

## NOME DELL'ATTIVITÀ: **GIOCARE CON LA LOGICA**

### Attività nr: 1 / Memoria e immaginazione

Contenuto	Com pete nze	Competenze
<i>Pensiero logico</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Distinguere i fatti dalle opinioni</li> <li>- Distinguere le affermazioni vere e false</li> <li>- Identificazione delle emozioni</li> <li>- Analisi delle inferenze</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pensiero logico</li> <li>- Pensiero critico</li> <li>- Ragionamento analitico</li> <li>- Intelligenza emotiva</li> </ul>

<b>GIOCARE CON LA LOGICA</b>	
Descrizione generale	Lasciate che i partecipanti valutino le affermazioni presentate. Poi, discutete le vostre osservazioni. Parlate dei tipi di logica e di ragionamento che guidano i partecipanti nel loro pensiero. Parlate dei potenziali errori logici e offrite suggerimenti su come evitarli.
Materiali	Pezzi individuali per la documentazione (fogli di carta; desktop virtuale) Strumenti individuali per la documentazione/scrittura/disegno (penne fisiche o virtuali, pennarelli, pennelli)
Durata	1h
Fattibilità	L'attività è fattibile per la realizzazione in gruppo, preferibilmente in classe.



## Gioco 1: Fatto o opinione

**Determinare se le affermazioni sono fatti o opinioni. Un fatto può essere generalmente provato. Un'opinione può essere discussa o argomentata. Presenta e discuti le tue osservazioni. (Suggerimento: fate attenzione! Non dovete determinare se queste affermazioni sono vere o false).**

Scrivi una **F** se l'affermazione è un fatto. Scrivi una **O** se l'affermazione è un'opinione.

1. I gatti sono animali domestici migliori dei cani.
2. Alcune persone preferiscono possedere dei gatti.
3. A un cane si possono insegnare dei trucchi.
4. Un cane è un compagno migliore di un gatto.
5. Un gatto perde troppi peli in giro per casa.
6. Un gatto ha una lingua ruvida.
7. I cani sono più facili da accudire dei gatti.
8. Molti cani sono più grandi dei gatti.
9. Molti gatti catturano i topi.
10. Ai gatti dovrebbe essere permesso di andare fuori.
11. Un cane grande non dovrebbe essere tenuto in un appartamento.
12. A molti gatti piace l'erba gatta.
13. Un cane dovrebbe essere portato a spasso almeno per un miglio al giorno.
14. A molti cani piace masticare le ossa.
15. Un gatto dovrebbe farsi togliere gli artigli anteriori.



## **Gioco 2: affermazioni negative vero/falso**

**Scrivi T se l'affermazione è vera. Scrivi F se l'affermazione è falsa. Poiché queste sono affermazioni negative vero/falso, sono difficili. Prenditi il tuo tempo e pensaci su. Presenta e discuti le tue osservazioni.**

1. Il caffè non è una bevanda calda.
2. I cappotti non sono qualcosa da indossare quando è una giornata calda e frizzante.
3. Un cane non è un animale che abbaia.
4. I camion non sono giocattoli con cui giocano i bambini.
5. Un clacson non è qualcosa di forte che può essere suonato.
6. Una sega non è uno strumento con cui si carteggia.
7. Un fiorista non è una persona che macella la carne.
8. Gli incendi non sono qualcosa di caldo che brucia.
9. Un lavandino non è qualcosa nel cassetto del tuo ufficio.
10. Un cono gelato non è qualcosa da leccare.
11. La cola non è qualcosa di frizzante da bere.
12. Una luce non è qualcosa di luminoso da accendere al buio.
13. Un portafoglio non è qualcosa fatto di pelle da indossare.
14. Le scarpe da ginnastica non hanno suole.
15. Gli alberi non hanno mani.
16. Le pentole non sono qualcosa fatto di plastica.
17. I gatti non sono animali con artigli affilati.
18. Un allarme non è qualcosa di rumoroso usato per guidare una macchina.
19. Un tavolo non è un mobile.
20. L'acqua non sempre spegne un incendio di grasso.



## **Gioco 3: oggetti per attributi**

**Rispondi alle seguenti domande. Ci può essere più di una risposta corretta.  
Presenta e discuti le tue osservazioni.**

1. Cosa può essere breve o lungo?
2. Cos'è rettangolare e grande?
3. Cosa può piegarsi ma non rompersi?
4. Cosa è fatto di metallo e gomma?
5. Cos'è freddo e scivoloso?
6. Cos'è piccolo ma costoso?
7. Cosa è grande ma poco costoso?
8. Cosa può vedere meglio una persona di notte che di giorno?
9. Cosa può essere rosso, verde o giallo?
10. Cosa può essere tagliente o opaco?
11. Cosa può volare ma non può camminare?
12. Cosa ha quattro angoli?
13. Cosa può essere permanente o temporaneo?
14. Cosa può essere fatto di legno o di metallo?
15. Cosa può vedere la gente?
16. Cos'è più piccolo di dieci anni fa?
17. Cosa vive più a lungo di un essere umano?
18. Cosa dorme più di quanto sia sveglio?
19. Cosa può vivere sia in acqua che sulla terra?
20. Cosa può andare su e giù così come a sinistra e a destra?

## Gioco 4: Etichettare le emozioni

**Racconta come la persona o le persone si sentirebbero in ogni situazione. Non usare i sentimenti di felicità, tristezza o rabbia. Presenta e discuti le tue osservazioni.**

1. un bambino al circo
2. una moglie il cui marito è appena morto
3. un corridore prima di una gara
4. qualcuno che si sta diplomando alla scuola superiore o all'università
5. un adolescente i cui genitori hanno detto che non può uscire con i suoi amici nel fine settimana
6. uno spettatore la cui squadra di calcio ha appena segnato un touchdown
7. un ufficiale che guida i suoi uomini in battaglia
8. una persona che non ha amici e nessun posto dove andare
9. un futuro padre la cui moglie è in travaglio
10. una babysitter che sente dei rumori fuori
11. genitori che hanno appena ricevuto la notizia che il loro figlio è stato coinvolto in un incidente d'auto
12. una persona intrappolata in un ascensore
13. qualcuno che ha detto una bugia ed è stato scoperto
14. un bambino che è asciutto, è stato appena nutrito ed è tenuto in braccio da sua madre
15. una persona a un colloquio di lavoro
16. il vincitore di una lotteria da un milione di dollari
17. una persona che ha difficoltà a ricordare nomi ed eventi
18. una persona che ascolta una conferenza di due ore su qualcosa a cui non è interessata
19. una madre i cui figli sono cresciuti e si sono trasferiti
20. una famiglia che si trasferisce in un altro stato



## **Gioco 5: Inferenze sulla storia**

**Leggi ogni paragrafo. Poi rispondi alle domande. Presenta e discuti le tue osservazioni.**

La coppia si sta preparando da stamattina presto. Sperano che tutto sia perfetto. Gli ospiti dovrebbero arrivare da un momento all'altro. La coppia lavora insieme per apparecchiare la tavola e per assicurarsi che tutto sia pronto. Sentono suonare il campanello e la gente comincia ad arrivare. Alla fine della serata, tutti ringraziano i padroni di casa per il tempo meraviglioso trascorso insieme. Tutto è andato alla grande, ma ora la coppia è esausta. Decidono di lasciare tutto in disordine e si dirigono subito a letto.

1. Cosa sta preparando la coppia?
2. Quale potrebbe essere l'occasione speciale?
3. La coppia è nervosa per l'evento? Come fate a saperlo?
4. C'erano molti ospiti a casa loro? Come si può dire?
5. Puoi dire se la coppia vive in un appartamento o in una casa?
6. A che ora è la festa?

### **Consigli/suggerimenti/migliori pratiche per l'attività**

- Puoi eseguire tanti giochi quanto il tempo di allenamento te lo permette.
- Mettete da parte del tempo per la discussione e la riflessione dopo ogni gioco.
- Potete discutere e confrontare le differenze di pensiero che i partecipanti sperimentano quando eseguono diversi esercizi.
- Assicuratevi di costruire il caso su come questi esercizi sono collegati al materiale che state insegnando così come le loro applicazioni nel mondo reale, cioè come tutto ciò si traduce nella nostra vita quotidiana e/o nel lavoro.



**MATERIALE DI ORIGINE:**

Tomlin K, 2007, LinguiSystems, Inc., Accessed 27.01.2022

[WALC™ 9: Quaderno di attività di ragionamento verbale e visivo per il linguaggio e la cognizione](#)