

Intelligenze **multiple** a scuola

**Rilevare i punti di forza dei bambini e delle bambine,
progettare attività di bridging verso i settori di debolezza**

A cura di P. Nicolini, M. de Chiro, M. M. Dabrowska



ISBN 978-88-6056-585-3
Prima edizione: ottobre 2019
©2019 eum edizioni università di macerata
Centro Direzionale, via Carducci snc – 62100 Macerata
info.ceum@unimc.it
<http://eum.unimc.it>

IMPAGINAZIONE GRAFICA
Federica Ramazzotti

Il presente volume è stato sottoposto a peer review secondo i criteri di scientificità previsti dal Regolamento delle eum (art. 8) e dal Protocollo UPI (Coordinamento delle University Press Italiane).

Intelligenze multiple a scuola

**Rilevare i punti di forza dei bambini e delle bambine,
progettare attività di bridging verso i settori di debolezza**

A cura di P. Nicolini, M. de Chiro, M. M. Dabrowska

Indice

Considerazioni preliminari	01
1. Introduzione	03
2. Uno sguardo sulla teoria delle intelligenze multiple	04
3. Project Spectrum e il bridging: dai punti di forza ai settori di debolezza	06
Osservazioni	08
4. Osservazione delle classi	10
4.1 La strutturazione nei centri di apprendimento	10
4.2 Proposte di attività	10
Documentazione delle attività svolte nei centri di apprendimento	16
Documentazione classe 1	18
Documentazione classe 2	20
Documentazione classe 3	22
Documentazione classe 4	24
Documentazione classe 5	25
Attività di bridging	26
Osservazione classe 1	28
Osservazione classe 2	28
Osservazione classe 3	29
Osservazione classe 4	29
Osservazione classe 5	30
Documentazione delle attività di bridging	31
Osservazione classe 1	33
Osservazione classe 2	34
Osservazione classe 3	35
Osservazione classe 4	36
Osservazione classe 5	37
Documentazione bridging classe 1	39
Documentazione bridging classe 2	44
Documentazione bridging classe 3	48
Documentazione bridging classe 4	51
Documentazione bridging classe 5	55
Conclusioni	69
5. Conclusioni	71
Bibliografia	73
Bibliografia	75

Considerazioni preliminari

1. Introduzione

La scelta di proporre la Teoria delle Intelligenze Multiple (TIM) a scuola è nata da una richiesta delle insegnanti, che hanno espresso il bisogno di sperimentare nuove proposte educative utili a includere tutti i bambini nei percorsi scolastici.

Le finalità del progetto sono state:

- Conoscere i fondamenti della teoria delle Intelligenze Multiple;
- Allenarsi a osservare le diverse intelligenze degli alunni;
- Sperimentare proposte educative che facciano leva sulla pluralità delle intelligenze;
- Lavorare sui punti di debolezza degli alunni facendo leva sui punti di forza individuati (*bridging* - gettare ponti).

Il progetto si è sviluppato attraverso le fasi seguenti:

1. Incontri di formazione con il personale docente della Scuola;
2. Progettazione degli investimenti e strutturazione dei centri di apprendimento in classe;
3. Osservazioni dei bambini durante attività, strutturate e non, per individuare i loro punti di forza sulla base dell'interesse e delle abilità di risolvere problemi mostrati nello svolgimento delle diverse attività;
4. Progettazione e realizzazione delle attività di *bridging*;
5. Riflessione sul *bridging* e sull'intero percorso;
6. Report alla scuola e alle famiglie con momento di confronto sul progetto e riflessioni future.

Il calendario degli incontri con il personale docente e con le classi ha previsto:

- 5 incontri con il corpo docente della scuola primaria "Le Grazie" di Recanati;
- 2 sessioni di osservazione in ognuna delle classi per la rilevazione dei punti di forza e dei settori di debolezza degli alunni;
- 2 sessioni in classe con attività di *bridging*, di cui una condotta dalle insegnanti dopo aver stabilito di comune accordo le attività e l'altra condotta dalle ricercatrici, così da dare modo alle insegnanti di porsi in posizione di osservatrici;
- 1 incontro con docenti della scuola e famiglie come momenti di restituzione dei dati raccolti e di confronto sul progetto.

2. Uno sguardo sulla Teoria delle Intelligenze Multiple

Nel 1983 Howard Gardner, uno fra i primi ricercatori a sostenere la tesi della pluralità delle intelligenze, raccoglie i risultati dei suoi studi sul potenziale umano nel libro *Frames of mind: the theory of multiple intelligences*. All'interno di questo volume l'Autore mette in discussione la tradizionale concezione psicologica dell'intelligenza, intesa come capacità potenziale generale, e arriva a sostenere che: "[...] ogni intelligenza è relativamente indipendente dalle altre [e quindi] le doti intellettive di un individuo, per esempio in musica, non possono essere inferite dalle sue abilità matematiche o linguistiche o dalla sua capacità di comunicare con altre persone". Ogni intelligenza viene così a essere identificata con un insieme di operazioni centrali o abilità-chiave tipiche e codificata attraverso un sistema simbolico proprio. Ciò significa che il livello di sviluppo in ciascuna area di competenza è valutato facendo riferimento alle modalità di risoluzione dei problemi proprie di quella stessa area. L'intelligenza consisterebbe infatti nell'abilità di risolvere problemi e/o creare prodotti efficaci e apprezzabili in un particolare campo del sapere o dell'esperienza umana. Tale competenza viene esercitata dal soggetto all'interno di un determinato contesto culturale che, a seconda della propria storia, dei propri valori e obiettivi, può differire notevolmente nell'ideale delle qualità apprezzate e dei prodotti realizzati.

Sino ad oggi l'Autore è giunto a individuare *9 forme di intelligenza*:

- *L'intelligenza linguistica*, i cui aspetti centrali consistono in una elevata sensibilità alle sfumature di significato della parola, nell'attenzione all'ordine in cui esse si presentano e nell'attenzione ai suoni, ai ritmi, alle inflessioni e ai metri delle parole. Rispetto alla sintassi, nella padronanza delle regole che governano la costruzione della frase e nella capacità di violarle in modo opportuno. Infine, rispetto alle funzioni pragmatiche, nel rendersi conto dei diversi usi cui il linguaggio può essere adibito, ad esempio per convincere, dare ordini, elogiare o corteggiare.
- *L'intelligenza musicale*, viene analizzata dall'Autore facendo riferimento ai principali elementi costitutivi della musica, ovvero il tono o melodia, il ritmo e il timbro. Il senso dell'udito sembra avere un ruolo cruciale nello sviluppo di tale intelligenza ma, come testimoniato da alcuni individui non udenti, almeno un aspetto centrale della musica – l'organizzazione ritmica – può esistere a prescindere da ogni percezione uditiva. Altri aspetti ritenuti centrali in quest'area sono legati alle abilità di produzione musicale, composizione musicale e direzione strumentale. Inoltre, una grande importanza è attribuita alla presenza di una particolare sensibilità nei confronti delle implicazioni affettive che la musica determina.

- *L'intelligenza logico-matematica*, che secondo Gardner ha origine nel confronto del bambino con il mondo degli oggetti: nel metterli in relazione, nell'ordinarli e nel riordinarli, nello stimarne le quantità. Lungo il corso dello sviluppo l'individuo si allontana poi rapidamente dal mondo degli oggetti materiali e procede dagli oggetti alle proposizioni, dalle azioni ai rapporti fra azioni, dal regno del senso-motorio al regno dell'astrazione, fino alla logica. Le abilità chiave di quest'area sembrano dunque legate alla sfera del ragionamento numerico, alla sfera del ragionamento spaziale e alla sfera della logica.
- *L'intelligenza spaziale*, il nucleo ha origine nella capacità di percepire il mondo visivo con precisione, di eseguire trasformazioni e modifiche delle proprie percezioni iniziali e di riuscire a ricreare aspetti della propria esperienza visiva anche in assenza di stimoli fisici rilevanti. Nei soggetti normodotati lo sviluppo di tali abilità è strettamente legato alla propria osservazione del mondo visivo ma, negli individui non vedenti, esse si possono sviluppare anche per mezzo di altre modalità sensoriali, in particolare di quelle tattili. Per questo motivo non è possibile connettere inscindibilmente l'intelligenza spaziale con una qualsiasi modalità sensoriale.
- *L'intelligenza corporeo-cinestetica*, ha a che fare con la capacità di usare il proprio corpo in modi molto differenziati e abili per fini espressivi, come nel caso di un attore che usa il proprio corpo per mimare personaggi, azioni, animali, fenomeni naturali, concetti astratti; ma anche per fini concreti, ad esempio per lavorare con oggetti che implicano movimenti motori fini delle dita o movimenti motori grossolani del corpo. Uno degli "usi del corpo" che sembra essere stato sviluppato nel modo più vario dalle diverse culture del mondo è la danza: questa forma di espressione corporea è strettamente legata alla dimensione ritmica della musica ed è dotata di un particolare valore estetico agli occhi del pubblico per cui un ballerino o una ballerina si esibisce. Anche l'abilità dell'atleta di eccellere in grazia, forza, velocità, precisione e gioco di squadra è particolarmente apprezzata in diverse società.
- Le *intelligenze personali* comprendono due diversi aspetti della natura umana: lo sviluppo degli aspetti interni dell'individuo, o *intelligenza intrapersonale*, e l'attenzione rivolta ad altri individui, verso l'esterno, o *intelligenza interpersonale*. La prima forma di quest'intelligenza equivale alla capacità di discriminare i propri sentimenti, classificarli, esprimerne insiemi complessi in simboli e attingere ad essi per capire e guidare il proprio comportamento. La seconda forma di intelligenza personale chiama in causa l'abilità di riconoscere e fare distinzioni tra diversi individui e i loro stati d'animo, temperamenti, motivazioni e intenzioni. È l'abilità che permette a una persona, ad esempio, di leggere i desideri nascosti degli altri e, intenzionalmente, agire su questa conoscenza.
- *L'intelligenza naturalistica*, il nucleo centrale ha a che fare con la *biofilia*,

ovvero l'amore per la vita. Un naturalista, secondo Gardner, è una persona in grado di riconoscere e classificare le numerose specie di flora e fauna che popolano il suo ambiente. Questa definizione interesserebbe tanto lo scienziato che studia e classifica con criteri scientifici in ambito teorico, tanto il soggetto in grado di applicare una tassonomia popolare basata su un'eccezionale conoscenza del mondo vivente. Anche in questo campo, l'identificazione delle specie può essere fatta a prescindere dall'uso di strumenti che dipendono dalla visione; i non vedenti possono essere molto abili nell'identificare la specie attraverso il tatto e l'olfatto.

- *L'intelligenza esistenziale*, il suo elemento costitutivo è la " [...] capacità di collocare se stessi in relazione ai limiti del cosmo e la correlata capacità di collocarsi in relazione alle caratteristiche più esistenziali della condizione umana " come, ad esempio, il significato della vita e della morte, il destino ultimo del mondo, la riflessione sul bene e sul male, l'amore profondo per un altro essere umano. Ogni cultura umana conosciuta sembra aver escogitato un sistema per occuparsi di questi argomenti; dai secoli più lontani ai tempi attuali le religioni, i lavori e i sistemi estetici, filosofici e scientifici hanno cercato di rispondere a queste domande inscritte del cuore di ogni uomo.

3. Project Spectrum e il bridging: dai punti di forza ai settori di debolezza

A partire da questa teoria, il team di ricercatori del Project Spectrum ha portato avanti dei progetti con le scuole presenti in zone svantaggiate del Massachusetts, durante i quali sono stati elaborati i profili individuali dei punti di forza e di debolezza di ciascun/a bambino/a sulla base delle abilità messe in campo nell'interazione con diverse proposte. Sono state dunque progettate diverse attività di apprendimento relative a 15 aree di competenza, corrispondenti alle abilità centrali di cui i bambini avrebbero avuto bisogno per svolgere con successo i compiti riferiti a ogni area. Tali attività sono state condotte dagli insegnanti, con il sostegno dei ricercatori, all'interno di piccoli centri di apprendimento strutturati per ogni area; in questo modo ogni bambino ha potuto esplorare i diversi campi in maniera autonoma, entrando a contatto con materiali molteplici e stimolanti. Al termine del percorso di osservazione, tutte le informazioni dirette e indirette emerse per ogni dominio sono confluite nella costruzione di un profilo narrativo relativo ai singoli alunni. In esso sono state identificate le capacità intellettuali, gli interessi e lo stile di lavoro manifestati durante le attività, allo scopo di aiutarli a migliorare le proprie prestazioni facendo o perno sui punti di forza per favorire il successo in altre aree.

Durante l'esperienza, gli insegnanti hanno osservato accuratamente i propri alunni e successivamente hanno lavorato per riadattare il percorso scolastico alle capacità e agli interessi riconosciuti nei bambini. I risultati emersi ci

restituiscono informazioni sempre più precise sulle abilità dei bambini a rischio. Gli insegnanti sono stati sempre più capaci di coinvolgerli nel programma scolastico facendo leva sui punti di forza identificati per favorire il successo in altre aree. L'esperienza dell'aver successo in un ambito, infatti, dà al bambino la fiducia e l'autostima necessaria per superare difficoltà in altre aree e sviluppare nel tempo sentimenti positivi verso la scuola. Citando la ricerca:

Le attività non sono in alcun modo tese a sostituire l'approccio sistematico alle abilità di base o ad altri aspetti del programma della scuola dell'infanzia o primaria. Al contrario, Spectrum può essere considerato un programma per costruire ponti tra le curiosità del bambino e il programma; tra le capacità del bambino e le richieste della scuola; tra gli sforzi della classe e il "mondo esterno". Le attività sono semplicemente dei veicoli per aiutare gli insegnanti e gli alunni a lavorare agli stessi obiettivi.

Le caratteristiche distintive di questo approccio consistono quindi in:

- *valutazione radicata in attività significative e nella realtà*: i compiti da affrontare richiedono abilità in un contesto che sia contemporaneamente significativo per l'alunno/a e apprezzabile a livello culturale;
- *attenuazione del confine tra curricolo e valutazione*: le valutazioni sono il frutto di osservazioni, estese nel tempo, dei bambini nel loro ambiente e in altre attività della classe, incentrate su temi familiari e motivanti;
- *attenzione agli stili di lavoro*: durante le osservazioni viene posta attenzione all'approccio adottato nei confronti dei diversi compiti relativi a ciascun dominio, a questo scopo ci si serve di una "Lista di monitoraggio degli stili di lavoro" che consente di descrivere la relazione del soggetto con i materiali e i contenuti di ciascuna area;
- *uso di misure adatte alle differenti intelligenze*: ogni attività è costruita in modo da consentire l'osservazione diretta delle abilità all'interno di un dominio, utilizzando codici e materiali propri di quell'intelligenza; in alcuni casi vi sono materiali che possono essere usati in più domini, si pone comunque particolare attenzione alla tendenza del soggetto a trasferire un'attitudine da un dominio all'altro, poiché può fornire informazioni utili a riconoscere una particolare abilità nello stesso.

Proprio allo scopo di stimolare cambiamenti positivi nell'insegnamento e nell'apprendimento, l'approccio Spectrum è stato applicato nella realtà scolastica di cui parliamo in questo testo, abbiamo deciso di condividere questa esperienza perché ci auguriamo che possa costituire una risorsa e una guida per gli educatori e insegnanti interessati a sviluppare nella propria scuola contesti sempre più adeguati al riconoscimento e all'esercizio delle molteplici potenzialità dei bambini.

Osservazioni

4. Osservazione delle classi

4.1 La strutturazione nei centri di apprendimento

L'intervento svolto nelle 5 classi della Scuola Primaria ha previsto l'organizzazione di attività strutturate per favorire l'espressione e l'utilizzo delle 9 intelligenze da parte dei bambini.

Per ogni intelligenza è stata predisposta un'attività specifica a questo scopo e sono stati preparati dei materiali, in modo da permettere ai bambini di scegliere l'attività considerata più vicina ai propri interessi e alle proprie abilità.

Le attività si sono incentrate su tematiche indicate dalle insegnanti come parte della programmazione in corso, in modo da lavorare in continuità e in sinergia con le stesse. L'obiettivo è stato quello di dare a tutti i bambini la possibilità di apprendere il medesimo contenuto facendo leva sui punti di forza.

Le insegnanti che hanno collaborato allo sviluppo delle attività nei centri di apprendimento sono: Cristina Caponi, Diana Alessandrini per la 1[^], Alessandra Canullo, Amelia Della Sala per la 2[^], Giancarla Grilli, Valeria Petracco, Daniela Morbidoni per la 3[^], Donatella De Palma, Pina Feliciotti per la 4[^], Maria Liberati, Marcella Cenci per la 5[^].

4.2 Proposte di attività

CLASSE 1[^] | obiettivo: discriminare diversi suoni/fonemi

IM - Che suoni producono questi strumenti? Divertitevi a scoprirlo e associate i cartellini agli strumenti che producono il suono più simile.

Materiali: diversi strumenti costruiti con materiali recuperati e cartellini con la denominazione dei suoni difficili.

IL - Dove si nascondono i suoni magici? Cercate i suoni scritti sui cartellini all'interno delle filastrocche, ritagliatele e poi divertitevi a inventare una nuova filastrocca con le parole rintracciate.

Materiali: filastrocche e cartellini con suoni difficili.

ILM - Che confusione... un colpo di vento ha fatto volare i fogli e ha mescolato le parti di queste filastrocche: ricostruite le filastrocche originali!

Materiali: testi filastrocche con versi ritagliati e mescolati, fogli bianchi su cui incollare i testi ricomposti.

ICC - Avete mai immaginato di essere una lettera? Come potreste rappresentarla con il vostro corpo? Pescate i cartellini e divertitevi a comporre le lettere scritte usando il corpo.

Materiali: cartellini con le lettere, esempi di lettere rappresentate con il corpo.

IS - Avete mai visto una lettera vestita? Cosa potrebbe indossare? Divertitevi a vestire in modo buffo le lettere scritte su questi cartellini e pronunciate il loro nome!

Materiali: esempi di alcune lettere vestite in modo buffo, cartellini con alcune lettere.

IP - Fra i suoni scritti su questi cartellini, quale ti somiglia di più? Quale pensi che somigli più a un tuo amico? Associare un suono a ogni compagno/a e disegnate una piantina della classe con i suoni collegati a ciascun nome.

Materiali: piantina della classe, cartellini con diversi suoni.

IE - Ci sono degli amici in classe che parlano una lingua diversa dalla tua? Chiedete loro quali sono i suoni più difficili nella loro lingua e scrivili. Poi cercate delle parole che li contengono e rappresentatele.

Materiali: cartellini per scrivere i suoni e le parole, fogli per disegnare.

IN - Dove si nascondono questi suoni nella natura? Cerca nei fiori, nei frutti, negli animali, negli ambienti le parole che contengono questi suoni.

Materiali: cartellini con i suoni difficili, esempi frutti o animali che li contengono.

CLASSE 2^ | obiettivo: narrare/ricostruire un testo

La lezione inizia con la lettura del brano

IM - Come si potrebbe eseguire questo testo se fosse un brano musicale? Leggetelo insieme e immaginate di essere un'orchestra, provate a raccontare la storia usando gli strumenti al posto delle parole.

Materiali: 5 copie del testo, strumenti per produrre diversi suoni.

IL - Se dovessi raccontare questa storia a un amico speciale, come la racconteresti? Individuate tutti i personaggi e costruite dei fumetti per raccontare la storia usando solo dialoghi.

Materiali: testo, fogli bianchi, baloon fumetti da ritagliare.

ILM - Come si potrebbe raccontare questa storia usando uno schema? Costruite un diagramma di flusso con i pezzi di testo che trovate nella scatola, poi associate un numero a ogni fase del racconto.

Materiali: cartellini con stralci di testo, esempi diagramma.

ICC - Come si potrebbe mettere in scena la storia ascoltata? Rappresentate e drammatizzate il brano ascoltato usando il corpo, la voce, i gesti e i materiali che avete a disposizione, come se foste dei piccoli attori!

Materiali: testo, stoffe, altri accessori da indossare che fanno riferimento al testo.

IS - Come racconteresti questa storia attraverso un disegno? Divertitevi a rappresentare graficamente il brano ascoltato, utilizzando i materiali contenuti nella scatola.

Materiali: testo, fogli bianchi e colorati, diversi tipi di colore.

IP - Quali emozioni sono presenti nel brano ascoltato? Provate a nominarle e scriverle su questo foglio, potete usare anche il disegno per rappresentarle.

Materiali: testi, fogli bianchi/colorati su cui rappresentare le emozioni.

IE - Cosa succederebbe se spostassimo i protagonisti del brano in Cina o in Africa? Divertitevi a riscrivere la storia inserendo i personaggi in un altro paese.

Materiali: testo, foglio bianco su cui riscrivere la storia.

IN - Quali sono gli elementi naturali presenti nel testo? E quelli artificiali? Individuateli e rappresentateli scegliendo la modalità.

Materiali: testo, fogli su cui rappresentare gli elementi naturali e artificiali.

CLASSE 3^ | obiettivo: individuare l'elemento "intruso" in una serie

IM - Chi è l'intruso?! Ascoltate il suono di questi strumenti musicali e individuate l'intruso in ogni gruppo, quindi formate dei gruppi in armonia tra loro.

IL - Qual è la parola intrusa? Scopri gli intrusi in queste serie di parole.

Materiali: serie di nomi al singolare (l'estraneo + un nome plurale), serie di aggettivi (l'estraneo è un verbo).

ILM - Qual è il numero intruso? Scopri gli intrusi in queste serie di numeri.

Materiali: serie di numeri pari (l'intruso è il dispari).

ICC - Davanti a voi trovate un ostacolo, come potete superarlo? Confrontatevi in gruppo e fate delle ipotesi sulle abilità necessarie per andare avanti, poi mettetevi alla prova!

Materiali: piccolo tracciato con prove da superare.

IS - Qual è la figura intrusa? Scopri gli intrusi in queste serie di figure.

Materiali: serie di figure piane (l'intrusa è tridimensionale), serie di figure geometriche (l'intrusa è un personaggio).

IP - Qual è il mio posto? Apparecchiate la tavola e assegnate un posto per ogni personaggio, facendo in modo che stiano bene tra di loro.

Materiali: tavoli disegnati, personaggi con caratteristiche diverse da ritagliare e incollare intorno alle tavole.

IE - Cosa si può fare per migliorare? Leggete l'articolo sui diritti dei bambini ed esprimete i vostri pensieri su questo tema.

Materiali: articolo sui diritti dei bambini.

IN - Qual è l'intruso? Scopri gli intrusi in queste serie di elementi naturali e componi una nuova serie con tutti gli intrusi, cercando una caratteristica che li accomuni.

Materiali: serie di diversi frutti (intruso un pomodoro), figure di animali (intruso un oggetto).

CLASSE 4^ | obiettivo: riconoscere e utilizzare numeri ordinali e cardinali

IM - Avete mai provato a comporre una melodia? Divertitevi a comporre una scegliendo ciascuno uno strumento e scrivete uno spartito con i colori, per indicare in che momento iniziare a suonare.

Materiali: strumenti, foglio partitura a colori.

IL - Giochiamo con i numeri: leggete queste filastrocche e distinguate i numeri cardinali e ordinali mettendo un cappello diverso a ognuno, poi inventatene una nuova con le parole chiave.

Materiali: filastrocche con i numeri ordinali e cardinali.

ILM - A quale numero corrisponde...? Trovate le corrispondenze tra numeri e parole, poi disegnate uno schema per distinguere i numeri ordinali e cardinali.

Materiali: numeri cardinali e ordinali, trovate la corrispondenza tra numeri e scrittura: 1,2,3 - uno, due, tre, I, II, III - primo, secondo, terzo.

ICC - Le prove si sono mescolate tra loro e non si sa qual è la prima e qual è l'ultima: stabilite insieme l'ordine delle prove e affrontate il percorso stabilendo i turni di gioco.

Materiali: attrezzi per organizzare un percorso motorio.

IS - Come si scrive il numero...? Utilizzate il pongo per comporre i numeri ordinali e cardinali.

Materiali: pongo, elenco di numeri da comporre.

IP - Chi è arrivato per primo a scuola? Chi per ultimo? Individuate tra i vostri compagni l'ordine di arrivo a scuola e rappresentate il momento dell'entrata attraverso una vignetta.

Materiali: cartellini con i nomi dei compagni, fogli e matite colorate.

IE - Qual è il popolo che mangia più riso nel mondo? Riflettete insieme e mettete in ordine i nomi delle nazioni dal primo all'ultimo per quantità di riso consumato.

Materiali: nomi delle nazioni, cartina geografica, la graduatoria con l'ordine per verificare la correttezza al termine dell'attività.

IN - In che mese si mangia? Osservate la tabella e mettete una "x" nei mesi dell'anno in cui si mangia la frutta e la verdura che trovate nelle immagini.
Materiali: immagini di frutta e verdura, tabella in cui inserire gli ortaggi in relazione alle stagioni di raccolta.

CLASSE 5^A | obiettivo: comprendere gli usi e costumi diffusi in epoca cesarea

IM - Quali suoni e rumori poteva sentire Giulio Cesare affacciandosi alla finestra del suo palazzo? Immaginateli e identificate una sequenza da riprodurre, spiegando il motivo delle vostre scelte.
Materiali: immagini di stimolo legate al contesto cesareo.

IL - Chi saranno questi personaggi? Inventate una storia ambientata nell'epoca di Giulio Cesare utilizzando le immagini fornite e utilizzando dei baloon per scrivere i dialoghi.
Materiali: immagini personaggi dell'epoca, baloon da ritagliare.

ILM - Quale sistema di scambio economico si usava all'epoca di Cesare? Risolvete i problemi usando la moneta dell'epoca.
Materiali: Diverse monete e materiali di baratto tra cui scegliere.

IS - Quali mezzi di trasporto utilizzavano e come si orientavano nello spazio all'epoca di Cesare? Individuate i mezzi dell'epoca e rappresentateli attraverso una vignetta.
Materiali: immagini di diversi mezzi di trasporto, fogli, vignette da riempire.

ICC - Siete stati invitati a casa di Giulio Cesare, cosa indosseranno i commensali? Leggete il breve racconto e seguite le istruzioni per indossare la tunica a turno e costruirvi una coroncina di stoffa. Se avete bisogno di aiuto chiedete ai compagni.
Materiali: immagini, lenzuolo rosso e bianco.

IP - Secondo voi quale era il rapporto di Giulio Cesare con il suo esercito? Leggete il racconto e indovinate chi sta parlando e che rapporto aveva con l'imperatore romano.
Materiali: testo discorso di G. Cesare all'esercito, fogli bianchi.

IE - Secondo voi a quali valori si ispirava Giulio Cesare? Leggete il breve racconto e individuate le caratteristiche della sua personalità. Provate a stendere una lista dei valori che ispiravano Giulio Cesare nella sua vita di condottiero.
Materiali: fogli bianchi, immagini del racconto.

IN - Tra poco arriverà un ospite d'eccezione, un conquistatore insaziabile: sì, proprio Giulio Cesare! Avete mezz'ora di tempo per scegliere i vostri ingredienti tra quelli nella scatola, decidere il menù e apparecchiare. Ma a prendere solo quelli che esistevano in epoca romana!

Materiali: ingredienti, pergamena menù, tavola da apparecchiare.

Documentazione delle attività svolte nei centri di apprendimento



Intelligenza Musicale

Quali suoni producono questi strumenti? Divertitevi a scoprirlo e associate i cartellini agli strumenti che producono il suono più simile.



Intelligenza Linguistica

Dove si nascondono i suoni magici? Cercate i suoni scritti sui cartellini, all'interno delle filastrocche, ritagliate parole che contengono questi suoni.



Intelligenza Naturalistica

Dove si nascondono questi suoni nella natura? Cerca nei fiori, nei frutti, negli animali, negli ambienti le parole che contengono questi suoni.



Intelligenza Esistenziale

Ci sono degli amici in classe che parlano una lingua diversa dalla tua? Chiedete loro quali sono i suoni più difficili nella loro lingua e scrivili... poi cercate delle parole che li contengono e disegnate.



Intelligenza Corporeo-cinestetica

Avete mai immaginato di essere una lettera? Come potreste rappresentarla con il vostro corpo? Pescate i cartellini e divertitevi a comporre le lettere scritte usando il corpo.



Intelligenza Spaziale

Come racconteresti questa storia attraverso un disegno? Divertitevi a rappresentare graficamente il brano ascoltato, utilizzando i materiali contenuti nella scatola.



Intelligenza Personale

Quali emozioni sono presenti nel brano ascoltato? Provate a nominarle e scriverle su questo foglio, potete usare anche il disegno per rappresentarle.



Intelligenza Spaziale

Come racconteresti questa storia attraverso un disegno? Divertitevi a rappresentare graficamente il brano ascoltato, scegliendo tra i materiali a disposizione.



Intelligenza Corporeo-cinestetica

Come si potrebbe mettere in scena la storia ascoltata? Rappresentate e drammatizzate il brano ascoltato usando il corpo, la voce, i gesti e i materiali che avete a disposizione... come se foste dei piccoli attori!



Intelligenza Musicale

Come si potrebbe eseguire questo testo se fosse un brano musicale? Leggetelo insieme e immaginate di essere un'orchestra, provate a raccontare la storia usando gli strumenti al posto delle parole.



Intelligenza Logico-matematica

Come si potrebbe raccontare questa storia usando uno schema? Costruite un diagramma di flusso con i pezzi di testo che trovate nella scatola, poi associate un numero a ogni fase del racconto.



Intelligenza Naturalistica

Quali sono gli elementi naturali presenti nel testo? E quelli artificiali? Individuateli e rappresentateli con i materiali a disposizione.



Intelligenza Naturalistica

Quali sono gli elementi naturali presenti nel testo? E quelli artificiali? Individuateli e rappresentateli come volete.

**Intelligenza Spaziale**

Qual è la figura intrusa? Scopri gli intrusi in questa serie di figure.

**Intelligenza Personale**

Qual è il mio posto? Apparecchiate la tavola e assegnate un posto ad ogni personaggio.

**Intelligenza Linguistica**

Qual è la parola intrusa? Scopri gli intrusi in questa serie di parole.

**Intelligenza Esistenziale**

Cosa si può fare per migliorare? Leggete l'articolo sui diritti dei bambini ed esprimete i vostri pensieri su questo tema.



Intelligenza Esistenziale

Cosa si può fare per migliorare? Leggete l'articolo sui diritti dei bambini ed esprimete i vostri pensieri su questo tema.



Intelligenza Spaziale

Come si scrive il numero? Utilizzate il pongo per comporre i numeri ordinali e cardinali.



Intelligenza Logico-matematica

A quale numero corrisponde... ? Trovate le corrispondenze tra numeri e parole, poi distinguerete i numeri ordinali e cardinali e inseriteli in uno schema.



Intelligenza Musicale

Avete mai provato a comporre una melodia? Provate a comporre una scegliendo ciascuno uno strumento e scrivete uno spartito con i colori.



Intelligenza Naturalistica

Come mangeresti se fossi a tavola con Giulio Cesare? Individua i cibi presenti a tavola nell'epoca romana, distinguendoli da quelli che appartengono ad altre epoche.



Intelligenza Spaziale

Quali mezzi di trasporto utilizzavano e come si orientavano nello spazio all'epoca di Cesare? Individuate i mezzi dell'epoca e rappresentateli attraverso una vignetta.



Intelligenza Logico-matematica

Quale sistema di scambio economico si usava nell'epoca di Cesare? Risolvete i problemi usando la moneta dell'epoca.



Intelligenza Esistenziale

Secondo voi, a quali valori si ispira Giulio Cesare? Leggete il breve racconto e individuate le caratteristiche della sua personalità.

Attività di bridging

Classe 1 [^]	Area di debolezza		Aree di forza		
	I. Linguistica	I. Musicale	I. Spaziale	I. Corporeo-cinestetica	I. Interpersonale
<i>Argomento: descrizione dei suoni doppi nelle parole</i>		Registrazione vocale con gruppi di parole che cambiano significato in una lettera, del tipo PALA/PALLA. Chiedere ai bambini di ricostruire le serie ascoltate associando le parole alle immagini.	Consegnare ad ogni bambino una fotocopia con la sagoma del corpo umano. Chiedere ai bambini di colorare le parti che secondo loro contengono la doppia nel nome, lavorando in gruppo.	Lavoro con dei cerchi in una sorta di percorso. Ci deve essere un cestino con dentro immagini di oggetti. Ad ogni percorso vanno messe altre immagini nei cerchi... il bambino deve fare il percorso saltando solo nei cerchi che contengono oggetti che hanno la doppia nel nome.	Individuate nei nomi dei compagni quelli che hanno la doppia, scriverli.

Materiali attività		Registratore con file; voci registrate; schede in cui scrivere le serie ascoltate. Parole da incollare; forbici; colla.	Fotocopie con sagoma corpo umano.	Cerchi (indicato); cestino con immagini di oggetti con le doppie.	Fogli colorati su cui scrivere.
--------------------	--	--	-----------------------------------	---	---------------------------------

Classe 2 [^]	Area di debolezza		Aree di forza		
	I. Intrapersonale/interpersonale	I. Corporeo-cinestetica	I. Musicale	I. Spaziale	I. Linguistica
<i>Argomento: sostenere l'abilità di esposizione orale</i>		Drammatizzare la storia con il corpo e la voce dopo aver ricevuto i ruoli dalle insegnanti (senza materiali).	Estrarre cartelli preparati con sequenze della storia in filastrocca e ricostruire la storia.	Disegnare su un unico foglio una sequenza insieme.	Dopo aver letto la storia individuare quali dei compagni è più simile ai personaggi.
Materiali attività		Storia.	Cartelli con sequenze. Fogli su cui ricostruire la sequenza.	Foglio A3 e colori.	Storia. Fogli bianchi; personaggi.

Classe 3 [^]	Area di debolezza		Aree di forza		
	I. Logico-matematica	I. Musicale	I. Spaziale	I. Corporeo-cinestetica	I. Linguistica
<i>Argomento: trarre inferenze</i>		Gli alunni devono ascoltare il ritmo prodotto dall'insegnante con l'uso di un tamburello e rappresentare con un quadrato rosso ogni suono e con un quadrato vuoto ogni pausa.	<p>Consegnare un foglio sul quale sia rappresentata l'immagine di un bambino posto al centro e intorno delle immagini di oggetti da associare.</p> <p>Consegna: colorare al posto giusto gli elementi in base alle indicazioni topologiche fornite.</p>	Chiedere ai bambini di creare un percorso utilizzando 15 cinesini arancioni, 6 blu e 3 rossi, alternandoli in base ad un ritmo.	Chiedere ai bambini di risolvere il seguente problema di logica: in una gabbia ci sono un pappagallo Cocorito di colore rosso, un tucano nero, un canarino giallo e Cocorita, una pappagallina arancione con suo fratello Diego. Quali sono i pappagalli dentro la gabbia?
Materiali attività		Tamburello; fogli bianchi o colorati; pennarelli rossi.	<p>1 sagoma bambino.</p> <p>Immagini da incollare: un gatto alla destra del bambino, un fiore a sinistra, un tavolo a sinistra, il sole in alto a destra, un quadro in basso a destra.</p>	Percorso con cinesini. (coni).	Testo del problema.

Classe 4 [^]	Area di debolezza		Aree di forza		
	I. Logico-matematica	I. Corporeo-cinestetica	I. Musicale	I. Spaziale	I. Interpersonale
<i>Argomento: la misura</i>		ipotizzare il minor numero di passi necessari per raggiungere la parete opposta dell'atrio fuori dalla classe.	Inventare ritmi di diversa durata con strumenti vari.	Rivestire una scatola utilizzando un unico foglio.	Intervista e misura il gradimento degli adulti presenti nella scuola su quale sia il luogo preferito di Recanati.
Materiali attività		Fogli colorati.	Strumenti musicali; fogli su cui scrivere.	Scatola; foglio di rivestimento; righello; forbici; carta.	Fogli di costruzione intervista.

Classe 5 ^A	Area di debolezza		Aree di forza		
	I. Spaziale	I. Logico-matematica	I. Corporeo-cinestetica	I. Musicale	I. Naturalistica
<i>Argomento: Impero Romano all'epoca di Giulio Cesare</i>		Calcolare la distanza tra le città più importanti dell'Italia romano-imperiale, indicate dall'insegnante.	Costruire una domus utilizzando carta e cartoncino, dopo aver fatto un progetto.	Riprodurre suoni e rumori in una delle vie più animate della Roma antica.	Rappresentare graficamente il paesaggio lungo la Salaria: la flora e la fauna.
Materiali attività		Cartina dell'Italia romano-imperiale con percorsi da calcolare (legenda per cartina e calcolare le distanze). Disponibilità del computer per verificare le distanze attuali tra le città considerate.	Carta forno; cartoncino; forbici; righello.	Cartina con vie Roma Antica. Strumenti musicali.	Cartina fisica via Salaria; immagini vegetazione (enciclopedia e libri di testo). Fogli su cui scrivere/disegnare.

Documentazione delle attività di bridging

Area di debolezza: I. Linguistica

Argomento: distinguere i suoni doppi nelle parole



Intelligenza Interpersonale

Individuate nei nomi dei compagni quelli che contengono una lettera doppia e scriverli.



Intelligenza Spaziale

Colora le parti del corpo umano che contengono una lettera doppia nel nome.



Intelligenza Musicale

Trova l'immagine corrispondente ai gruppi di parole appena ascoltate.

Area di debolezza: I. Intrapersonale-interpersonale Argomento: sostenere l'abilità di esposizione orale

osservazione del 28.04.2015



Intelligenza Corporeo-cinestetica

Drammatizzare la storia con il corpo e la voce dopo aver ricevuto i ruoli dalle insegnanti.



Intelligenza Linguistica

Dopo aver letto la storia individuare quali dei compagni è più simile ai personaggi descritti.



Intelligenza Musicale

Estraete i cartelli preparati con le sequenze della filastrocca e ricostruite la storia.



Intelligenza Spaziale

Disegnate su un unico foglio in sequenza il brano ascoltato.

classe 2

Area di debolezza: I. Logico-matematica

Argomento: trarre inferenze

osservazione del 28.04.2015



Intelligenza Musicale

Ascolta il ritmo prodotto dall'insegnante con l'uso di un tamburello e rappresenta con un quadrato rosso ogni suono e con un quadrato bianco ogni pausa.



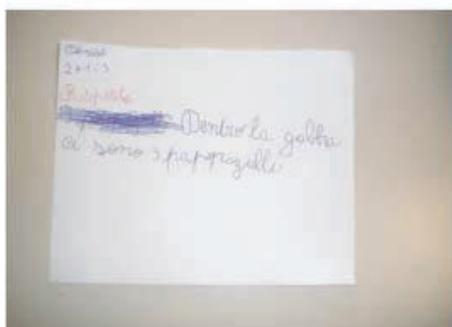
Intelligenza Corporeo-cinestetica

Creare un percorso utilizzando 15 cinesini arancioni e 6 blu, alternandoli in base ad un ritmo.



Intelligenza Spaziale

Collocare al posto giusto gli elementi accanto al bambino in base alle indicazioni topologiche fornite.



Intelligenza Linguistica

In una gabbia ci sono un pappagallo Cocorito di colore rosso, un tucano nero, un canarino giallo e Cocorita, una pappagallina arancione con suo fratello Diego. Quali sono i pappagalli dentro la gabbia? Risolvete il seguente quesito di logica.

classe 3

Area di debolezza: I. Logico-matematica

Argomento: la misura



Intelligenza Interpersonale

Avete mai fatto un'intervista? Immaginate di essere dei giornalisti e costruire una intervista. Indagate qual è il luogo preferito di Recanati dagli adulti presenti nella scuola.



Intelligenza Musicale

Quanti strumenti! Ascoltate il suono di ogni strumento e provate a inventare ritmi di diversa durata con ciascuno di essi.



Intelligenza Spaziale

Quanta carta sarà necessaria per rivestire questa scatola? Prendete le misure e ritagliate i pezzi di carta necessari per ricoprire l'intera scatola con minor spreco possibile.



Intelligenza Corporeo-cinestetica

Quanti passi devo fare per raggiungere la parete fuori dall'aula? Riflettete e riformulate delle ipotesi sul minor numero di passi necessari.

Area di debolezza: I. Spaziale

Argomento: Impero Romano nell'epoca di G. Cesare



Intelligenza Corporeo-cinestetica

Costruire una domus o una insula con carta e cartoncino, dopo aver fatto un progetto sul foglio lucido.



Intelligenza Corporeo-cinestetica

Costruire una domus o una insula con carta e cartoncino, dopo aver fatto un progetto sul foglio lucido.



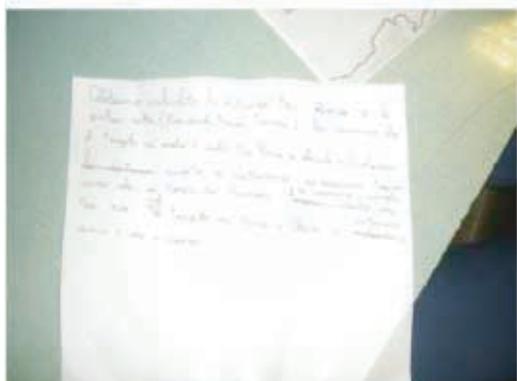
Intelligenza Musicale

Suoni e rumori in una delle vie più animate della Roma antica... provate ad immaginarli e a riprodurli.



Intelligenza Naturalistica

Rappresentate la flora e la fauna presenti nel paesaggio lungo la via Salaria.



Intelligenza Logico-matematica

Calcolate le possibili distanze tra le città più importanti dell'Italia romano-imperiale.

Docenti C. C., D. A.

Osservazione della classe

Alunno	Punti di criticità	Punti di forza
C.J.	<p>31.03 <i>Intelligenza intrapersonale</i> - gira tra i banchi cambiando spesso attività, potrebbe essere il sintomo di non riconoscere i propri interessi. - non ha fatto alcuna attività proposta.</p>	<p>17.03 <i>Intelligenza intrapersonale</i> - disegna se stesso con il volto triste spiegando nel fumetto "mi dispiace quando mi prendono in giro".</p> <p>31.03 <i>Intelligenza musicale</i> - mostra interesse verso l'attività musicale ma dato che c'erano troppi bambini viene invitato a scegliere un'altra attività.</p> <p><i>Intelligenza intrapersonale</i> - piange più volte durante il lavoro dicendo che non ha scelto l'attività che voleva; mostra la capacità di riflettere sui suoi stati d'animo.</p>
B. F.		<p>31.03 <i>Intelligenza personale</i> - associa i suoni difficili ad ogni compagno di classe.</p> <p><i>Intelligenza linguistica</i> - si diverte a giocare con i suoni difficili associando alla maestra il suono "scu" perché la associa alla scuola; - gioca con i suoni difficili.</p> <p><i>Intelligenza interpersonale</i> - mostra di conoscere bene il nome e la collocazione dei suoi coetanei in quanto associa ad ognuno un suono difficile.</p>
V. K.*	<p>02.03 <i>Intelligenza linguistica</i> - fatica a descrivere cosa ha disegnato quando gli viene chiesto dall'insegnante.</p> <p>17.03 <i>Intelligenza linguistica</i> - scrive le parole tutte attaccate: ciboperani - inverte le consonanti: p-b.</p> <p>28.04 <i>Intelligenza interpersonale</i> - lancia oggetti ai compagni del gruppo, prende il turno di parola interrompendo più volte i compagni.</p>	<p>02.03 <i>Intelligenza musicale</i> - gioca a riprodurre dei versi modulando il suono della sua voce.</p> <p><i>Intelligenza corporeo-cinestetica*</i> - scrive e disegna in piedi; - gioca con la sedia; - spesso si alza ed abbandona il banco.</p> <p>31.03 <i>Intelligenza musicale</i> - esplora tutti gli strumenti che sono a disposizione; - dopo aver provato i rumori prodotti dai diversi strumenti chiede a Cristofer di ascoltare la sua scoperta; - ricerca variazioni di suono.</p> <p><i>Intelligenza naturalistica</i> - osserva attentamente i compagni mentre sono impegnati a svolgere delle attività.</p> <p><i>Intelligenza intrapersonale</i> - descrive le emozioni: "Mi è piaciuta tanto l'attività".</p> <p><i>Intelligenza corporeo-cinestetica</i> - osserva e mostra interesse verso l'attività che fanno i compagni. Osserva l'attività corporeo-cinestetica; - insieme a Cristofer rappresentano con il corpo la lettera "f".</p> <p>28.04 <i>Intelligenza musicale-linguistica</i> - ascolta le parole registrate e le associa all'immagine giusta.</p> <p><i>Intelligenza interpersonale</i> - chiede a Francesco G. se l'immagine scelta è giustamente associata alla parola ascoltata.</p>
T. K.*	<p>17.03 <i>Intelligenza esistenziale</i> - insegna delle regole ai compagni ma non vi si attiene; - spesso sta vicino alla maestra e quando un compagno prova fare lo stesso, lo manda via ordinando di sedersi.</p>	<p>02.03 <i>Intelligenza corporeo-cinestetica</i> - spesso si alza in piedi; - si muove sulla sedia in cerca di una posizione più comoda;</p> <p><i>Intelligenza linguistica</i> - descrive con chiarezza ciò che ha disegnato.</p>

		<p>17.03 <i>Intelligenza musicale</i> - modula il tono della voce giocando con dei versi e con le parole; - si avvicina al banco della compagna e prende il suo astuccio che produce una melodia, lo accende e inizia a ballare muovendosi a ritmo; - si muove tra i banchi facendo salti e giravolte con disinvoltura.</p> <p><i>Intelligenza interpersonale</i> - osserva i movimenti dei compagni e li riferisce all'insegnante.</p> <p>31.04 <i>Intelligenza corporeo-cinestetica</i> - mostra interesse ponendo domande su come iniziare l'attività e propone di usare il corpo in diverse posizioni per rappresentare le lettere "A", "Q", "T"; - utilizza di volta in volta le diverse parti del corpo per rappresentare e suggerisce ai compagni com disporsi per rappresentare insieme una lettera.</p> <p>28.04 <i>Intelligenza musicale</i> - ascolta le parole registrate e le distingue rapidamente (al primo ascolto) nonostante il forte brusio di sottofondo.</p> <p><i>Intelligenza linguistica</i> - dopo aver ascoltato due parole registrate ripete e spiega la differenza tra di loro: serra-sera e nonno-nono.</p> <p><i>Intelligenza interpersonale</i> - si siede vicino alla maestra che ha in mano il registratore dicendo che vuole sentire bene, il resto del gruppo rimane al proprio posto.</p>
P.F.*	<p>31.03 <i>Intelligenza linguistica</i> - ai suoni difficili associa queste parole: qu-quore; cu-cuore; sco-sco.</p>	<p>17.03 <i>Intelligenza corporeo-cinestetica</i> - usa diverse tecniche per colorare il disegno, mescolando i pastelli e la polvere dei colori tra loro.</p> <p><i>Intelligenza spaziale</i> - disegna i personaggi e gli animali tenendo conto dei rapporti topologici (mostra di avere una percezione corrispondente alle dimensioni e alla collocazione degli oggetti reali).</p> <p>28.04 <i>Intelligenza corporeo-cinestetica</i> - salta da un cerchio all'altro con disinvoltura.</p> <p><i>Intelligenza linguistica</i> - nomina correttamente le parole che contengono le doppie.</p> <p><i>Intelligenza musicale</i> - alla fine dell'attività invita la classe a cantare la canzone "il canto dei gauchito" dicendo che è la sua preferita e tutti la conoscono; - mette le mani sulle orecchie perché il rumore in classe gli da fastidio.</p>
B.L.		<p>02.03 <i>Intelligenza spaziale/corporeo-cinestetica</i> - scrive all'interno delle righe con precisione; - disegna con cura, cancellando più volte il soggetto del disegno fino a rappresentare in modo soddisfacente un "volto arrabbiato"; - organizza gli elementi all'interno del foglio tenendo conto dei rapporti topologici.</p> <p><i>Intelligenza linguistica</i> - partecipa attivamente, risponde sempre alle domande della maestra.</p> <p>31.04 <i>Intelligenza esistenziale</i> - davanti alla consegna di individuare, scrivere e rappresentare una parola difficile in una lingua, sceglie francese e scrive "bonjour".</p>
P.C.		<p>02.03 <i>Intelligenza spaziale</i> - disegna con cura e ricchezza di dettagli i diversi elementi nello spazio del foglio.</p>

		<p><i>Intelligenza musicale</i> - spesso canta sottovoce.</p> <p>17.03 <i>Intelligenza corporeo-cinestetica</i> - si siede in obliquo sulla sedia cambiando spesso posizione in cerca di una posizione comoda.</p> <p><i>Intelligenza esistenziale</i> - dimostra senso dell'ironia.</p> <p>31.04 <i>Intelligenza musicale</i> - identifica i suoni difficili e li associa agli strumenti: vicino "sca" mette lo strumento con suono simile.</p> <p><i>Intelligenza interpersonale</i> - aiuta Kevin V. ad associare i suoni difficili agli strumenti che ha davanti, coinvolge l'amico nell'attività.</p> <p><i>Intelligenza corporeo-cinestetica</i> - osserva e mostra interesse verso le attività che fanno i compagni; - insieme a Kevin V. rappresenta con il corpo la lettera "f".</p>
G. F.	<p>28.04 <i>Intelligenza interpersonale</i> - durante l'attività di associare la parola udita all'immagine sottrae la figura scelta prima da un compagno e dice "l'ho trovata io! La incollo io!".</p>	<p>02.03 <i>Intelligenza spaziale</i> - disegna con molta precisione nello spazio del foglio.</p> <p>17.03 <i>Intelligenza spaziale</i> - si alza spesso per andare a prendere il contenitore con i colori e prenderne altri.</p>
J. V.		<p>02.03 <i>Intelligenza corporeo-cinestetica</i> - si alza spesso in piedi e si muove sulla sedia in cerca di una posizione comoda.</p> <p>17.03 <i>Intelligenza interpersonale</i> - spiega ciò che ha disegnato dicendo "Se un bambino è triste gli faccio una coccola e gli parlo durante il pranzo".</p>
C. M.	<p>31.03 <i>Intelligenza corporeo cinestetica</i> - mostra difficoltà nell'usare il corpo per rappresentare le lettere /evita di rappresentare le lettere con il corpo.</p>	<p>2.03 <i>Intelligenza interpersonale</i> - spiega ciò che ha disegnato dicendo "Ho disegnato Eleonora che era triste e io la aiutavo a sorridere".</p> <p>17.03 <i>Intelligenza spaziale</i> - rappresenta il mondo visivo rispettando le proporzioni reali e definendo i contorni dei disegni in modo preciso.</p> <p>31.03 <i>Intelligenza intrapersonale-interpersonale</i> - alla domanda se le è piaciuta l'attività (dove occorreva utilizzare il proprio corpo per rappresentare una lettera) risponde "sì, perché ho potuto aiutare i compagni". Mostra la capacità di esprimere verbalmente i propri pensieri.</p>
P. E.		<p>2.03 <i>Intelligenza spaziale/corporeo-cinestetica</i> - disegna con cura dei volti che esprimono diverse emozioni, aggiungendo dettagli personali che caratterizzano le persone.</p>
M. L.	<p>31.03 <i>Intelligenza spaziale</i> - disegna e colora i suoni difficili in maniera poco accurata. Ha cancellato diverse volte, ripassando in modo irregolare.</p>	<p>17.03 <i>Intelligenza esistenziale</i> - ci chiede quando diventeremo le sue maestre</p> <p>31.03 <i>Intelligenza spaziale</i> - riveste in modo buffo i suoni difficili scritti sui cartellini. Sceglie "sco", "sche", "qu"; - utilizzando i glitter e vari colori a disposizione per decorare i suoni difficili. Mostra interesse per la decorazione.</p>

		02.03 <i>Intelligenza musicale</i> - produce vari suoni e versi degli animali giocando con il suono della voce.
P. V.		17.03 <i>Intelligenza logico matematica</i> - davanti alla lavagna divide bene le "da" e le "u" e poi le rappresenta utilizzando i regoli.
F.		17.03 <i>Intelligenza linguistica</i> - legge in modo comprensibile e fluido il testo del problema di matematica.
M. E.	31.03 <i>Intelligenza intrapersonale</i> - gira tra i banchi mentre il resto della classe ha iniziato delle attività, potrebbe essere il sintomo di non riconoscere i propri interessi. 28.04 <i>Intelligenza intrapersonale</i> - gira tra i banchi mentre il resto della classe ha iniziato delle attività, potrebbe essere il sintomo di non riconoscere i propri interessi.	17.03 <i>Intelligenza spaziale</i> - rappresenta il mondo visivo rispettando le proporzioni reali; - disegna i personaggi con numerosi dettagli su viso, corpo e capelli; - colora con cura le figure all'interno dei contorni; - alterna le tecniche di colorazione: puntini, campiture, polvere dei pastelli. 31.03 <i>Intelligenza logico-matematica</i> - ha ricostruito la giusta sequenza utilizzando le parti ritagliate della filastrocca. <i>Intelligenza interpersonale</i> - prima di fermarsi davanti al centro di apprendimento logico matematico gira tra i banchi insieme a Z.; mostra di voler svolgere l'attività insieme alla compagna.
D. M.	31.03 <i>Intelligenza linguistica</i> - per l'immagine squalo sceglie il cartellino con il suono "cu".	31.03 <i>Intelligenza linguistica</i> - per ogni suono difficile scelto tra tanti "cqu", "gn", "sco", "cu", "che", "sca" ha disegnato un'immagine giusta: Cqu-acqua; Gn-gnomo; Sco-scoiattolo. <i>Intelligenza naturalistica</i> - disegna gli animali che contengono il suono difficile. Mostra una buona conoscenza del mondo vivente; - tra 8 cartellini con i suoni difficili sceglie 4 perché vuole disegnare "squalo", "acqua", "scoiattolo", "gnomo". Individua e nomina. <i>Intelligenza spaziale</i> - organizza i disegni e i suoni delle parole nello spazio del foglio in modo ordinato, lasciando spazio tra un elemento e l'altro e mantenendo le proporzioni. 28.04 <i>Intelligenza personale</i> - individua le doppie nei nomi e nei cognomi dei compagni della classe. Mostra di ricordarli tutti. <i>Intelligenza naturalistica</i> - dopo aver individuato le doppie nei nomi e nei cognomi dei compagni, chiede se può individuare le doppie nei nomi degli animali: uccellino, cocodrillo, pappagallo, coccinella, cammello, civetta, gatto.
M. B.		31.03 <i>Intelligenza esistenziale</i> - davanti alla consegna di individuare, scrivere e rappresentare con il disegno in un'altra lingua una parola difficile, scrive in francese "rabber".
B. Z.	31.03 <i>Intelligenza linguistica</i> - scrive il proprio nome in seguente modo: "zaiele".	31.03.2015 <i>Intelligenza logico-matematica</i> - ha ricostruita la giusta sequenza utilizzando le parti ritagliate della filastrocca.

Intelligenza interpersonale

- prima di fermarsi davanti al centro di apprendimento logico matematico gira tra i banchi insieme ad Eloise; mostra di voler svolgere l'attività insieme alla compagna.

C. E.	31.03 <i>Intelligenza spaziale</i> - disegna e colora i suoni difficili in maniera poco accurata. I tratti ripassati sono irregolari.	31.03 <i>Intelligenza spaziale</i> - riveste in modo buffo i suoni difficile scritti sui cartellini. Sceglie "cu"; - utilizzando i glitter e vari colori a disposizione per decorare il suono.
F.L.		31.03 <i>Intelligenza esistenziale</i> - davanti alla consegna di scrivere e rappresentare, se si conosce, una parola in una lingua, scrive "ruler" e disegna "il righello"; - alla domanda che lingua ha scelto e perché: "ruler" significa il righello, ho scelto l'inglese perché la mia sorella è a Londra".
C. F.	28.04 <i>Intelligenza linguistica</i> - Davanti alla consegna che richiedeva di colorare le parti del corpo che contengono le doppie, colora i piedi spiegando che si chiamano pieddi.	
F. L.		28.04 <i>Intelligenza corporeo-cinestetica</i> - salta da un cerchio all'altro con fluidità. <i>Intelligenza linguistica</i> - nomina correttamente le parole che contengono le doppie. <i>Intelligenza musicale</i> - alla fine dell'attività invita la classe a cantare la canzone "il canto dei gauchito" dicendo che è la sua preferita e tutti la conoscono; - mette le mani sulle orecchie perché il rumore in classe gli dà fastidio.

Docenti A. C., A. D. S.

Osservazione della classe

Alunno	Punti di criticità	Punti di forza
S. L.		<p>17.03 <i>Intelligenza intrapersonale</i> - dice a voce alta che non gli piace la mela.</p> <p><i>Intelligenza musicale</i> - gioca con l'acqua che ha in bocca producendo diversi suoni.</p> <p><i>Intelligenza interpersonale</i> - prima chiede il permesso agli amici e poi versa loro l'acqua nel bicchiere.</p>
G. G.	<p>28.04 <i>Intelligenza intrapersonale/interpersonale</i> - inizialmente sceglie l'attività che richiede di drammatizzare un brano, poi si reca dai compagni che devono associare ad ogni compagno della classe un personaggio della storia, infine torna di nuovo nel gruppo della drammatizzazione. Può manifestare difficoltà nel riconoscere i propri interessi o nel collaborare con gli altri per intraprendere un'attività (quando esce spiega "ma loro non si mettono d'accordo sui personaggi!).</p> <p><i>Intelligenza interpersonale</i> - mostra di conoscere bene i nomi e i cognomi dei suoi coetanei in quanto nomina tutti; - individua le lettere doppie nei nomi e nei cognomi dei compagni della classe.</p>	<p>17.03 <i>Intelligenza esistenziale/interpersonale</i> - ci chiede perché non mangiamo con loro; vuole sapere quando, dove e cosa mangeremo per pranzo.</p> <p><i>Intelligenza intrapersonale</i> - una volta finita la pasta al sugo alza la mano per chiedere il bis esclamando "la pasta è troppo buona".</p> <p><i>Intelligenza spaziale</i> - finito il pranzo mette la tovaglia, i pezzi di pane e le posate sul piatto, lasciando il proprio posto ordinato.</p> <p><i>Intelligenza corporeo-cinestetica</i> - usa le posate con precisione e controllo per tagliare il petto di pollo.</p> <p><i>Intelligenza linguistica</i> - spiega con chiarezza alla maestra cosa sono le "biocchie" (le galline).</p> <p>31.03 <i>Intelligenza corporeo-cinestetica</i> - rappresenta e drammatizza il brano ascoltato utilizzando il materiale messo a disposizione, utilizza varie stoffe; - inventa un movimento. Solleva le braccia per sembrare un uccello.</p> <p><i>Intelligenza interpersonale</i> - concorda con le compagne le parti da drammatizzare.</p> <p><i>Intelligenza naturalistica</i> - osserva il materiale che ha a disposizione, tirando tutto fuori dalla scatola, toccando, provando a indossarlo.</p> <p>28.04 <i>Intelligenza corporeo-cinestetica</i> - drammatizza il brano ascoltato utilizzando il proprio corpo: si mette in ginocchio con le mani alzate per somigliare al girasole.</p> <p><i>Intelligenza interpersonale</i> - concorda con le compagne le parti da drammatizzare.</p>
S. F.		<p>02.03 <i>Intelligenza interpersonale</i> - parla con i vicini e interagisce durante tutto il pranzo raccontando degli eventi.</p> <p><i>Intelligenza corporeo-cinestetica</i> - versa l'acqua dalla bottiglia nel bicchiere con precisione.</p> <p>17.03 <i>Intelligenza intrapersonale</i> - racconta a Giada cosa ha fatto la domenica, specificando che si era stancata in quanto ha fatto una lunga passeggiata con i genitori.</p>
A. M.		<p>02.03 <i>Intelligenza interpersonale</i> - prima chiede il permesso agli amici e poi versa l'acqua dalla bottiglia nel bicchiere con cura e</p>

		<p>precisione; - interagisce allegramente con i vicini durante tutto il pranzo.</p> <p><i>Intelligenza corporea cinestetica</i> - versa l'acqua dalla bottiglia nel bicchiere con precisione.</p> <p>17.03 <i>Intelligenza linguistica</i> - usa il linguaggio in modo ironico; alla domanda della maestra dove possiamo mettere la foto mostrata risponde "su facebook".</p>
D. A.		<p>02.03 <i>Intelligenza musicale</i> - spesso canta sotto voce.</p> <p>17.03 <i>Intelligenza musicale</i> - durante un'attività di trascrizione di un'intervista individua subito dove mettere la pausa, con quale tipo di punteggiatura.</p>
M. E.	<p>28.04 <i>Intelligenza interpersonale</i> - durante l'attività in gruppo dove si era affiancata a Hicham, a un certo punto abbandona il compito e raggiunge il gruppo che lavora sull'intelligenza linguistica.</p>	<p>02.03 <i>Intelligenza esistenziale</i> - ci chiede perché non mangiamo insieme a tutti bambini.</p> <p><i>Intelligenza musicale</i> - ogni tanto canta sottovoce; insieme a Vittorio usa le mani per far finta di suonare la batteria.</p> <p><i>Intelligenza corporea-cinestetica</i> - parla scherzosamente con i compagni modulando le espressioni del volto in modo teatrale; - racconta degli eventi e imita dei personaggi muovendosi con tutto il corpo per mimare.</p> <p>31.03 <i>Intelligenza corporea cinestetica</i> - manipola con precisione e agilità i diversi pezzi di stoffa, assemblandoli in modo originale per realizzare un fucile.</p>
G. M.		<p>17.03 <i>Intelligenza linguistica</i> - fornisce definizioni accurate; sa spiegare alla maestra a cosa servono i due punti.</p>
C. A.	<p>28.04 <i>Intelligenza interpersonale</i> - inizialmente sceglie il centro di apprendimento corporeo-cinestetico esprimendo con decisione di volerne fare parte; dopo 15 minuti va verso l'attività spaziale. Alla domanda perché ha cambiato attività, risponde che le ragazze non riuscivano a mettersi d'accordo "Prima ero con loro ma facevano sempre cagnara!". Potrebbe essere in difficoltà nel collaborare con i membri del gruppo.</p>	<p>17.03 <i>Intelligenza interpersonale</i> - si complimenta con Matteo, dandogli la mano, di aver fatto scritto bene sulla lavagna interattiva.</p> <p><i>Intelligenza corporea-cinestetica</i> - esegue diversi movimenti mentre canta la canzone con il resto della classe; - modula le espressioni del viso per rappresentare una ballerina come immaginando una musica ritmata.</p> <p><i>Intelligenza esistenziale</i> - interviene nella spiegazione di cos'è il prete: "le coperte si facevano in casa, poi servivano per coprirsi perché faceva tanto freddo... anche le scarpe poi si riuscivano".</p> <p>28.04 <i>Intelligenza intrapersonale</i> - esprime con chiarezza i propri interessi (voglio fare parte del gruppo della drammatizzazione) e all'interno del gruppo manifesta con decisione il proprio accordo/disaccordo.</p> <p><i>Intelligenza interpersonale</i> - va ad aiutare Mattia che è rimasto da solo perché Giulia ha cambiato il gruppo, lo aiuta a rappresentare graficamente l'ultima parte del racconto.</p> <p><i>Intelligenza corporea-cinestetica</i> - interpreta con espressività la parte del girasole, modulando la voce e usando la mimica corporea.</p>
E. L.		<p>17.03 <i>Intelligenza linguistica/interpersonale</i> - utilizza il linguaggio in modo ironico: non riuscendo a leggere una frase scritta sulla lavagna con i caratteri piccoli commenta dicendo: "manco la formica riuscirebbe a leggere la frase scritta sulla lavagna".</p>

		<p>31.03 <i>Intelligenza intrapersonale/interpersonale</i> - chiede aiuto a Magda per svolgere il compito che richiedeva di costruire un diagramma di flusso con i pezzi di testo. Mostra la capacità di riconoscere i suoi limiti e chiedere aiuto a un altro.</p>
R. C.		<p>17.03 <i>Intelligenza musicale/logico matematica</i> - in una piccola pausa ripete cantando, insieme al compagno di banco, la filastrocca della tabellina.</p> <p>31.03 <i>Intelligenza linguistica</i> - mostra interesse verso l'attività linguistica che richiede di individuare tutti i personaggi e costruire dei fumetti per raccontare la storia appena ascoltata, utilizzando i dialoghi a disposizione; - Individua due personaggi della storia, costruisce il fumetto.</p>
P. G.		<p>17.03 <i>Intelligenza corporeo-cinestetica</i> - a mensa usa diverse mimiche facciali mentre interagisce con i compagni.</p> <p><i>Intelligenza Interpersonale/esistenziale</i> - durante l'ascolto dell'intervista a un'anziana signora ironizza dicendo "Quando sono scappati i maiali la nonna ha avuto una fifa... 15!".</p>
M. V.		<p>28.04 <i>Intelligenza corporeo-cinestetica</i> - drammatizza il brano ascoltato rimanendo in piedi per rappresentare il sole; - cambia il tono della voce mentre recita alcune parti del brano, mostra capacità recitative tra cui uno stile particolare, espressività e abilità nel ricoprire i ruoli.</p>
S. E.		<p>17.03 <i>Intelligenza spaziale</i> - a mensa mette uno sopra l'altro i piatti dei compagni che hanno finito.</p>
P. A.		<p>02.03 <i>Intelligenza corporeo-cinestetica</i> - alla fine del pasto si alza in piedi e balla per qualche minuto.</p>
F. A.		<p>02.03 <i>Intelligenza interpersonale</i> - mostra molta propensione a parlare e interagire con i compagni in modo scherzoso e positivo, mi dice sorridendo "Per me c'è sempre tanta pasta!" sorridendo in modo solare.</p> <p>17.03 <i>Intelligenza esistenziale</i> - mostra coinvolgimento nell'attività di riconoscimento degli oggetti storici (proiettati dalla lavagna interattiva: vaso da notte, prete, anfora) e ne descrive l'uso correttamente.</p>
A. M.*	<p>31.03 <i>Intelligenza musicale</i> - mentre la sua compagna del gruppo legge il brano Mattia non usa alcun strumento per accompagnare la storia come è richiesto dalla consegna. Appare in difficoltà nel trovare il ritmo.</p>	<p>17.03 <i>Intelligenza corporeo-cinestetica</i> - durante il pranzo interagisce vivacemente con i compagni usando gesti teatrali che coinvolgono tutto il corpo.</p> <p>31.03 <i>Intelligenza musicale</i> - esplora il materiale musicale che ha a disposizione -prende in mano ogni oggetto e lo muove una volta piano una volta forte. Cerca di trovare i suoni.</p> <p>28.04 <i>Intelligenza spaziale</i> - dopo aver ascoltato il brano decide di rappresentare graficamente l'ultima parte del racconto. - rappresenta graficamente la terza parte del racconto cioè il sole che sorge.</p>

		<p><i>Intelligenza interpersonale</i> - chiede a G. come deve rappresentare graficamente la terza parte del disegno, se va bene la posizione che ha scelto per disegnare il sole.</p> <p><i>Intelligenza intrapersonale</i> - chiede ai compagni con cui lavora se possono rileggere la storia.</p>
T. C.	<p>31.03 <i>Intelligenza musicale/ interpersonale</i> - di fronte alla consegna che richiedeva di drammatizzare il brano con gli strumenti a disposizione, mentre G. legge, C. riproduce lo stesso suono dall'inizio alla fine, senza accordarsi con gli altri strumenti; l'esecuzione appare poco armonica nell'insieme.</p>	<p>17.03 <i>Intelligenza esistenziale</i> - riflettendo sulla condizione della donna negli anni '20 dice: "prima quando nasceva una donna era terribile perché doveva occuparsi di tutto, doveva pulire quando si sporcava, lavorare per tutti ..."</p> <p>31.03 <i>Intelligenza musicale</i> - agita lentamente la bottiglia con l'acqua per ottenere un suono dolce.</p> <p>28.04 <i>Intelligenza interpersonale</i> - concorda con i compagni le parti da drammatizzare; - drammatizza il brano ascoltato utilizzando il proprio corpo: si mette in ginocchio con le braccia allargate verso l'alto per rappresentare il girasole.</p>
V. V.		<p>17.03 <i>Intelligenza musicale</i> - la maestra accende La canzone del Gaucho dello Zecchino d'Oro e Vittorio si alza insieme a un amico (M. S.) iniziando a ballare e cantare, muovendosi a ritmo di musica.</p>
S. M.		<p>17.03 <i>Intelligenza musicale</i> - la maestra accende la canzone del Gaucho dello Zecchino d'Oro e Michele si alza insieme a un amico (Vittorio V.) iniziando a ballare e cantare, muovendosi a ritmo di musica.</p>
S. R.		<p>17.03 <i>Intelligenza musicale</i> - finita la canzone del Gaucho continua a cantare ripetendo a memoria tutte le parole con ritmo accelerato.</p> <p>28.04 <i>Intelligenza interpersonale</i> - concorda con i compagni le parti del racconto che vanno rappresentate graficamente.</p> <p><i>Intelligenza spaziale</i> - per rappresentare graficamente la storia propone di unire i due fogli bianchi e dividerli in 4 parti accogliendo la proposta della compagna G..</p>
M. G.	<p>31.03 <i>Intelligenza interpersonale</i> - il gruppo è composto da Mattia, Giulia e Camilla. Le ragazze provano da sole a raccontare la storia usando gli strumenti al posto delle parole, lasciando fuori Mattia.</p> <p>28.04 <i>Intelligenza interpersonale</i> - nella fase decisionale sbuffa e mostra insofferenza, esclama "ma non riusciamo a metterci d'accordo!" quindi mi dice secondo lei come si potrebbe lavorare e le suggerisco di proporre la sua idea ai compagni.</p>	<p>31.03 <i>Intelligenza musicale</i> - mostra interesse per gli strumenti musicali. Esplora.</p> <p><i>Intelligenza interpersonale/esistenziale</i> - chiede a Veronica se si è divertita a fare il diagramma di flusso.</p> <p>28.04 <i>Intelligenza spaziale</i> - propone al gruppo di suddividere il foglio in 4 parti e numerarle, poi rappresentare in sequenza il contenuto del brano.</p> <p><i>Intelligenza intrapersonale</i> - esprime con chiarezza cosa la infastidisce quando le chiedo perché sbuffa.</p>
N. D.		<p>28.04 <i>Intelligenza linguistica</i> - associa il girasole ad Alessio dicendo che è "biondo"; - associa il sole a Giulia dicendo che è "gentile".</p>

Osservazione della classe

Alunno	Punti di criticità	Punti di forza
P. S.*	<p>17.03 <i>Intelligenza logico-matematica</i> - ricostruisce il testo, precedentemente letto e commentato, invertendo la successione temporale (il pullman + il museo + il pranzo + il viaggio di ritorno + il lago di Caccamo).</p>	<p>02.03 <i>Intelligenza spaziale</i> - gioca con degli oggetti sul banco come la penna e l'astuccio: sposta l'ordine dei pennarelli nell'astuccio.</p> <p><i>Intelligenza naturalistica</i> - ascolta con attenzione la narrazione di un problema incentrato su un camaleonte e interviene descrivendo alcune caratteristiche degli animali protagonisti del racconto.</p> <p><i>Intelligenza musicale/corporeo-cinestetica</i> - muove i piedi sotto il banco seguendo il ritmo della musica che si sente provenire dalla palestra; - si muove sulla sedia dondolandosi avanti e indietro.</p>
M. A.*	<p>02.03 <i>Intelligenza intrapersonale</i> - durante la lezione di matematica alza più volte la mano per rispondere alle domande della maestra, dando delle risposte sbagliate. Potrebbe mostrare di non riconoscere le proprie capacità.</p> <p>17.03 <i>Intelligenza logico matematica</i> - ricostruisce il testo, precedentemente letto e commentato, invertendo la successione temporale (il pullman + il museo + il pranzo + il viaggio di ritorno + il lago di Caccamo).</p>	<p>02.03 <i>Intelligenza corporeo-cinestetica</i> - alla domanda della maestra: "per misurare la lunghezza dell'aula cosa possiamo usare?" risponde "il busto"; poi utilizza il corpo per dimostrarlo prendendo con le mani la misura del proprio busto e riportandola a terra; si rende conto che non riesce a ottenere una misura precisa e riformula la propria risposta.</p> <p><i>Intelligenza musicale/corporeo-cinestetica</i> - muove le mani e la testa a ritmo di hip-hop sentendo provenire la musica dalla palestra; - si muove in sincronia con ritmi costanti o variabili.</p> <p>31.03 <i>Intelligenza musicale</i> - mostra interesse verso gli strumenti musicali, prova i rumori prodotti dai diversi strumenti; di fronte alla consegna di raggruppare i suoni simili ed individuare l'intruso, indica lo strumento di color rosso (l'intruso) giustificando che non è in armonia con gli altri. Mostra la capacità di trovare un suono "intruso".</p> <p><i>Intelligenza intrapersonale</i> - durante l'attività in gruppo lavora individualmente, appare restia nell'entrare in relazione con le compagne probabilmente perché potrebbe non sentirsi accettata dai compagni (abbiamo osservato che in alcune situazioni quando offre una risposta i compagni ridono e si guardano tra loro).</p> <p>28.04 <i>Intelligenza musicale</i> - è sensibile alle dinamiche del suono: distingue il suono dalla pausa.</p> <p><i>Intelligenza linguistica</i> - ascolta la consegna che legge la maestra; - alla domanda della maestra cosa dovete fare, risponde che devono rappresentare con un quadrato rosso ogni suono, con un quadrato vuoto ogni pausa.</p>
C. N.		<p>17.03 <i>Intelligenza linguistica</i> - per formulare in modo diverso il testo appena concluso propone al gruppo di cambiare la forma dei verbi.</p>
R. A.		<p>17.03 <i>Intelligenza linguistica</i> - propone di aggiungere delle nuove parole al testo appena concluso per renderlo diverso dall'originale.</p>
S. F.*		<p>17.03 <i>Intelligenza corporeo-cinestetica</i> - si muove continuamente sulla sedia in cerca di una posizione comoda.</p> <p><i>Intelligenza musicale/corporeo-cinestetica</i> - durante l'attività di gioco-danza su una base hip-hop si muove in modo coordinato mostrando uno spiccato senso del ritmo</p>

	<p><i>Intelligenza linguistica</i> - mostra interesse e cerca di comprendere, indicando con il dito, il racconto che hanno prodotto in gruppi.</p> <p><i>Intelligenza linguistica</i> - legge con fluidità un testo ad alta voce, mantenendo un ritmo e un tono di voce costanti e intonando con espressività le diverse parti che compongono la narrazione.</p>
E. I.	<p>02.03 <i>Intelligenza linguistica</i> - alza spesso la mano per intervenire nella risoluzione del problema matematico, offrendo una spiegazione.</p>
B. A.	<p>02.03. <i>Intelligenza interpersonale</i> - spesso si confronta con la sua compagna di banco per esprimere le sue idee.</p> <p><i>Intelligenza linguistica</i> - alza la mano per intervenire e motiva la sua risposta argomentandola.</p> <p><i>Intelligenza logico-matematica</i> - propone una soluzione a un problema matematico che richiede di utilizzare il corpo per misurare lo spazio.</p>
C. G.	<p>17.03 <i>Intelligenza naturalistica</i> - durante la lettura di un problema matematico che ha per protagonisti degli animali, mostra di conoscere le loro caratteristiche e si propone di spiegarle alla classe, descrivendole con precisione.</p> <p><i>Intelligenza musicale</i> - durante l'attività di gioco-danza in palestra, coordina i movimenti del corpo a ritmo di musica, dimostrando fluidità nei movimenti.</p> <p>28.04 <i>Intelligenza logico-matematica</i> - davanti alla consegna che richiedeva di creare un percorso utilizzando 15 cinesini arancioni e 6 blu o rossi o gialli, alternandoli in base a un ritmo, crea insieme ai compagni un percorso proponendo di mettere ogni 3 cinesini arancioni uno di diverso colore.</p> <p><i>Intelligenza corporeo-cinestetica</i> - durante l'esecuzione del percorso costruito con i compagni esegue movimenti rapidi e precisi nella direzione dello spostamento: salta con un piede vicino ai 3 cinesini arancioni e si ferma davanti ai cinesini rossi (In totale ci sono 12 cinesini arancioni e 4 cinesini rossi).</p>
Z. E.	<p>17.03 <i>Intelligenza spaziale</i> - scrive sul quaderno con tratto preciso e accurato, mantenendosi all'interno delle righe e tenendo conto dell'intero spazio grafico a disposizione (elementi posizionati in armonia nella pagina).</p>
F. N.	<p>17.03 <i>Intelligenza spaziale</i> - durante la risoluzione del problema matematico propone di utilizzare i piedi come strumento di misurazione e mostra con precisione come fare.</p> <p><i>Intelligenza linguistica</i> - legge il testo ad alta voce con molta espressività, enfatizzando i dialoghi e modulando ritmo e tono della voce nelle parti descrittive.</p>
C. R.	<p>17.03 <i>Intelligenza linguistica</i> - segue con attenzione la lettura del testo in cui la classe ha ricostruito in piccoli gruppi l'esperienza della Gita al Museo e al lago di Caccamo e risponde alla domanda della maestra sulle sequenze temporali, ricostruendo correttamente le diverse fasi.</p>
M. G.	<p>17.03 <i>Intelligenza spaziale</i> - posiziona con cura gli oggetti sul banco, dando loro una disposizione precisa e armonica nello spazio.</p>

B. B.		17.03 <i>Intelligenza spaziale</i> - posiziona con cura gli oggetti sul banco, dando loro una disposizione precisa e armonica nello spazio.
M. T.*		31.03 <i>Intelligenza logico matematica</i> - mostra interesse verso le attività logico matematiche; - distingue bene i numeri pari dai numeri dispari; - inventa delle attività da proporre alla compagna sui numeri pari e dispari. - inventa delle attività da proporre alla compagna sui numeri pari e dispari.
P. S.		31.03 <i>Intelligenza musicale</i> - mostra interesse verso gli strumenti musicali; - esplora il materiale cercando di trovare i suoni; - di fronte alla consegna che richiedeva di raggruppare i suoni simili e individuare l'intruso dice che ha raggruppato gli strumenti secondo i suoni bassi e alti. Mostra la capacità di percepire la diversità tra i singoli suoni. Per descrivere utilizza la terminologia musicale.
B. D.*	31.03 <i>Intelligenza logico-matematica</i> - davanti al compito che richiedeva di individuare l'intruso tra gli elementi naturali mostra delle difficoltà.	31.03 <i>Intelligenza naturalistica</i> - sceglie attività naturalistica. Mostra interesse verso gli elementi naturali. 28.04 <i>Intelligenza logico-matematica</i> - risolve il problema matematico dando la risposta giusta cioè che in gabbia ci sono 3 pappagalli (Testo: In una gabbia c'è il pappagallo Cocorito di colore rosso, un tucano nero, un canarino giallo e Cocorita, una pappagallina arancione con suo fratello Diego. Quanti sono i pappagalli dentro la gabbia?). <i>Intelligenza intrapersonale</i> - ripete più volte che l'attività gli è piaciuta tantissimo.
S. F.	31.03 <i>Intelligenza logico-matematica</i> - davanti al compito che richiedeva di individuare l'intruso tra gli elementi naturali mostra delle difficoltà.	28.04 <i>Intelligenza logico-matematica</i> - quando vengono consegnati i materiali per organizzare un percorso motorio, dopo aver osservato il numero e il colore dei cinesini, mette in rapporto i due dati e fa un calcolo matematico a mente per proporre come disporli.

Osservazione della classe

Alunno	Punti di criticità	Punti di forza
F. E.		<p>17.03 <i>Intelligenza spaziale/ corporeo cinestetica</i> - si muove sulla musica hip-hop in palestra mostrando senso del ritmo e del tempo.</p> <p>31.03 <i>Intelligenza linguistica</i> - distingue i numeri cardinali e ordinali all'interno di una filastrocca; - inventa insieme ad Antonio una nuova filastrocca con i numeri cardinali e ordinali: "Filastrocca dei numeri" Il quattro bacia ottobre e formano quarantotto. Son vent'anni Che stanno insieme. Arriva l'uno Gli offre da bere il tè Arriva il secondo Gli dà i biscotti Arriva il terzo con molti orsacchiotti; - usa le parole in modo ironico.</p>
C. D.		<p>31.03 <i>Intelligenza spaziale/ corporeo cinestetica</i> - mostra interesse verso le attività corporeo - cinestetiche; - inventa idee di movimento interessanti come salti e capriole; - fa esperimenti, provando con il corpo diverse possibilità di passare dentro il cerchio;</p> <p><i>Intelligenza interpersonale</i> - incoraggia Hisham, quando è il momento, di raccontare che tipo di lavoro ha fatto: "dimmi, che ti vergogni"; - assume il ruolo di leader spiegando ai compagni come costruire il percorso e svolgere l'attività motoria.</p> <p><i>Intelligenza linguistica</i> - fornisce una descrizione accurata sul percorso motorio che ha costruito.</p> <p>28.04 <i>Intelligenza interpersonale</i> - mostra di conoscere bene i nomi e i cognomi dei suoi coetanei in quanto nomina tutti; - individua le lettere doppie nei nomi e nei cognomi dei compagni della classe.</p>
B. T.*	<p>17.03 <i>Intelligenza spaziale</i> - scrive in uno spazio ristretto del foglio, usando le parole in forma poco organizzata e di difficile comprensione.</p>	
C. V.*	<p>31.03 <i>Intelligenza intrapersonale</i> - inizialmente non riesce a decidere quale attività fare. Sembrerebbe in difficoltà nel riconoscere i propri interessi.</p>	<p>02.03 <i>Intelligenza spaziale</i> - finito il compito, ci mostra un disegno che ha realizzato nel tempo libero unendo due fogli A4: ha rappresentato un paesaggio dettagliato con colline, alberi, case e personaggi resi in proporzione.</p> <p>31.03 <i>Intelligenza naturalistica</i> - porta al termine il compito che richiedeva di mettere la "x" nei mesi dell'anno in cui si mangia la frutta e la verdura.</p> <p><i>Intelligenza interpersonale</i> - cerca di coinvolgere Hicham nel compito: "Hicham facciamo insieme". Mostra un atteggiamento positivo verso il compagno.</p> <p>28.04 <i>Intelligenza musicale</i> - sceglie subito il gruppo musicale e inizia a scuotere e ascoltare il suono di ogni strumento, quindi sperimenta diversi ritmi e durate.</p> <p><i>Intelligenza interpersonale</i> - quando entra una nuova compagna nel gruppo già avviato (Maya-i. musicale) accoglie le sue parole e stimola il gruppo a continuare l'attività coinvolgendola.</p>

T. M.*		17.03 <i>Intelligenza spaziale</i> - scrive in modo preciso e ordinato nello spazio dei fogli. <i>Intelligenza corporeo-cinestetica</i> - mostra un forte senso del ritmo, ballando con consapevolezza del corpo sulla musica hip-hop.
C. H.*	01.03 <i>Intelligenza naturalistica</i> - non esegue il compito che richiede di mettere la "x" nei mesi dell'anno in cui si mangia la frutta e la verdura. <i>Intelligenza interpersonale</i> - quando viene invitato dalla maestra a raccontare cosa ha fatto appare in difficoltà nello spiegare che non ha svolto il compito. 28.04 <i>Intelligenza intrapersonale</i> - alla fine dell'attività si mette a piangere dicendo che i suoi compagni non lo hanno coinvolto abbastanza nella costruzione delle domande. <i>Intelligenza spaziale</i> - davanti alla consegna che richiede di costruire le domande per l'intervista che ha come oggetto di capire il luogo preferito di Recanati propone seguenti domande: ti piacciono i bambini? ci sono le cose speciali?	02.03 <i>Intelligenza spaziale</i> - dispone gli oggetti nell'astuccio in modo ordinato. <i>Intelligenza corporeo cinestetica</i> - si muove sulla sedia e sia alza in piedi durante le attività, sembra in cerca di una posizione comoda per lavorare. 17.03 <i>Intelligenza interpersonale</i> - a mensa, parla con i compagni in modo espressivo e con tono deciso. 31.03 <i>Intelligenza intrapersonale</i> - esprime il desiderio che gli sarebbe piaciuto fare l'attività corporeo-cinestetica e musicale. Mostra di riconoscere i propri interessi. 28.04 <i>Intelligenza intrapersonale</i> - ricorda alla maestra che questa volta deve scegliere per primo l'attività; - sceglie l'attività interpersonale per primo tra corporeo-cinestetica, musicale e spaziale; - chiede se può intervistare l'insegnante della 1^.
S. B.*	02.03 <i>Intelligenza spaziale</i> - appare in difficoltà nella copia dalla lavagna.	02.03 <i>Intelligenza corporeo cinestetica</i> - si gira attorno, guarda il resto della classe.
C. S.		02.03 <i>Intelligenza logico-matematica</i> - anticipa l'insegnante chiedendo l'obiettivo del problema.
C. G.		02.03 <i>Intelligenza interpersonale</i> - si offre di andare a prendere la bottiglia dell'acqua per chi ha sete. 31.03 <i>Intelligenza musicale</i> - mostra interesse verso la scatola con gli strumenti musicali - compone una melodia e scrive uno spartito in collaborazione con le compagne: sale, lenticchia, pacchetto sale, lenticchia, pacchetto sale, lenticchia sale, lenticchia, pacchetto pastina tamburelli tamburelli tamburelli pastina. <i>Intelligenza naturalistica</i> - mette a confronto diversi strumenti cercando di individuare cosa contengono: ad esempio i ceci. <i>Intelligenza interpersonale</i> - prova a proporre una melodia chiedendo il giudizio delle compagne.
M. S.		17.03 <i>Intelligenza interpersonale</i> - chiede perché andiamo via e non rimaniamo un altro po' con loro in classe; chiede in che giorno torneremo. - mostra attenzione ai bisogni e ai sentimenti degli altri: ci chiede se deve spostare il suo zaino per farci "stare più larghe"; mi osserva, sorride e commenta "come scrivi bene!". <i>Intelligenza musicale/corporeo-cinestetica</i> - raggiunge il suo posto a mensa saltellando e cantando; - muove un'arancia avanti e indietro sul tavolo facendola rotolare; - a mensa canta la canzone intitolata "Sotto il vento" di Arisa.

		<p>31.03 <i>Intelligenza musicale</i> - mostra interesse verso la scatola con gli strumenti musicali. - compone una melodia e scrive uno spartito in collaborazione con le compagne: sale, lenticchia, pacchetto sale, lenticchia, pacchetto sale, lenticchia sale, lenticchia, pacchetto pastina tamburelli tamburelli tamburelli pastina</p> <p><i>Intelligenza naturalistica</i> - mette a confronto diversi strumenti cercando di individuare cosa contengono: ad esempio i ceci.</p>
A. C.		<p>02.03 <i>Intelligenza musicale</i> - mostra senso del ritmo e del tempo, ballando divertita sulla musica hip-hop.</p> <p>17.03 <i>Intelligenza interpersonale</i> - dice "buon appetito" ai compagni prima di iniziare il pasto a mensa.</p>
M. T.		<p>02.03 <i>Intelligenza logico-matematica</i> - svolge gli esercizi di matematica sul testo con rapidità, esclamando dopo aver finito "che cavolata!"</p>
M. T.	<p>28.04 <i>Intelligenza interpersonale</i> - costretta a scegliere l'attività spaziale per motivi numerici si rifiuta di collaborare con i compagni dicendo che non le piace l'attività e non la vuole fare.</p>	<p>28.04 <i>Intelligenza intrapersonale</i> - mostra di riconoscere le proprie difficoltà dicendo chiaramente che non le piacciono la matematica e la geometria, quindi si siede in disparte e abbassa il viso con espressione triste (poi le proponiamo di scegliere un altro gruppo e si sposta nella musicale, voleva andare nell'interpersonale ma il gruppo era già andato avanti nel lavoro).</p>
A. E.		<p>02.03 <i>Intelligenza logico-matematica</i> - svolge gli esercizi di matematica con rapidità e autonomia, calcolando peso lordo, tara e netto secondo le indicazioni.</p> <p>17.03 <i>Intelligenza interpersonale</i> - mi racconta una barzelletta usando le espressioni del viso e i gesti del corpo con molta espressività, coinvolge i compagni intorno richiamandone l'attenzione con lo sguardo.</p>
S. E.		<p>17.03 <i>Intelligenza interpersonale /musicale</i> - a mensa parla ridendo e scherzando con un'amica (Celeste), poi iniziano a ballare una coreografia con braccia e mani, intonando una canzone.</p>
C. E.		<p>17.03 <i>Intelligenza interpersonale /musicale</i> - a mensa parla ridendo e scherzando con un'amica (Erica), poi iniziano a ballare una coreografia con braccia e mani, intonando una canzone.</p>
S. E.		<p>17.03 <i>Intelligenza interpersonale /musicale</i> - a mensa parla ridendo e scherzando con un'amica (E.), poi iniziano a ballare una coreografia con braccia e mani, intonando una canzone.</p>
T. M.	<p>31.03 <i>Intelligenza intrapersonale</i> - si aggira attorno ai banchi senza scegliere l'attività. Sembra in difficoltà di riconoscere i propri interessi.</p>	
M. E.		<p>17.03 <i>Intelligenza interpersonale</i> - mi chiama per nome e mi chiede di avvicinarmi perché vuole raccontarmi una barzelletta.</p>

B. F.	28.04 <i>Intelligenza intrapersonale</i> - non riesce a scegliere l'attività per questo motivo gira tra i banchi. Sembrerebbe in difficoltà nel riconoscere i propri interessi.	28.04 <i>Intelligenza Interpersonale</i> - invita i suoi compagni a stare vicino a lui e concentrarsi, visto che hanno fatto solo 3 domande per l'intervista.
V. A.		31.03 <i>Intelligenza linguistica</i> - distingue i numeri cardinali e ordinali all'interno di una filastrocca e scrive: uno, terzo, quinto, primo, secondo, otto, quattro, metà, coppia; - inventa insieme alla compagna Elena F. una nuova filastrocca con i numeri cardinali e ordinali: "Filastrocca dei numeri" Il quattro bacia ottobre e formano quarantotto. Son vent'anni Che stanno insieme. Arriva l'uno Gli offre da bere il thè Arriva il secondo Gli dà i biscotti Arriva il terzo con molti orsacchiotti; - usa le parole in modo ironico. 28.04 <i>Intelligenza Interpersonale</i> - si mostra dispiaciuto per Hichaim quando lo vede piangere e si avvicina per consolarlo poggiandogli un braccio sulla schiena, spiega "mi fa tenerezza",
F. S.		31.03 <i>Intelligenza logico matematica</i> - trova le corrispondenze tra numeri e parole.
A. G.	31.03 <i>Intelligenza intrapersonale</i> - gira tra gli banchi per diverso tempo senza scegliere l'attività; sembrerebbe in difficoltà nel riconoscere i propri interessi.	
C. G.		28.04 <i>Intelligenza linguistica</i> - fa il portavoce del gruppo spiegando alla classe come hanno lavorato, come hanno steso le domande dell'intervista e come hanno raccolto le risposte.
P. A.		28.04 <i>Intelligenza interpersonale</i> - va a consolare H. che piange, lo abbraccia.
C. S.		28.04 <i>Intelligenza spaziale</i> - prende le misure della scatola con il righello e le riporta sul foglio bianco proponendo soluzioni per rispettare la consegna che bisogna sprecare meno carta possibile: "es. partiamo dall'estremità, disegniamo tutto e poi ritagliamo...").
S. S.		28.04 <i>Intelligenza esistenziale</i> - quando spieghiamo le attività da fare ci ricorda che nello scorso incontro avevamo detto che questa volta avrebbero iniziato per primi i bambini che durante la scorsa attività non hanno potuto scegliere.
A. E.		28.04 <i>Intelligenza intrapersonale</i> - appena spiegate le attività si dirige con decisione verso la scatola dell'intelligenza spaziale e osserva i materiali e la consegna, pur essendo l'unico vicino a quell'attività. <i>Intelligenza spaziale</i> - poggia la scatola sul foglio bianco e inizia a prendere le misure, tracciando le estremità con una matita e un righello, spiega sorridendo "io l'ho già fatto a casa con papà!".

Docenti M. L. - M. C.

Osservazione della classe

Alunno	Punti di criticità	Punti di forza
I. A.*	28.04 <i>Intelligenza spaziale</i> - dovendo disegnare il paesaggio lungo la via Salaria, rappresenta solo un albero (non rappresenta graficamente gli elementi significativi).	02.03 <i>Intelligenza intrapersonale</i> - alza la mano per dire alla maestra che ha delle difficoltà nel seguire il compito; - chiede alla maestra di aiutarlo (mostra capacità di riconoscere quando incontra difficoltà in un compito); 28.04 <i>Intelligenza naturalistica</i> - osserva i libri che usano i compagni per documentarsi sulla fauna e flora presente sulla via salaria. <i>Intelligenza corporeo-cinestetica</i> - incrocia le braccia, gira il busto si alza in piedi per finire la linea di terra sul foglio sulla quale rappresentare la flora e fauna. <i>Intelligenza intrapersonale</i> - dopo aver disegnato l'albero e la linea di terra afferma che non gli piace disegnare. Appare consapevole dei suoi punti di debolezza.
B. T.		02.03 <i>Intelligenza interpersonale</i> - aiuta a Giorgio che gli ha chiesto come risolvere il problema in matematica appena dato dall'insegnante. 31.03 <i>Intelligenza intrapersonale</i> - dice che l'attività gli è piaciuta tanto perché ha conosciuto diversi monumenti a Roma. Descrive le proprie emozioni.
B. L.		17.03 <i>Intelligenza esistenziale</i> - risponde a un compagno che lo riprende "fatti i fatti tuoi, non ho chiesto niente a te". 31.03 <i>Intelligenza interpersonale</i> - discute con il gruppo le regole da adottare per risolvere i problemi. Condivide le proprie idee. 28.04 <i>Intelligenza spaziale/interpersonale</i> - propone le strategie da adottare per risolvere i problemi nella costruzione della domus, condivide le proprie idee con il gruppo: "es. iniziamo disegnando una casa tipo un solido".
G. M.		02.03 <i>Intelligenza intrapersonale</i> - chiede alla maestra di correggere il suo compito in matematica appena fatto perché non è sicuro di averlo fatto bene. 31.03 <i>Intelligenza naturalistica</i> - Identifica e classifica le pietanze che si mangiavano all'epoca di Giulio Cesare. Mostra interesse verso il mondo naturale. 28.04 <i>Intelligenza spaziale</i> - chiede di poter disegnare l'interno della domus, proponendo di arredare la casa con dei mobili realizzati tridimensionalmente con la carta; realizza un triclinio con coperte e cuscino, un uomo allungato su di esso, un comodino e una lampada. <i>Intelligenza intrapersonale</i> - mostra consapevolezza dei propri interessi e punti di forza, dirigendosi con decisione verso l'attività spaziale.
B. A.		31.03 <i>Intelligenza naturalistica</i> - sceglie attività legata all'intelligenza naturalistica; - Identifica e classifica le pietanze che si mangiavano all'epoca di Giulio Cesare. Mostra interesse verso il mondo naturale.

B. S.	<p>17.03 <i>Intelligenza spaziale</i> - utilizza lo spazio del foglio in modo poco organizzato: la grandezza delle lettere irregolare, esce fuori dalle righe.</p> <p>31.03 <i>Intelligenza interpersonale</i> - gira spesso per osservare il resto della classe. Sembrerebbe che i problemi da risolvere gli creino delle difficoltà oppure vuole vedere cosa fa il resto della classe.</p>	<p>31.03 <i>Intelligenza logico-matematica</i> - sceglie l'attività legata all'intelligenza matematica.</p> <p>28.04 <i>Intelligenza logico-matematica</i> - risolve il problema matematico.</p>
S. S.		<p>31.03 <i>Intelligenza linguistica</i> - anche se non ha scelto questa attività volontariamente, inventa una storia ambientata nell'epoca di Giulio Cesare utilizzando immagini e balloon.</p> <p><i>Intelligenza interpersonale</i> - dice che l'attività non le piace ma dopo che le vengono fornite delle descrizioni dettagliate inizia a lavorare. Mostra consapevolezza delle proprie potenzialità; - concorda e condivide le idee su come fare l'attività con la compagna.</p>
P. E.*		<p>31.03 <i>Intelligenza corporeo-cinestetica</i> - utilizza un pezzo di stoffa bianca per vestirsi come lo facevano gli antichi romani. Abile nel manipolare la stoffa.</p> <p><i>Intelligenza interpersonale</i> - aiuta il compagno a vestirsi come si faceva nell'antica Roma.</p>
C. M.		<p>31.03 <i>Intelligenza naturalistica</i> - Identifica e classifica le pietanze che si mangiavano all'epoca di Giulio Cesare. Mostra interesse verso il mondo naturale.</p> <p><i>Intelligenza interpersonale</i> - promuove la condivisione delle idee: "ragazzi va bene se mettiamo due sedie e le copriamo con una stoffa?".</p>
S. M.*	<p>02.03 <i>Intelligenza intrapersonale</i> - esprime con il pianto la difficoltà nello svolgere il compito; insoddisfatto strappa la pagina (P.criticità incapacità di gestire la frustrazione vs p. forza: capacità di esprimere il proprio dispiacere per un "fallimento" nel compito).</p>	<p>02.03 <i>Intelligenza spaziale</i> - disegna la tabella in modo preciso, usando righello e colori per differenziare gli elementi; - dispone in modo ordinato libri e quaderni sotto il banco.</p> <p>17.03 <i>Intelligenza spaziale</i> - mentre la maestra legge la storia di St. Patrick, punteggia l'interno delle lettere che sono nella prima pagina del quaderno.</p> <p>31.03 <i>Intelligenza naturalistica</i> - Identifica e classifica le pietanze che si mangiavano all'epoca di Giulio Cesare. Mostra interesse verso il mondo naturale.</p> <p><i>Intelligenza interpersonale</i> - condivide le proprie idee in gruppo riguardo le pietanze all'epoca romana.</p> <p>28.04 <i>Intelligenza naturalistica</i> - identifica la vegetazione lungo la via Salaria.</p> <p><i>Intelligenza spaziale</i> - disegna la vegetazione lungo la via salaria con molta cura e precisione (disegna ogni elemento diverso dall'altro, prima di disegnare dice a voce alta dove intende posizionare la pianta); - mostra interesse per la decorazione.</p> <p><i>Intelligenza interpersonale</i> - incoraggia A. a fare l'attività invitandolo a scrivere i nomi delle piante invece di disegnarle visto che non gli piace farlo.</p> <p><i>Intelligenza spaziale</i> - si documenta sulla vegetazione: cerca nei libri messi a disposizione dall'insegnante i nomi delle piante che si trovano lungo via Salaria.</p>

B. A.		02.03 <i>Intelligenza intrapersonale</i> - chiede aiuto all'insegnante esplicitando la propria difficoltà nell'affrontare il compito.
A. S.		17.03 <i>Intelligenza interpersonale</i> - si rivolge con gentilezza e simpatia alla compagna di banco per chiederle in prestito un colore. <i>Intelligenza linguistica</i> - anticipa le parole dell'insegnante che cerca il termine per concludere quello che sta dicendo. <i>Intelligenza esistenziale/interpersonale</i> - a mensa ci chiede se non abbiamo fame e quando e dove faremo il pranzo. 28.04 <i>Intelligenza interpersonale</i> - incoraggia Albnor a fare l'attività inerente l'intelligenza naturalistica. Suggestisce i nomi delle piante da disegnare.
S. S.*		17.03 <i>Intelligenza corporeo-cinestetica</i> - a mensa inventa una piccola coreografia insieme alla sua compagna; coordina mani, braccia e testa al ritmo della canzone. 28.04 <i>Intelligenza musicale</i> - usa la voce per rappresentare suoni e rumori in una delle vie più animate della Roma antica: rappresenta un gallo.
C. M.		17.03 <i>Intelligenza corporeo-cinestetica</i> - si muove nell'aula cercando degli oggetti, cerca continuamente di cambiare posizione sulla sedia. <i>Intelligenza interpersonale/intrapersonale</i> - chiede più volte confronto ai compagni durante il compito.
P. P.	17.03 <i>Intelligenza logico-matematica</i> - lascia irrisolto il problema assegnato come esercitazione sulla percentuale.	17.03 <i>Intelligenza linguistica</i> - durante lo svolgimento dell'esercizio sulla percentuale apre il libro "Diario di una schiappa" e legge poggiandolo sulle ginocchia. <i>Intelligenza corporeo-cinestetica</i> - si muove cambiando spesso posizione sulla sedia in cerca di una posizione comoda.
C. R.	17.03 <i>Intelligenza logico-matematica</i> - risolve il problema sulla percentuale con l'aiuto della maestra e dei compagni (incontra difficoltà).	17.03 <i>Intelligenza intrapersonale</i> - chiede supporto prima all'insegnante poi al compagno per risolvere un problema, poi prosegue autonomamente (dimostra capacità di riconoscere le proprie difficoltà e mostra volontà di superarle).
C. M.		17.03 <i>Intelligenza intrapersonale</i> - risolve l'equivalenza con il supporto dell'insegnante e di un compagno (mostra capacità di riconoscere le proprie difficoltà).
B. A.		17.03 <i>Intelligenza logico-matematica</i> - risolve autonomamente e rapidamente il problema matematico assegnato alla classe come esercizio.
P. E.		17.03 <i>Intelligenza intrapersonale</i> - chiede conferma all'insegnante sulla correttezza del procedimento seguito per risolvere il problema.
B. M.		17.03 <i>Intelligenza intrapersonale</i> - chiede conferma all'insegnante sulla correttezza del procedimento seguito per risolvere il problema.
S. E. F.		17.03 <i>Intelligenza spaziale</i> - organizza i materiali sul banco in modo ordinato, secondo una disposizione armonica rispetto allo spazio (astuccio e diario a sinistra, libri da lettura uno sopra l'altro a destra); - apre l'astuccio a tre ripiani per delimitare il proprio spazio di lavoro.

B. A.	<p>17.03.2015 <i>Intelligenza spaziale</i> - poggia il libro a terra, vicino la sedia, e legge il problema voltandosi e leggendo dal banco (dall'alto verso il basso).</p>
C. A.	<p>31.03.2015 <i>Intelligenza musicale</i> - esplora gli strumenti musicali messi a disposizione; - identifica e associa i suoni: muove la bottiglia con l'acqua e l'associa al rumore del ruscello, poi associa il rumore dei ceci al rumore degli zoccoli.</p> <p><i>Intelligenza naturalistica</i> - individua e nomina il contenuto delle scatole che fungono da strumenti musicali: ceci, lenticchie, acqua.</p>
L. A.*	<p>28.04.2015 <i>Intelligenza spaziale/corporeo-cinestetica</i> - si impegna nella costruzione dei mobili 3D: cerca i materiali, si procura carta, forbici e matita e inizia a disegnare e ritagliare un armadio con la porta scorrevole (realizzato con cura e precisione).</p>

Conclusioni

5. Conclusioni

L'elemento cardine su cui si è basato questo lavoro, è stato l'adozione di un metodo di osservazione scientifico, che ha consentito di individuare i punti di forza dei bambini sulla base degli interessi e delle competenze dimostrate nello svolgimento di attività che mobilitavano le diverse intelligenze. Per fare questo lavoro è stato necessario supportare il team di docenti coinvolti attraverso degli incontri di formazione, durante i quali è stato messo in discussione il concetto "tradizionale" di intelligenza e ci si è progressivamente avvicinati alla conoscenza e all'adozione di un approccio pluralista, di cui è portatrice la Teoria delle Intelligenze Multiple. Tale passaggio ha richiesto una buona dose di impegno e coraggio da parte delle insegnanti, poiché ha comportato rivedere il proprio approccio abituale all'osservazione, per ripulirlo da tutti gli elementi che lo falsano, come interpretazioni e giudizi di valore, che spesso si sovrappongono ai reali comportamenti manifestati dai bambini. Il lavoro con la TIM ha permesso di focalizzarsi progressivamente sui comportamenti, le azioni, le comunicazioni non verbali manifestate in diversi momenti della routine scolastica (gioco libero, ricreazione, mensa, dopo mensa, ecc.) piuttosto che sugli stati d'anima, le intenzioni e le motivazioni, che non sono direttamente osservabili. Dagli incontri di formazione periodici svolti con le insegnanti e dai feedback ricevuti, è emerso quindi che il lavoro con la TIM ha permesso di riflettere sulle pratiche di insegnamento e sulle teorie di intelligenza sottostanti.

Dal punto di vista della progettazione, il più grande contributo della teoria di Gardner è stato l'invito ad ampliare e arricchire il repertorio di metodi, strategie, materiali e strumenti nell'insegnamento. Infatti, nelle classi che hanno sperimentato tale approccio, l'insegnante ha frequentemente cambiato le modalità di presentazione dei contenuti di una materia, passando dal linguaggio verbale ai formati musicali, dal coinvolgimento delle abilità visuo-spaziali o corporeo cinestetiche a quelle logico-matematiche, cercando quindi di coinvolgere creativamente tutte le intelligenze degli alunni. In particolare sono stati utilizzati i centri di apprendimento come contesti strutturati: ogni centro è stato fornito di materiale adatto a stimolare ciascuna intelligenza, sia naturale sia di produzione commerciale, sia fatto a mano sia di riciclo. I materiali sono stati raggruppati in contenitori e messi a disposizione dei bambini durante le attività strutturate. L'attenzione delle insegnanti, mentre gli alunni agiscono in un centro di apprendimento, è stata quindi sull'intelligenza prevalentemente stimolata dalle attività e dai materiali predisposti.

L'itinerario realizzato si è rivelato formativo su almeno tre fronti:

- per la formazione delle insegnanti partecipanti, che hanno avuto modo di riflettere sulle proprie rappresentazioni degli alunni e sulle modalità di coglierne fisionomie inaspettate, utilizzando l'approccio plurale che la Teoria delle intelligenze multiple permette;
- per gli alunni, che hanno mostrato attenzione, motivazione e capacità di autoregolazione di fronte a modalità inusuali di lavoro d'aula, di per sé potenzialmente foriere di eccitazione incontrollata e interazioni chiosse;
- per i genitori che hanno potuto arricchire sia il modo di guardare ai propri figli sia le modalità di interazione significativa e differenziata con loro, tale da supportare una pluralità di linguaggi e una crescita armonica.

Durante l'incontro finale con tutti i docenti coinvolti e alcune famiglie, alla presenza del Dirigente Scolastico, sono emersi i seguenti punti di forza del progetto realizzato:

- la TIM è stata vista come una proposta educativa innovativa che ha suscitato l'interesse dei partecipanti in merito all'aspetto epistemologico della teoria;
- si sono ipotizzati i benefici di questo approccio in momenti critici dell'anno come l'inizio dell'anno nelle classi prime;
- la risposta osservata nei bambini è stata positiva in termini di coinvolgimento e impegno, anche in aree di competenza "inaspettate";
- le insegnanti hanno espresso come punto di forza il cambiamento di prospettiva nell'osservare gli alunni durante le quotidiane attività scolastiche;
- i genitori hanno mostrato di gradire la collaborazione con l'Università, sia in termini di innovazione scientifica per i contenuti di conoscenza apportati, sia in termini di presenza collaborativa di figure esperte in aula.

Un'unica criticità è stata sollevata dalle insegnanti, che hanno espresso il dubbio di poter continuare l'utilizzo dell'approccio senza un supporto esterno, soprattutto in termini di tempo da dedicare all'osservazione sistematica degli alunni e alla predisposizione sistematica della attività di bridging.

Si evince che la teoria delle Intelligenze Multiple ha permesso agli insegnanti di andare al di là del libro di testo e delle schede strutturate per offrire agli alunni un ventaglio diversificato di opportunità per apprendere e dimostrare il proprio apprendimento.

Alla luce del percorso sviluppato è emerso dunque che l'adozione di un modello pluralista d'intelligenza ha effetti positivi rilevanti sulle pratiche educative e sull'immagine degli alunni che ne deriva: un'immagine articolata e multi prospettica, che aiuta a intervenire con strumenti mirati sulle aree di criticità, offrendo un sostegno epistemologico ai docenti. L'utilizzo di una tale prospettiva in ambito scolastico, secondo quanto confermato da numerose ricerche, offre all'insegnante gli strumenti necessari per riconoscere i punti di forza dei propri alunni e fare leva su di essi per favorire il successo in altre aree. Il sentirsi efficace in un ambito, infatti, sembra dare al soggetto la fiducia necessaria per investire le proprie capacità in compiti inaspettati e raggiungere risultati positivi che rafforzano il suo senso di competenza, fondamentale per stare bene a scuola e nel mondo.

Bibliografia

Bibliografia

J. CHEN, M. KRECHEVSKY, J. VIENS, E. ISBERG (a cura di), *Cominciare a costruire dalle potenzialità dei bambini*, trad. it., Junior, Bergamo 2001.

H. GARDNER, *Formae Mentis. Saggio sulla pluralità delle intelligenze*, trad. it., Feltrinelli, Saggi, Milano 2010.

H. GARDNER, D. H. FELDMAN, M. KRECHEVSKY (a cura di), *Project Spectrum: prime attività di apprendimento*, trad. it., Junior, Bergamo 2002, vol.2.

G. GENTILI, P. NICOLINI, *Intelligenze multiple e insegnamento della matematica. Dai punti di forza del bambino ai settori di debolezza*, Junior, Bergamo 2005.

P. NICOLINI (a cura di), *Intelligenze in azione. Osservare il bambino nella scuola dell'infanzia*, Junior, Parma 2001.

P. NICOLINI (a cura di), *La teoria delle intelligenze multiple. Aspetti concettuali e pratiche*, Junior, Parma 2011.



978-88-6056-585-3