

I prerequisiti

31 Ottobre 2025

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?".

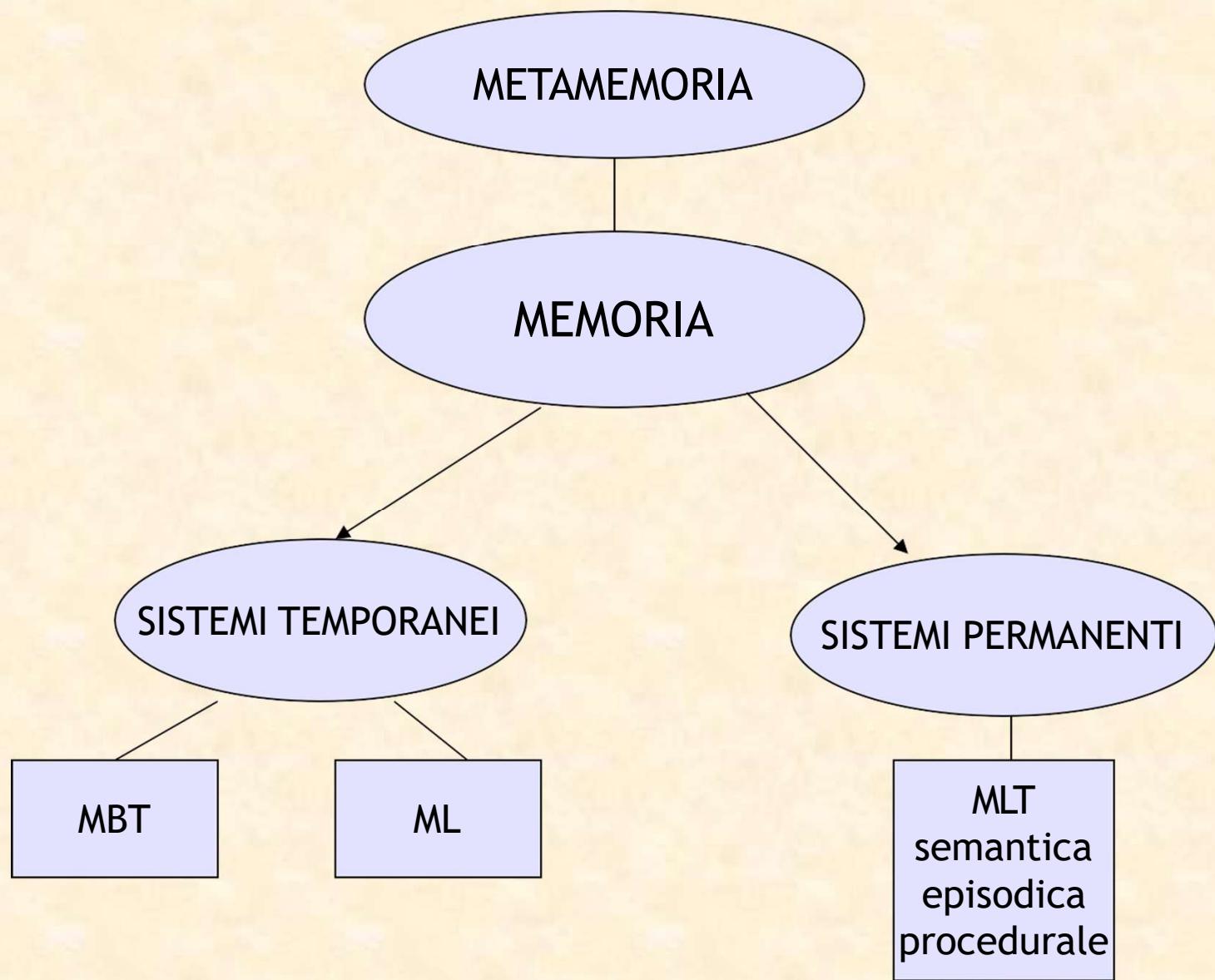
è sufficiente che uno di essi operi in maniera non idonea per compromettere l'apprendimento. Ad esempio un deficit di memoria compromette gli apprendimenti complessi, un deficit di percezione compromette l'abilità di esaminare correttamente gli stimoli (es. lettere e parole) per poi riprodurli.

"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

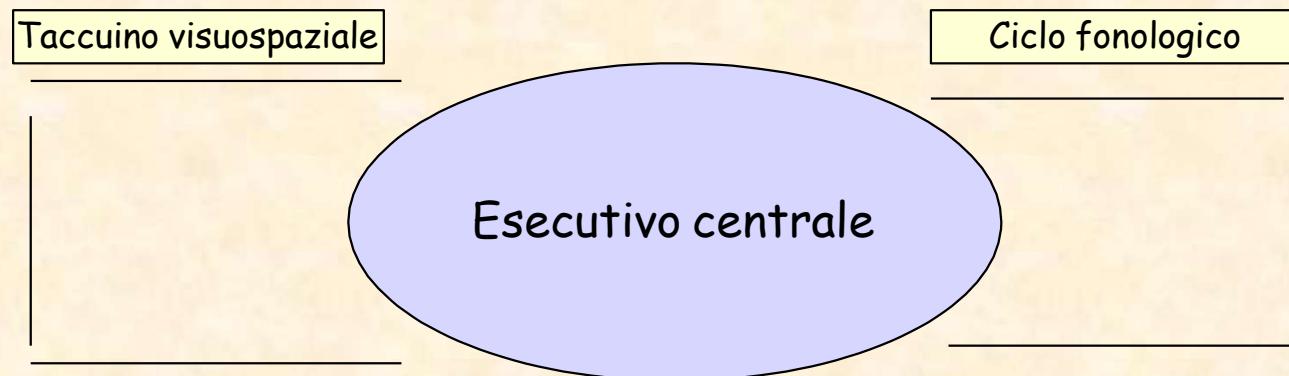
Secondo Baddeley (1990) si può distinguere una serie di componenti all'interno della memoria a breve termine, da lui ridefinita memoria di lavoro.

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)

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

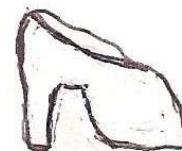
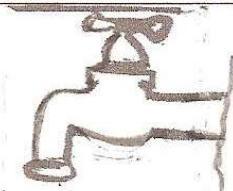
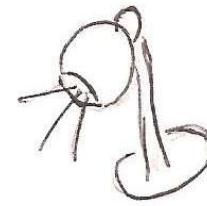
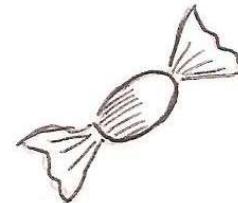
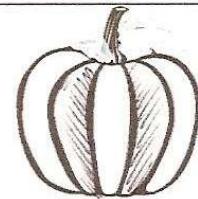
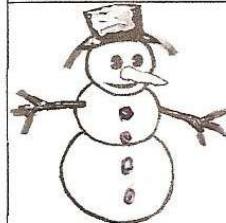
“MILO – TOCO – PUCO”

MEMORIA SEQUENZIALE VERBALE (con supporto visivo)

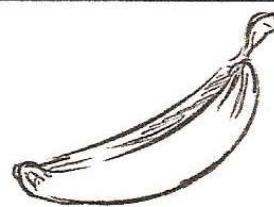
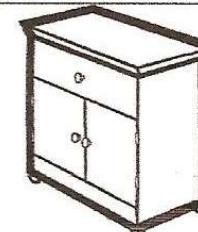
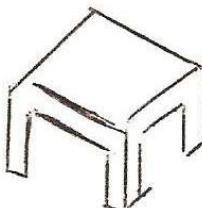
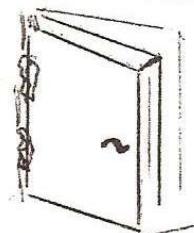
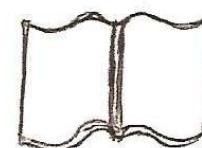
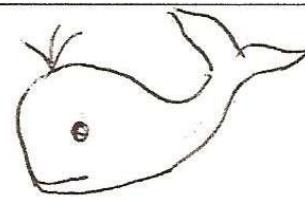
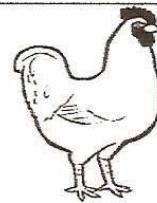
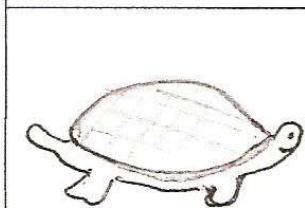
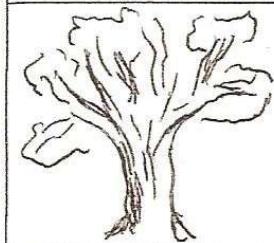
Il gioco di “Segna la ... parola che ho detto”

- 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

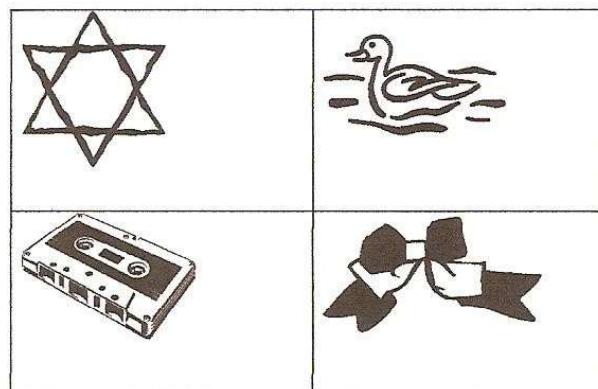
Il gioco “Riconosci la figura” (oggetti e animali)

Consiste nel mostrare una immagine che poi viene nascosta e i bambini devono ritrovarla 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



I LABORATORI