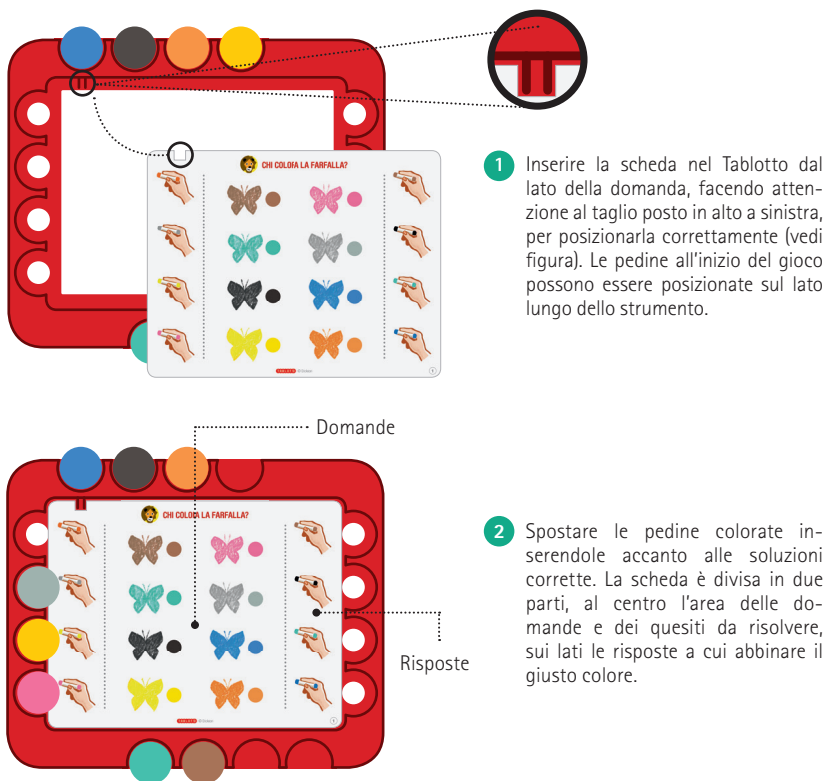


TABLOTTO

Il sistema di apprendimento con autocorrezione

Guida metodologica a cura di Desirée Rossi*

Come funziona



1 Inserire la scheda nel Tablotto dal lato della domanda, facendo attenzione al taglio posto in alto a sinistra, per posizionarla correttamente (vedi figura). Le pedine all'inizio del gioco possono essere posizionate sul lato lungo dello strumento.

2 Spostare le pedine colorate inserendole accanto alle soluzioni corrette. La scheda è divisa in due parti, al centro l'area delle domande e dei quesiti da risolvere, sui lati le risposte a cui abbinare il giusto colore.

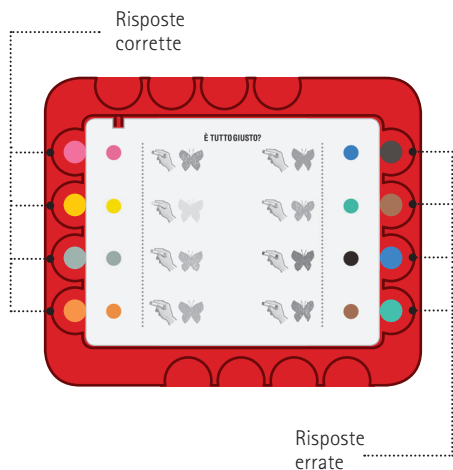
Domande

Risposte

* Desirée Rossi, laureata in Scienze dell'Educazione e in Psicologia Clinica, è stata insegnante presso le Scuole dell'Infanzia della Provincia di Trento e attualmente insegna nella Scuola Primaria. Collabora con il settore Ricerca e Sviluppo delle Edizioni Centro Studi Erickson, con il quale ha partecipato alla progettazione di Sofia, un sistema esperto per la stesura di PEI e PDP (2015).



- 3 Una volta inserite tutte le pedine, girare lo strumento per controllare la correttezza delle risposte date.



- 4 Si possono verificare gli abbinamenti di colore e leggere le soluzioni corrette. Se qualche colore non è associato correttamente, basta spingere fuori la pedina e ritornare a giocare.

Imparare giocando

Tablotto nasce dall'idea e volontà di ottimizzare le potenzialità del gioco e utilizzarle, oltre che per divertire il bambino, per ampliare e consolidare le conoscenze apprese attraverso esperienze effettuate in diversi contesti. Tablotto è un gioco che vuole proporsi come un'opportunità di crescita attraverso un'attività ludica adeguatamente finalizzata a obiettivi di maturazione definiti, graduati e che hanno un certo rilievo nella costruzione delle competenze. Il meccanismo di gioco in cui il bambino sfida le proprie abilità in modo autonomo è «il motore» che genera interesse e che attiva il bambino di fronte alle diverse proposte contenute nelle schede. L'apprendimento, in questa particolare fascia d'età della seconda infanzia, è veicolato dalle esperienze ludiche e dall'agire, infatti è «nel gioco, che i bambini si esprimono, raccontano, rielaborano in modo creativo le esperienze personali e sociali» (Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione, 2012).

Tablotto genera curiosità per il suo utilizzo e richiamando la forma di un tablet, oggetto conosciuto e apprezzato anche dai piccolissimi, attiva le diverse intelligenze del bambino diversificando attraverso le schede le proposte di attività. L'obiettivo è quello di offrire al bambino un gioco che promuova la sua autonomia nel comprendere le consegne e nel fare collegamenti con quanto appreso a scuola, in modo che impari a usare le sue conoscenze e ad applicarle in modo trasversale. La logica delle proposte, non scontata, viene intuita grazie a un'attenta osservazione della scheda e all'aiuto nell'indicazione che può essere dato dall'adulto; il bambino è così inizialmente portato a concentrare l'attenzione sulla tipologia dell'attività che cambia da scheda a scheda. Tablotto punta a essere anche uno strumento dove «l'interattività» sta nella possibilità di essere utilizzato insieme ad altri e dove il *tutoring* viene stimolato dalla particolare strutturazione delle schede e dalla presenza di più quesiti a cui rispondere. Il protagonista è il bambino, con le sue abilità e la voglia di superare «gli ostacoli» che si interpongono alla soluzione dei problemi posti. All'adulto rimane il compito di lasciare lo spazio e il tempo del gioco affinché il bambino possa sperimentarsi e essere il «costruttore» delle proprie competenze. A monte, i compiti dell'autore sono stati quelli di fornire una stimolazione adeguata dove i contenuti delle schede rispondano ai bisogni di crescita dei bambini e individuare proposte in grado di attivare l'attenzione e i processi cognitivi superiori come il *problem solving*, la flessibilità cognitiva, il ragionamento e l'utilizzo consapevole di strategie di gioco.

Si diverte

Il primo obiettivo di Tablotto è quello di divertire il bambino. La componente ludica e di piacere nei confronti del gioco stimola la motivazione a intraprendere attività non immediate e che richiedono impegno (attenzione, ragionamento, memoria). Il gioco diventa uno spazio privilegiato per apprendere dove la sfida, il divertimento e l'immaginazione creativa si mescolano.

Le schede di Tablotto sono arricchite da una cornice grafica accattivante e stimolante, caratterizzata dall'ambientazione nella giungla: in ogni pacchetto un animale condurrà i bambini alla scoperta delle diverse schede. L'immaginazione del bambino può andare oltre al contenuto della scheda e dare origine, assieme ad altri, a nuove esperienze di gioco. L'interesse aumenta quando le sfide coinvolgono anche amici e compagni.

Gioca con gli amici

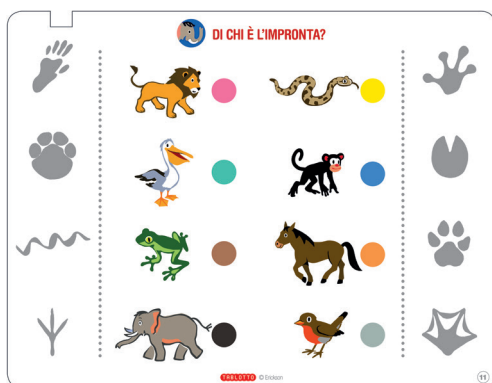
Tablotto si caratterizza per essere stato pensato anche come strumento per il gioco cooperativo. Utilizzato in coppia o a piccoli gruppi, favorisce l'apprendimento attraverso *modeling* soprattutto nella scuola dell'infanzia, dove il gruppo eterogeneo per età e competenze costituisce il luogo ideale in cui le potenzialità di alcuni bambini possono diventare per altri strumento per apprendere (*tutoring*). Il bambino può giocare assieme ai compagni e trovare ambiti di attività vicini alle proprie possibilità vista l'eterogeneità

dei contenuti delle schede e i diversi canali che attivano; ciò permettere a ognuno di partecipare con le proprie abilità secondo un principio di inclusione. L'insegnante, che conosce i suoi alunni, può utilizzare in modo mirato il gioco per includere nell'attività coloro che hanno bisogni educativi speciali e favorire in questo modo il loro senso di efficacia e di autostima. La condivisione della consegna e il dover lavorare sugli stessi materiali, porta i bambini ad argomentare le proprie ipotesi di soluzione, a sperimentare e a esplicitare «nuove teorie di spiegazione» per arrivare ad una scelta condivisa: tali processi sviluppano la co-costruzione della conoscenza (Pontecorvo, Aiello e Zucchermaglio 2007).

L'utilizzo in piccolo gruppo attiva le componenti emotivo-relazionali che sono un valore aggiunto rispetto alla semplice conoscenza: il gruppo sostiene, rassicura e motiva. Quando un bambino si trova in difficoltà può essere sostenuto a livello cognitivo ma anche emotivo da un compagno o da un amico. I rischi e le incertezze date dalla richiesta, possono essere condivise con la possibilità di mettersi alla prova e sperimentarsi in uno «spazio» supportante dove ci può essere un rispecchiamento alla pari, anche nelle difficoltà.

Impara in autonomia

Dopo un primo utilizzo, accompagnato se necessario da qualche indicazione dell'adulto, Tablotto è stato pensato per essere utilizzato dal bambino in modo autonomo. Proprio per questo, il suo meccanismo di risposta è ripetuto: una cornice dove vengono inserite le schede di gioco-attività da risolversi attraverso l'incastro della pedina colorata accanto alla risposta corretta. Il procedimento di associazione attraverso il colore permette anche ai bambini in fase prescolare di dare delle risposte che non richiedano lettura e scrittura. La possibilità di giocare in autonomia è data, oltre che dalla semplicità del materiale «fisico», dalle tipologie di esercizio trovate all'interno delle schede, calibrate in base all'età.



1 Esempio di scheda in cui vanno associati i particolari alle immagini

La varietà degli esercizi (basati su associazione visiva, classificazione, discriminazione, ricerca dell'intruso, associazione suoni simili, sequenze temporali, comprensione, ragionamento logico, ecc.) consente a ciascun bambino di trovare il proprio ambito di personale preferenza. Le schede sono numerate, ma non è necessario seguire l'ordine indicato. Il bambino può e deve sperimentare lo strumento come meglio crede e prendere familiarità con la modalità d'utilizzo partendo dalle proprie inclinazioni e abilità personali, in un clima di sicurezza che consenta poi di «affrontare sfide nuove» in settori meno conosciuti (aree di sviluppo prossimale). Tablotto è dunque uno strumento che può essere utilizzato anche in ambito scolastico in modo personalizzato adattandosi alle esigenze di individualizzazione degli alunni. Con Tablotto si esce dall'ottica valutativa esterna (adulto e insegnante) per consentire al bambino di sperimentare l'errore in tutta tranquillità e per imparare a considerarlo come elemento imprescindibile dal quale ripartire per costruire modalità di soluzione che portino alla costruzione di un ragionamento corretto.

Verifica le risposte

Tablotto è basato sul meccanismo dell'autocorrezione e stimola l'autonomia di pensiero. Superando il modello trasmissivo, l'idea di fondo è quella dell'apprendimento come processo di costruzione della conoscenza, concezione anticipata dagli studi e dalle osservazioni di Piaget (1971) e dall'azione didattica della Montessori (2000), che molti altri hanno portato avanti attraverso la pedagogia e la didattica costruttivista (Varani e Carletti, 2005). La conoscenza non è un sapere che viene «trasferito», bensì un processo dinamico che il bambino, in relazione con il proprio contesto esperienziale, costruisce ed elabora in modo attivo. In quest'ottica è presente tutta una rivalutazione dell'errore che da elemento «critico», considerato negativamente, assume una connotazione positiva come elemento attraverso il quale imparare (Mollo, 2001). È attraverso l'errore che si arriva alla comprensione «di ciò che non funziona e di come potrebbe funzionare» e quindi bisogna lasciare la possibilità ai bambini di scoprire i propri errori e di imparare da essi. Giocando con Tablotto il bambino non si sente monitorato e valutato da una persona esterna, ma è egli stesso che verifica la correttezza del suo pensiero e del suo ragionamento in merito al contenuto sviluppato nella scheda. Questo lo fa sentire autonomo e competente, evita la passività di fronte all'errore e al contrario innesca il desiderio di andare a scoprire «cosa non ha funzionato», con la possibilità di rivedere i propri ragionamenti e di apprendere dall'errore. La presenza di una sola risposta corretta nelle associazioni, guida il bambino a ritornare sui suoi passi qualora ci siano delle incongruenze nelle associazioni fatte in fase di gioco, quindi c'è un meccanismo di autocorrezione e verifica anche durante l'attività che è necessario per poter abbinare in modo coerente tutte le pedine. Il controllo finale può essere sperimentato facilmente girando lo strumento e verificando la corrispondenza colore-pedine e richiede al bambino la capacità di attendere la fine dell'esercizio per verificare la coerenza dei suoi ragionamenti. Inoltre apprendere attraverso l'errore favorisce la memorizzazione dei contenuti e delle strategie efficaci di lavoro.

Si mette alla prova

Tablotto è realizzato con una logica di associazione domanda-risposta che funziona attraverso i colori; la collocazione di domande e risposte può variare nelle schede in modo che nulla venga dato per scontato: alla base di ogni scelta-associazione ci deve essere nel bambino l'attivazione del pensiero. Abituare i bambini a provare a comprendere le richieste di gioco li agevola nell'interpretazione autonoma delle consegne evitando una sostituzione o anticipazione da parte dell'adulto.

L'idea di bambino contenuta in questo gioco è quella di un soggetto che nonostante la giovane età, possiede delle competenze e necessita di opportunità per poterle attivare. L'intento è dunque quello di stimolare «l'esplorazione cognitiva» oltre che risolvere il «problema» posto dal gioco; un'attenta osservazione guida il ragionamento relativo alla comprensione della consegna che non viene completamente spiegata. In quest'ottica si vogliono attivare le «componenti interattive» del bambino (Bruner, 1968): congetturare, formulare ipotesi, commettere errori per poi trovare la soluzione giusta. Il focus di Tablotto non è centrato solo sul contenuto, ma anche sul metodo di apprendimento (esplorazione, ragionamento, risoluzione). Nelle schede non vengono dati esempi, ma si forniscono elementi per cui il bambino può capire come svolgere l'attività. Lo strumento dell'autoverifica, consente al bambino di sviluppare il proprio senso di autoefficacia ed evita la valutazione esterna che spesso minaccia l'autostima e la motivazione all'esecuzione del compito perché percepita come giudicante.

Gioca e sviluppa i prerequisiti scolastici

I pacchetti schede di Tablotto offrono tipologie di gioco e contenuto rinnovabili e ricaricabili. Le ricerche (Epstein, 2007) mettono in luce gli effetti positivi di programmi prescolari di tipo ludico che agiscono come potenziamento alla *readiness* scolastica, per questo la



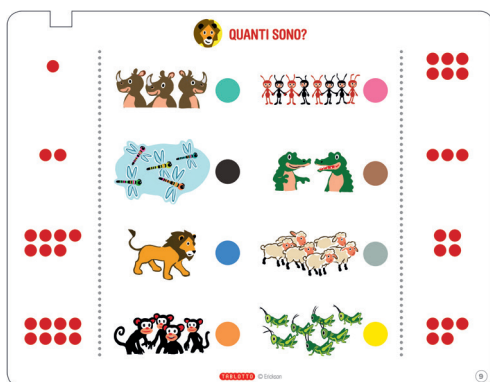
2 Scheda in cui si lavora sui suoni delle parole.

scelta relativa ai contenuti delle schede di Tablotto verte su quelli che sono i prerequisiti dell'apprendimento scolastico che il bambino, già a partire dai quattro anni, può iniziare a sviluppare. L'intento non è quello di anticipare l'insegnamento, quanto piuttosto quello di stimolare gradualmente lo sviluppo dei piccoli, perché le loro strutture cognitive siano in grado di elaborare in maniera significativa i contenuti proposti in futuro, conservando il piacere di apprendere. Si tratta inoltre di favorire una crescita sana in tutte le dimensioni, compresa la sfera emotiva, che prevede l'autoregolazione e una stima realistica di sé. Il gioco è un contesto privilegiato per favorire lo sviluppo progressivo di competenze cognitive e socio-emozionali indispensabili anche per il successo scolastico. Gli ambiti di prerequisito sviluppati dalle schede sono: conoscenza corporea, percezione e analisi visiva, metafonologia, *problem solving*, associazione logico-causale e logico temporale, precalcolo (classificazione, seriazione, sequenze e ritmi, conteggio), arricchimento del lessico, logica inferenziale e linguaggio socio-emozionale.

Le attività sviluppate attraverso il gioco aiutano i bambini a sviluppare flessibilità cognitiva, memoria di lavoro (sviluppando l'argomento della scheda e tenendo sempre presente il criterio di associazione per colore), concentrazione, attenzione e abilità di coordinazione oculo-manuale (attraverso l'uso delle pedine).

Si esercita con diverse attività che stimolano le sue intelligenze

Le schede di Tablotto sono state realizzate pensando alle competenze che i bambini maturano con gradualità nel corso della loro crescita. Il periodo che va dai 4 ai 6 anni è caratterizzato dall'eterogeneità delle conoscenze e da livelli diversi nella maturazione delle competenze dovuti anche alla qualità e alla quantità delle esperienze vissute nei diversi contesti. Proporre un gioco come Tablotto permette di aiutare i bambini a colmare aree di possibile



3 Scheda in cui viene richiesto al bambino di contare e associare le quantità.

carezza e potenziare gli ambiti di prerequisito per apprendimenti futuri. Inizialmente il bambino può scegliere di giocare con le schede dove riesce più facilmente e riservare a un momento successivo o a un'attività di confronto con altri le schede che lo mettono in difficoltà; questo aspetto consente all'insegnante di rendersi conto delle aree di sviluppo che può potenziare attraverso attività mirate. Gli esercizi e la tipologia degli stimoli, sono calibrati per età e pongono attenzione a trasmettere i contenuti attraverso immagini chiare e curate nei dettagli.

In ogni pacchetto sono proposte attività che fanno riferimento a diversi prerequisiti al fine di mantenere alto l'interesse del bambino, il quale non si esercita solo su un campo ristretto, ma può spaziare e lavorare sulle sue diverse intelligenze. Questa impostazione si basa su una visione globale del bambino e rispecchia l'idea di apprendimento come crescita in tutte le dimensioni.

Può giocare in diversi contesti

Tablotto è uno strumento di gioco che può essere utilizzato in diversi contesti: a casa, a scuola o in ambienti di relax e svago. Attraverso i pacchetti, contenenti stimoli diversi di gioco, i bambini rivedono o consolidano nozioni già acquisite in schede precedenti, colmano lacune, riformulano le proprie conoscenze in modo trasversale e memorizzano quanto imparato perché raggiunto grazie ad un'attivazione cognitivo-emotiva (automonitoraggio-autoverifica-autovalutazione) che permette di apprendere dai propri errori.

Bibliografia

- Bruner J. (1968), *Studi sullo sviluppo cognitivo*, Roma, Armando.
- Epstein A.S. (2007), *The intentional teacher: Choosing the best strategies for young children's learning*, Washington, DC, National Association for the Education of Young Children.
- Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione* (2012), Roma, MIUR.
- Mollo G. (2001), *Il valore dell'errore nella dinamica dell'apprendimento*. In L. Binanti (a cura di), *Pedagogia, epistemologia e didattica dell'errore*, Cosenza, Rubettino.
- Montessori M. (2000), *L'autoeducazione nelle scuole elementari*, Milano, Garzanti.
- Piaget J. (1971), *Psicologia ed epistemologia: per una teoria della conoscenza*, Torino, Loescher.
- Pontecorvo C., Aiello A.M. e Zucchermaglio C. (2007), *Discutendo s'impara*, Roma, Carrocci.
- Ricerca e Sviluppo Erickson (a cura di) (2015), *Un sistema esperto per la stesura di PEI e PDP: Dal progetto di ricerca ePlanning al servizio online SOFIA*, Trento, Erickson.
- Varani A. e Carletti A. (2005), *Didattica costruttivista: Dalle teorie alla didattica in classe*, Trento, Erickson.

The logo consists of a red square with the word "Erickson" written in white, serif font.

Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.
Via del Pioppeto 24
38121 Trento
Tel. 0461 950690
Fax 0461 950698