Modi di apprendere

APP. IMPLICITO
-innato
-non consapevole
Si base sul fare esperienza di qualcosa

MEMORIA a lungo termine:
PROCEDURALE

implica

ATTIVITÀ COMPUTAZIONALE
Trattenere traccia delle esperienze
Cercare costanti e differenze, ossia
Categorizzare (es. ipercorrettismi- estrazione di una regola)

APP. ESPLICITO(es. spiegazioni)
-Dopo i 4 anni adesione consapevole
-Non sviluppa processo cognitivo MA mera Memorizzazione-
NO AUTOMATIZZAZIONE nei soggetti con disturbo

MEMORIA EPISODICA definizioni

per far entrare in gioco

MEMORIA SEMANTICA
Concetti che diventano propri collegati ad altri già esistenti

Bisogna ATTUARE

UNA TRASPOSIZIONE DIDATTICA
Operare per ridurre gli ostacoli incontrati dai D.S.A.

attraverso

Uso del CONFLITTO COGNITIVO,
PARTO INDAGANDO LE TUE MISCONOSCENZE, LE METTO IN CRISI INVECE DI SPIEGARE

Agganciare sempre le
PRECONOSCENZE

Attribuire all'
VALENZA positiva DELL'ERRORE

Basare ogni conoscenza sul
Fare ESPERIENZA
Usare una didattica laboratoriale

1-**chunking** - **SEGMENTARE in** elementi semplici i compiti e la presentazione delle consegne
2- sequencing -SEQUENZIALIZZARE dividere il compito in fasi
3-Pacing- CONTROLLARE il ritmo di presentazione delle informazioni.

Deficitaria nei D.S.A.

MEMORIA DI LAVORO
Capacità di manipolare informazioni trattenute in memoria

Pesa negativamente sul

CARICO COGNITIVO

Cioè sull'

Impegno necessario all'elaborazione e all'immagazzinamento delle informazioni nella memoria di lavoro.

Per abbassare

realizza una

DIDATTICA PERSONALIZZATA
Declino gli obiettivi per permettere l'uso degli strumenti compensativi

Così si concretizza il

PRINCIPIO DI EQUITÀ
Ad ognuno ciò di cui ha bisogno

Che supera il

PRINCIPIO DI UGUAGLIANZA
Ad ognuno le stesse opportunità

misurando

NON SOLO LA PRESTAZIONE MA L'IMPEGNO