizzato dall'insegnante. M. ha punti di forza nell'intelligenza interpersonale, sa relazionarsi positivamente con tutti, è riconosciuto come leader positivo da tutti i compagni di classe.

# Quando osservare e dove?

L'osservazione per essere veramente conoscitiva deve essere condotta più volte in contesti e tempi diversificati.

Vanno considerati **momenti significativi** della routine scolastica e disciplinare, suddividendoli in:

**momenti di attività libera:** gioco libero, intervallo, pre e post mensa;

**momenti di attività strutturata:** lavoro individuale, lezione frontale, attività di lavoro cooperativo...

Per evitare di osservare gli alunni solo in contesti di apprendimento disciplinari nei quali spesso alcuni di loro ( alunni BES per esempio) vivono il loro insuccesso e quindi di osservare prevalentemente i loro punti di debolezza

bisogna **progettare situazioni apprenditive** che permettano di individuare i punti di forza di tutti coinvolgendo le intelligenze che meno sono presenti nelle attività scolastiche.

Per far ciò si possono organizzare dei centri di apprendimento.

Anche se non in linea con le indicazioni di Gardner e della sua teoria, alcune correnti ispirate alla teoria delle intelligenze multiple hanno previsto una rilevazione dei profili degli alunni attraverso questionari.

- Un questionario da far compilare all'alunno
- Uno da far compilare ai docenti
- Uno da far compilare alla famiglia

I questionari non sono dei test, ma di un inventario delle preferenze degli alunni e costituisce solo un'istantanea sul modo in cui l'alunno percepisce le sue risorse nelle diverse intelligenze.

Il questionario rispetto all'osservazione nei centri di apprendimento risultano decisamente più snelli, ma non sono contestualizzati nell'agire bensì nelle di azioni possibili.

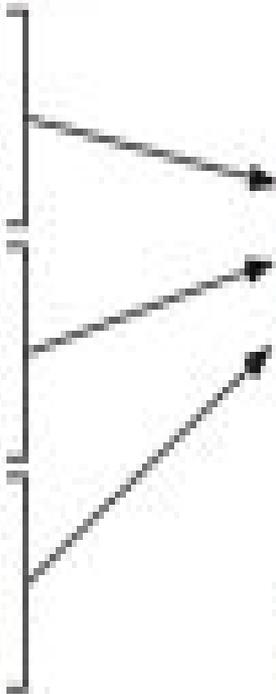
## Un Questionario di rilevazione delle intelligenze multiple per gli alunni più grandi (già compilato)

Per ogni frase, scrivi il numero 1 se sei d'accordo con l'affermazione o se ti piace l'attività indicata. Scrivi il numero 0 in caso contrario.

MI piace...		MI piace...	
Classificare le cose in gruppi.	1	Chattare.	0
Pensare alla vita.	1	Appassionarmi alle cose.	1
Raffigurarmi le cose nella mia mente.	0	Fare sport.	1
Fare lavori manuali.	0	Studiare religione.	0
Studiare degli schemi.	1	Fare lavori artistici.	0
Tenere le cose in ordine.	1	Muovermi a ritmo.	0
Studiare con un compagno o una compagna.	1	Scrivere storie.	1
Vedere le cose tenendo conto del contesto a cui appartengono.	0	Risolvere problemi.	0
Imparare un nuova lingua.	0	Risolvere un crucipuzzle.	0
Avere ragione.	1	Far parte di una squadra.	1
Ascoltare i suoni della natura.	1	Disegnare mappe.	1
Andare in giro.	0	Fare escursioni e andare in campeggio.	0
Inventare parole senza senso.	0	Suonare uno strumento.	1
Seguire delle istruzioni.	1	Usare la lingua dei segni.	1
Proteggere la natura.	0	Studiare arte.	1
Decorare una stanza.	1	Tenere le cose pulite e in ordine.	0
Studiare Paesi diversi.	0	Lavorare per conto mio.	1
Comportarmi in modo corretto.	1	Osservare le stelle e i pianeti.	0
Tenere un diario.	0	Usare l'immaginazione.	1
Inventare delle rime.	0	Conoscere gli animali.	1
Guardare una recita.	0	Ascoltare ogni genere di musica.	0
Lavorare in giardino.	0	Usare amsi o attrezzi.	0
Risolvere problemi di matematica.	0	Far parte di un'associazione.	1
Essere un buon amico.	1	Analizzare i problemi del mondo.	1
Ascoltare la musica.	0	Essere un leader.	1
Parlare al telefono.	1	Parlare in pubblico.	1
Farsi delle domande sull'universo.	0	Marcciare a ritmo.	1
Fare del moto.	0	Conoscere il motivo per cui devo fare una certa cosa.	1

Visitare parchi nazionali.	0	Tenere le cose in ordine.	0
Essere soddisfatto del mio lavoro.	0	Riassumere dei concetti.	0
Ricordarmi poesie o le parole delle canzoni.	1	Costruire qualcosa.	0
Creare grafici e diagrammi.	1	Riciclare.	1
Costruire linee temporali di eventi.	0	Prendere appunti.	1
Prendere parte a una discussione su un particolare argomento.	1	Lavorare insieme ad altri.	0
Andare d'accordo con gli altri.	0	Pianificare le cose nella mia testa.	1
Risolvere puzzle.	0	Interrogarmi sulla presenza di forme di vita su altri pianeti.	1
Leggere grafici e tabelle.	0	Essere trattato in modo giusto.	0
Fare lavori manuali e artistici.	0	Andare allo zoo.	1
Autare i poveri.	0	Fare elenchi.	1
Stare con altre persone.	1	Risolvere sciarade.	1
Risolvere indovinelli.	1	Ascoltare una storia.	0
Guardare un video.	1	Leggere libri.	1
Scrivere lettere.	1	Stare in mezzo ad altre persone.	1
Ballare.	0	Stare all'aria aperta.	1
Avere un rumore di sottofondo mentre lavoro.	1	Avere la sensazione che sta per succedere qualcosa.	0
Farmi sentire quando vedo qualcosa di sbagliato.	1		

## Calcolo dei punteggi del Questionario di rilevazione delle intelligenze multiple

Logica	4		<b>Ambito</b>	<b>Proporzione percentuale</b>
Musicale	6		<b>Analtico</b>	31%
Naturalistica	5		<b>Interattivo</b>	33%
Verbale	6		<b>Introspeetivo</b>	35%
Cinestetica	9			50
Interpersonale	7			100%
Intrapersonale	7			
Visiva	6			
Esistenziale	4			
<b>Totale</b>	<b>48</b>			<b>Ambito più forte</b>

# I centri di apprendimento

Sono organizzati secondo la **modalità laboratoriale**, cioè con un **apprendimento attivo** attraverso il quale la conoscenza viene costruita passo passo a partire da osservazioni, domande aperte, uso di materiali da manipolare, confronti continui con i compagni (negoziiazione dei significati).

Nella pratica didattica sono contesti-ambienti di apprendimento in cui l'alunno, preferibilmente a gruppi cooperativi, può condurre esperienze significative e stimolanti ( la realizzazione di un progetto, l'esecuzione di un gioco ...) a contatto con strutture e materiali diversi che fanno riferimento alle singole intelligenze.

E' utile organizzare un centro di apprendimento riferito ad ogni dominio\* con uso prevalente di una delle intelligenze rispetto alle altre:

- Centro di attività artistiche
- Centro di attività di conoscenza sociale
- Centro di attività corporeo-cinestesiche
- Centro di attività di costruzione
- Centro di attività linguistiche
- Centro di attività logico-matematiche
- Centro di attività musicale
- Centro di attività scientifiche

\*corpo di conoscenze all'interno di una cultura, come la matematica, l'arte ... che possono richiedere più di un'intelligenza)

I materiali ipotizzati per ciascun centro di apprendimento<sup>6</sup>

Centro di apprendimento	Materiali
Centro di attività artistiche	Colori (pastelli, a cera, a spirito, tempere, acquerelli, gessetti, a cera, ecc.); pennelli; matite; matite colorate; penne; fogli da disegno; carta di giornale; carta da pacchi; cartoncini bianchi, neri e colorati; carta crespata; carta velina; immagini di riproduzioni artistiche (foto, libri, cartoline, poster); riviste di vario genere; forbici; colla; nastro adesivo; piccoli contenitori; piatti di plastica; cannucce; spugne, ecc.
Centro di attività di conoscenza sociale	Carte delle emozioni; giochi e attività sulle emozioni (Di Pietro, 1999); oggetti per travestimenti; trucchi; specchio; registratore; marionette; telefono; foto degli alunni; modellino della classe (Gardner et al., 2002b); scatole; pennarelli; colla; penne; fogli di carta, ecc.
Centro di attività corporeo-cinestetiche	Materassini; corde; cerchi; birilli; palloni di varie dimensioni e materiali; palline da tennis e ping pong; mattoncini; tamburo; ostacoli abbattibili; cronometro; stetoscopio; lettore CD; CD musicali, ecc.
Centro di attività di costruzione	Set di costruzioni di varie dimensioni e vari materiali; giochi di costruzione (meccano, tangram, geomag, ecc.); materiali plastici da modellare e argilla; forbici; colla; cannucce di varie dimensioni; spago e fili colorati; stecchini lunghi e corti; tappi di sughero/plastica/metallo (a corona); carta stagnola; cartoncini colorati; bicchieri e piatti in plastica di varie dimensioni; cotone; pezzi di legno di varie dimensioni; viti; tavole traforate con buchi di diversa grandezza; cacciavite; materiale per traforo; pinze; fermagli; pennarelli; matite; fogli di carta; filo di ferro e di rame; metro o righello; polistirolo; nastro adesivo, ecc.
Centro di attività linguistiche	Libri; giornali e riviste; flash card di vario tipo; giochi linguistici in commercio e costruiti appositamente (passaparola, l'impiccato, saltinmente, domino, memory delle vocali, delle parole, ecc.); lettere dell'alfabeto costruite con materiali lisci e ruvidi; stringhe di parole; marionette; teatro dei burattini; storyboard <sup>7</sup> (Gardner et

(continua)

# Esempi di centri di apprendimento per la scuola primaria

Centro di apprendimento	Materiali
	al., 2002b, pp. 227-228); microfono; registratore; quaderni; penne; matite; pennarelli; fogli di carta; cartoncini colorati; block notes; forbici; colla; immagini di storie in sequenza; cassetta delle lettere, <sup>8</sup> ecc.
Centro di attività logico-matematiche	Blocchi logici; giochi didattici in commercio e costruiti appositamente (puzzle numerici, domino dei numeri e delle frazioni, bilancia numerica, «indovina chi?», ecc.); la linea del 20 (Bortolato, 2005); la linea del 100 (Bortolato, 2008); la linea del 1000 (Bortolato, 2009), il gioco del dinosauro e il gioco dell'autobus (Gardner et al., 2002b, pp. 173, 185); carte napoletane; bottoni; dadi; tappi di bottiglie di vari materiali e dimensioni; scatoline e contenitori di varie dimensioni; noci; fagioli; pasta secca o riso; righello; blocchi aritmetici multibase (BAM); diversi tipi di bilance; pesi; nastri metrici; carta millimetrata; tangram; cannuce; spago; geopiano; elastici; tabelle di registrazione; orologi a lancette, digitali e al quarzo, ecc.
Centro di attività musicali	Registratore; lettore CD; CD vari con suoni e rumori; CD con musiche di vario genere; strumenti musicali a fiato e a percussione; strumenti ritmici costruiti dai bambini; tubi di cartone; contenitori e barattoli; bottiglie di vetro; sassolini; carta di vari tipi e dimensioni; elastici; cilindri sonori; pentagramma in legno, ecc.
Centro di attività scientifiche	Bottiglie di acqua; sabbia; contenitori di vario genere (vetro e plastica); cotone; terriccio; semi; segatura; setacci; imbuti; lenti di ingrandimento; contenitori trasparenti; misurini; palette; vaschette di diverse dimensioni e forme; liquidi per miscugli, soluzioni (farina di vari tipi: bianca, gialla, integrale; olio, detersivo, bagnoschiuma) e polveri: sale, zucchero, bicarbonato, orzo solubile, caffè; piantine aromatiche e di altro tipo; tuberi; bulbi; contagocce; sacchetti per surgelare; fagioli; lenticchie; ceci; noci; nocciole; noccioline; riso; castagne; ricci; pigne; sassi (bianchi, lisci, lavabili); conchiglie; vetrini colorati; fiori; ortaggi; frutta fresca e secca; fili di rame; piccole lampadine; pile di vario voltaggio; pezzi di cartone, ecc.

## Proposta 1a – CENTRO DI ATTIVITÀ ARTISTICHE

**Insegnante:** Giuseppina Gentili

**Scuola:** primaria di Carassai, Istituto comprensivo di Montalto delle Marche (AP)

**Classe:** terza

**Numero alunni per gruppo:** tre o quattro

**Spazio:** aula scolastica

**Tempo:** due ore

### **Finalità:**

- costruire semplici burattini utilizzando materiali di facile reperibilità;
- utilizzare in modo creativo semplici materiali.

### **Materiali:**

- bicchierini di plastica;
- carta velina e carta crespa colorate;
- cannuce colorate;
- guanti di gomma tagliati;
- plastilina colorata;
- pezzi di stoffa;
- altri materiali riciclati.

### **Attività:** *I burattini*

Gli alunni sono invitati dall'insegnante a progettare e poi a realizzare in gruppo alcuni burattini, che serviranno per inventare e rappresentare in un secondo momento, nel centro di attività di conoscenza sociale, una drammatizzazione.

### **Ruolo dell'insegnante:**

- propone l'attività esplorando con gli alunni i materiali a disposizione;
- distribuisce i materiali;
- osserva.

### **Indicatori (abilità chiave: intelligenze corporeo-cinestetica e visivo-spaziale):**

- si mostra coinvolto/a e interessato/a all'attività;
- è abile a manipolare piccole parti o oggetti;
- usa i materiali con creatività e fantasia;
- propone agli altri strategie di esecuzione.

## Proposta 2a – CENTRO DI ATTIVITÀ DI CONOSCENZA SOCIALE

**Insegnanti:** Giuseppina Gentili

**Scuola:** primaria di Carassai, Istituto comprensivo di Montalto delle Marche (AP)

**Classe:** terza

**Numero alunni per gruppo:** tutti i bambini (14) sono coinvolti contemporaneamente

**Spazio:** aula scolastica

**Tempo:** due ore

### **Finalità:**

- riconoscere le proprie emozioni e individuare gli elementi distintivi di ognuna, in ordine alle sensazioni provate (fisiche e psicologiche);
- condividere con i compagni le proprie emozioni e attraverso il confronto prendere atto di quelle degli altri.

### **Materiali:**

- registratore;
- carte smile (descrittive per ogni emozione).

### **Attività:** *Così mi sento* (Di Pietro, 1999, p. 17)

Gli alunni sono suddivisi in coppie, ognuno si siede di fronte all'altro. Parlando a turno, gli alunni sono invitati a condividere con il compagno di coppia le proprie riflessioni sulle quattro emozioni fondamentali (gioia, rabbia, paura, tristezza), cominciando ogni frase con le parole: «Quando... sono... e mi sento...». Dopo circa 10 minuti gli alunni si dispongono in cerchio e condividono attraverso l'attività del circle-time quanto espresso in coppia, rispondendo alle seguenti domande (sarebbe preferibile registrare l'attività in modo da riascoltarla successivamente):

- che effetto vi ha fatto raccontare qualcosa sui vostri sentimenti?
- che sensazioni avete provato?
- ciascuno di voi ha imparato qualcosa dall'altro?
- avete scoperto qualcosa di nuovo su voi stessi?

### **Ruolo dell'insegnante:**

- propone l'attività e dà le consegne;
- controlla il tempo;
- pone domande e modera gli interventi all'occorrenza;
- osserva.

### **Indicatori (abilità chiave: intelligenze intra e interpersonale):**

- si mostra coinvolto/a e interessato/a all'attività;
- mostra di comprendere il significato dei termini che indicano i sentimenti;
- mostra abilità nel riconoscere i sentimenti degli altri.

## Proposta 3b – CENTRO DI ATTIVITÀ CORPOREO-CINESTETICHE

**Insegnante:** Giuseppina Gentili

**Scuola:** primaria di Carassai, Istituto comprensivo di Montalto delle Marche (AP)

**Classe:** terza

**Numero alunni per gruppo:** tutti i bambini (14) sono coinvolti contemporaneamente

**Spazio:** palestra

**Tempo:** trenta minuti

**Finalità:**

utilizzare liberamente il proprio corpo o parti di esso per esprimere le principali emozioni (gioia, rabbia, paura, tristezza).

**Materiali:**

- il proprio corpo.

**Attività:** *Emozioni in corpo*

Viene chiesto agli alunni di rappresentare con il proprio corpo le principali emozioni, occupando tutto lo spazio a disposizione ma senza toccarsi l'un l'altro. Un'ulteriore proposta potrebbe consistere nell'accompagnare tale richiesta con l'ascolto di brani musicali appropriati.

**Ruolo dell'insegnante:**

- propone l'attività e dà le consegne;
- osserva.

**Indicatori (abilità chiave: intelligenza corporeo-cinestetica):**

- si mostra coinvolto/a e interessato/a all'attività;
- sviluppa strategie funzionali alla dinamica del gioco;
- mostra consapevolezza e abilità nell'isolare e usare le diverse parti del corpo;
- riesce a evocare stati d'animo ed emozioni attraverso la mimica facciale e la postura.