

Valutare gli stili cognitivi nel problem solving

P.I.A. – Prove di intelligenza applicate



G. Perricone, C. Polizzi

Valutare gli stili cognitivi nel problem solving. P.I.A. e proposte di potenziamento, Trento, Erickson 2010

II P.I.A.

test per la valutazione delle intelligenze applicate

focalizza la conoscenza

specifiche **tendenze cognitive preferenziali** nella gestione del problem solving
intese come
intelligenze applicate
al fronteggiamento di situazioni problematiche

Strumento validato e standardizzato,
rivolto a ragazzi/giovani dai 14
ai 29 anni all'interno di percorsi di
orientamento formativo.

Modalità prevalenti di ordine processuale e funzionale, che ogni persona utilizza nella gestione del problem solving.
Definiscono il profilo del funzionamento cognitivo e concorrono a costruire l'attribuzione di senso e significato, gli schemi, i format, i modelli, gli stili, le intelligenze, gli approcci al problem solving, attraverso cui noi costruiamo il reale e gestiamo il rapporto con questo

Le tipologie di intelligenze

il modello del P.I.A. focalizza quattro diverse tipologie di intelligenza, intese come tendenze processuali di approccio al problem solving, ciascuna delle quali si caratterizza per specifici processi:



In tal senso, tutti siamo intelligenti, la differenza consiste nel "come" lo siamo, e quindi, nel tipo di tendenze processuali che preferiamo usare per affrontare le situazioni problematiche.

Le tipologie di intelligenze

- **intelligenza analitica**

si caratterizza per:

- la scomposizione del problema in parti;
- la scomposizione di un processo in fasi;
- la capacità di ordinare secondo criteri;
- l'applicazione del principio di consequenzialità);
- il monitoraggio continuo del proprio operare.

- **intelligenza inventiva**

si caratterizza per:

- la capacità di fare collegamenti atipici, non consueti;
- la ricerca di soluzioni alternative attraverso l'intuizione;
- la produzione di novità;
- l'impiego di immaginazione e fantasia

- **intelligenza concreta**

si caratterizza per:

- l'impiego di un'analisi funzionale;
- l'impiego dei dati tratti dall'esperienza per la comprensione dei fenomeni;
- l'attenzione alla rilevanza pratica dei processi di conoscenza;
- l'attuazione di progetti.

- **intelligenza astratta.**

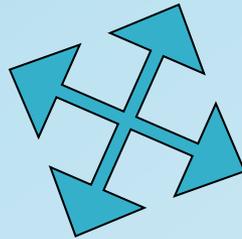
si caratterizza per:

- l'impiego dell'analisi finalizzata all'estrapolazione di leggi e teorie generali;
- la costruzione di schemi di riferimento e la loro applicazione per la conoscenza del reale.

A cosa serve autovalutare il proprio modo di pensare preferito?

A «vedere» se stessi nell'affrontare compiti e situazioni diverse

A sentirsi protagonisti della conoscenza di sé



A controllare e guidare la propria azione di pensiero in relazione a uno specifico obiettivo

A poter predire gli esiti che si possono ottenere se si affrontano i compiti sempre con le stesse tendenze

E quindi:

- acquisire un senso personale di «potere» sul proprio processo di conoscenza
- conoscere e automonitorare le personali strategie di comprensione e di studio
- sviluppare convinzioni e percezioni di sé adeguate che consentono di andare avanti e lottare anche dopo un insuccesso

Il P.I.A.

Prove di Intelligenza Applicate



Roberto parte per un viaggio che gli consentirà di scoprire un cospicuo tesoro. Durante il percorso affronterà diverse situazioni in cui dovrà effettuare una scelta tra quattro alternative proposte. Non ci sono scelte giuste o sbagliate, perché ognuna porterà al raggiungimento della meta.

Item 1

**libretto di
enigmistica**



Roberto, oltre agli indumenti, può scegliere di mettere in valigia, uno tra questi oggetti.

rompicapo



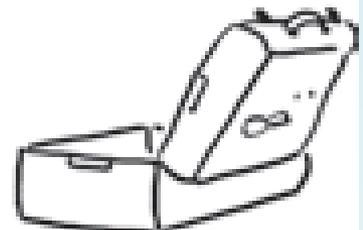
**Kit
da disegno**



secondo te, quale sceglierà?



rivista



Item 2

camper



Roberto, per spostarsi all'interno del territorio, può scegliere uno specifico mezzo di trasporto.

automobile



fuoristrada



Secondo te, quale sceglierà?



mongolfiera



Item 3

**Improvviserà un racconto credibile
sullo smarrimento del documento**



Roberto, superato il confine, viene fermato e gli viene chiesto un documento di riconoscimento. Cerca nel suo portadocumenti ma non lo trova.

**Ripercorrerà a
voce alta i
diversi momenti
in cui ha
utilizzato il
documento**



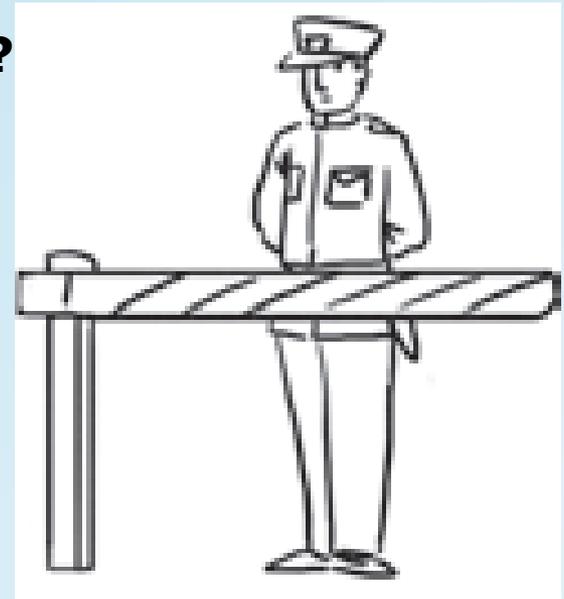
**aprirà il
bagaglio e
cercherà
accuratamente
in tutti gli
spazi**



secondo te, cosa farà?



**Riferirà di verificare
presso l'ambasciata
le sue generalità**



Item 4

**attiverà il baratto in
caso di necessità**



**Valuterà le
risorse di cui
dispone e le
distribuirà per i
possibili usi**



Roberto si accorge di avere poche monete locali a disposizione. Decide, pertanto, di effettuare un cambio di valuta ma le banche sono in sciopero.

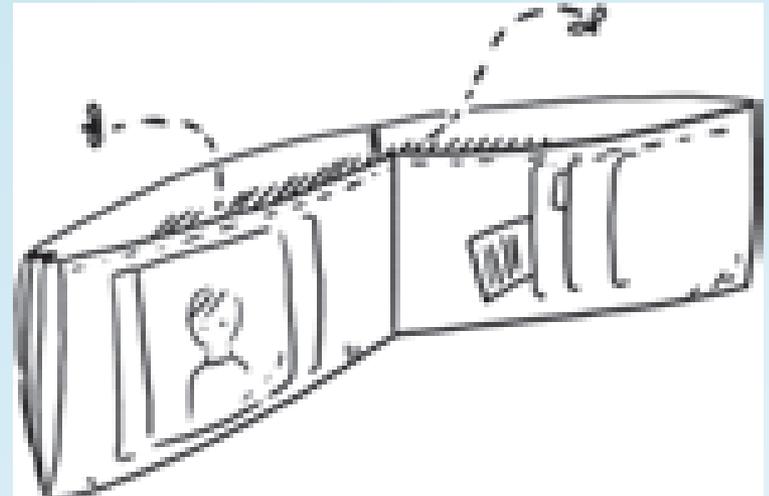


**Deciderà il da
farsi in base
alla durata dello
sciopero**

secondo te, cosa farà?



**Penserà a una
soluzione già
collaudata**



Item 5

**Sceglierà la prova di Completamento di storie
la prova consiste nel produrre quanti più finali
possibili a una storia**

ad esempio: Maria si è recata nel parco a giocare ...e....

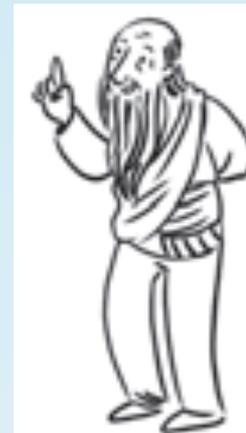
**Sceglierà la
prova di
analogie
la prova
consiste nel
trovare
somiglianze tra
oggetti diversi
espressi
verbalmente
*ad esempio: Che
somiglianza c'è
tra «camicia» e
«cappello»?***

Roberto, nel percorso che lo
condurrà al tesoro, deve affrontare
una prova di abilità propostagli dal
saggio del villaggio.

**secondo te, tra queste, quale
sceglierà?**

**Sceglierà la prova di
Risoluzione di problemi
la prova consiste nel risolvere
problemi aritmetici
*ad esempio: Mario invita alla sua festa
20 persone. Se vuole offrire un gelato a
tutti e ogni gelato costa 2 €, quanto
spenderà in tutto?***

**Sceglierà la
prova di
Comprensione.
la prova consiste
nel
trovare la
risposta ad
alcuni problemi
che riguardano la
quotidianità
*ad esempio: Se
dentro un cinema si
trova un mazzo di
chiavi, che si fa?***



Item 6

Si farà raccontare le tradizioni e gli usi del villaggio



Roberto si rende conto di avere bisogno di ulteriori informazioni per proseguire il viaggio.



Si farà indicare i luoghi meno frequentati

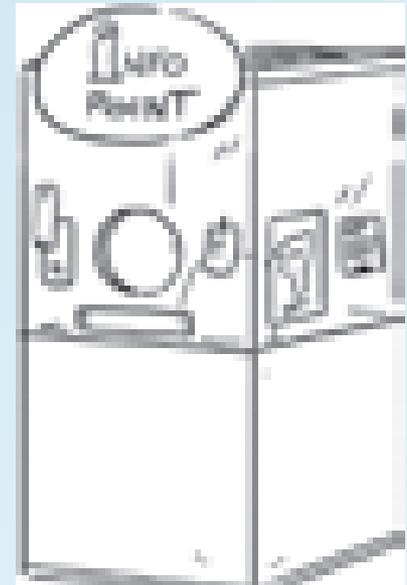


Chiederà informazioni su antichi confini del villaggio

secondo te, che tipo di informazioni chiederà?



Chiederà di poter consultare documenti e carte che testimonino la presenza, nel luogo, di antiche civiltà



Item 7

Si metterà immediatamente al lavoro



Indicherà le regole architettoniche con cui si progetta un villaggio



Roberto viene invitato dal saggio ad aiutare gli abitanti del luogo nella ricostruzione del villaggio che è stato distrutto da un uragano.



Fornirà un progetto che trasformi lo stile originario del villaggio

secondo te, cosa farà?



Controllerà che venga realizzata una riproduzione fedele del villaggio



Item 8

Si farà dare la ricetta e la seguirà fedelmente, cercando e predisponendo il necessario



Roberto viene invitato a sostituire il cuoco del villaggio che si è improvvisamente ammalato. Poiché dovrà cucinare della carne seguendo la ricetta del luogo,

secondo te, cosa farà?



Si farà dare la ricetta e la modificherà scegliendo gli ingredienti secondo il proprio gusto

Si farà dare la ricetta e cercherà di realizzarla utilizzando gli ingredienti immediatamente e disponibili



Si farà dare la ricetta e nell'eseguirlo si atterrà ad alcuni accorgimenti appresi da un noto ricettario



Item 9

Sceglierà il sentiero che gli sembrerà più battuto e che presenterà il maggiore numero di tracce



Si servirà della stella polare come punto di riferimento



Roberto riprende il suo viaggio, ma durante il cammino, si perde. Nel tentativo di ritrovare la strada,

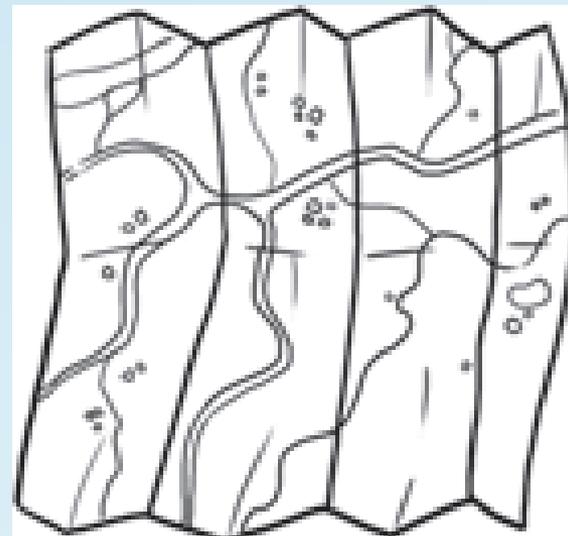


esplorerà il territorio lasciandosi guidare dall'istinto

secondo te, cosa farà?



esplorerà i possibili percorsi, lasciando una traccia che gli consentirà di tornare indietro



Item 10

**Cercherà un tronco a cui
aggrapparsi e varcherà il fiume**



**Analizzerà il
territorio
circostante alla
ricerca di
indizi
sull' esistenza di
un ponte**



Roberto ritrovata la strada scopre
che, per raggiungere il luogo
dove è nascosto il tesoro, dovrà
attraversare un grande fiume.

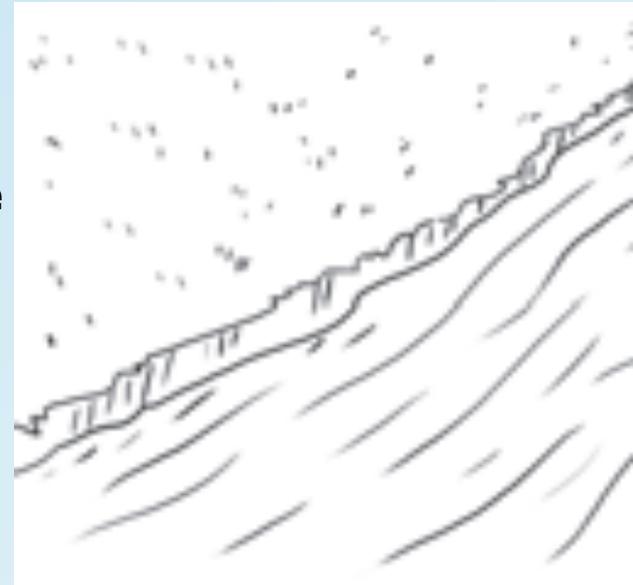


**Cercherà un
punto dove
il fiume si
restringe per
attraversarlo a
nuoto**

secondo te, cosa farà?



**Costruirà una piccola
imbarcazione, recuperando le
conoscenze possedute**



Item 11

Entrerà nella costruzione e, battendo sul suolo, cercherà di individuare una zona di vuoto dove scavare



Osserverà minuziosamente il luogo per trovare indizi che lo orientino nella ricerca



Roberto, giunto infine sul luogo del tesoro, scopre che questo è nascosto sotto una costruzione in legno disabitata.



Cercherà nell'ambiente un indizio che lo possa aiutare a ricostruire la mappa del tesoro

secondo te, cosa farà?



Ipotizzerà l'esistenza di un passaggio segreto e lo cercherà



Item 12

**Mostrerà le carte con gli itinerari
seguiti**



Roberto, ha trovato il prezioso scrigno contenente il tesoro e, non riuscendo ad aprirlo, si accorge di un' importante scritta sul coperchio: «Per aprire il cofanetto e conquistare il tesoro devi andare da Teodoro che il suo aiuto negar non ti potrà, se una prova del viaggio da te avrà».

Mostrerà un collage fotografico



Mostrerà il suo diario compilato giorno per giorno



secondo te, quale prova sceglierà?



Mostrerà un manoscritto con le regole ricavate dalle esperienze vissute durante il viaggio

