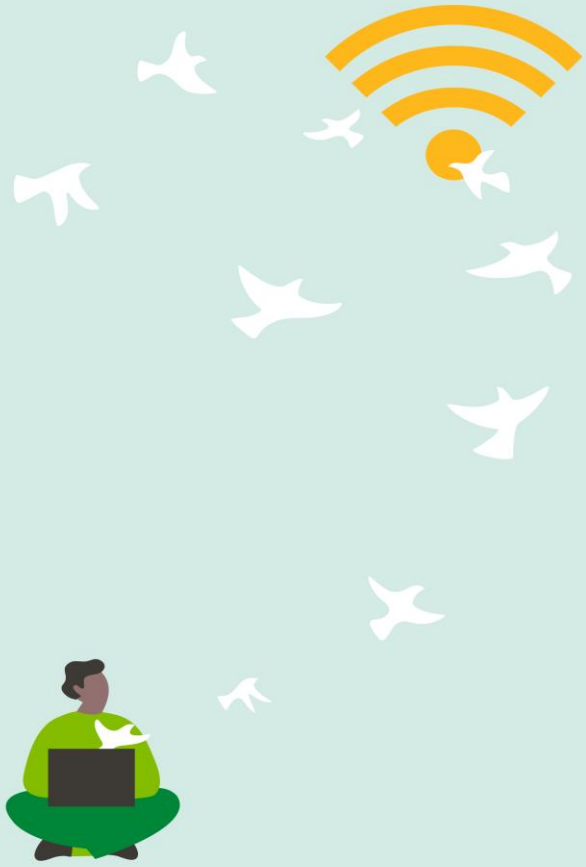
Pearson Academy

Progetto Pearson “Classe Dinamica”



11 aprile 2018

Sonia Sorgato

COMPETENZE chiave
e del XXI secolo
INCLUSIONE:
strategie per ciascuno,
una meta comune
CLASSE DINAMICA
Progetto e ricerca
Pearson
DYNAMIC CLASSROOM
Approccio
LABORATORIALE
Didattica
ADATTIVA

Perché parliamo di CLASSE DINAMICA ?

Pearson Academy

LE QUATTRO DISCONTINUITÀ

La scuola richiede prestazioni individuali, mentre il lavoro mentale all'esterno è spesso condiviso socialmente;

la scuola richiede un pensiero privo di supporti, mentre fuori ci si avvale di strumenti cognitivi o artefatti;

la scuola coltiva il pensiero simbolico, nel senso che lavora su simboli, mentre fuori della scuola la mente è sempre direttamente alle prese con oggetti e situazioni;

a scuola si insegnano capacità e conoscenze generali, mentre nelle attività esterne dominano competenze specifiche, legate alla situazione.

Resnick, 1995

L'istruzione matematica dovrebbe fornire gli studenti di un senso della disciplina, un senso del suo scopo, potere, uso e storia. Dovrebbe dar loro un senso di cosa sia la matematica e di come essa è fatta, ad un livello appropriato in ragione dell'esperienza e della comprensione dello studente. Come risultato delle loro esperienze di istruzione, gli studenti dovrebbero apprendere a valutare la matematica e a confidare nelle proprie capacità di fare matematica.

Schoenfeld, 1992

Il bambino è un ricercatore di strutture che si sforza di comprendere come le cose del mondo siano legate tra di loro

Bruner, 1992

Se dovessi ridurre tutta la psicologia dell'educazione a un unico principio, direi: "Il singolo fattore più importante che influenza l'apprendimento è quello che il discente sa già. Accertate questo e insegnategli di conseguenza".

David Ausubel (cit. in Hattie, 2016)

Lo stadio iniziale di quell'esperienza in sviluppo che si chiama pensiero è l'esperienza. Questa osservazione può sembrare un banale truismo. E dovrebbe esserlo ma disgraziatamente non lo è. Al contrario, il pensiero è spesso considerato nella teoria filosofica e nella pratica educativa come qualcosa di tagliato fuori dall'esperienza e capace di essere coltivato isolatamente.

Dewey, 1916

L'errore fondamentale dei metodi di istruzione consiste nel postulare negli allievi un'esperienza precedentemente acquisita. Quello su cui abbiamo insistito fin qui è invece la necessità di una situazione realmente empirica come fase iniziale del pensiero.

Dewey, 1916

L'unica via diretta per un miglioramento dei metodi dell'istruzione e dell'insegnamento consiste nel concentrarsi sulle condizioni che esigono, promuovono e mettono alla prova il pensiero. Il pensiero è il metodo dell'apprendimento intelligente, dell'apprendimento che mette a profitto e ricompensa la mente.

Dewey, 1916

Il laboratorio

Realizzare attività didattiche in forma di laboratorio, per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo e la riflessione su quello che si fa. Il laboratorio, se ben organizzato, è la modalità di lavoro che meglio incoraggia la ricerca e la progettualità, coinvolge gli alunni nel pensare, realizzare, valutare attività vissute in modo condiviso e partecipato con altri, e può essere attivata sia nei diversi spazi e occasioni interni alla scuola sia valorizzando il territorio come risorsa per l'apprendimento.

Indicazioni Nazionali

Il laboratorio e la matematica

In matematica, come nelle altre discipline scientifiche, è elemento fondamentale il laboratorio, inteso sia come luogo fisico sia come momento in cui l'alunno è attivo, formula le proprie ipotesi e ne controlla le conseguenze, progetta e sperimenta, discute e argomenta le proprie scelte, impara a raccogliere dati, negozia e costruisce significati, porta a conclusioni temporanee e a nuove aperture la costruzione delle conoscenze personali e collettive.

Indicazioni Nazionali

Situazioni per iniziare

IL GIOCO

LA VITA REALE

LA DRAMMATIZZAZIONE

SITUAZIONI SFIDANTI E SUFFICIENTEMENTE DIFFICILI PER MOTIVARE E PER IL PIACERE DI IMPARARE

Situazioni da risolvere-il laboratorio

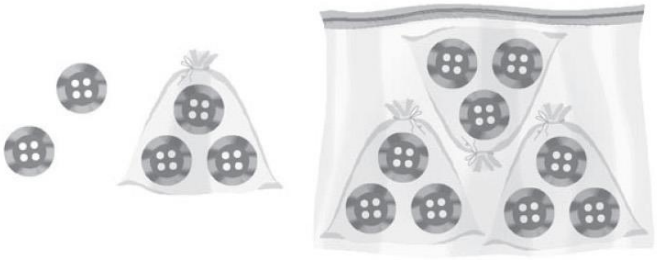
3 LE SCATOLE CINESI

TEMPO	LUOGO	
1-2 ore	aula	

Materiale occorrente

Oggetti piccoli come tappi o bottoni, sacchetti di carta piccoli e grandi.

Come svolgere l'attività



- Portate in classe un numero elevato di oggetti piccoli e facilmente contabili, come tappi o bottoni, e sacchettini di carta piccoli e grandi (come quelli usati in panetteria).
- Chiedete ai bambini di mettere in ogni sacchetto piccolo 3 oggetti. Una volta riempiti i sacchettini, invitateli a mettere 3 sacchettini in un sacchetto più grande e a registrare, sulla lavagna o sul quaderno, una rappresentazione del gioco in forma di disegno.

1 QUANTI OGGETTI

TEMPO	LUOGO	
1-2 ore		

Materiale occorrente

Oggetti facilmente contabili come matite, bottoni, tappi, cannucce.

Come svolgere l'attività

- Portate in classe un numero elevato di oggetti facilmente contabili: matite, bottoni, tappi, cannucce.
- Dividete la classe in gruppi e assegnate a ogni gruppo alcuni oggetti da contare.
- Chiedete ai bambini di registrare sul quaderno gli oggetti contati, lasciando agli alunni la scelta di quale modalità usare per la registrazione (disegno, scrittura del numero ecc.).
- Osservate come i bambini contano quantità maggiori di 10: potrebbero conoscere in modo adeguato tutta la sequenza numerica, ma non distinguere gli oggetti contati con quelli ancora da contare. Potrebbero invece possedere strategie efficaci per distinguere gli oggetti, ma avere difficoltà nella sequenza dei numeri. L'osservazione delle diverse strategie può aiutare l'insegnante a formare gruppi di lavoro eterogenei in cui i bambini possano arrivare al conteggio corretto mettendo in condivisione le diverse modalità di apprendimento.

2

Aurora raggruppa le cannucce così: mazzi da 10 cannucce, scatole da 10 mazzi e scaffali con 10 scatole. Quante cannucce ha Aurora?

▶ **Discipline**
p. 6

QUALCOSA IN COMUNE

L'attività ha come scopo l'introduzione della **classificazione secondo un criterio**.

1 TUTTO IN ORDINE

TEMPO	LUOGO	
1-2 ore	aula	

Materiale occorrente

Tubetti di colla, graffette, fogli, matite, puntine, pennarelli, gomme, scatole non trasparenti con delle etichette.

Come svolgere l'attività

- Spiegate ai bambini che oggi vi aiuteranno a mettere in ordine i materiali scolastici. Preparate tubetti di colla, graffette, fogli, quaderni, matite, puntine, pennarelli e gomme e disponete alcune scatole sulla scrivania. Potete mettere a disposizione più scatole di quelle necessarie, in modo che i bambini possano scegliere criteri che non avevate previsto.
- Dividete la classe in gruppi e spiegate che ogni gruppo dovrà trovare delle regole per mettere gli oggetti in ordine nelle scatole.
- Lasciate discutere i bambini e poi chiedete ai gruppi quali regole di classificazione hanno trovato.
- A questo punto insieme ai bambini scrivete le regole di classificazione sulle etichette e poi attaccatele sulle scatole.

4 UNO PER OGNUNO

TEMPO	LUOGO	
1 ora	aula	

Materiale occorrente

Avvisi, schede o altro materiale scolastico.

Come svolgere l'attività

- Quando dovete distribuire ai bambini avvisi, schede o altro materiale fate in modo che il numero di copie a disposizione non sia quello esatto.
- Mentre li distribuite chiedete se i materiali sono tanti quanti o sono di più o di meno rispetto ai bambini e come possono rispondere. Confrontate le loro strategie di risposta: alcuni, per esempio, proveranno a contare prima tutti gli oggetti e poi tutti bambini (o viceversa), altri metteranno in corrispondenza uno a uno gli oggetti con i bambini.

DI PIÙ O DI MENO?

MATE IN PRATICA OSSERVA LA TUA CLASSE. SONO DI PIÙ I BANCHI O LE LAVAGNE?

COLLEGA GLI ELEMENTI CON LE FRECCE, POI COLORA IL CARTELLINO GIUSTO.

- I SONO **DI PIÙ** **DI MENO** DEI .
- I SONO **DI PIÙ** **DI MENO** DEI .

- I SONO **DI PIÙ** **DI MENO** DEGLI .
- GLI SONO **DI PIÙ** **DI MENO** DEI .

LEGGI LA FRASE E DISEGNA GLI ELEMENTI CHE MANCANO.

- I CERCHI SONO **DI MENO** DEI QUADRATI.

UNO, OGNI, NESSUNO, TUTTI

OSSERVA.

- **UN** FIORE È ROSSO.

- **OGNI** FIORE HA LE FOGLIE.

- **NESSUN** FIORE È GIALLO.

- **TUTTI** I FIORI SONO ROSE.

CERCHIA:

- **UN** FIORE
- **OGNI** SASSO
- **NESSUN** ALBERO
- **TUTTE** LE NUVOLE

OSSERVA E RISPONDI CON UNA X.

- C'È UN CERCHIO PER **OGNI** BAMBINO? **SÌ** **NO**
- C'È UN BIRILLO PER **OGNI** BAMBINO? **SÌ** **NO**

CLASSE DINAMICA • LABORATORIO DI MATEMATICA: vedi la sezione PRIMA DEI NUMERI della Guida.

Per riflettere a partire dall'esperienza

MISSIONE COMPIUTA • QUALI MODI HAI IMPARATO PER RISOLVERE LE ADDIZIONI E LE SOTTRAZIONI?

IMPARO A... DIRE

1 È arrivato un treno carico di...[1]

TEMPO	LUOGO		
30'	aula		

Materiale occorrente: nessuno.

Lo scopo del gioco è quello di far nominare ai bambini parole che iniziano con la lettera bersaglio, anticipata dalla nota formula che dà il nome al gioco.
Per esempio, potete esordire dicendo: "È arrivato un treno carico di... parole con la L!" e, a turno, gli alunni dovranno dire a voce alta una parola sempre diversa che inizia con quella lettera.
È possibile offrire anche un aiuto verbale, per rendere il gioco più facile, descrivendo un oggetto/personaggio/animale che inizia per la lettera indicata.

[1] Berton, Lorenzi, Lugli, Valenti *Dislessia-lavoro fonologico tra scuola dell'infanzia e scuola primaria*, Libri liberi -AID, p. 21.

2 Gioco dei mimi

TEMPO	LUOGO	
30'	aula	

Materiale occorrente: scatola; immagini di parole che iniziano con la lettera bersaglio.

In una scatola (potete usare anche la scatola preparata per il pacco sorpresa) inserite alcune immagini di parole che iniziano con la lettera bersaglio. A turno, i componenti di ciascun gruppo devono pescare e quindi mimare l'immagine pescata, che i compagni devono indovinare.
Vince il gruppo che indovina più parole.

LANCIO DELL'UNITÀ

▶ **Metodo**
pp. 11-31

GIOCO DEL PACCO SORPRESA PER I BAMBINI

Un modo coinvolgente per motivare e accendere la curiosità dei bambini rispetto alla presentazione delle vocali e poi delle altre lettere dell'alfabeto potrebbe essere quello di far arrivare in classe, il giorno della presentazione di ogni vocale, un pacco regalo.

Che cosa mettere nel pacco? Il pacco, che aprirete con particolare teatralità, può contenere oggetti e immagini che rimandano alle parole che verranno presentate con la vocale.
Ad esempio:

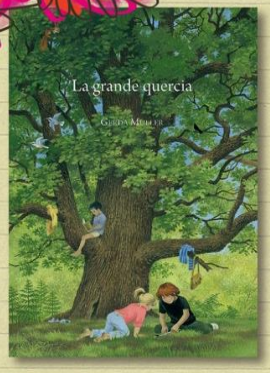
- il disegno di un albero di natale da colorare;
- un alligatore gonfiabile (di quelli che si usano al mare);
- il modellino di un aereo;
- un'amaca da appendere in giardino;
- un aquilone da montare e far volare;
- un video sulle aquile;
- una traccia con il ragliare di un asino.

UN CONSIGLIO IN PIÙ

Potete collegare la presentazione delle vocali alla presentazione delle **voci degli animali** per approfondire anche l'aspetto fonologico della lettera iniziale all'interno di un percorso trasversale di italiano e musica.
Potete suggerire giochi finalizzati al riconoscimento e alla riproduzione dei versi degli animali.
Proponete il **Gioco dei versi degli animali** ▶ Tanti giochi, p. 194 scegliendo quelli che hanno il nome che inizia per vocale).
Voci degli animali con il nome che inizia per vocale:

A ASINO, AQUILA, APE...
E EMÙ, ERMELLINO, ELEFANTE...
I ISTRICE, IGUANA, IPPOPOTAMO...
O ORSO, OCA, ORANGO, ORATA ...
U USIGNOLO, UPUPA...

SEDETEVI IN CERCHIO TUTTI INSIEME. L'INSEGNANTE LEGGE IL BRANO MENTRE VOI ASCOLTATE IN SILENZIO, A OCCHI CHIUSI.



Robin ha un amico speciale: una grande quercia che ospita tra i suoi rami tanti animali. Osservandola con attenzione, si possono scoprire tanti piccoli segreti della natura.

LA GRANDE QUERCIA

È autunno. Benjamin e Anna trascorreranno alcuni giorni a casa del cugino Robin e dei suoi genitori, lo zio John e la zia Beth. Lo zio John è un guardaboschi, e la loro casa si trova proprio in mezzo al bosco.

– Possiamo seguire quel sentiero tra gli alberi? – chiede Benjamin non appena arrivati.

Lo zio John, però, risponde che per quella sera dovranno accontentarsi di esplorare i dintorni della casa. Il giorno dopo potranno avventurarsi più lontano.

– Domani andremo nel bosco – dice Robin, – e vi mostrerò il mio albero preferito. Ha quasi trecento anni! Si trova in un posto speciale... potremo costruire una capanna e rimanere lì tutto il giorno.

La mattina successiva, i tre bambini preparano lo zaino e partono subito dopo colazione. Sanno che, per non perdersi, devono restare vicini e seguire il sentiero.

Il bosco è ombreggiato e silenzioso. Tutte le foglie stanno diventando gialle, rosse e marroni.

LABORATORIO DI LETTURA

▶ **Metodo**
pp. 59-84

▶ **Le storie**
pp. 205-207

In questa fase è possibile orientare il percorso dell'angolo della fantasia verso la comprensione del testo.
L'obiettivo principale dell'angolo della fantasia resta il **piacere dell'ascolto**, ma è possibile iniziare a proporre strategie di anticipazione orientate alla comprensione del testo.
Potete utilizzare la storia di Olivia e Samuele per realizzare questo percorso.

1. **Attivazione delle ipotesi sul titolo**.
2. Iniziate con il dire ai bambini il titolo del brano (per esempio, *R di rinoceronte*) e chiedete loro di fare delle ipotesi: *a che cosa vi fa pensare questo titolo?* I bambini possono spiegare a voce o raccontare con il disegno le loro ipotesi.
3. **Anticipazioni, in base a nuove informazioni**.
4. Leggete la frase di presentazione del brano (**Metodo**, p. 59) e lasciate che i bambini facciano nuove ipotesi: *di che cosa parlerà questo brano? Che cosa accadrà?*
5. **Ascolto della storia**.
6. Iniziate la lettura della storia usando in modo funzionale il tono della voce e le pause per rendere l'ascolto coinvolgente.
7. **Nuove informazioni e nuove ipotesi**.
8. Abbiate cura di interrompere la lettura in momenti particolarmente interessanti e chiedete: *che cosa accadrà? Voi come vi sentireste al posto di...?* Per mantenere alta, oltre alla motivazione e al coinvolgimento, anche l'attenzione a tutti gli elementi nuovi della storia.
9. **Riflessione e confronto conclusivi**.
   Dopo la lettura della conclusione dell'autore del brano, chiedete ai bambini:
   a. di esprimere giudizi e opinioni: *vi è piaciuta la conclusione scelta dall'autore? Quale conclusione avreste scelto?*
   b. di attivare strategie di metacognizione: *vi è piaciuto immaginare i personaggi e gli eventi della storia, prima di leggerla? Perché avete cambiato le ipotesi nel corso della storia? Perché ognuno di voi ha immaginato cose diverse?*

L'**apprendimento cooperativo** è un importante strumento di apprendimento e una risorsa facilitante per ciascun alunno. Per questo motivo potete proporre attività a coppie, in cui i bambini prima pensano ipotesi/riflessioni/soluzioni e poi le riferiscono al gruppo.

LABORATORIO DI LETTURA

▶ **Metodo**
pp. 124-131

▶ **Le storie**
p. 212

Nell'angolo della lettura, come nei precedenti percorsi, potete proporre le seguenti attività.

- **Ascolto** del brano della storia di Olivia e Samuele.
- **Drammatizzazione** della storia.
- Ricostruzione della **successione temporale** degli eventi facendo disegnare le sequenze e verbalizzare oralmente utilizzando i connettivi temporali.

H	1. *Olivia e Samuele arrivano in un piccolo specchio d'acqua;* 2. *Accanto allo specchio d'acqua c'è anche un hotel dove sono in vacanza delle formiche: alcune si fanno il bagno, altre giocano;* 3. *Olivia e Samuele trascorrono tutto il pomeriggio in relax con le formiche;* 4. *Prima di andar via, osservano la silenziosa fila delle formiche e trovano la lettera H.*

Una proposta ricca per tutti e richieste adeguate per ognuno

p. 60

4 IL GIOCO DEI BIRILLI

TEMPO	LUOGO	
1-2 ore	palestra	

Materiale occorrente

10 bottiglie di plastica colorate, tempere, pallina.

Come svolgere l'attività

- Insieme ai bambini realizzare dei birilli colorando delle bottiglie di plastica con le tempere. Disponete 10 birilli in piedi e chiedete: "Quanti sono i birilli in piedi?".
- Fate lanciare la pallina a turno a ogni bambino, poi chiedete: "Quanti birilli sono caduti?, Quanti birilli sono rimasti in piedi?".
- Ascoltate le risposte dei bambini e guidate la discussione.
- Dopo ogni tiro, formalizzate la situazione attraverso il linguaggio matematico. Scrivete alla lavagna o su un cartellone il numero dei birilli in piedi e il numero dei birilli caduti sotto forma di una sottrazione. Per esempio: 10 – 6 = 4.

Dall’osservazione guidata alla risposta dell’insegnante in base a quanto emerso per la classe, per ogni bambino.

CHECK! **Durante l’attività**

CHE COSA OSSERVARE	COME INTERVENIRE
GESTIONE DELLA CLASSE	
Alcuni bambini hanno difficoltà a capire la consegna.	Può essere utile proporre inizialmente il gioco senza richiedere la registrazione in modo che i bambini possano sperimentare l’attività ludica.
POSSIBILI DIFFICOLTÀ	
Alcuni bambini hanno difficoltà nel conteggio.	Proponete ai bambini di rappresentare la situazione con un disegno e cancellare i birilli caduti.
Alcuni bambini hanno difficoltà nella formalizzazione dell’operazione.	Proponete ai bambini di completare dopo ogni tiro la **Scheda 3**.
PER CHI FINISCE PRIMA	
Alcuni bambini comprendono velocemente come calcolare le sottrazioni.	Inventate una sottrazione e proponete ai bambini di rappresentare con i birilli e poi graficamente la situazione dell’operazione.

▶ **Scheda 3** p. 77

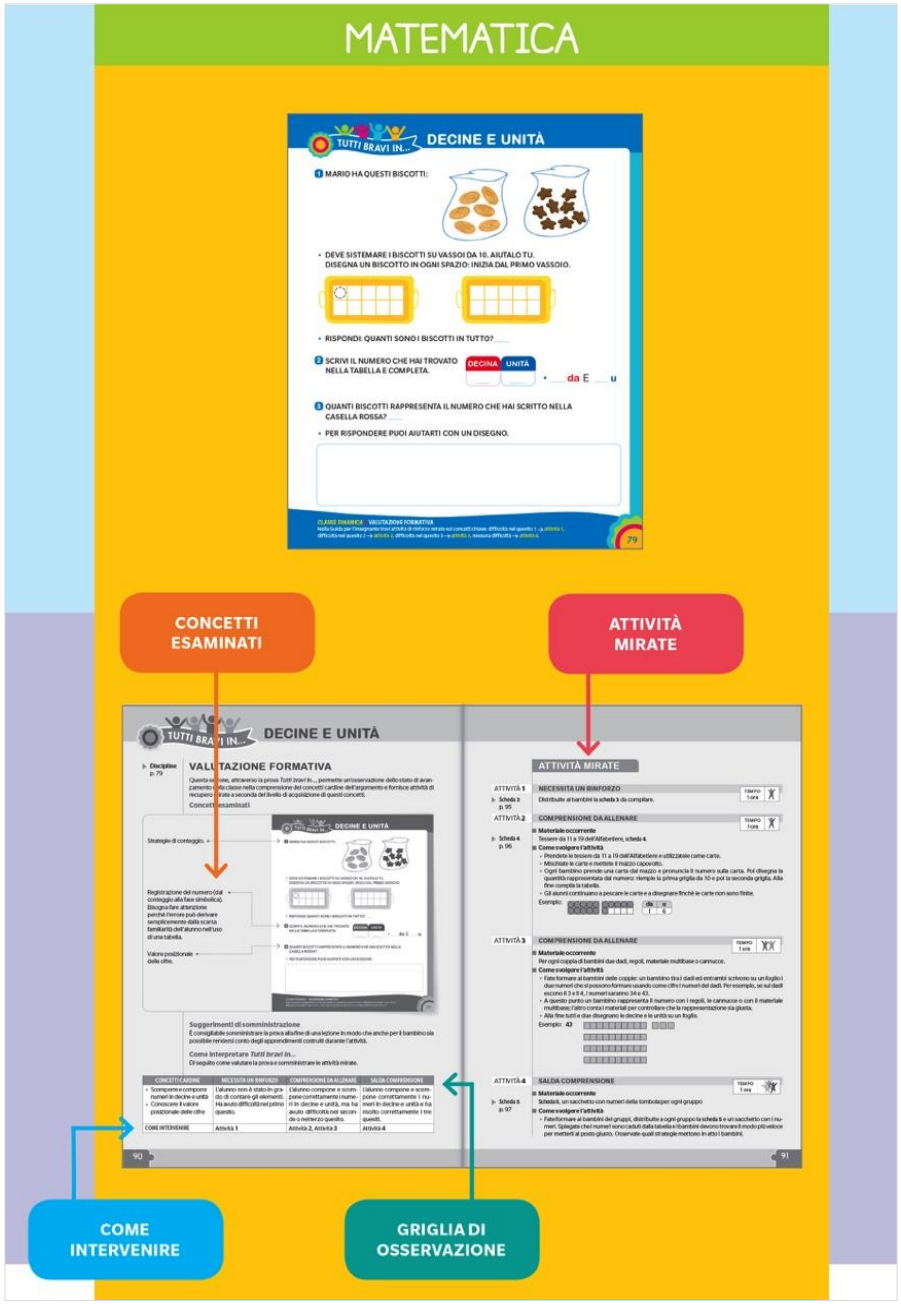
Il consiglio in più

Potete usare la registrazione dei punteggi in tabella per nominare il vincitore. Proponete ai bambini di trovare il vincitore, cioè chi ha buttato giù più birilli, e poi di costruire un cartellone con i nomi dei giocatori in ordine: da chi ha fatto più punti a chi ne ha fatti di meno.

L'apprendimento mirato contiene due aspetti: il primo è la chiarezza rispetto a cosa deve essere appreso; il secondo è il metodo per capire che l'apprendimento desiderato stato conseguito (i criteri di successo). L'insegnamento mirato implica che l'insegnante sappia dove vuole arrivare con la lezione e si assicuri che lo sappiano anche gli studenti. Questi percorsi devono essere trasparenti per gli studenti.

Hattie, 2012

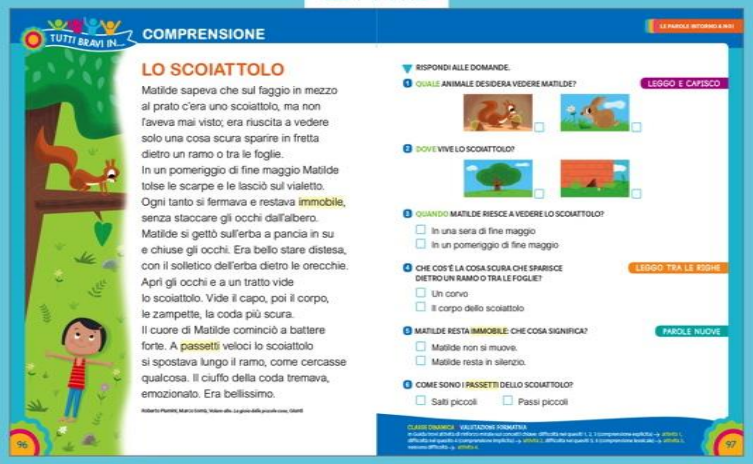
Dalla valutazione formativa alla valutazione sommativa



ITALIANO

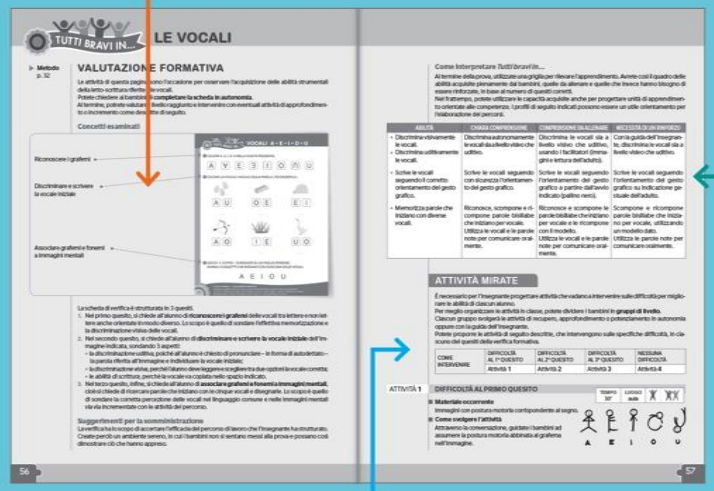
METODO

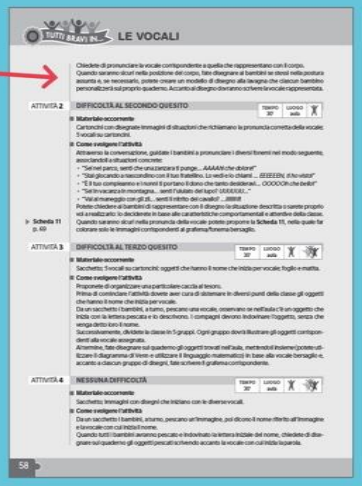
LETTURE



CONCETTI ESAMINATI

ATTIVITÀ MIRATE





COME INTERVENIRE

GRIGLIA DI OSSERVAZIONE

Suggerimenti di somministrazione

È consigliabile somministrare la prova alla fine di una lezione in modo che anche per il bambino sia possibile rendersi conto degli apprendimenti costruiti durante l'attività.

Come interpretare *Tutti bravi in...*

Di seguito come valutare la prova e somministrare le attività mirate.

CONCETTI CARDINE	NECESSITA UN RINFORZO	COMPRENSIONE DA ALLENARE	SALDA COMPRENSIONE
• Scomporre e comporre numeri in decine e unità • Conoscere il valore posizionale delle cifre	L'alunno non è stato in grado di contare gli elementi. Ha avuto difficoltà nel primo quesito.	L'alunno compone e scompone correttamente i numeri in decine e unità, ma ha avuto difficoltà nel secondo o nel terzo quesito.	L'alunno compone e scompone correttamente i numeri in decine e unità e ha risolto correttamente i tre quesiti.
COME INTERVENIRE	Attività **1**	Attività **2**, Attività **3**	Attività **4**

ATTIVITÀ MIRATE

ATTIVITÀ 1 — NECESSITÀ UN RINFORZO

TEMPO 1 ora

▶ **Scheda 3** p. 95

Distribuite ai bambini la **Scheda 3** da compilare.

ATTIVITÀ 2 — COMPRENSIONE DA ALLENARE

TEMPO 1 ora

▶ **Scheda 4** p. 96

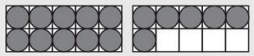
Materiale occorrente

Tessere da 11 a 19 dell'Alfabetiere, **Scheda 4**.

Come svolgere l'attività

- Prendete le tessere da 11 a 19 dell'Alfabetiere e utilizzatele come carte.
- Mischiate le carte e mettete il mazzo capovolto.
- Ogni bambino prende una carta dal mazzo e pronuncia il numero sulla carta. Poi disegna la quantità rappresentata dal numero: riempie la prima griglia da 10 e poi la seconda griglia. Alla fine compila la tabella.
- Gli alunni continuano a pescare le carte e a disegnare finché le carte non sono finite.

Esempio:



da	u
1	6

ATTIVITÀ 3 — COMPRENSIONE DA ALLENARE

TEMPO

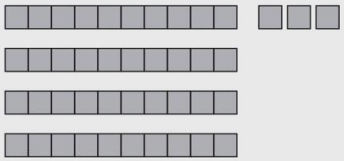
Materiale occorrente

Per ogni coppia di bambini due dadi, regoli, materiale multibase o cannucce.

Come svolgere l'attività

- Fate formare ai bambini delle coppie: un bambino tira i dadi ed entrambi scrivono su un foglio i due numeri che si possono formare usando come cifre i numeri dei dadi. Per esempio, se sui dadi escono il 3 e il 4, i numeri saranno 34 e 43.
- A questo punto un bambino rappresenta il numero con i regoli, le cannucce o con il materiale multibase; l'altro conta i materiali per controllare che la rappresentazione sia giusta.
- Alla fine tutti e due disegnano le decine e le unità su un foglio.

Esempio: **43**



ATTIVITÀ 4 — SALDA COMPRENSIONE

TEMPO 1 ora

▶ **Scheda 5** p. 97

Materiale occorrente

Scheda 5, un sacchetto con numeri della tombola per ogni gruppo.

Come svolgere l'attività

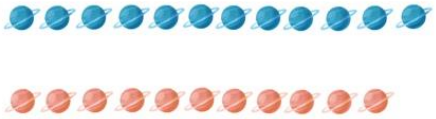
- Fate formare ai bambini dei gruppi, distribuite a ogni gruppo la **Scheda 5** e un sacchetto con i numeri. Spiegate che i numeri sono caduti dalla tabella e i bambini devono trovare il modo più veloce per metterli al posto giusto. Osservate quali strategie mettono in atto i bambini.

HO IMPARATO

RAGGRUPPA PER 10 E REGISTRA IN TABELLA.

DECINA	UNITÀ

QUANTI SONO? SCRIVI IL NUMERO IN CIFRA E IN PAROLA.



COLORA ALLO STESSO MODO LA MONETA E LA CASSA CORRISPONDENTE.

13 17 20 10

COMPLETA CON IL SEGNO <, > O =.

6 ___ 16 14 ___ 18 20 ___ 17 11 ___ 11

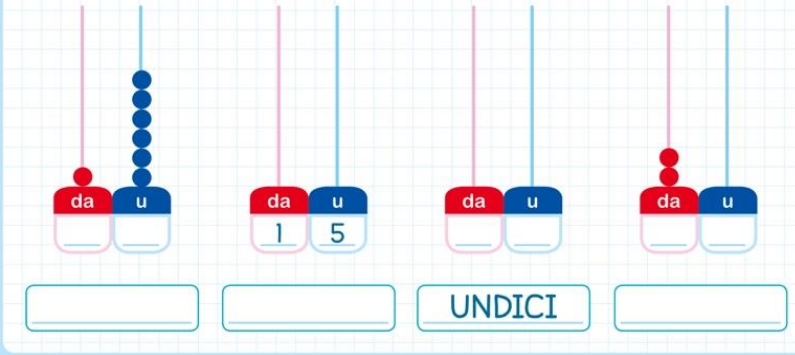
RISCRIVI I NUMERI DAL MINORE AL MAGGIORE.

4 • 19 • 10 • 15 • 11 → ___ • ___ • ___ • ___ • ___

DISEGNA IL NUMERO DI ELEMENTI INDICATI.

1 da E 7 u

COMPLETA.



COMPLETA I CONFRONTI CON UN NUMERO ADATTO.

20 > ___ 15 < ___ 10 < ___ 11 = ___

RISCRIVI I NUMERI DAL MAGGIORE AL MINORE.

17 • 9 • 12 • 16 • 10

___ • ___ • ___ • ___ • ___

MISSIONE COMPIUTA
PRIMA COME CONTAVI? E ADESSO? TI SEMBRA DI ESSERE MIGLIORATO?

VERIFICA DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI Riconoscere, ordinare e confrontare i numeri fino a 20; comporre e scomporre i numeri in decine e unità.

METODO DINAMICO • RIFLESSIONE METACOGNITIVA: vedi a p. 12 della guida.

HO IMPARATO

CERCHIA LE LETTERE NELLA GIUSTA POSIZIONE.
ATTENTO AGLI INTRUSI!

M ⅂ A ⊥ A ∨ E R Z N P Γ U ⅂ L

S T E V B ⅂ I D T ∧ O F M B P

OSSERVA IL DISEGNO E COLORA LA PAROLA GIUSTA.

BALENA

BANANA

SIRENA

SALAME

PATATA

PIRATA

MELONE

LIMONE

SCRIVI L'INIZIALE DI OGNI DISEGNO E LEGGI LA PAROLA CHE APPARE.

RISCRIVI LA PAROLA CHE HAI TROVATO E CERCHIA IL DISEGNO GIUSTO.

SCEGLI LE SILLABE E SCRIVI LE PAROLE.

PI NU FA VO TA LA PA

RIORDINA LE LETTERE E RISCRIVI LE PAROLE.

P E A

N A L U

R E M A

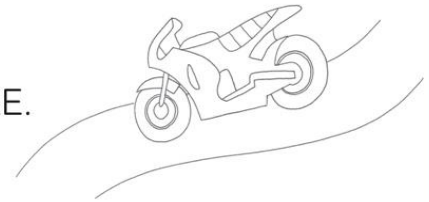
N E S A P O

LEGGI E COLORA.

LA MOTO È VIOLA.

LE RUOTE SONO NERE.

LA PISTA È ROSSA.



Pearson Academy

Il feedback è uno dei fattori che più incide sul rendimento. Perché il feedback venga recepito e abbia effetti positivi, occorrono traguardi chiari e sfidanti (obiettivi di apprendimento), consapevolezza del punto in cui ci si trova rispetto a quei traguardi (conoscenza della competenza pregressa), criteri di successo trasparenti e condivisi, e l'impegno e la capacità necessari a investire e mettere in campo le conoscenze per raggiungere i traguardi e i criteri di successo.

Hattie, 2012

1. Informazioni e supporto

Per informazioni contatta il tuo consulente personale vai su pearson.it/consulenti-personali

Per problemi tecnici contatta il nostro supporto pearson.it/supporto

2. Attestati di partecipazione

Per ottenere **l'attestato di partecipazione**, valido ai fini della certificazione delle ore di formazione obbligatoria:

1.
Vai su pearson.it/place e rispondi ad alcune semplici domande di controllo

2.
In caso di esito positivo al questionario, scarica subito l'attestato

3. Tutti i materiali e le videolezioni registrate disponibili sulla Pearson Education Library:

4. I prossimi appuntamenti su pearson.it/pearson-academy

Pearson Academy

La Pearson Academy su Facebook

Seguiteci su Facebook!

Potrete restare aggiornati sui prossimi appuntamenti di formazione, ricevere articoli, approfondimenti, notizie sulla scuola in Italia e nel mondo, e molto altro. E potrete naturalmente condividere quello che vi piace o lasciare commenti.

Pagina Fan

Pearson Academy – Italia

Pearson Academy

Grazie per la partecipazione!

IMPARARE SEMPRE