Caro Insegnante,

PotenziaMente (*www.edurete.org/potenziamente*) è un software di ricerca progettato e costruito dal prof. Roberto Trinchero (*roberto.trinchero@unito.it*) del Dipartimento di Scienze dell'Educazione e della Formazione dell'Università degli Studi di Torino, nell'ambito di un progetto più ampio di potenziamento cognitivo assistito da videogiochi, denominato Fenix e coordinato dalla Prof. Cristina Coggi (*www.edurete.org/fenix*).

Nella sua versione attuale il software rappresenta un ausilio per il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento in Matematica, livello classe Terza scuola Primaria, previsti dalle Indicazioni Ministeriali per il curricolo - 2007. Il software propone una serie di giochi che, oltre a far esercitare il bambino sui contenuti curricolari, intendono stimolare le sue capacità di interpretare i problemi e di progettare strategie risolutive, seguendo la logica tipica dei videogiochi. Per utilizzarlo è necessario disporre di postazioni collegate in Rete e dotate del browser Explorer 6.0 o successivi.

La sperimentazione del software intende far emergere punti di forza e punti di debolezza del software e dell'approccio proposto e dovrà essere condotta secondo i seguenti passi:

1. Presentate ai bambini l'attività che farete, dicendo che dovranno provare a risolvere dei semplici problemini e fare dei giochi con il computer. Fate **scegliere** loro **un nome di fantasia** (Nickname) di massimo 15 caratteri (es. Lallina, Paperinik, Superpippo, …) con il quale potranno identificarsi nel gioco, e **fatelo scrivere sul quaderno**, in modo che lo ricordino e lo usino in tutte le fasi della sperimentazione.
2. Fate compilare ai bambini il **test iniziale** (www.edurete.org/potenziamente andando poi a fondo pagina), uno per ciascun bambino, senza aiuti da parte di insegnante e compagni. In questa fase è di cruciale importanza **non aiutare i bambini a compilare il test** o tutto il lavoro di sperimentazione verrà compromesso. Spiegate ai bambini che i dati raccolti non saranno in nessun modo utilizzati per assegnare loro una valutazione scolastica ma saranno utili a chi progetta il software per inventare nuovi giochi.
3. Presentate ai bambini i giochi proposti dal software sottolineando che sono **dei giochi**, da fare a scuola o a casa, da soli o con gli amici. Mettete l'accento sull'aspetto ludico della cosa, non sul fatto che facciano imparare delle cose. Ricordate che ogni volta che le pagine vengono ricaricate nel browser compaiono giochi diversi, anche se appartenenti alla stessa tipologia. Spiegate ai bambini che esistono 8 categorie di giochi: Riconosci, Rievoca, Interpreta, Fai esempi, Fai insiemi, Confronta, Deduci, Spiega. Le categorie vanno esplorate nell'ordine indicato e per ciascuna di queste è necessario partire giocando in modalità Allenamento, passare poi alla modalità Principiante e arrivare infine alla modalità Master. Ad esempio dopo aver giocato in modalità Master della categoria Riconosci, sarà possibile passare alla modalità Allenamento della categoria Rievoca, e via dicendo.
4. Svolgete delle sessioni di **gioco assistito** dall'insegnante sulle categorie descritte, **in modalità Allenamento**. In tale modalità i bambini potranno "sbirciare" le risposte corrette cliccando sul pulsante , ed avranno un aiuto ogni volta che cliccheranno sulle caselle di risposta. E' possibile far giocare i bambini da soli o a coppie. L'insegnante può aiutare i bambini e rispondere alle loro domande e i bambini possono anche farsi aiutare dai compagni più bravi. Incoraggiate i compagni più bravi ad aiutare quelli che sembrano essere più in difficoltà.
5. Quando i bambini si sentiranno abbastanza sicuri di aver capito i giochi svolti in modalità Allenamento potranno passare a **giocare in modalità Principiante**. Gli insegnanti e i compagni potranno sempre aiutarli e supportarli. In tale modalità non sarà più presente il pulsante , ma avranno comunque un aiuto ogni volta che cliccheranno sulle caselle di risposta.

6. Quando i bambini si sentiranno abbastanza sicuri di aver capito i giochi svolti in modalità Principiante potranno passare a **giocare in modalità Master**. In tal modo non avranno più aiuti dal sistema e gli insegnanti e i compagni non dovrebbero più aiutarli, dato che le prime due modalità li hanno messi in grado di affrontare i giochi da soli.
7. **Tenete un diario sintetico** di tutto ciò che accade nelle sessioni di test e di gioco assistito e annotate: a) le domande che fanno i bambini, ai compagni e all'insegnante; b) i giochi che trovano facili e quelli che trovano difficili; c) il tipo di difficoltà che incontrano; d) i commenti che fanno, ai compagni e all'insegnante, nell'affrontare i giochi; e) le emozioni che provano nell'affrontare i giochi (entusiasmo, interesse, noia, tristezza, indifferenza, rabbia, ecc.); f) i benefici per l'apprendimento che avete riscontrato nella sperimentazione e che secondo voi potrebbero essere collegabili all'utilizzo del software; g) gli elementi del software che sembrano portare i maggiori benefici e quelli che sembrano meno utili o disfunzionali; h) eventuali suggerimenti per migliorare il software e/o progettare nuovi giochi. Tutte queste informazioni andranno riportate nel **Questionario insegnanti** (punto 9).
8. A chiusura della sperimentazione fate compilare ai bambini il **test finale** (www.edurete.org/potenziamente andando poi a fondo pagina), uno per ciascun bambino, senza aiuti da parte di insegnante e compagni. Anche in questa fase è di cruciale importanza **non aiutare i bambini a compilare il test** o tutto il lavoro di sperimentazione verrà compromesso Spiegate anche in questa fase ai bambini che i dati raccolti non saranno in nessun modo utilizzati per assegnare loro una valutazione scolastica.
9. **Compilate il Questionario insegnanti** (www.edurete.org/potenziamente andando poi a fondo pagina), inserendo le informazioni che avete annotato nel diario di cui al punto 7.

La ringraziamo fin d'ora per la preziosa collaborazione e le auguriamo Buon Lavoro.

Il Gruppo di Sperimentazione di PotenziaMente