



# **DIFFERENZE INDIVIDUALI E DIDATTICA PLURALE**

**Dario Ianes**  
Centro Studi Erickson  
[www.darioianes.it](http://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

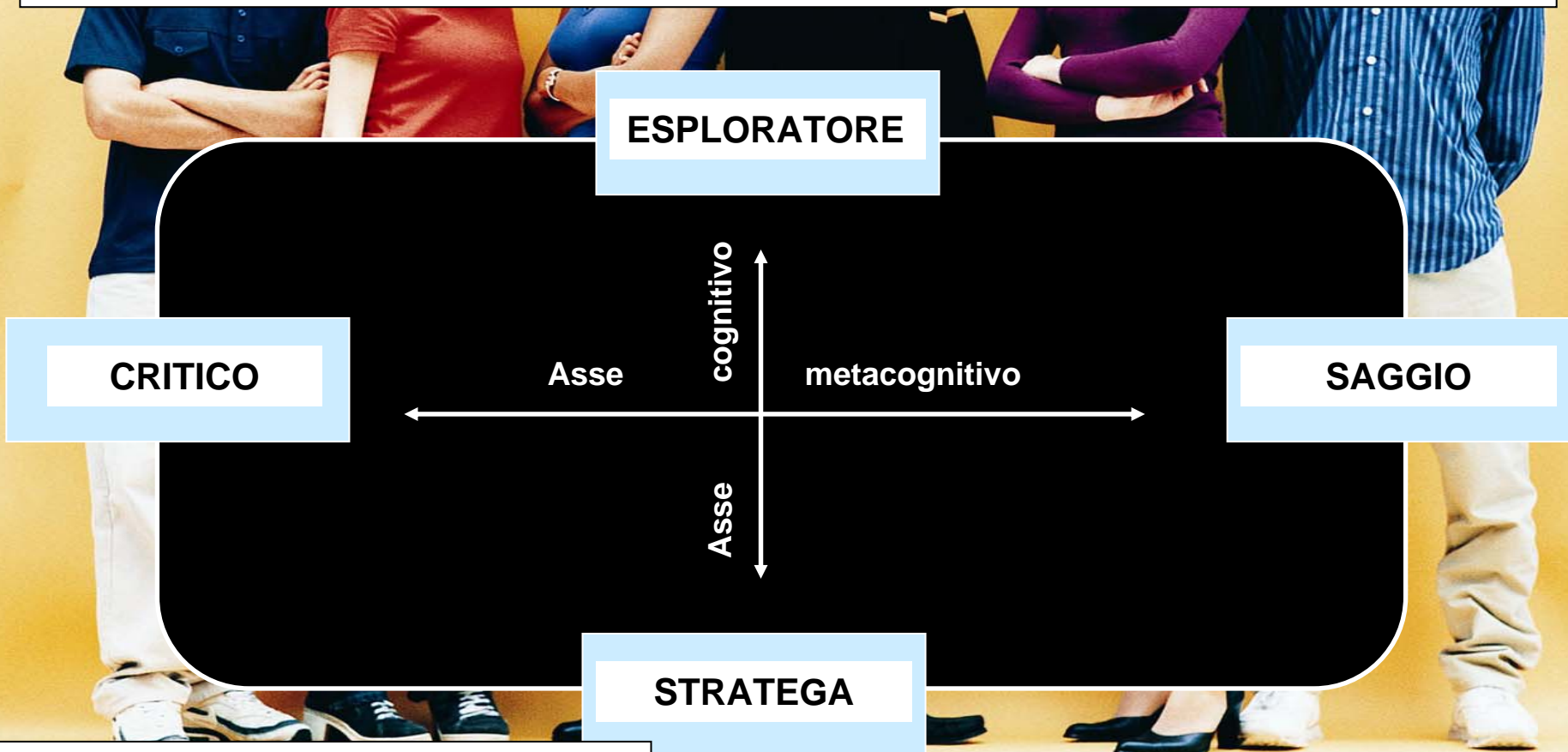
metacognitivo

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.