

# ESAME DI STATO DI ISTITUTO MAGISTRALE

## CORSI SPERIMENTALI AUTONOMI VARIAMENTE DENOMINATI

### Quesiti di PEDAGOGIA

**Il candidato svolga, a sua scelta, due tra i temi proposti**

**1.** Il gioco è un'attività complessa. Esso, infatti, comprende il trastullo, la finzione, l'attività organizzata, lo sport. Il gioco, comunque, è sempre un divertimento, una distensione, una ricreazione.

Il candidato, alla luce degli studi compiuti, illustri:

- a. la differenza tra le varie tipologie di gioco;
- b. la differenza tra divertimento, distensione, ricreazione;
- c. l'apporto della pedagogia alla cultura ludica.

**2.** Alcune tecnologie della comunicazione sono state inventate o raffinate per consentire ai portatori di handicap di comunicare utilizzando un computer. Oggi esistono dispositivi di interfaccia che consentono di sfruttare i segnali utili che possono essere emessi da persone afflitte da distrofie, paralisi, menomazioni motorie. Lo scienziato inglese Stephen Hawking ha scritto un famoso libro sull'origine dell'universo giovandosi di un computer che usa la sintesi della voce.

Il candidato, alla luce delle sue conoscenze, illustri:

- a. l'importanza delle nuove tecnologie nell'apprendimento;
- b. il rapporto tra evoluzione tecnologica e stili di apprendimento;
- c. l'apporto delle nuove tecnologie nell'inserimento dei soggetti portatori di handicap.

**3.** Tra i titoli più venduti dei libri per bambini vi sono Storie di vampiri. Ciò dipende dal fatto che la figura del vampiro è usata anche a scopi educativi. I bambini, infatti, trovano il vampiro più divertente che pauroso, anche a causa di una evoluzione del personaggio che, ad esempio, nell'edizione inglese di Martin Waddell è addirittura vegetariano.

Il candidato, alla luce delle sue conoscenze, illustri:

- a. la possibilità di utilizzare a scopo pedagogico personaggi, per così dire, negativi;
- b. la validità e/o la pericolosità di tale utilizzazione;
- c. eventuali esperienze direttamente compiute.

**4.** Molto spesso il cattivo rendimento scolastico è causato dalla mancanza di motivazioni. Nell'analisi del fenomeno, per sviluppare la motivazione, I. Brophy individua le seguenti categorie di riferimento:

- presupposti ambientali;
- incentivi estrinseci ed intrinseci;
- motivazione all'apprendimento.

Il candidato, alla luce delle sue conoscenze, illustri:

- a.** il significato delle categorie di riferimento;
- b.** il rapporto tra motivazione e apprendimento;
- c.** possibili strategie per un intervento di recupero.

---

Durata massima della prova: 6 ore.

E' consentito l'uso del dizionario di italiano.

Non è consentito lasciare l'Istituto prima che siano trascorse 3 ore dalla dettatura del tema.