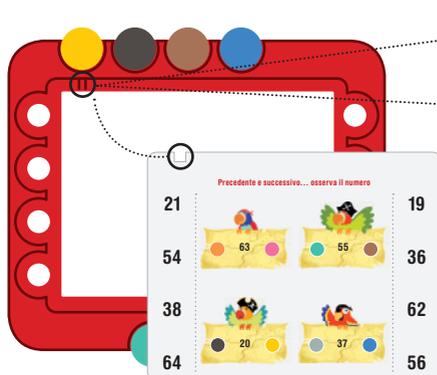


TABLOTTO

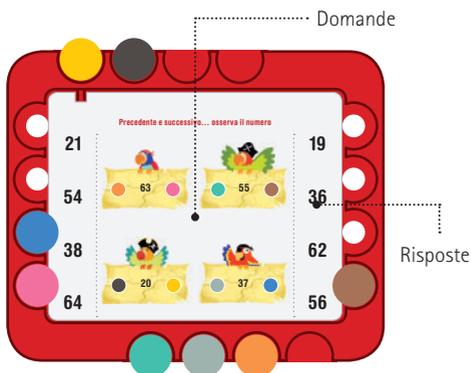
Il sistema di apprendimento con autocorrezione

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.

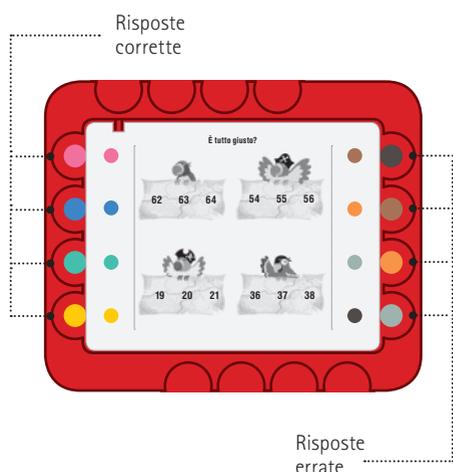


- 2 Spostare le pedine colorate inserendole accanto alle soluzioni corrette. La scheda è divisa in due parti, al centro l'area delle domande e dei quesiti da risolvere, sui lati le risposte a cui abbinare il giusto colore.

* *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 col Settore Ricerca e Sviluppo 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 sfruttare le potenzialità del gioco e utilizzarle, oltre che per divertire il bambino, per ampliare e consolidare le conoscenze a cui accede anche in altri 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.

Tablotto richiama la forma di un tablet, oggetto conosciuto e apprezzato anche dai piccolissimi, genera curiosità per il suo utilizzo e — al contrario di uno strumento tecnologico — attiva le risorse del bambino e non è predefinito. L'obiettivo è quello di offrire al bambino

un gioco che non sia passivizzante, ma che promuova la sua autonomia nel comprendere le consegne e nel fare collegamenti con ambiti disciplinari appresi a scuola, in modo che impari ad usare le sue conoscenze e ad applicarle ovunque. La logica di risposta è intuitiva, ma non scontata o data una volta per tutte: il bambino è portato a concentrare l'attenzione su ogni consegna. 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. Il protagonista è dunque il bambino, con le sue abilità. All'adulto rimane il compito di lasciare al bambino lo spazio e il tempo del gioco perché possa sperimentarsi e essere il «costruttore» delle proprie competenze. A monte il compito del professionista è stato quello 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 critico e la metacognizione.

Impara in autonomia

Tablotto è stato pensato per essere utilizzato in modo autonomo dal bambino, senza la presenza predominante o di guida dell'adulto. Proprio per questo, il suo meccanismo è semplice e intuitivo: una cornice dove vengono inserite le schede di contenuto da risolversi attraverso l'incastro della pedina colorata accanto alla risposta corretta. La possibilità di giocare in autonomia è data, oltre che dalla semplicità del materiale «fisico», dalle tipologie di esercizio trovate all'interno delle schede, graduate per difficoltà e per età. Inoltre la varietà degli esercizi (basati su associazione, classificazione, discriminazione, ricerca dell'intruso, inserimento di parti mancanti, logica causa-effetto, comprensione, ragionamento logico e metacognitivo, ecc.) consente a ciascuno 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.

Verifica le risposte

Tablotto è basato sul meccanismo dell'autocorrezione e stimola l'autonomia di pensiero. Alla base c'è il superamento di un modello trasmissivo del sapere e l'idea dell'apprendimento come processo di costruzione della conoscenza, concezione anticipata dagli studi e dalle osservazioni di Piaget (1971), dall'azione didattica della Montessori (2000) e che molti altri hanno portato avanti attraverso una pedagogia e didattica costruttivista (Varani,

2005). La conoscenza non è un sapere che viene «trasferito», ma 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» valutato negativamente, assume una connotazione positiva come elemento attraverso il quale imparare (Mollo, 2011). 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 all’ambito sviluppato nella scheda. Questo lo fa sentire autonomo e competente, così si evita la passività di fronte all’errore e al contrario si innesca il desiderio di andare a scoprire «cosa non ha funzionato», con la possibilità di ritornare sui 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. Inoltre apprendere attraverso l’errore favorisce la memorizzazione dei contenuti e delle strategie efficaci di lavoro.

Domino di parole: il suono finale deve essere uguale al suono iniziale

 REMO	 BALENA	 VERME	 TESORO
 MELA	 LATTE	 ROSPO	 CANE
 CESTO	 TARTARUGA	 NOCE	 GABBIA
 PORTA	 TORRE	 MOSCA	 NAVE

ABc CLASSE PRIMA TABLOTTO © Edizioni Erickson Pacchetto base 3

1 Esempio di scheda in cui vanno collegati tra di loro gli elementi.

Si mette alla prova

Tablotto è realizzato con una logica di associazione domanda-risposta che funziona attraverso i colori, la disposizione di domande e risposte è sempre variata nelle schede in modo che nulla venga dato per scontato: alla base di ogni scelta-associazione ci deve essere un pensiero. L'elemento critico che rileva la maggior parte degli insegnanti nelle scuole, è che gli alunni sono poco attenti alle consegne e alla loro corretta comprensione. Questo avviene spesso perché i bambini non vengono allenati a comprendere le richieste fatte, in molti casi l'adulto si sostituisce e anticipa spiegando a lungo quello che si deve fare eliminando l'abitudine dell'alunno allo sforzo di interpretazione della consegna. L'idea che sta alla base di Tablotto è quella di un bambino che ha le sue competenze e che deve trovare lo spazio per poterle attivare: a lui il compito di intuire attraverso il materiale predisposto qual è la consegna che viene accennata da un breve titolo su ogni scheda. L'intento è dunque quello di stimolare «l'esplorazione cognitiva» oltre che di 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 sui concetti, ma anche sul metodo di apprendimento (esplorazione, ragionamento, risoluzione di problemi). Nelle schede non vengono dati esempi, ma si forniscono elementi per cui il bambino può capire la logica dell'esercizio. 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 al compito perché percepita come giudicante.

Si diverte

Il primo obiettivo di Tablotto è quello di divertire il bambino. La componente ludica e di piacere nei confronti di questa proposta stimola la motivazione ad intraprendere attività che richiedono impegno e che non sono immediate. 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. L'immaginazione del bambino può andare oltre al contenuto di una scheda, una storia può proseguire o essere arricchita o trovare un finale inaspettato e diverso. Quando poi le sfide coinvolgono anche amici e compagni l'interesse aumenta.

Gioca con gli amici

Tablotto si caratterizza per essere stato pensato anche come strumento per il gioco cooperativo.

Le schede possono essere svolte con un compagno e si può lavorare attraverso stimoli diversi per permettere ad ognuno di poter partecipare con le proprie abilità secondo un principio di inclusione. Se ad esempio un bambino trova difficoltà nella decifrazione del linguaggio scritto, può partecipare alla lettura di immagini e dare il proprio contributo alla soluzione della scheda con l'associazione delle pedine colorate. 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, può portare anche a divergenze e opposizioni che verranno argomentate e spiegate dai bambini stessi per arrivare ad una scelta condivisa: in questo modo avviene la co-costruzione della conoscenza (Pontecorvo, 2007).

Tablotto può essere utilizzato anche in piccolo gruppo per attivare 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.

Che percorso fanno Teo ed Eva per arrivare alle giostre?

3 ↓ 3 → 1 ↓			2 ↓ 1 → 2 ↓
3 → 1 ↓			2 → 3 ↓
2 ↓ 3 →			1 ↓ 1 →
3 ↓ 1 → 1 ↑			3 ↓
			

12-3 CLASSE PRIMA
TABLOTTO © Erickson
Pacchetto base 7

2 In questa scheda si devono abbinare le indicazioni di percorso alla posizione finale.

Può scegliere tra tanti argomenti

I pacchetti schede di Tablotto offrono tipologie di esercizi e di contenuti, rinnovabili e ricaricabili. Gli ambiti principali sviluppati attraverso le schede sono: le competenze di letto-scrittura e l'italiano, l'area logico-matematica e il calcolo, i processi di ragionamento logico e le abilità percettive.

All'interno di ogni pacchetto c'è un'ulteriore ricchezza di abilità che vengono sviluppate: fonologia, correttezza ortografica, comprensione del testo, corretta interpretazione delle consegne, arricchimento del lessico, logica inferenziale, classificazione, associazione logico-causale e logico temporale, conoscenza degli elementi matematici e delle operazioni, risoluzione dei problemi, interpretazione dati e grafici, riconoscimento e utilizzo delle figure geometriche. Oltre alle conoscenze di base, le schede hanno l'obiettivo di aiutare i bambini a sviluppare la flessibilità cognitiva, l'abilità di *problem solving* e un pensiero critico.

Le attività sviluppate attraverso il gioco potenziano la concentrazione e l'attenzione, la memoria di lavoro (sviluppando l'argomento scheda e tenendo sempre presente il criterio di associazione per colore) e le abilità di coordinazione oculo-manuale (attraverso l'uso delle pedine).

Scopri quali forme compongono gli strani personaggi

TABLOTTO © Edizioni Erickson

3 Scheda sul riconoscimento e l'utilizzo di figure geometriche.

Sceglie esercizi adatti alla sua età

Le schede di Tablotto sono state realizzate pensando alle competenze che i bambini maturano con gradualità nel corso della loro crescita. Gli esercizi e la tipologia degli stimoli sono calibrati per età, maggiormente ricchi d'immagini nell'infanzia e di testo scritto nella primaria. I contenuti che appartengono agli ambiti disciplinari (italiano e matematica) sono stati sviluppati attraverso il confronto con i programmi didattici presenti nelle scuole. La proposta dei diversi pacchetti è stata fatta con un criterio di incremento competenze richieste e difficoltà. I simboli posti alla base della scheda indicano la classe consigliata e l'ambito disciplinare.

Si esercita sia a casa che a scuola

Tablotto è uno strumento di gioco che può essere utilizzato in diversi contesti, da casa a scuola o in ambienti di relax-svago. È un gioco, ma può servire per ripassare, recuperare e potenziare. Attraverso i pacchetti, differenziati per ambito, i bambini rivedono o consolidano conoscenze già acquisite, colmano lacune, riformulano le proprie conoscenze in nuovi contesti concettuali e memorizzano quanto appreso perché il bambino si è attivato cognitivamente di fronte alle proposte e ha imparato anche attraverso i suoi errori.

Bibliografia

- Bruner J. (1968), *Studi sullo sviluppo cognitivo*, Roma, Armando.
- Mollo G., «Il valore dell'errore nella dinamica dell'apprendimento», in Binanti L. (a cura di) (2001), *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), *Discussendo s'impara*, Roma, Carrocci.
- 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