



**DIFFERENZE
INDIVIDUALI E
DIDATTICA PLURALE**

Dario Ianes
Centro Studi Erickson
www.darioianes.it
Università di Bolzano

INTELLIGENZE MULTIPLE

(H. Gardner)

1. Linguistica

consente un appropriato uso dei termini linguistici e la capacità di adattarli alle varie situazioni, sia in forma scritta che in forma orale.

2. Logico/Matematica

consente il confronto e la valutazione di oggetti (concreti o astratti), l'individuazione di relazioni e principi, la capacità di usare i numeri in modo da svolgere calcoli complessi.

INTELLIGENZE MULTIPLE

(H. Gardner)

3. Musicale

capacità di analisi e produzione di brani musicali, relativamente all'altezza dei suoni, ai timbri e ritmi e abilità nella loro riproduzione.

4. Figurativo-spaziale

percepire e rappresentare gli oggetti visivi, e operare trasformazioni sulle proprie percezioni, anche in assenza fisica degli stessi oggetti (visualizzazione mentale) e rappresentazione grafica di questi elementi attraverso il disegno, la pittura, ecc.

INTELLIGENZE MULTIPLE

(H. Gardner)

5. Corporea-cinestetica (grosso motoria e fino motoria)

controllo e coordinamento dei movimenti del proprio corpo e manipolazione di oggetti esterni per fini funzionali o espressivi. Questa intelligenza include specifiche abilità fisiche quali la coordinazione, la forza, la flessibilità, la velocità, le capacità mimetiche

INTELLIGENZE MULTIPLE

(H. Gardner)

6. Intrapersonale

capacità di comprendere le proprie emozioni, intenzioni e desideri, descriverli e utilizzarli in forme socialmente accettabili.

7. Interpersonale/Relazionale

abilità di interpretare le emozioni, gli stati d'animo, le intenzioni, i sentimenti degli altri. Ciò può includere capacità di ascolto attivo, empatia, sensibilità verso le espressioni del viso, della voce, dei gesti e abilità nel rispondere agli altri in modo efficace.

INTELLIGENZE MULTIPLE

(H. Gardner)

8. Naturalistica

comunione con la natura, sensibilità verso flora e fauna, amore per l'allevamento di animali o la coltivazione di piante, cura e interazione con creature viventi, apprezzamento dell'impatto della natura su di sé e di sé sulla natura, saper riconoscere e classificare oggetti naturali.

9. Esistenziale (o filosofica)

consapevolezza di sé e degli altri, senso di giustizia, capacità di comprendere la realtà in modo olistico, tendenza a porsi domande sul senso della vita e della morte, capacità di attenersi a dei valori e insegnare ad altri a usarli.

LE 3 INTELLIGENZE

(R. Sternberg)

1. ANALITICA

Capacità di giudicare, valutare, scomporre, fare dei confronti ed esaminare i dettagli.

2. CREATIVA

Scoprire, produrre novità, immaginare e intuire.

3. PRATICA

Organizzazione, abilità nell'usare strumenti, applicarli, attuare concretamente progetti e piani mirati a obiettivi concreti.

STILI DI PENSIERO

(Metafora dell'autogoverno mentale)

(R. Sternberg)

Esecutivo: seguire le regole e occuparsi di problemi prestrutturati

Legislativo: decidere autonomamente cosa fare, stabilire da soli le proprie regole

Giudiziario: valutare regole e procedure, analizzare e valutare cose e idee esistenti

STILI COGNITIVI

(C. Cornoldi)

Stile sistematico o intuitivo: l'alunno sistematico procede a piccoli passi, considera accuratamente e sequenzialmente tutti gli elementi concreti che ha a disposizione, mentre quello intuitivo formula e lavora su ipotesi teoriche di cui ricerca velocemente una conferma.

Stile globale o analitico: l'alunno globale privilegia in genere le visioni generali d'insieme, mentre quello analitico si sofferma sui singoli dettagli, anche se minimi.

STILI COGNITIVI

(C. Cornoldi)

Stile impulsivo o riflessivo: l'alunno impulsivo fornisce immediatamente la risposta, senza una sufficiente elaborazione dell'informazione; al contrario quello riflessivo valuta attentamente la situazione e di conseguenza ne potrà risentire la velocità della risposta.

Stile verbale o visuale: l'alunno verbalizzatore preferisce e riesce meglio in attività basate su un codice linguistico, mentre quello visualizzatore preferisce l'uso di figure, schemi e altre forme di elaborazione visiva.

STILI COGNITIVI

(C. Cornoldi)

Stile autonomo-creativo o dipendente dal campo: nel primo caso l'alunno lavora con modalità divergenti di pensiero, originando da sé e liberamente nuove possibilità o soluzioni, mentre il dipendente dal campo subisce molto di più le pressioni e i condizionamenti del contesto, anche interpersonale, in cui si trova ad agire.

STILI ATTRIBUTIVI

Locus of control interno o esterno: distingue fra eventi attribuiti a cause interne (come l'impegno o l'abilità) ed eventi attribuiti a cause esterne (come la difficoltà di un compito o la fortuna).

Stabilità (o immodificabilità): possibilità di prevedere l'esito di eventi futuri: essa è maggiore per eventi riferiti a cause stabili (es. abilità, difficoltà del compito) e minore per quelli riferiti a cause instabili (es. fortuna, impegno).

Controllabilità: esistono attribuzioni caratterizzate da un maggior senso di controllo da parte del soggetto, come l'impegno, e altre incontrollabili, come la fortuna (autoefficacia).

RUOLI COGNITIVI E METACOGNITIVI



E. MORIN

**Giochi di ruolo e
didattica per
problemi**

E. DE BONO

**Sei cappelli per
pensare**

E. MORIN: 4 RUOLI

L'asse cognitivo prevede due modalità di approccio ai problemi, due "stili": globale e intuitivo quello dell'esploratore, analitico e sistematico quello dello stratega.

ESPLORATORE

CRITICO

Asse

cognitivo

metacognitivo

SAGGIO

Asse

STRATEGA

Quest'asse può essere continuamente intersecato – come dovrebbe avvenire in situazioni problematiche che comportano una certa complessità – da attività di autoregolazione **metacognitiva**, che abbiamo affidato alle due figure complementari del critico e del saggio. Complementari perché coprono i due aspetti fondamentali del pensiero umano: quello intellettuale e quello emozionale o, per dirla con Morin, la “comprensione intellettuale” e la “comprensione umana”.



L'ESPLORATORE

All'esploratore spetta il compito di cogliere il problema nella sua interezza e di cercare nuove piste, senza timore di censure da parte degli altri membri del gruppo. E' quindi un ruolo che si caratterizza per la disponibilità a cercare, per la rapidità e anche per la creatività. L'approccio sarà prevalentemente intuitivo e globale.

I COMPITI

- Stende i *brainstorming* di gruppo;
- Coglie i problemi (li individua, li circonda, li nomina);
- Provoca la ricerca di nuove piste;
- Decentra l'attenzione, cogliendo indizi.

GLI STRUMENTI

- Il *brainstorming*;
- La mappa dei problemi;
- La scheda degli indizi.

LO STRATEGA

Allo stratega spetta il compito di analizzare il problema per cercare dei modi per risolverlo. Il suo ruolo si caratterizza per la sistematicità, la precisione e la completezza. L'approccio analitico richiede però un uso sapiente della risorsa-tempo.

I COMPITI

- **Analizza i personaggi;**
- **Scopre le informazioni mancanti;**
- **Spiega i fatti;**
- **Pianifica le soluzioni;**
- **Prevede le conseguenze;**
- **Progetta le relazioni (gli elaborati) del gruppo.**

GLI STRUMENTI

- **La rete dei personaggi;**
- **La rete delle cause e degli effetti;**
- **La tabella delle informazioni mancanti;**
- **La tabella per decidere e prevedere;**
- **Piano di soluzione.**

IL CRITICO

Compito del critico è mettere in discussione le prime soluzioni trovate, cercando di cogliere pregi e difetti. I suoi rilievi si rivolgeranno sia ai risultati sia ai metodi di lavoro seguiti dal gruppo: uso degli strumenti e impiego delle carte (quelle “fredde” in particolare). Si caratterizzerà per un atteggiamento spassionato e distaccato.

I COMPITI

- **Critica le ipotesi dell'esploratore e dello stratega;**
- **Distingue i fatti dalle opinioni (dei personaggi, del narratore, degli altri membri del gruppo);**
- **Mette in dubbio il grado di certezza delle informazioni;**
- **Valuta le proposte, le previsioni e i prodotti.**

GLI STRUMENTI

- **Il quadro della valutazione critica;**
- **La tabella dell'analisi critica dei pensieri.**

IL SAGGIO

Compito del saggio è osservare le interazioni all'interno del gruppo, cogliendo sul nascere i problemi e facendone oggetto di discussione, stimolando i compagni, raffreddando le tensioni, cercando di vedere i lati positivi di ogni situazione. Gli potranno essere d'aiuto, oltre agli strumenti in suo possesso, anche le carte dei principi, quelle "calde" in particolare.

I COMPITI

- Aiuta al rispetto dei ruoli;
- Cerca le ragioni di un possibile insuccesso del gruppo e propone soluzioni;
- Consiglia l'utilizzo delle carte dei principi;
- Invita all'autoriflessione;
- Media creativamente i conflitti.

GLI STRUMENTI

- Mappa dei compiti;
- Scheda dei pensieri negativi;
- Scheda per la gestione creativa dei conflitti.

6 CAPPELLI PER PENSARE

(E. De Bono)

Pensare con il cappello bianco: no a interpretazioni e opinioni, ma necessità di essere imparziali e obiettivi. Distinguere tra fatti reali, accertati e controllati e fatti creduti, immaginati, presupposti, ma non accertati.

Pensare con il cappello rosso: significa “pensare con il cuore”. Le emozioni, i sentimenti e le intuizioni predominano e non sono inseriti in schemi logici.

Pensare con il cappello nero: significa ricercare in modo obiettivo gli aspetti negativi. Il pensatore ricerca tutto ciò che è sbagliato, scorretto, falso, tutto quello che non funziona, individua rischi ed errori.

6 CAPPELLI PER PENSARE

Pensare con il cappello giallo: significa pensare in modo positivo e costruttivo. Il pensatore fa valutazioni che poggiano, però, su basi logiche. Propone suggerimenti concreti e soluzioni realizzabili. Sogna e si diverte a fantasticare, mantenendo però i piedi saldi a terra.

Pensare con il cappello verde: significa pensare creativamente. Il pensatore ricerca alternative, come realizzare idee nuove, tenta sempre di guardare le cose da differenti punti di vista, va oltre gli schemi logici.

Pensare con il cappello blu: significa organizzare, controllare, monitorare. Il pensatore indica gli argomenti sui quali riflettere, guida il processo, formula domande, produce sintesi e conclusioni. Fa in modo che le regole vengano rispettate.

BIBLIOGRAFIA

Batini F. e Capecchi G (a cura di) (2005), *Strumenti di partecipazione*, Trento, Erickson.

Cornoldi C. et al. (2001), *Imparare a studiare 2*, Trento, Erickson.

Gardner H. (1999 – decima ed.), *Formae mentis. Saggio sulla pluralità dell'intelligenza*, Milano, Feltrinelli.

Ravazzolo C. et al. (2005), *Stili attributivi motivazionali*, Trento, Erickson.

Tuffanelli L. e Ianes D. (2003), *Formare una testa ben fatta*, Trento, Erickson.

Sternberg R.J. (1998), *Stili di pensiero*, Trento, Erickson.

Sternberg R.J. e Spear-Swerling L.C. (1997), *Le tre intelligenze*, Trento, Erickson.