

DESCRIZIONE DELLE ABILITA' CHIAVE¹ **(Intelligenza Spaziale e Corporea cinestetica–fino motoria)**

Comprensione delle relazioni causali e funzionali

- deduce le relazioni sulla base dell'osservazione
- comprende le relazioni tra le parti e il tutto, la funzione di queste parti e il modo in cui le parti sono messe insieme

Abilità visivo-spaziali

- è capace di costruire o ricostruire oggetti fisici e semplici macchine a due o tre dimensioni
- comprende le relazioni spaziali tra le parti di un oggetto meccanico

Risoluzione di un problema con oggetti meccanici

- utilizza e impara tramite l'approccio per tentativi
- usa un approccio sistematico nel risolvere problemi meccanici
- mette a confronto e generalizza le informazioni

Abilità motorie

- è abile nel manipolare piccole parti od oggetti
- presenta una buona coordinazione oculo-manuale (ad esempio dà colpi di martello sulla testa del chiodo piuttosto che sulle dita)

¹ Materiali di lavoro tratti da: Gardner H., Feldman D.H., Krechevsky M., *Project Spectrum: prime attività d'apprendimento*, Edizioni Junior, Bergamo, vol. 2, 2002 (edizione italiana a cura di P. Nicolini e B. Pojaghi).

DESCRIZIONE DELLE ABILITA' CHIAVE
(Intelligenza naturalistica)

Abilità d'osservazione

- s'impegna nell'osservazione dei materiali, per acquisire conoscenze sulle loro caratteristiche fisiche; utilizza uno o più sensi;
- spesso osserva i cambiamenti nell'ambiente (ad esempio nuove foglie sulle piante, insetti sugli alberi, lievi cambiamenti di stagione);
- mostra interesse nel registrare le osservazioni attraverso immagini, tabelle, serie di cartoncini o altri metodi.

Identificazione di somiglianze e differenze

- mette a confronto e/o in contrasto materiali ed eventi;
- classifica i materiali e spesso nota somiglianze e/o differenze tra campioni (mette a confronto e in contrasto una gru e una *spider*).

Formazione e sperimentazione delle ipotesi

- fa previsioni, basandosi sulle osservazioni;
- fa domande del tipo "e se?", fornendo spiegazioni sul perché le cose sono nel modo in cui sono; conduce semplici esperimenti o formula idee per esperimenti che verifichino le proprie ipotesi o quelle degli altri (ad esempio fa cadere sassi piccoli e grandi nell'acqua per vedere quale affonda prima dell'altro; annaffia una pianta con la vernice invece che con l'acqua).

Interesse per/conoscenza di fenomeni naturali/scientifici

- denota un'ampia conoscenza di vari argomenti scientifici; offre spontaneamente informazioni circa questi argomenti o riferisce della propria o altrui esperienza con il mondo naturale;
- mostra interesse, per lunghi periodi di tempo, per fenomeni naturali, o materiali connessi, come libri di storia naturale;
- pone regolarmente domande a proposito delle cose osservate.

DESCRIZIONE DELLE ABILITA' CHIAVE (Intelligenza Musicale)

Percezione musicale

- è sensibile alle dinamiche (forte e leggera)
- è sensibile al tempo e ai modelli ritmici
- riconosce le tonalità
- identifica stili musicali e di musicisti
- identifica suoni e strumenti differenti

Produzione musicale

- è capace di mantenere la tonalità
- è capace di mantenere gli schemi di tempo e di ritmo
- rivela espressività, mentre canta o suona uno strumento
- è in grado di ricordare e di riprodurre le qualità musicali delle canzoni e altre composizioni

Composizione musicale

- crea semplici composizioni con qualche cognizione circa l'inizio, il mezzo e la fine
- realizza un semplice sistema di notazione

DESCRIZIONE DELLE ABILITA' CHIAVE **(Intelligenza corporea cinestetica – grosso motoria)**

Controllo del corpo

- mostra consapevolezza e abilità nell'isolare e usare le diverse parti del corpo
- programma, mette in sequenza ed esegue movimenti in modo efficiente – i movimenti non appaiono casuali o disarticolati
- è capace di ripetere i propri movimenti e quelli degli altri

Sensibilità al ritmo

- si muove in sincronia con ritmi costanti o variabili, particolarmente quelli musicali (ad esempio tenta di muoversi seguendo il ritmo, invece di mostrarsi indifferente ai cambiamenti)
- è in grado di creare il proprio ritmo e di regolarlo per raggiungere l'effetto desiderato

Espressività

- evoca stati d'animo e immagini, attraverso il movimento, usando gesti e posizioni del corpo; gli stimoli possono essere rappresentati da un'immagine verbale, da uno spunto o dalla musica
- è capace di rispondere a uno stato d'animo, alla qualità del tono di uno strumento o a una selezione musicale (ad esempio esegue movimenti leggeri e fluidi con musica lirica, movimenti forti e a scatti con una marcia)

Creazione di idee di movimento

- è in grado di inventare idee di movimento interessanti e originali, verbalmente e/o fisicamente; oppure propone degli ampliamenti di idee (ad esempio suggerire di sollevare le braccia per sembrare delle nuvole che fluttuano nel cielo)
- risponde immediatamente a idee e immagini con movimenti originali
- inventa la coreografia di una semplice danza, magari insegnandola agli altri

Risposta alla musica

- risponde in modo diverso a differenti generi musicali
- mostra sensibilità al ritmo ed espressività, quando risponde alla musica
- esplora lo spazio disponibile (verticale e orizzontale) comodamente, sfruttando diversi livelli, muovendosi facilmente e fluidamente nello spazio circostante
- anticipa gli altri nello spazio condiviso
- fa esperimenti muovendo il corpo nello spazio (ad esempio girando e ruotando)

DESCRIZIONE DELLE ABILITA' CHIAVE

(intelligenza logico-matematica)

Ragionamento numerico

- è esperto nel calcolo (ad esempio trova scorciatoie)
- è in grado di stimare le quantità
- è esperto nel quantificare oggetti e numeri (ad esempio registrando, creando un'efficace numerazione, facendo dei grafici)
- è capace di identificare relazioni numeriche (ad esempio probabilità, proporzione)

Ragionamento spaziale

- trova i modelli spaziali
- è esperto nei *puzzle*
- usa l'immaginazione per visualizzare e concettualizzare un problema

Risoluzione di problemi di logica

- si concentra sulle relazioni e sulla struttura globale del problema piuttosto che sui fatti isolati
- elabora deduzioni logiche
- generalizza le regole
- sviluppa e utilizza strategie (ad esempio mentre partecipa a dei giochi)

DESCRIZIONE DELLE ABILITA' CHIAVE

Intelligenze intrapersonale e interpersonale

Conoscenza di sé

- riconosce le proprie capacità, abilità, interessi e aree di difficoltà
- riflette sui propri sentimenti, esperienze e qualità
- si serve delle proprie riflessioni per capire e guidare il proprio comportamento
- mostra capacità di comprendere i fattori per cui un individuo riesce o meno in un settore

Conoscenza degli altri

- mostra di conoscere i suoi coetanei e le loro attività
- si prende cura degli altri
- riconosce i pensieri, i sentimenti e le abilità degli altri
- valuta gli altri basandosi sulle loro attività

Assunzione di particolari ruoli sociali

Leader:

- spesso è il promotore e l'organizzatore delle attività
- organizza gli altri
- assegna ruoli agli altri
- spiega il modo in cui deve essere condotta l'attività
- sovrintende e dirige il lavoro o il gioco

Facilitatore:

- spesso condivide idee, informazioni e abilità con gli altri
- media i conflitti
- invita gli altri a giocare
- amplia ed elabora le idee degli altri
- fornisce aiuto quando gli altri hanno bisogno di attenzione

Tutore/Amico:

- conforta gli altri quando sono confusi
- mostra sensibilità nei confronti delle emozioni degli altri
- mostra comprensione verso le simpatie e le antipatie degli amici

DESCRIZIONE DELLE ABILITA' CHIAVE

(intelligenza linguistica)

Narrazione fantastica

- utilizza immaginazione e originalità nella narrazione
- si diverte ad ascoltare o a leggere storie
- mostra interesse e capacità di creare una trama e uno sviluppo, di elaborare e motivare un personaggio, di descrivere l'ambientazione, le scene o gli stati d'animo, di utilizzare il dialogo e così via
- mostra capacità di esibizione e talento recitativo, tra cui uno stile particolare, espressività o abilità nel ricoprire svariati ruoli

Linguaggio descrittivo/reportage

- pensa a relazioni accurate e coerenti di eventi, sentimenti ed esperienze (ad esempio usa la sequenza corretta e il livello appropriato di dettaglio; distingue i fatti dalla fantasia)
- fornisce definizioni e descrizioni accurate delle cose
- mostra interesse nello spiegare come funzionano le cose o nel descrivere le procedure
- si impegna nell'indagine e nell'argomentazione logica

Utilizzo poetico del linguaggio/gioco di parole

- si diverte ed è esperto nel giocare con le parole come rime, metafore e giochi di parole
- gioca con il significato e i suoni delle parole
- mostra interesse nell'apprendimento di parole nuove
- usa le parole in modo ironico

DESCRIZIONE DELLE ABILITA' CHIAVE

(Intelligenza visivo-spaziale)

Percezione

- riconosce gli elementi visivi nell'ambiente e nel lavoro artistico (ad esempio colore, linee, forme, strutture, dettagli)
- è sensibile ai diversi stili artistici (ad esempio sa distinguere l'arte astratta dal realismo, dall'impressionismo, ecc.)

Produzione

Rappresentazione

- è capace di rappresentare il mondo visivo accuratamente in due o tre dimensioni
- è in grado di creare simboli riconoscibili per oggetti comuni (ad esempio persone, vegetazione, case, animali) e coordinare spazialmente gli elementi in un tutto unico
- utilizza proporzioni realistiche, caratteristiche dettagliate, scelta deliberata del colore

Abilità artistiche

- è in grado di usare i vari elementi dell'arte (ad esempio linea, colore, forma) per rappresentare emozioni, produrre certi effetti per abbellire disegni o lavori tridimensionali
- comunica uno stato d'animo forte attraverso la rappresentazione letterale (ad esempio sole che ride, viso che piange) e le caratteristiche astratte (ad esempio colori scuri o linee piegate in giù per esprimere tristezza); produce disegni o sculture che appaiono *animate*, *tristi* o *potenti*
- mostra interesse per la decorazione e l'abbellimento
- produce disegni molto colorati e/o equilibrati e/o ritmici

Esplorazione

- è flessibile e fantasioso nell'utilizzo dei materiali artistici (ad esempio fa esperimenti con il colore, i pastelli, l'argilla)
- utilizza linee e forme per generare un'ampia varietà di figure (ad esempio aperte e chiuse, esplose e contenute in lavori bidimensionali o tridimensionali)
- è capace di produrre una varietà di soggetti o temi (ad esempio persone, animali, costruzioni e paesaggi)