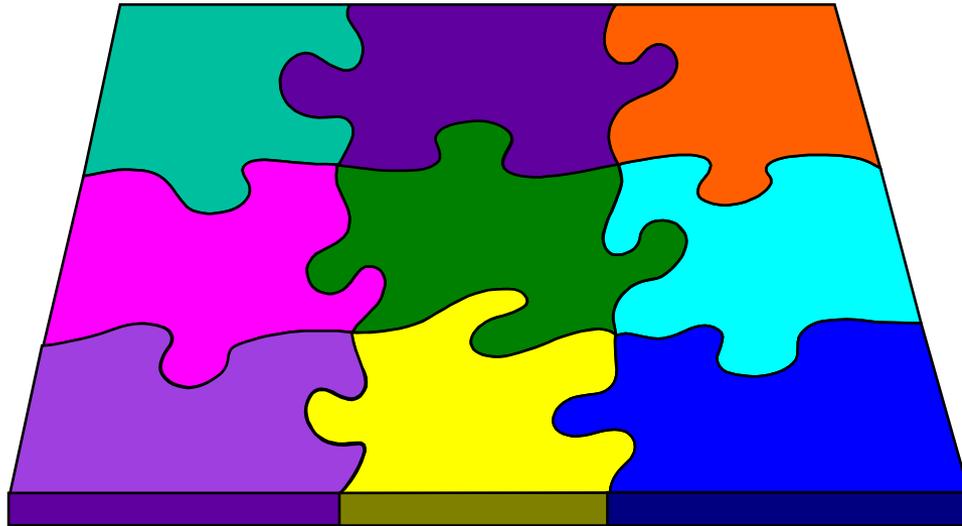


PROCESSI INDUTTIVI



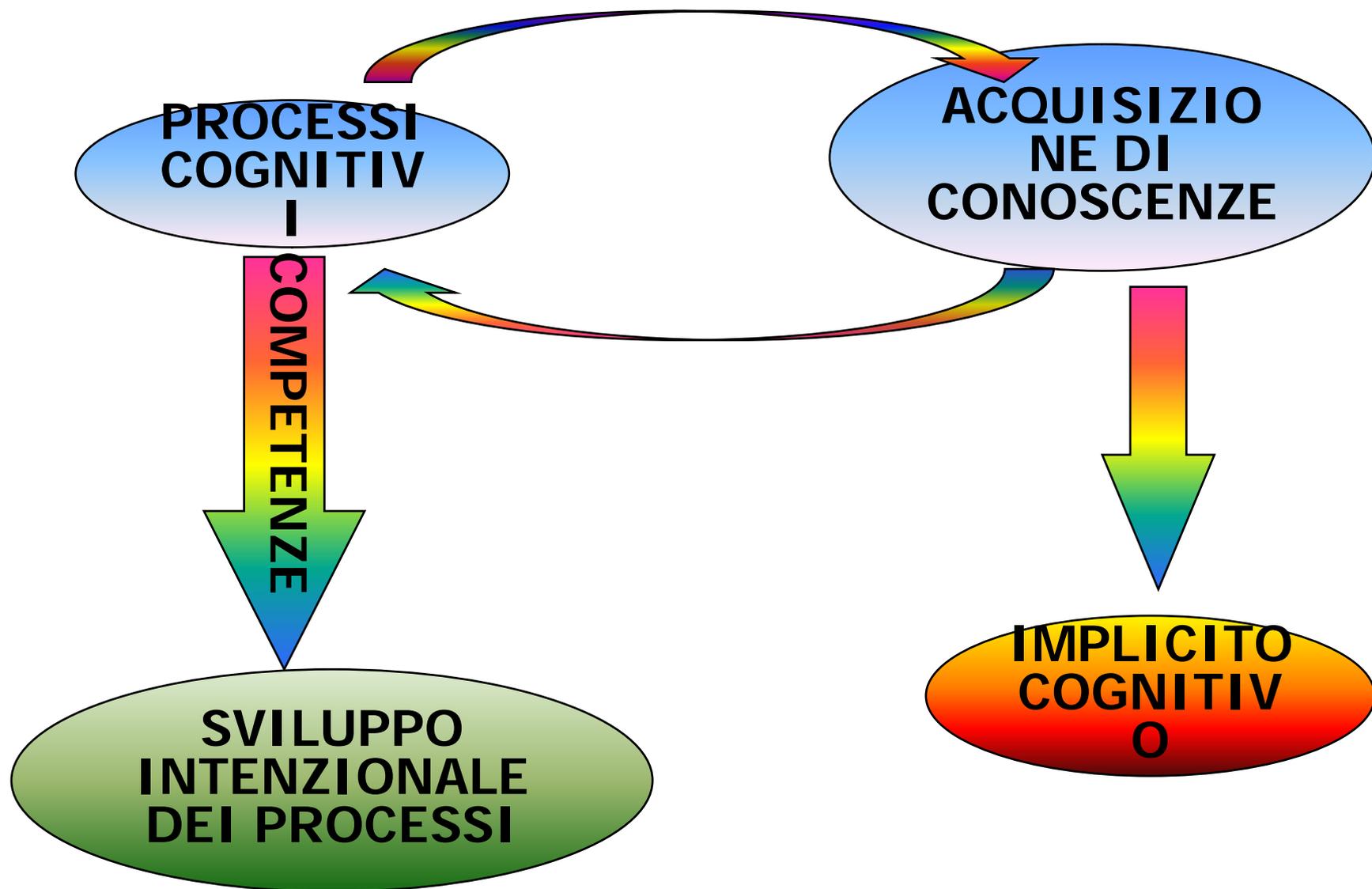
LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE: La linea del mare

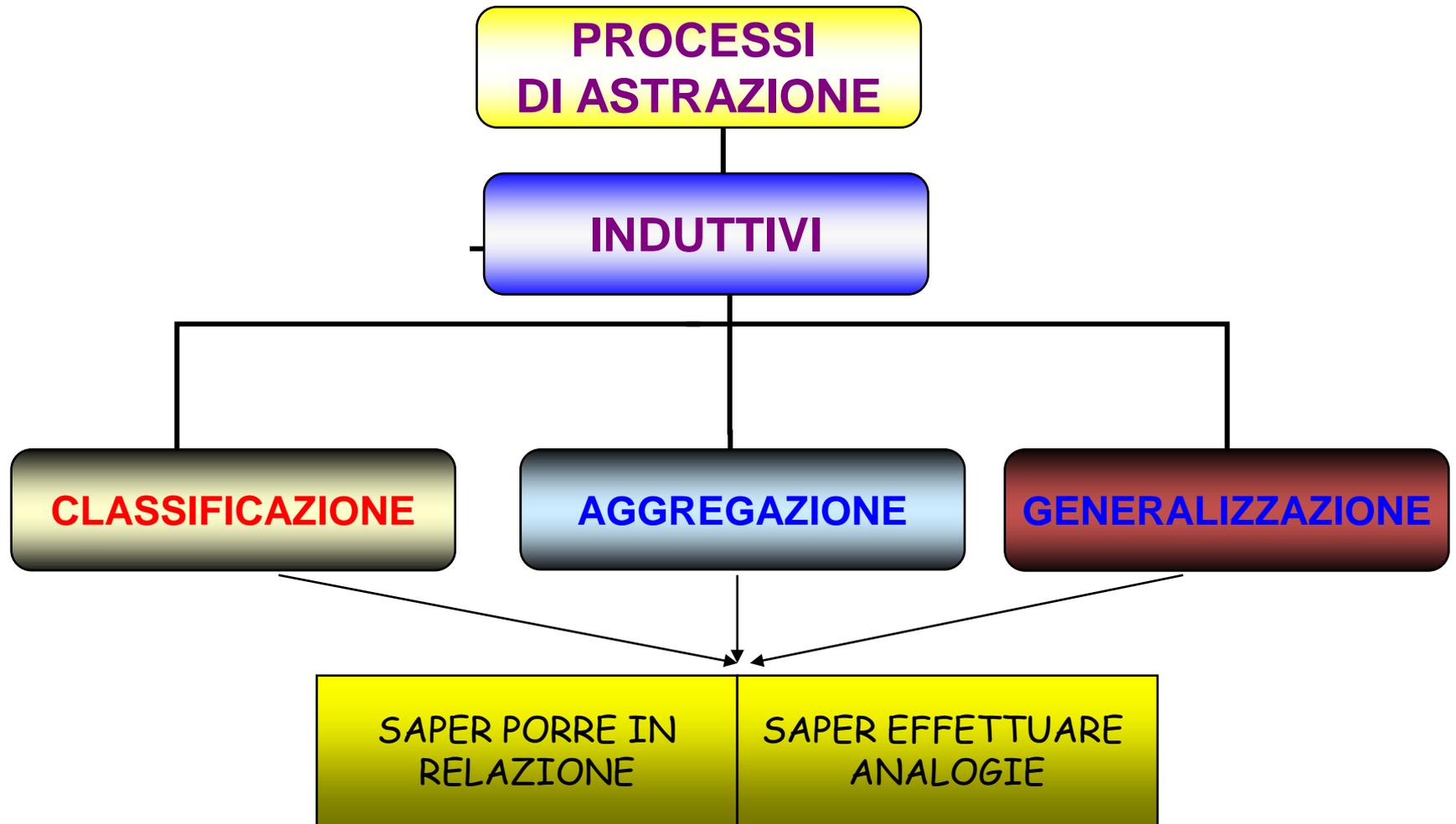
- **Processi di apprendimento**
- La conoscenza dei **processi cognitivi** che intervengono nell'attività di apprendimento rappresenta la preconditione per assicurare lo **sviluppo delle competenze**.
- **In questo settore i docenti tendono ad assumere l'atteggiamento constatativo:** ha difficoltà nell'astrazione, è lento nell'analisi, non può dare più di tanto, etc. Alla constatazione segue, di norma, la rassegnazione: la scuola non è fatta per lui.
- **I processi cognitivi che permettono l'apprendimento, invece possono essere potenziati attraverso un intervento intenzionale del docente.** Per fare ciò è necessario prima di tutto conoscere quali sono e soprattutto come funzionano.

PROCESSI COGNITIVI FONDAMENTALI

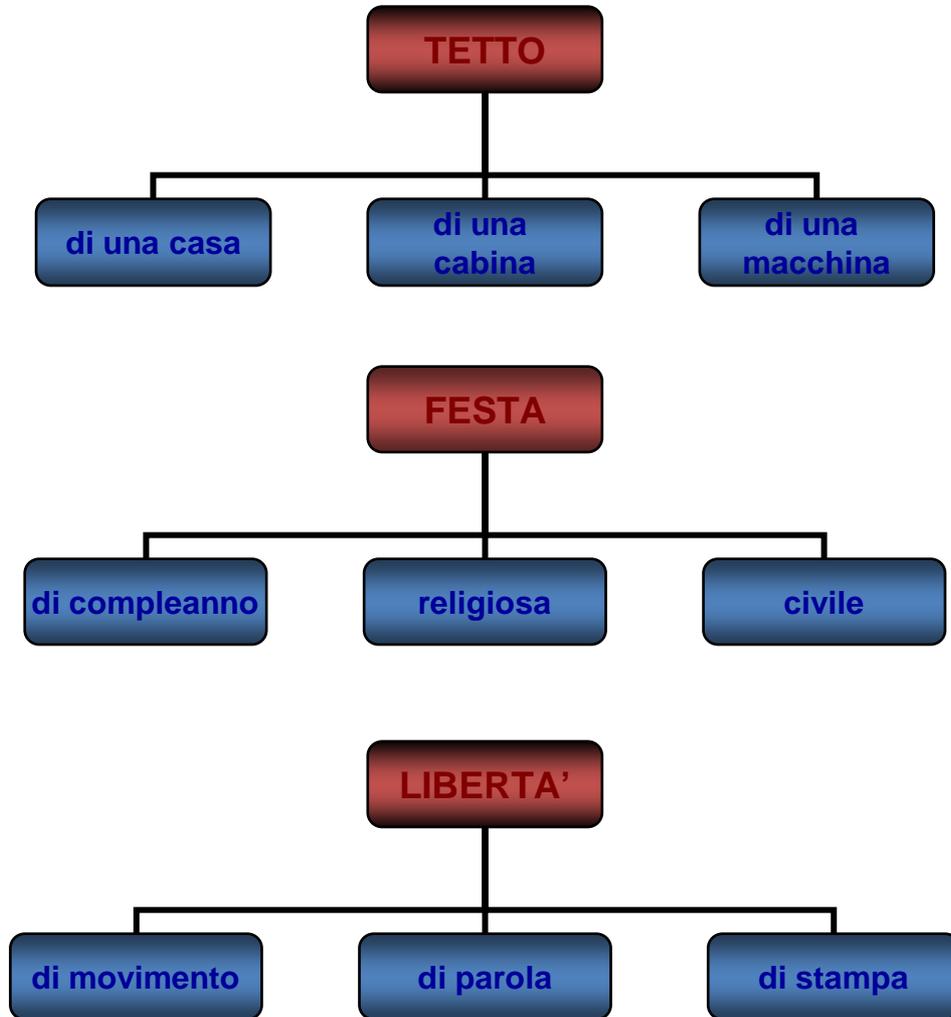
- 1. Processi percettivi**
- 2. Processi mnestici**
- 3. Processi induttivi o di astrazione**
- 4. Processi deduttivi**
- 5. Processi dialettici**
- 6. Processi creativi**

SVILUPPO – PROCESSI COGNITIVI

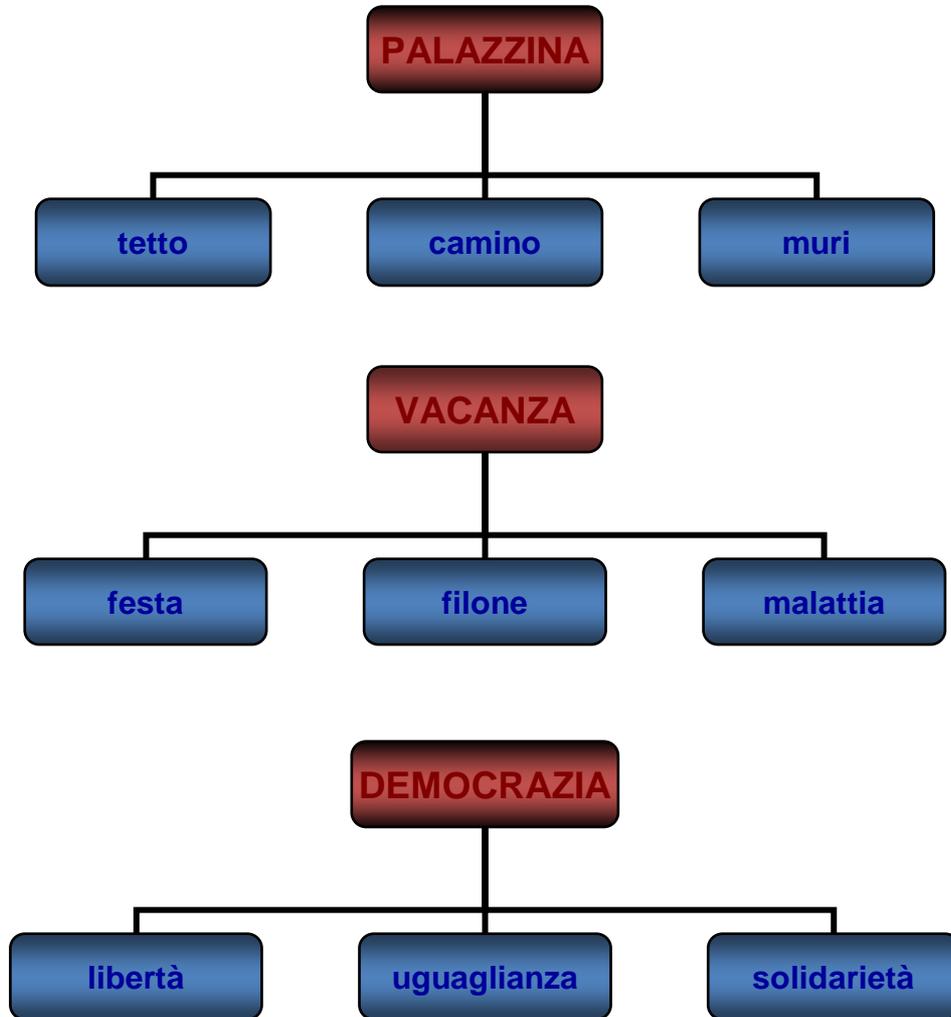




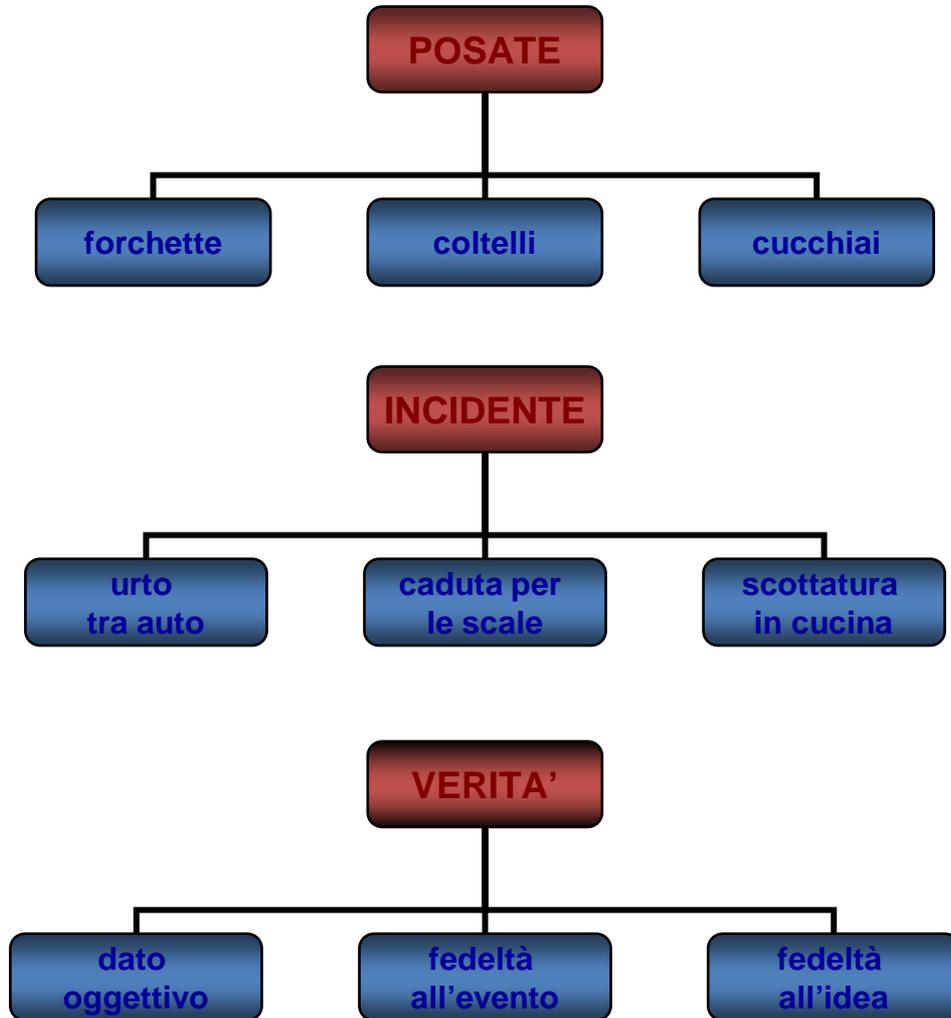
CLASSIFICAZIONE



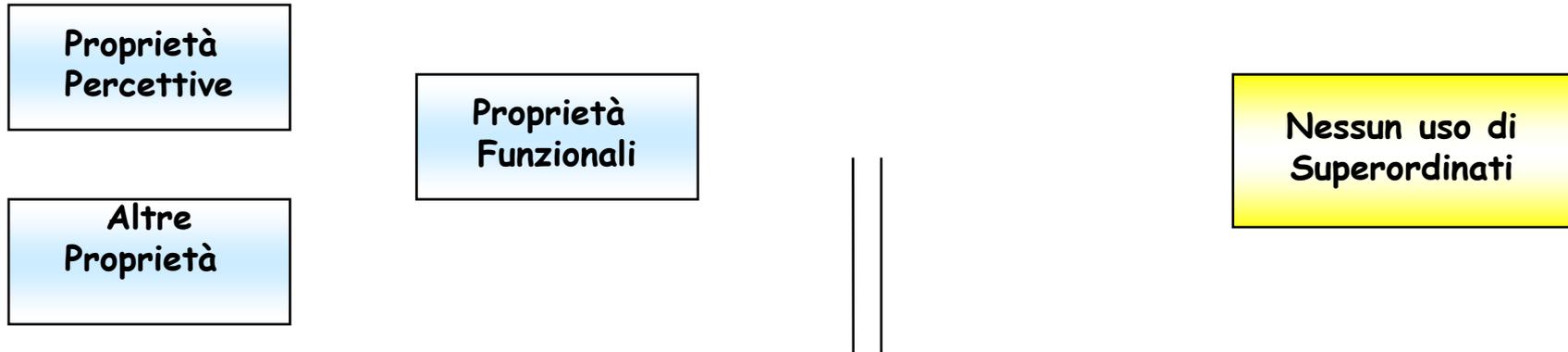
AGGREGAZIONE



GENERALIZZAZIONE



PRIMO STADIO



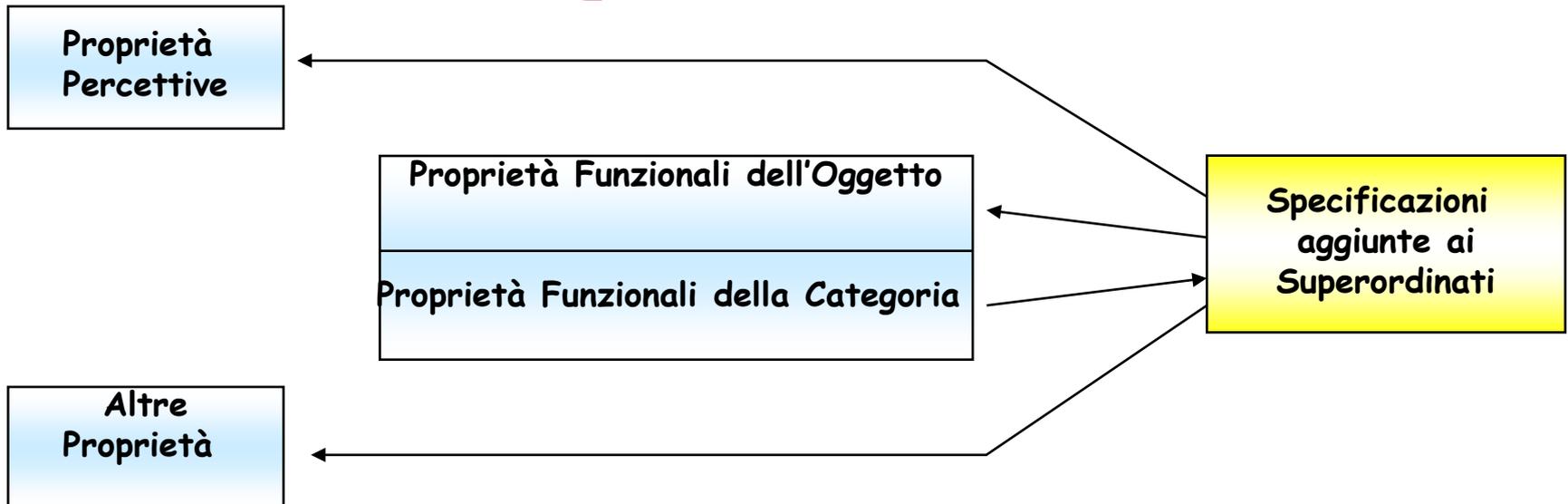
SECONDO STADIO



TERZO STADIO



QUARTO STADIO



INTERVENTI DIDATTICI

```
graph TD; A[INTERVENTI DIDATTICI] --- B[1. RETI SEMANTICHE]; A --- C[2. GRAPPOLI ASSOCIATIVI]; A --- D[3. GERARCHIA DEGLI SCOPI]; A --- E[4. TITOLAZIONI]; A --- F[5. DEFINIZIONI];
```

1. RETI SEMANTICHE

2. GRAPPOLI ASSOCIATIVI

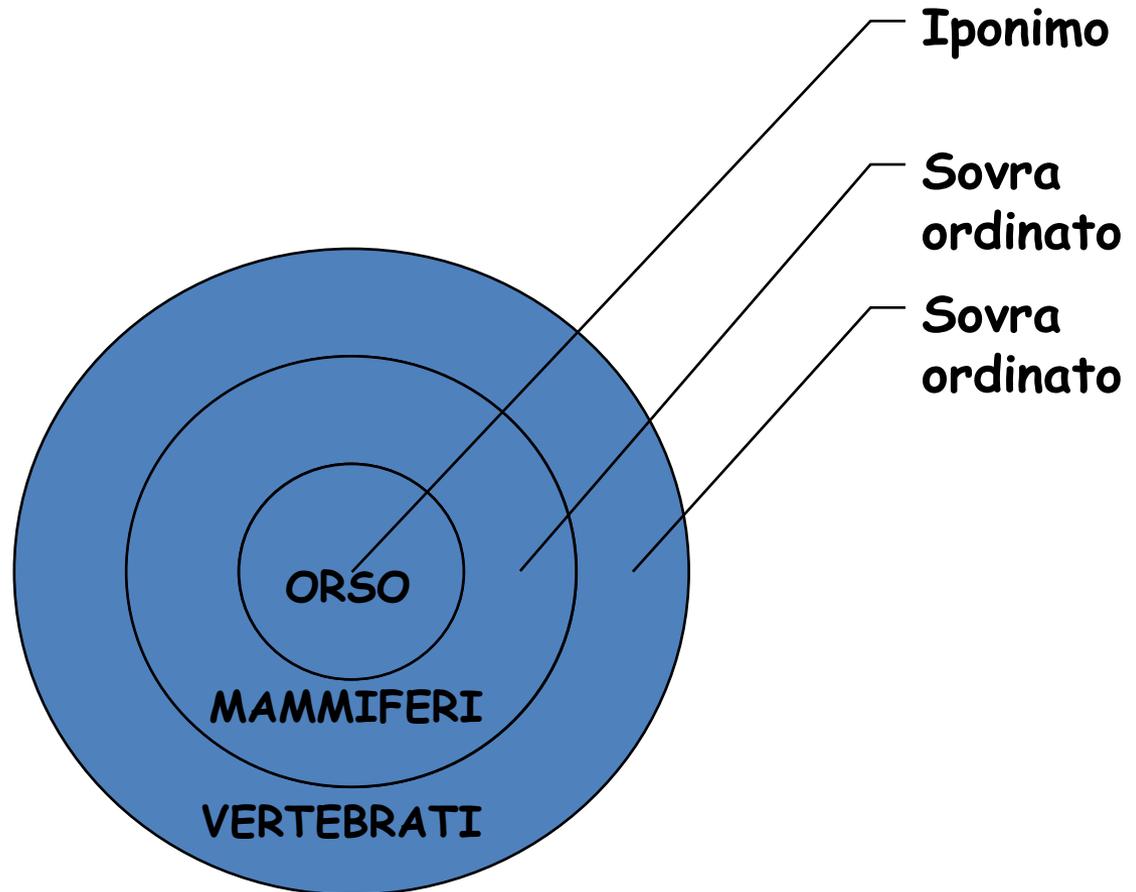
3. GERARCHIA DEGLI SCOPI

4. TITOLAZIONI

5. DEFINIZIONI

“Limiti d'uso delle parole”

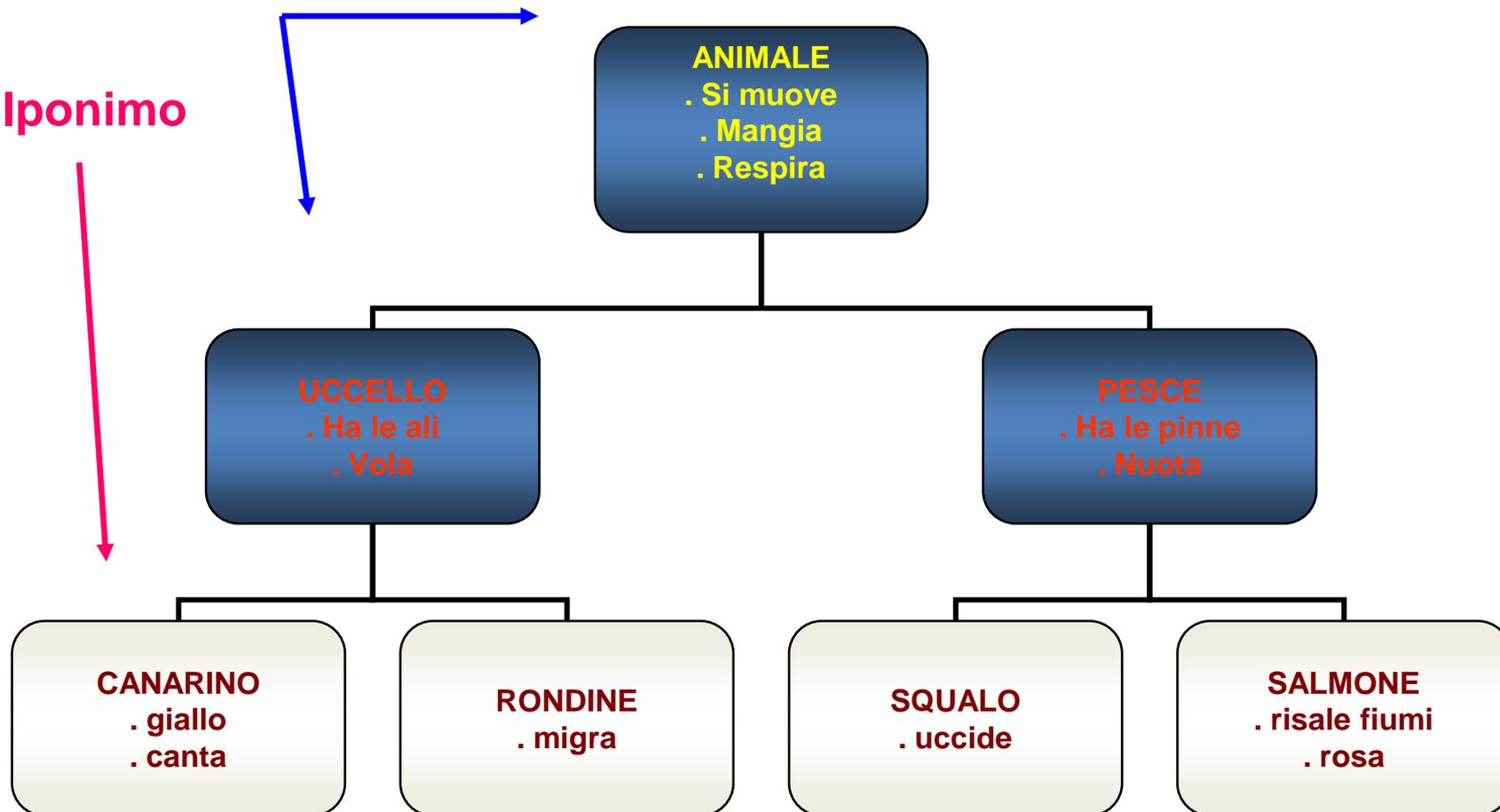
☉ Alcune parole hanno significato più ampio e sono dette **sovraordinati** o **iperonimi**, altre più specifiche invece dette **iponimi**



RETE SEMANTICA

Sovraordinati

Iponimo



ESERCITAMIOCI

- **Arnese**
 - **Veicolo**
- Forma otto coppie composte ciascuno da un sovraordinato (iperonimo) e un suo iponimo

- **Sella**
- **Galleggiante**
- **Commerciante**
- **Sostanza**
- **Boa**
- **Antireumatico**
- **Plastica**
- **Antiquario**
- **Doppiaggio**
- **Canestro**
- **Tecnica**
- **Motocicletta**
- **Rimedio**
- **Recipiente**

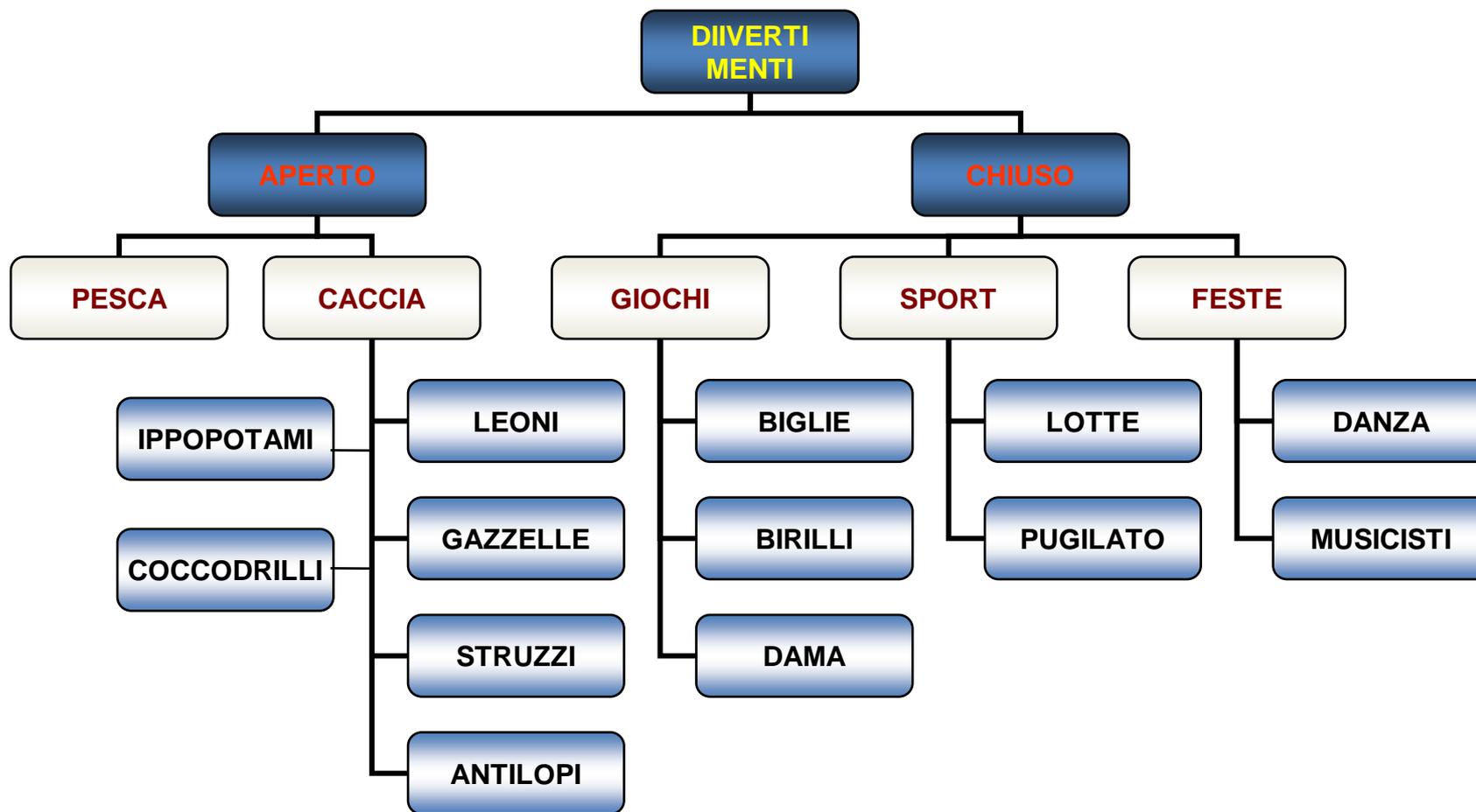
IPERONIMI	IPONIMI
Veicolo	Motocicletta
Galleggiante	Boa
Commerciante	Antiquario
Sostanza	Plastica
Rimedio	Antireumatico
Tecnica	Doppiaggio
Recipiente	Canestro
Arnese	Sella

GRAPPOLO ASSOCIATIVO DELLE IDEE

Come trascorrevano il tempo i ricchi dell'antico Egitto?

Gran parte della giornata era dedicata ai divertimenti, e i preferiti erano la pesca e la caccia : quest'ultima si praticava sul Nilo (ippopotami e coccodrilli) e nel deserto (leoni, gazzelle, antilopi e struzzi), con arco e frecce e boomerang. Un particolare curioso è che gli egiziani per recuperare le piccole prede addestravano non i cani, ma i gatti. Quando rimanevano a casa, i ricchi si divertivano giocando a dama, alle biglie, ai birilli, oppure dedicandosi agli sport come la lotta e il pugilato, o ancora organizzando feste: in queste occasioni il padrone di casa assoldava danzatrici e musicisti per intrattenere gli ospiti durante il banchetto che durava molto a lungo.

GRAPPOLO ASSOCIATIVO



TITOLAZIONI & SCOPI

- Qualsiasi testo sia esso orale che scritto possiede uno o più scopi espliciti (presenti al suo interno detti denotativi) o impliciti (non presenti al suo interno, detti anche connotativi)
- A seconda del loro livello li distinguiamo:



1. Meta (implicito) "M"
2. Sovrascopo (implicito) "SS"
3. Scopo (denotativo) "S"

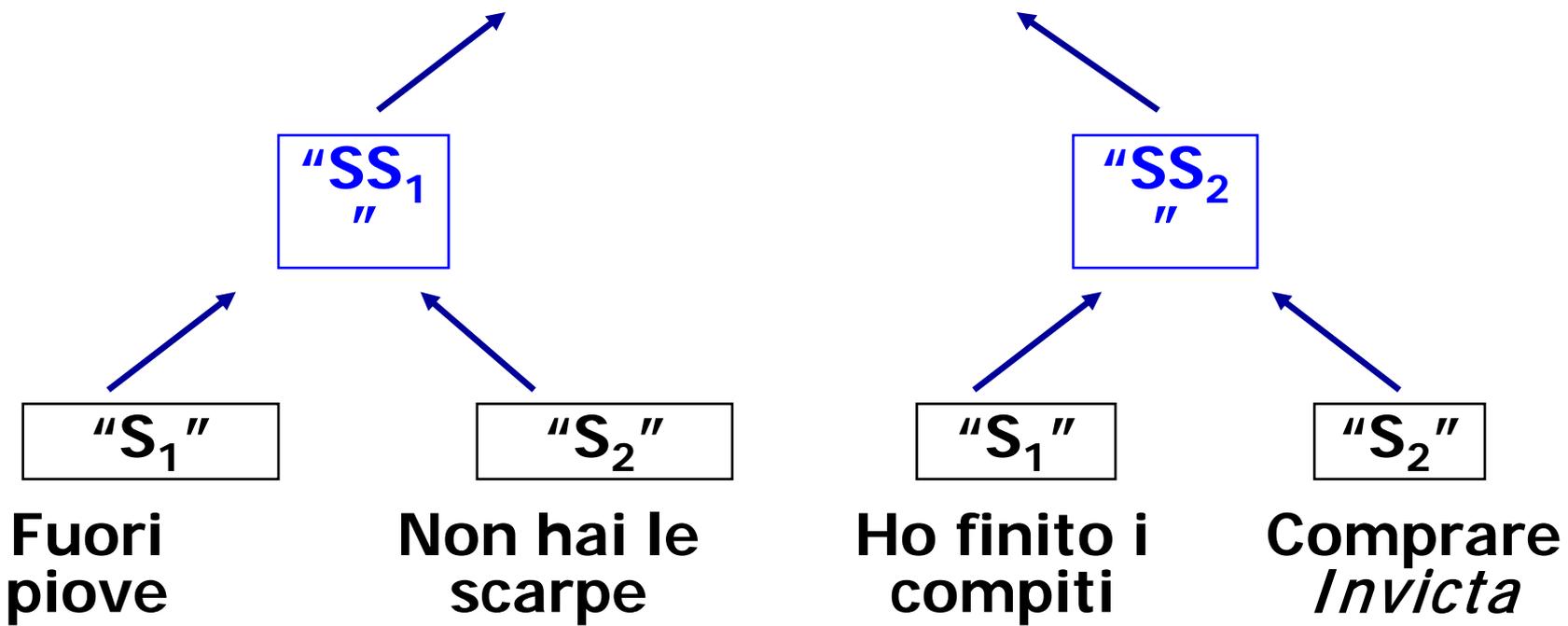
Vediamolo con una semplice esercitazione

60

Provate a dare il titolo più appropriato, che individui la meta al seguente dialogo

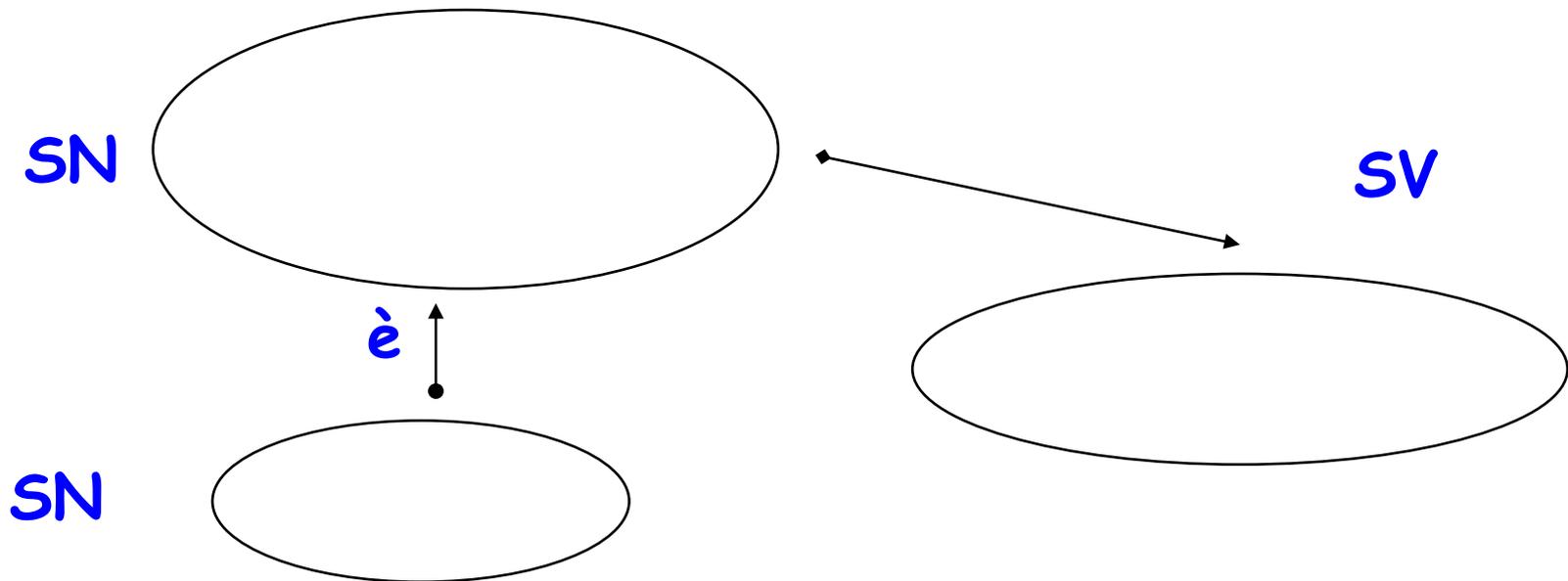
- **Bimba:** Mamma ho finito i compiti usciamo?
- **Mamma:** Perché?
- **Bimba:** Volevo comprarmi lo zaino “Invicta”!
- **Mamma:** Piove a dirotto, non hai le scarpe adatte!

"M"



- Il Diluvio : S1
- Scarpe rotte : S2
- Vietato uscire : SS1
- Addio *Invicta* : M

DEFINIZIONI SN + SN + SV



LANCIERE= *soldato armato di lancia appartenente alla cavalleria*

CODICE= *insieme di segni che serve per comunicare*

FORZA = *una grandezza fisica vettoriale che induce una variazione dello stato di quiete o di moto dei corpi stessi*

PIANO

POLIGONI

Parte del Piano delimitato da una spezzata chiusa

QUADRILATERI

TRIANGOLI

PENTAGONI

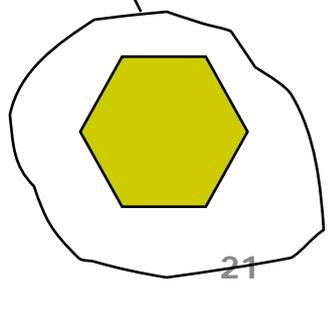
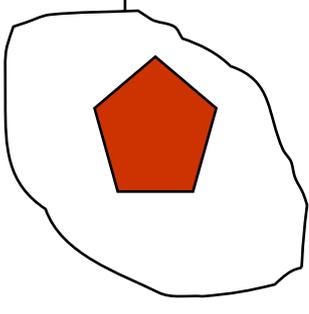
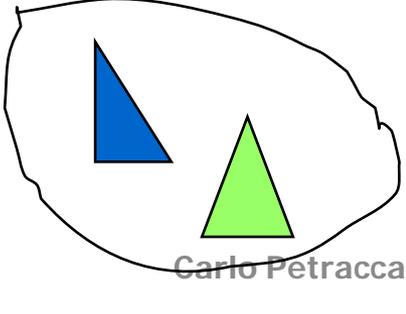
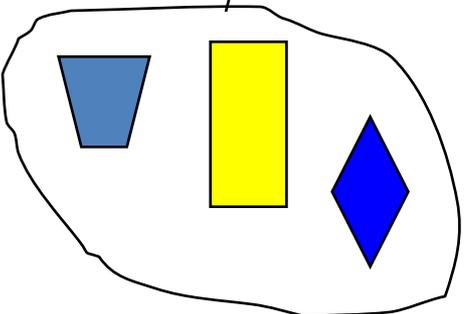
ESAGONI

HA 4 LATI

HA 3 LATI

HA 5 LATI

HA 6 LATI



LA DEFINIZIONE

tra le parole intercorre un rapporto di **inclusione**

FLOTTA

NATURA

ABBIGLIAMENTO

LETTERATURA

MARINA

FORESTA

PANTALONI

POEMA

MARINAIO

ALBERO

JEANS

DIVINA
COMMEDIA

SOMMERGI-
BILISTA

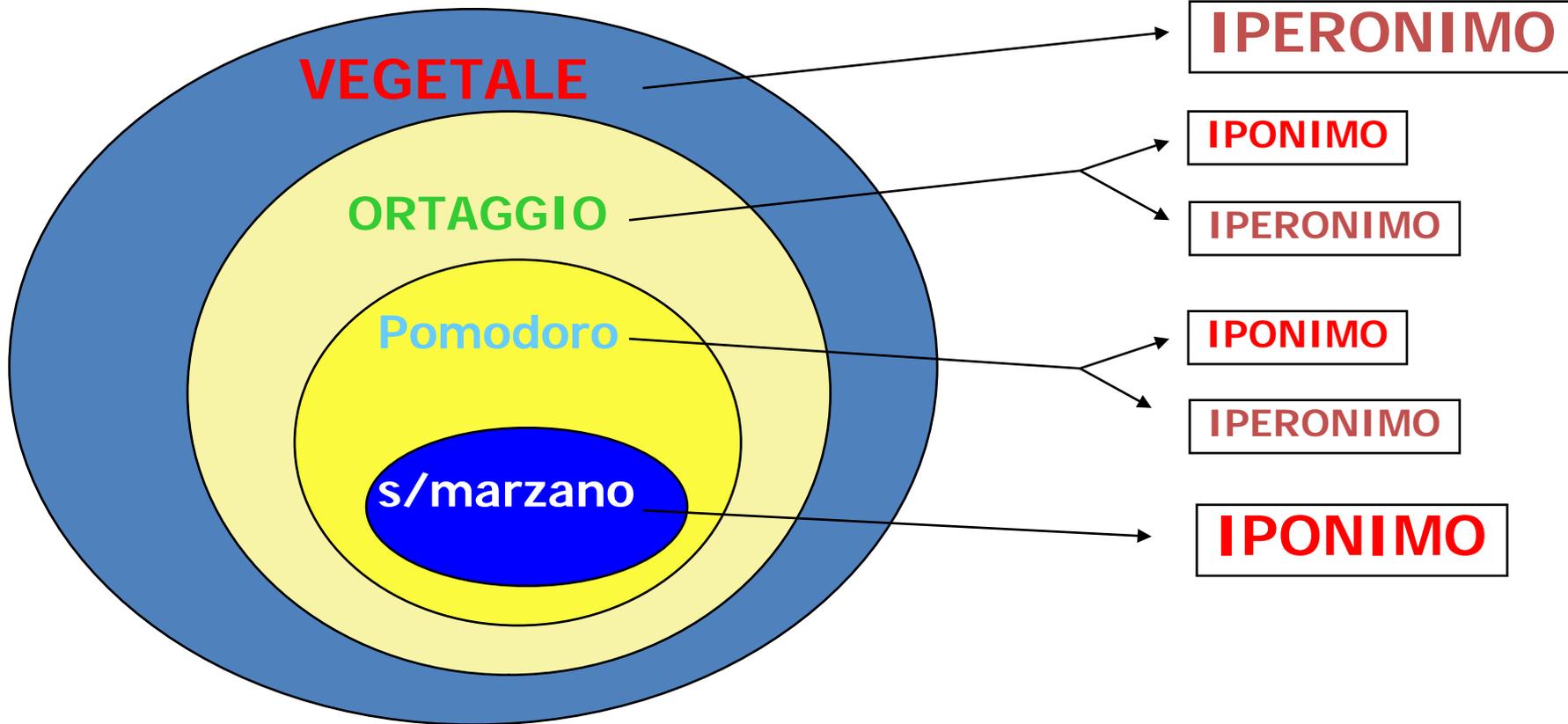
QUERCIA

LEVI'S

INFERNO

LA DEFINIZIONE

tra le parole intercorre un rapporto di **inclusione**



IL RAPPORTO DI INCLUSIONE TRA DUE PAROLE SI
CONTROLLA IN QUESTO MODO:

Tutti gli ortaggi sono vegetali (VERA)

Tutti i vegetali sono ortaggi (FALSA)

GRAPPOLO ASSOCIATIVO DELLE IDEE

BIBLIOGRAFIA DI RIFERIMENTO

- D. AUSUBEL, *Educazione e processi cognitivi*, F. Angeli, Milano
- B.M. BARTH, *L'apprendimento dell'astrazione*, La Scuola, Brescia
- E. DE BONO, *Strategie per imparare a pensare*, Omega. Torino
- E. DE BONO, *Sei cappelli per pensare*. Rizzoli, Milano
- R. F. BIEHLER, *Psicologia applicata all'insegnamento*
- P. BOSCOLO, *Psicologia dell'apprendimento scolastico. Aspetti cognitivi e motivazionali*, Utet, Torino
- R. BRUERA, *La didattica come scienza cognitiva*, La Scuola, Brescia
- C.:CORNOLDI, *Metacognizione e apprendimento*, Il Mulino , Bologna
- E FRAUENFELDER, *Educazione e processi apprenditivi*, Tecnodid, Napoli
- PH. MEIRIEU, *Imparare... ma come?*, Cappelli, Bologna
- C – M. PONTECORVO, *Psicologia dell'educazione. Conoscere a scuola*, Il Mulino, Bologna
- K. POPPER, *Congetture e confutazioni*, Il Mulino, Bologna, 1969.