

FUNZIONI DI BASE PER L'APPRENDIMENTO

Conoscere e comprendere per intervenire

LE FUNZIONI DI BASE

Qual è la relazione tra funzioni di base (percezione, attenzione, memoria, linguaggio, ragionamento) e apprendimento?”.

è sufficiente che uno di essi operi in maniera non idonea per compromettere l'apprendimento. Ad esempio un deficit di memoria compromette gli apprendimenti complessi, un deficit di percezione compromette l'abilità di esaminare correttamente gli stimoli (es. lettere e parole) per poi riprodurli.

FUNZIONI DI BASE PER L'APPRENDIMENTO

ATTENZIONE

fenomeno complesso, implica diversi processi:

la selettività (la capacità di focalizzare gli stimoli pertinenti rispetto al compito o alla situazione)

la resistenza alla distrazione (la capacità di evitare la perdita dell'attenzione)

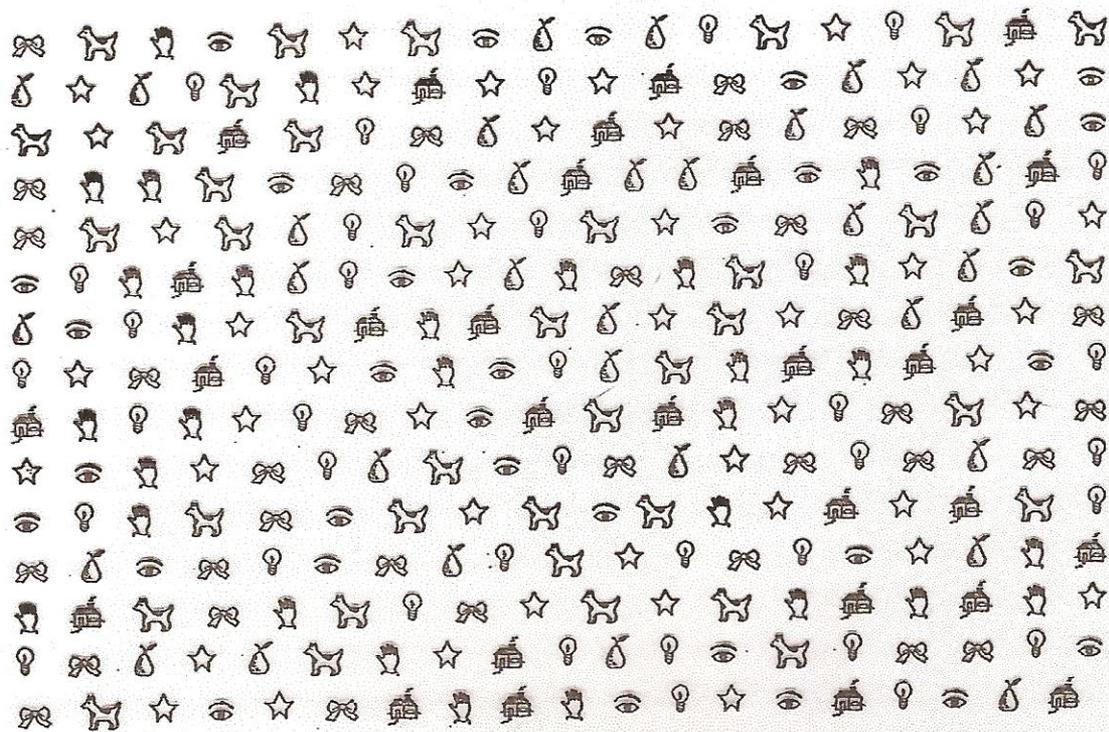
può essere causata da interferenze esterne o interne all'organismo oppure anche dal tipo e dalla quantità degli stimoli che l'individuo è in grado di elaborare in un dato momento

FUNZIONI DI BASE PER L'APPRENDIMENTO

“attenzione sostenuta” o di “mantenimento”, la capacità di resistere agli elementi distrattori e mantenere la concentrazione per il tempo necessario

“attenzione divisa” la capacità di badare contemporaneamente a due categorie di stimoli, senza che una di esse diventi quella prevalente. L'individuo esegue contemporaneamente due compiti (es. leggere ad alta voce)

shifting dell'attenzione, quando l'individuo deve alternare il *focus* attentivo da un compito ad un altro



Attenzione a target uditivo: il bambino deve battere la mano sul tavolo quando sente la parola SOLE

Attenzione a target uditivo: il bambino deve battere la mano sul tavolo quando sente la parola SOLE

mare luna quadro fumo SOLE pesce barca mare SOLE luna nave quadro
SOLE barca pesce nave luna quadro luna nave quadro mare fumo SOLE
mare quadro fumo luna quadro SOLE luna pesce barca fumo nave pesce
SOLE fumo quadro barca nave SOLE nave barca fumo barca luna fumo
SOLE mare quadro mare luna barca luna mare nave SOLE pesce quadro
mare quadro pesce barca nave pesce fumo quadro SOLE nave SOLE fumo
luna SOLE fumo mare luna SOLE nave barca mare pesce fumo quadro nave
barca pesce luna mare fumo quadro fumo pesce nave luna barca SOLE luna
SOLE pesce luna pesce fumo luna mare SOLE barca luna pesce mare SOLE
mare quadro luna SOLE barca nave fumo mare luna quadro barca pesce fumo
nave SOLE quadro mare quadro mare fumo SOLE mare quadro fumo luna
quadro SOLE pesce nave quadro fumo SOLE pesce barca SOLE luna pesce
fumo quadro SOLE nave SOLE fumo luna nave luna SOLE nave barca fumo
barca luna fumo SOLE mare quadro mare luna barca luna mare nave SOLE
pesce quadro mare quadro pesce barca nave pesce fumo quadro SOLE nave
SOLE fumo luna SOLE fumo mare luna SOLE nave barca mare pesce fumo
quadro nave barca pesce luna mare fumo quadro fumo pesce nave luna barca
SOLE nave SOLE pesce luna pesce fumo nave mare SOLE barca luna pesce
mare SOLE mare quadro luna SOLE barca nave fumo mare luna quadro
barca pesce fumo nave SOLE quadro mare SOLE pesce barca quadro barca
pesce nave barca fumo SOLE mare quadro fumo luna SOLE mare quadro
mare quadro fumo SOLE pesce barca fumo luna barca fumo barca nave
quadro SOLE pesce SOLE fumo luna SOLE nave barca fumo

FIG. 2.3. Prova di valutazione dell'attenzione divisa [Di Nuovo e Smirni 1984].

FUNZIONI DI BASE PER L'APPRENDIMENTO

ABILITA' PERCETTIVE

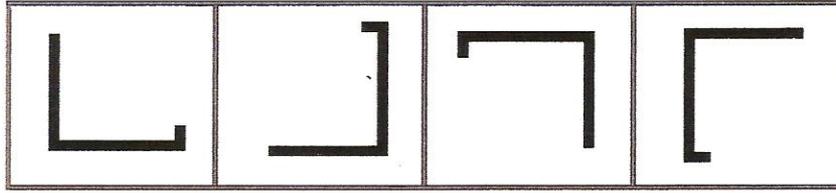
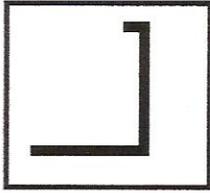
La percezione è il modo con cui ricaviamo informazioni dal mondo in cui viviamo e le riorganizziamo a livello mentale.

E' una conoscenza sensoriale degli oggetti o avvenimenti.

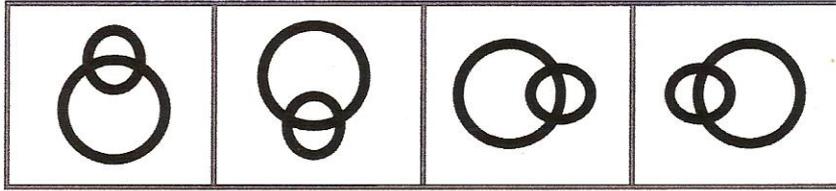
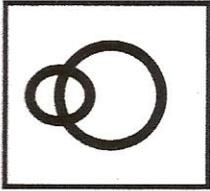
Vi è una stretta relazione tra percezione e apprendimento.

Un esempio viene dalla lettura, un'attività complessa che mette in moto meccanismi uditivi, visivi e motori.

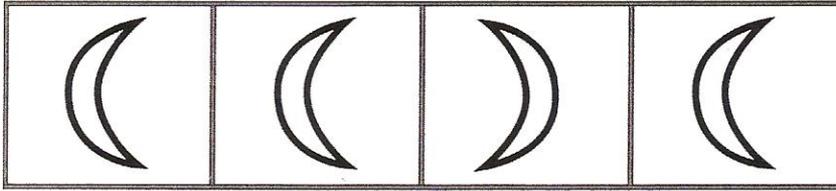
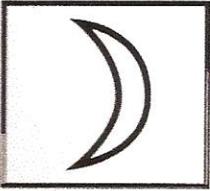
5.



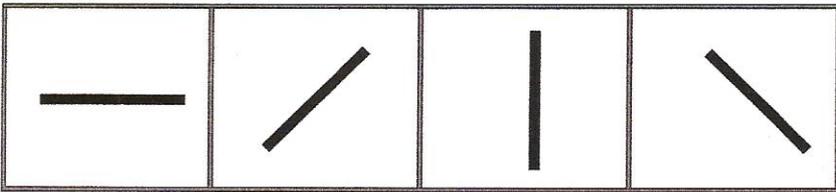
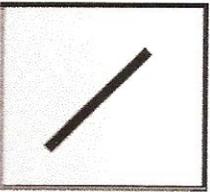
6.



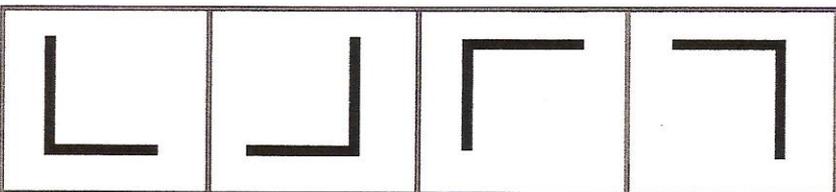
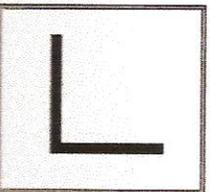
7.



8.



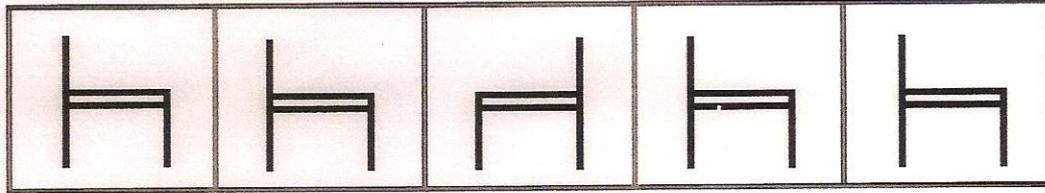
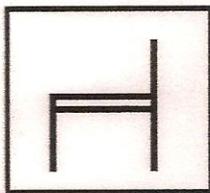
9.



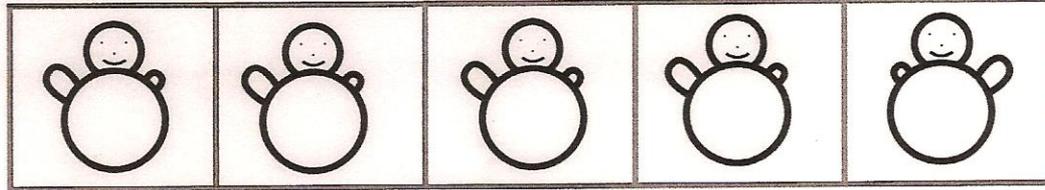
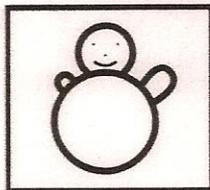
10.



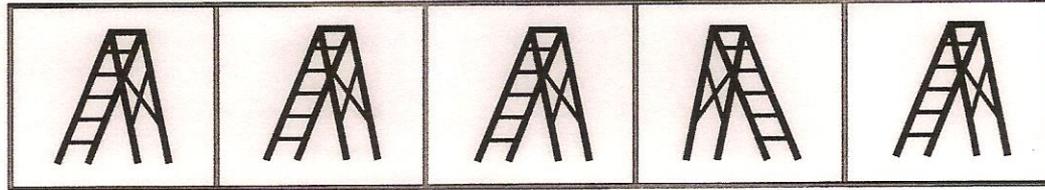
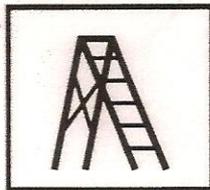
12.



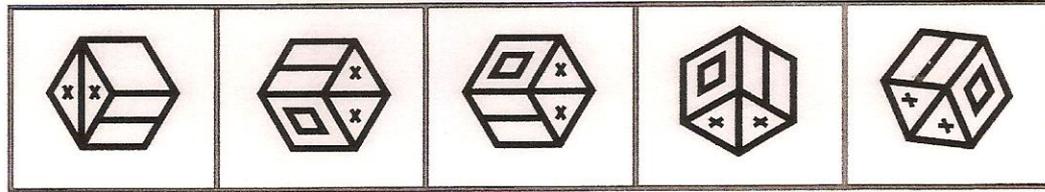
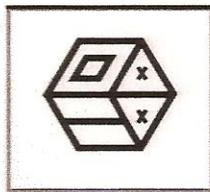
13.



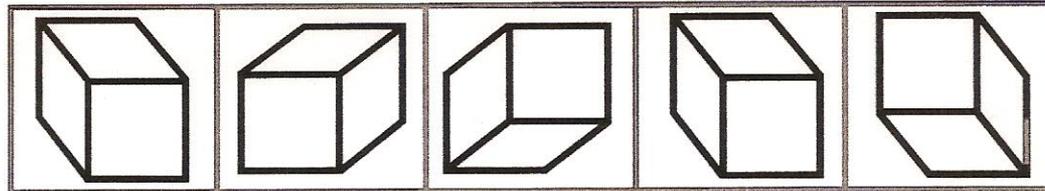
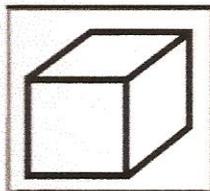
14.



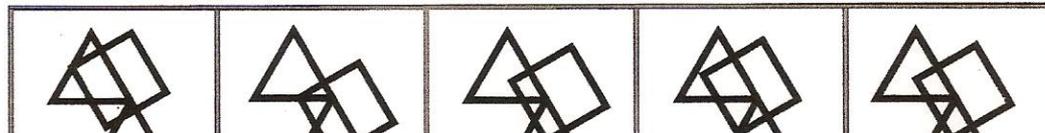
15.



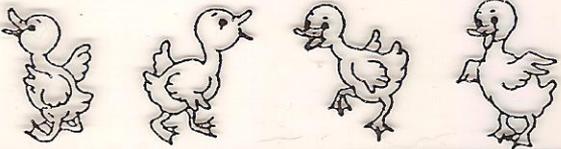
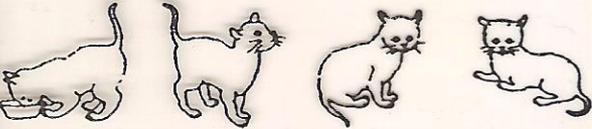
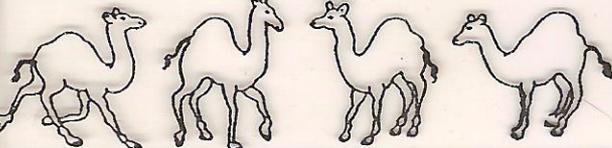
16.



17.





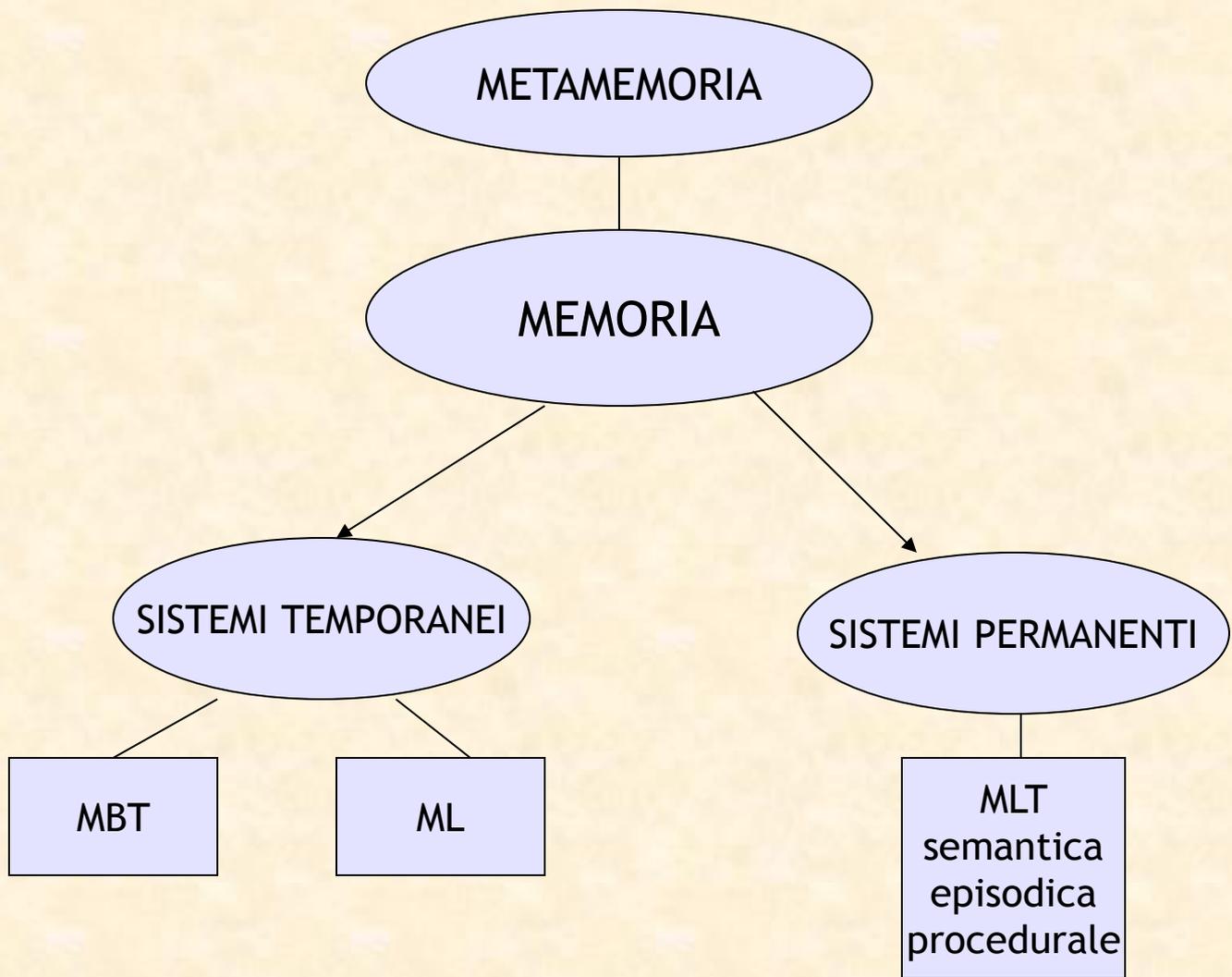
a)

"Non abbiamo una memoria, ma molte memorie" (Baddeley, 1984)

LA MEMORIA

è la funzione che ci permette di codificare, conservare nel tempo e recuperare le informazioni tratte dalla nostra esperienza quotidiana

non sempre porta ad una registrazione fedele della realtà (*memoria verbatim*), ma svolge piuttosto un'attività di ricostruzione dei fatti e delle informazioni



MBT e ML

Limiti di capienza (7 +/- 2 unità) (Miller, 1956)

Limiti di tempo

Secondo Baddeley (1990) si può distinguere una serie di componenti all'interno della memoria a breve termine, da lui ridefinita memoria di lavoro.

La ML assolve due funzioni

- mantiene temporaneamente le informazioni
- rende possibile lo svolgimento di altri compiti cognitivi complessi

MBT e ML

Il modello della memoria di lavoro secondo Baddeley (1990)



MEMORIA A LUNGO TERMINE (MLT)

Può essere considerata come un magazzino di capienza estesa.

Riguarda informazioni conservate per tempi che possono essere brevi o per l'arco intero della vita.

È un sistema che conserva tutte le nostre conoscenze e le nostre esperienze, siano esse ricordi personali, conoscenze generali, procedure per eseguire compiti.

MEMORIA A LUNGO TERMINE (MLT)

Alcune distinzioni (Anderson, 1978)

- conoscenza dichiarativa (relativa a conoscenze e relazioni tra due o più concetti o elementi)
- conoscenza procedurale (conoscenza su come fare qualcosa ed è evidenziata dalla maggiore o minore abilità a eseguire un compito, non sempre siamo consapevoli di come abbiamo appreso tale conoscenza).

MEMORIA A LUNGO TERMINE (MLT)

Conoscenza dichiarativa (Tulving, 1972)

- Memoria semantica (patrimonio di conoscenze fattuali, concettuali, lessicali ecc.)
- Memoria episodica (ricordo di eventi accaduti nello spazio e nel tempo, anche molto specifici della propria esperienza personale - *memoria autobiografica*)

Organizzazione delle informazioni nella MLT

Le informazioni sono conservate nella MLT in modo organizzato e strutturato.

Tanto più sarà organizzata la conoscenza e tanto più facile sarà incorporare nuove informazioni (Baddeley, 1984).

Modelli della struttura delle conoscenze semantiche: i concetti, gli schemi e gli *scripts*. Si possono avere conoscenze schematiche relative a oggetti (sedia) a idee astratte (giustizia) azioni (comperare) eventi (andare al ristorante), emozioni (tristezza) e altro.

L'organizzazione delle informazioni in memoria fa uso sia di immagini che di linguaggio.

Strategie per memorizzare

La strategia è una procedura che utilizziamo per affrontare un compito.

Per memorizzare usiamo ad esempio

la reiterazione meccanica (ripetere più volte)

l'associazione (collegare le nuove informazioni con qualcosa di familiare),

la mediazione (trasformare qualcosa di difficile da ricordare in qualcosa di più facile),

l'organizzazione (si basa sulle conoscenze precedenti e lega insieme in modo coerente e organico le informazioni in arrivo).

ESERCIZI PER LA MEMORIA VERBALE

- **Il gioco di ripetere le parole**
- Consiste nel ripetere, con lo stesso ordine, le parole che vengono elencate. Si spiega al bambino che gli verranno dette alcune parole e che, subito dopo, dovrà ripeterle **nello stesso ordine**. Ad esempio:
- “PALA – PERA – PATATA” (le parole vanno scandite bene)

LISTA DI PAROLE

cane - naso - pollo
foca - luna - piatto

...

sole - mare - bagnino
gatto - elefante - scimmia ...

...

cappello - sciarpa - guanti - giacca
armadio - sedia - tavolo - dispensa

...

voce - vice - vaso
dito - dono - datteri

...

pollo - collo - bollo
lana - tana - rana

Il gioco del treno delle parole strane

Consiste nel ripetere, con lo stesso ordine, le parole che vengono elencate. Ad esempio

“MILO – TOCO – PUCO”

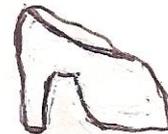
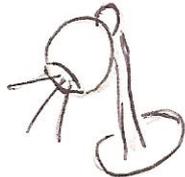
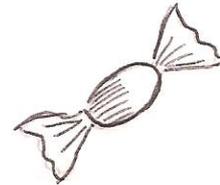
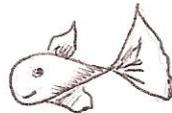
MEMORIA SEQUENZIALE VERBALE

(con supporto visivo)

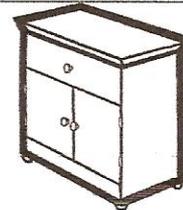
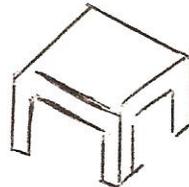
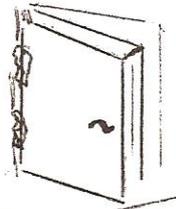
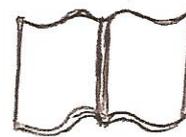
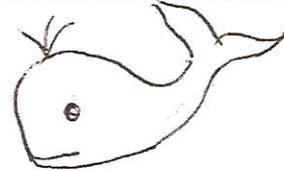
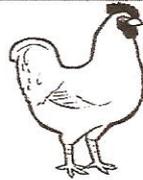
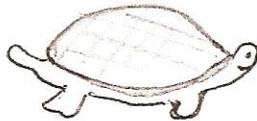
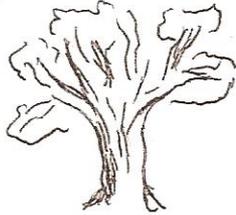
Il gioco di “Segna la ... parola che ho detto”

- Il bambino ha a disposizione una scheda con delle immagini organizzate su due, tre stimoli visivi.
- L'insegnante nomina gli stimoli e chiede al bambino di mettere un cerchietto sul primo nominato oppure sull'ultimo (la variante fa riferimento al primo, secondo, terzo).

GIOCO "Segna la parola che ho detto"



GIOCO "Segna la parola che ho detto"



MEMORIA SU STIMOLI VISIVI

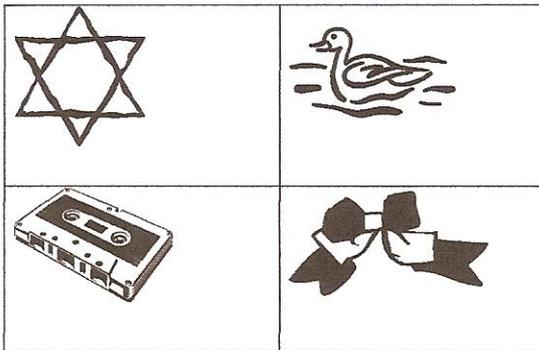
Il gioco "Riconosci la figura" (oggetti e animali)

Consiste nel mostrare una immagine che poi viene nascosta e i bambini devono ritrovarle tra altre raffigurate

Per esempio "Guardate bene questa figura" (10 sec)



L'immagine viene tolta dalla visuale del bambino. Si propongono le schede con le immagini e i bambini devono colorare quella che è stata precedentemente visualizzata



Il gioco "Trova chi si è aggiunto" (oggetti e animali)

Consiste nel mostrare delle immagini che poi vengono nascoste e i bambini devono trovare, tra quelle che hanno loro nella scheda, quale immagine è stata aggiunta

Per esempio "Guardate bene queste figure" (10 sec.)



Le immagini vengono tolte dalla visuale del bambino. Viene proposta la scheda con le seguenti immagini e i bambini devono segnare quella che è stata aggiunta

