

# La pecorella di ShareFun: percorso scuola

\* **Sabrina Panesi**  
**Lucia Ferlino**

Istituto per le Tecnologie Didattiche  
del Consiglio Nazionale delle Ricerche

 **edizioni**  
Consiglio Nazionale delle Ricerche



GIOCHI ANALOGICI E  
DIGITALI PER PROMUOVERE  
LE FUNZIONI ESECUTIVE E  
LA MEMORIA DI LAVORO  
NEI BAMBINI DELLA  
SCUOLA DELL'INFANZIA



### Come citare questo documento:



*Panesi, S., Ferlino, L. (2023). La Pecorella di ShareFUN: percorso scuola. Giochi analogici e digitali per promuovere le Funzioni Esecutive e la Memoria di Lavoro nei bambini della scuola dell'infanzia. CNR Edizioni.  
ISBN: 978-88-8080-598-4*

La pubblicazione è coperta da licenza CC-BY-NC e dotata di DOI mEDRA: 10.17471/54022

**QUESTO VOLUME È UNO DEI PRODOTTI DELLA RICERCA SVILUPPATI NELL'AMBITO DI SHAREFUN, UN PROGETTO COFINANZIATO DAL PROGRAMMA OPERATIVO POR FSE REGIONE LIGURIA 2014-2020 CODICE: RLOF18ASSRIC/77/1**

**Sito di progetto:** [www.sharefun.it](http://www.sharefun.it)

### Progetto grafico

Galia Traverso

### Illustrazioni dei materiali del percorso

Enrica Giannini



**Consiglio Nazionale delle Ricerche  
Istituto Tecnologie Didattiche**

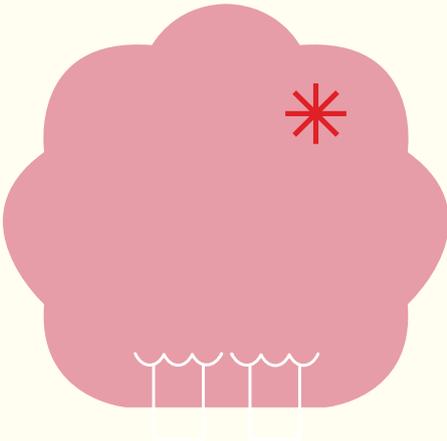
© Cnr Edizioni, 2023

Piazzale Aldo Moro, 7 - 00185 Roma

ISBN 978-88-8080-598-4

# Indice

Introduzione	<u>5</u>
Bibliografia	<u>9</u>
Prima di cominciare... le istruzioni per l'uso!	<u>10</u>
Le sessioni	<u>12</u>
Sessione 1	<u>13</u>
Sessione 2	<u>14</u>
Sessione 3	<u>17</u>
Sessione 4	<u>20</u>
Sessione 5	<u>22</u>
Sessione 6	<u>25</u>
Sessione 7	<u>28</u>
Sessione 8	<u>31</u>
Sessione 9	<u>34</u>
Sessione 10	<u>37</u>
Sessione 11	<u>40</u>
Sessione 12	<u>43</u>
Sessione 13	<u>45</u>
Sessione 14	<u>48</u>
Risorse online	<u>49</u>
Schede osservative e di registrazione giochi analogici	<u>50</u>
Schede osservative e di registrazione giochi digitali	<u>88</u>



# Introduzione

Il percorso prevede lo svolgimento di attività ludico-educative per promuovere lo sviluppo di abilità cognitive in bambini di età prescolare. In particolare, il percorso ha l'obiettivo di promuovere le funzioni esecutive (FE) e la memoria di lavoro (ML). Funzioni Esecutive è un termine a "ombrello", sotto cui ricadono una serie di abilità cognitive di "ordine superiore" responsabili di molte attività della vita quotidiana. In generale, le FE sono un insieme di processi cognitivi necessari per affrontare in modo efficace tutte quelle situazioni in cui bisogna risolvere un compito nuovo, e di conseguenza non ci si può affidare a conoscenze pregresse o comportamenti automatizzati. Miyake e colleghi (2000; 2012) hanno individuato tre FE principali: (1) **inibizione**, (2) **flessibilità cognitiva**; (3) **aggiornamento in memoria di lavoro**.

L'**inibizione** è l'abilità di controllare le risposte automatiche predominanti, che possono interferire con il comportamento da mettere in atto per superare un compito. Questa abilità permette, per esempio, di inibire le distrazioni irrilevanti per il compito da svolgere e di controllare le risposte impulsive.

La **flessibilità cognitiva** è l'abilità di cambiare il focus dell'attenzione da un compito ad un altro o da un set mentale ad un altro.

L'**aggiornamento in memoria di lavoro** è l'abilità che permette di aggiornare le informazioni in memoria di lavoro per risolvere un compito.

La **memoria di lavoro** può essere definita come un insieme di meccanismi capaci di conservare una piccola quantità di informazioni in uno stato di attivazione durante l'esecuzione di compiti cognitivi.

Molti studi hanno sottolineato l'importanza dello sviluppo della memoria di lavoro e delle funzioni esecutive in età prescolare poiché è proprio in questa fascia d'età che si possono osservare i maggiori cambiamenti nello sviluppo di tali capacità. In particolare, sembrerebbe che prima si sviluppino risorse cognitive più generali, come la memoria di lavoro e l'inibizione, e successivamente abilità più complesse, che richiedono l'impiego della memoria di lavoro e dell'inibizione, come la flessibilità cognitiva e l'aggiornamento in memoria di lavoro. Molte ricerche scientifiche hanno dimostrato la relazione tra FE e ML in età prescolare e altri domini, quali per esempio l'autoregolazione (Howard e colleghi, 2021), lo sviluppo di sistemi simbolici come il disegno e il linguaggio (Panesi e Morra, 2022) e lo sviluppo di abilità socio-emotive (Riggs e colleghi, 2006). Inoltre, una serie di studi sottolinea l'importanza delle FE e della ML come predittori dei futuri risultati scolastici (Bull e colleghi, 2008). Queste componenti cognitive sembrerebbero giocare un ruolo fondamentale non solo in bambini con sviluppo tipico ma anche in bambini con bisogni educativi speciali (BES). Infatti, diverse ricerche hanno sottolineato che già in età prescolare alcuni bambini potrebbero presentare deficit nella memoria di lavoro e nelle funzioni esecutive, come per esempio bambini con svantaggio socio-culturale (Miech e colleghi, 2001) e bambini con varie disabilità come, per esempio, la sindrome di Down (Traverso e colleghi, 2018) o disturbi del neurosviluppo (Marzocchi e colleghi, 2022). Per questi motivi, negli ultimi anni hanno assunto grande importanza gli interventi per promuovere la ML e le FE in età

prescolare (per una revisione sistematica della letteratura, vedere Scionti e colleghi, 2020) e la scuola dell'infanzia potrebbe giocare un ruolo fondamentale per stimolare questi processi cognitivi nei bambini fornendo ambienti stimolanti e adeguati. Quello che manca ad oggi però, nell'era digitale, è la possibilità di promuovere tali abilità trasversali riuscendo a creare un connubio tra l'utilizzo di materiali analogici e digitali. Questo potrebbe portare i bambini già dall'età prescolare, sia con sviluppo tipico sia con BES, a stimolare tali abilità in un contesto ecologico, innovativo e inclusivo. Pertanto, il percorso che vi proponiamo qui di seguito ha l'obiettivo principale di promuovere lo sviluppo delle FE e della ML attraverso attività cooperative ludiche create ad hoc con materiali analogici e attività individuali con materiali digitali, in particolare app. È importante ricordare che è difficile creare attività che promuovano solo un'abilità cognitiva alla volta e risulta ancora più complesso selezionare app che richiedano solo il coinvolgimento di una componente esecutiva poiché tali abilità sono strettamente associate tra loro, soprattutto nei bambini, e di conseguenza durante queste attività potranno essere stimolate contemporaneamente più FE e la ML e anche altre abilità cognitive strettamente collegate alle FE e alla ML, per esempio l'attenzione, la memoria uditiva, la capacità di discriminare informazioni visive.

## **Cornice narrativa e presentazione del protagonista**

Per sollecitare la motivazione dei bambini e fornire loro un obiettivo e un filo conduttore delle diverse attività, è stata ideata una cornice narrativa, in cui è protagonista la pecorella Rosa, che deve affrontare varie prove (attività-gioco) per tornare dal suo gregge; per fare ciò ha bisogno del supporto dei bambini. La pecorella viene presentata ai bambini con una filastrocca durante la prima attività e questa filastrocca verrà ripetuta ai bambini durante tutti gli incontri. Inoltre, per rendere l'esperienza più concreta, è stato creato un cartellone raffigurante il percorso che dovrà affrontare la pecorella.

## **Struttura delle attività durante gli incontri**

Per questo percorso sono previsti 14 incontri, da svolgere due volte alla settimana per 7 settimane. Gli incontri sono rivolti a piccoli gruppi di bambini (circa 5 bambini per gruppo). Le attività sono state ideate per essere presentate ai bambini in forma ludica e seguono il principio dal più semplice al più complesso. Durante gli incontri ai bambini verranno proposti giochi analogici collettivi creati ad hoc per promuovere la memoria di lavoro e le funzioni esecutive e giochi individuali con l'uso di tecnologie (es. app) selezionate accuratamente dai ricercatori per promuovere sia la memoria di lavoro sia le funzioni esecutive.

Tutte le attività avranno una parte iniziale che prevede la ripetizione collettiva della filastrocca ed una parte finale che prevede una fase metacognitiva durante la quale i bambini, grazie alla mediazione di un adulto, rifletteranno sulle possibili strategie da usare/usate per svolgere i compiti proposti. Al termine di ogni incontro, prima di salutarsi, i bambini riceveranno una bustina contenente una sorpresa, ovvero un pezzo di puzzle, che permetterà loro di costruire, alla fine del percorso, la pecorella.

Tutti gli incontri dureranno circa 45-60 minuti, a seconda della numerosità del gruppo. Durante il primo incontro verrà introdotta la filastrocca che farà da cornice a tutte le

attività e verrà stipulato un contratto con i bambini con le regole da seguire durante tutti gli incontri. Gli incontri centrali (2-13) seguiranno sempre la stessa struttura, riportata nella Tabella 1.

**Tabella 1.** Fasi incontri per promuovere le FE e la ML

Fase	Sotto-fase
1. <i>Introduzione</i>	1a. Disposizione dei bambini in semicerchio da parte dell'insegnante che cerca di catturare la loro attenzione 1b. Ripetizione filastrocca tutti insieme 1c. Spiegazione obiettivo generale dell'incontro
2. <i>Preparazione e svolgimento attività di potenziamento cognitivo con giochi analogici e digitali<sup>1</sup></i>	2a. Spiegazione attività da svolgere, obiettivi e regole. 2b. Organizzazione e svolgimento attività coinvolgendo tutti i bambini, sempre con la mediazione dell'adulto
3. <i>Riflessione metacognitiva e conclusione</i>	3a. Riflessione collettiva su come sono stati svolti i compiti (collettivi e individuali), quali strategie sono state usate, quali difficoltà sono state incontrate. In questa fase risulta fondamentale la mediazione dell'adulto 3b. Compilazione individuale da parte dei bambini di una scheda metacognitiva che permette loro di riflettere anche individualmente sul proprio andamento nei compiti. 3c. Consegna ai bambini di una busta con un pezzo di puzzle (alla fine tutti i pezzi di puzzle formeranno la pecorella-personaggio guida).

L'incontro finale sarà dedicato a riflettere con i bambini sul percorso fatto, su cosa si è imparato e su quali difficoltà sono emerse. Ai bambini verrà consegnato l'ultimo pezzo di puzzle della pecorella e verrà costruito collettivamente.

Dopo la prima fase di familiarizzazione, le attività di intervento proposte ai bambini sono finalizzate al raggiungimento di obiettivi differenti, riportati in Tabella 2. Il percorso si conclude con una riflessione finale sulle attività svolte.

---

<sup>1</sup> Tra le varie tecnologie, abbiamo scelto di utilizzare le app perché hanno grandi potenzialità educative (per dettagli, vedere Hirsh-Pasek, Zosh, Golinkoff, Gray, Robb, Kaufman, 2015), se accuratamente selezionate ed opportunamente usate. Tutte le app introdotte nel percorso sono state individuate, selezionate ed analizzate dai ricercatori, con l'obiettivo di promuovere la memoria di lavoro e le funzioni esecutive, congiuntamente con le attività collettive proposte ai bambini. Le app sono disponibili gratuitamente per Android e, in quasi tutti i casi, anche per iOS. Tutte le app presentano un'interfaccia grafica semplice e accattivante, contenuti ben definiti e circoscritti, forniscono feedback ai bambini.

**Tabella 2.** Programma incontri

Sessioni	Obiettivo	Attività
1 - Familiarizzazione		Introduzione alle attività, presentazione personaggio guida, filastrocca, stipula contratto con le regole
2-7	Promuovere principalmente la memoria di lavoro	Giochi collettivi e app per potenziare la memoria a breve termine per poi andare a promuovere la memoria di lavoro nel dominio verbale e visuo-spaziale
8-9	Promuovere principalmente l'inibizione	Giochi collettivi e app per potenziare l'inibizione (attività di inibizione motoria e verbale)
10-11	Promuovere principalmente la flessibilità cognitiva	Giochi collettivi e app per potenziare la capacità di passare da un compito ad un altro
12-13	Promuovere principalmente l'aggiornamento in memoria di lavoro	Giochi collettivi e app per potenziare la capacità di monitorare e aggiornare le informazioni in memoria di lavoro
14 - Riflessione finale		Riflessione finale sul percorso fatto, su cosa si è imparato e su quali difficoltà sono emerse. Costruzione collettiva del puzzle della pecorella e consegna del diploma di merito

# Bibliografia

Bull, R., Espy, K. A., & Wiebe, S. A. (2008). Short-term memory, working memory, and executive functioning in preschoolers: Longitudinal predictors of mathematical achievement at age 7 years. *Developmental neuropsychology*, 33(3), 205-228.

Hirsh-Pasek, K., Zosh, J. M., Golinkoff, R. M., Gray, J. H., Robb, M. B., & Kaufman, J. (2015). Putting education in "educational" apps: Lessons from the science of learning. *Psychological Science in the Public Interest*, 16(1), 3-34.

Howard, S. J., Vasseleu, E., Neilsen-Hewett, C., de Rosnay, M., Chan, A.Y.C., Johnstone, S., Mavilidi, M., Paas, F., Melhuish, E. C. (2021). Executive function and self-regulation: Bi-directional longitudinal associations and prediction of early academic skills. *Frontiers in psychology*, 12, 733328.

Marzocchi, G., Pecini, C., Usai, M., & Viterbori, P. (2022). *Le funzioni esecutive nei disturbati del neurosviluppo. Dalla valutazione all'intervento*. Firenze: Hogrefe

Miech, R., Essex, M. J., & Goldsmith, H. H. (2001). Socioeconomic status and the adjustment to school: The role of self-regulation during early childhood. *Sociology of education*, 102-120.

Miyake, A., Friedman, N. P., Emerson, M. J., Witzki, A. H., Howerter, A., & Wager, T. D. (2000). The unity and diversity of executive functions and their contributions to complex "frontal lobe" tasks: A latent variable analysis. *Cognitive psychology*, 41(1), 49-100.

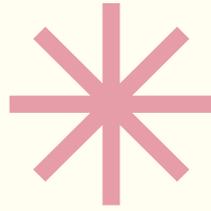
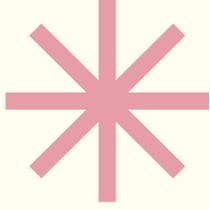
Miyake, A., & Friedman, N. P. (2012). The nature and organization of individual differences in executive functions: Four general conclusions. *Current directions in psychological science*, 21(1), 8-14.

Panesi, S., & Morra, S. (2022). The relation between drawing and language in preschoolers: The role of working Memory and executive functions. *Cognitive Development*, 61, 101142.

Riggs, N. R., Jahromi, L. B., Razza, R. P., Dillworth-Bart, J. E., & Mueller, U. (2006). Executive function and the promotion of social-emotional competence. *Journal of applied developmental psychology*, 27(4), 300-309.

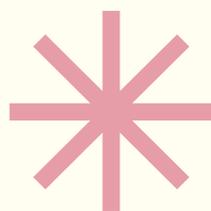
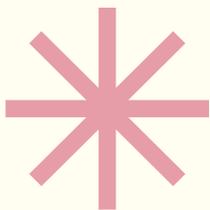
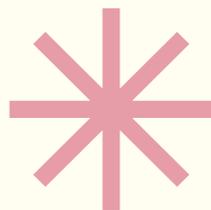
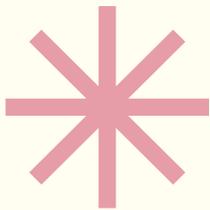
Scionti, N., Cavallero, M., Zogmaister, C., & Marzocchi, G. M. (2020). Is cognitive training effective for improving executive functions in preschoolers? A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in psychology*, 10, 2812.

Traverso, L., Fontana, M., Usai, M. C., & Passolunghi, M. C. (2018). Response inhibition and interference suppression in individuals with down syndrome compared to typically developing children. *Frontiers in psychology*, 9, 660.



Prima di  
continuare...

...le istruzioni per l'uso!



## Che cosa troverete nelle pagine seguenti?

Le indicazioni su come svolgere le attività analogiche e digitali per le varie sessioni del percorso.

Le schede osservative e di registrazione relative ai giochi analogici e digitali fotocopiabili, la guida alla compilazione delle schede e i relativi facsimili compilati.

I QR code per accedere alle risorse online dove, per ciascuna sessione, sono disponibili:

- \* Un video tutorial
- \* Le slides presentate nel video tutorial
- \* Una cartella contenente i materiali per lo svolgimento delle attività
- \* Una cartella contenente le indicazioni per gli altri materiali necessari per lo svolgimento delle attività
- \* Una cartella contenente le schede osservative e di registrazione relative ai giochi analogici e digitali da scaricare e compilare, una guida alla compilazione e una scheda facsimile compilata.

Si consiglia di:



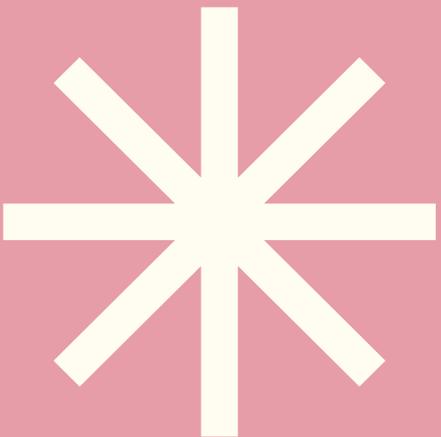
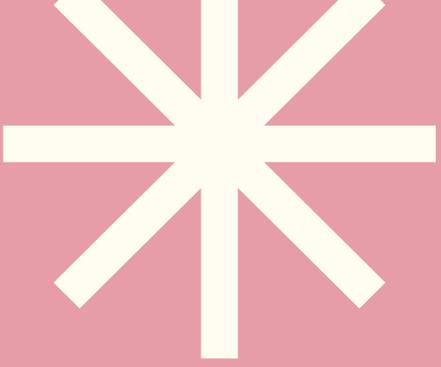
**Leggere con attenzione** come svolgere le attività analogiche e digitali



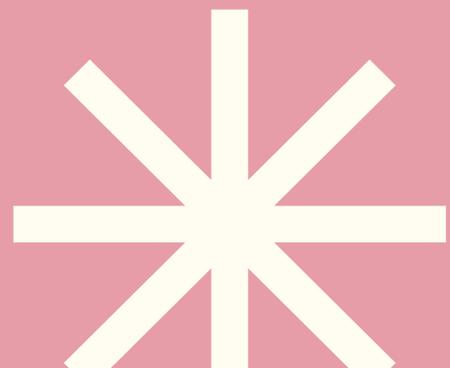
**Iscriversi alla piattaforma** online attraverso il QR code presente nella pagina **"Risorse online"**



**Accedere alle risorse online con le credenziali** attraverso QR code presente nella pagina **"Risorse online"**



Le  
Sessioni



## Sessione 1

### Vi presento la pecorella Rosa e facciamo un contratto insieme

#### Obiettivo dell'attività

- \* Presentare il personaggio guida delle attività, attraverso una filastrocca che farà da sfondo alle attività successive e stipulare un contratto con i bambini per stabilire le regole da seguire durante tutti gli incontri

#### Competenze attivate

- \* Attenzione, memoria, imitazione

#### Materiali

- \* La filastrocca
- \* Il cartellone delle sessioni
- \* Contratto da far "firmare" ai bambini

#### Descrizione della sessione

I bambini sono fatti sedere in semicerchio a terra di fronte al conduttore (insegnante/educatore). Il conduttore ha con sé la filastrocca della pecorella Rosa. Alle spalle del conduttore, appeso al muro, c'è il cartellone<sup>1</sup> raffigurante la pecorella Rosa ed il percorso che dovrà affrontare per tornare dal suo gregge. Il conduttore presenta il personaggio guida, la pecorella Rosa, recitando la filastrocca. Mentre recita la filastrocca, il conduttore mostra ai bambini il cartellone. Il conduttore invita tutti i bambini a ripetere insieme la filastrocca due o tre volte. Successivamente, il conduttore invita i bambini ad impegnarsi ad aiutare la pecorella a tornare al suo gregge e tira fuori una pergamena che sarebbe il "contratto" che i bambini fanno con la pecorella. Il contratto indica che tutti i bimbi si impegneranno ad aiutarla. Ma come? Ascoltando attentamente, osservando bene tutti i dettagli, ricordando le informazioni utili alla pecorella per superare le prove e... collaborando con i propri compagni rispettando sempre il proprio turno e riflettendo con loro. Per "firmare" il contratto, i bambini potranno fare lo stampo della loro manina, o fare una firma se sanno già scrivere tutti il proprio nome, o disegnare un simbolo, tipo una stellina o un cuoricino.

---

<sup>1</sup> Oppure può essere proiettata una presentazione del percorso su una LIM

## Sessione 2

### Presentiamo i nostri compagni alla pecorella: memorizziamo e ripetiamo!

#### Obiettivo dell'attività

- \* Promuovere la memoria a breve termine nel dominio verbale

#### Competenze cognitive attivate

- \* Memoria a breve termine, capacità di discriminare i suoni (memoria uditiva), attenzione, capacità di controllare la risposta impulsiva per rispettare il proprio turno

#### Materiali

- \* La filastrocca
- \* Il cartellone delle sessioni
- \* Un tablet per bambino
- \* Una benda
- \* Un pezzo di puzzle
- \* Schede metacognitive (una per ciascun bambino)
- \* Schede osservative e di registrazione gioco analogico
- \* Schede osservative e di registrazione gioco digitale

#### Descrizione della sessione

##### Introduzione

I bambini sono fatti sedere in semicerchio a terra di fronte al conduttore. Il conduttore recita la filastrocca ed invita i bambini a ripeterla tutti insieme. Poi il conduttore spiega ai bambini che l'obiettivo del giorno è aiutare la pecorella ad ascoltare attentamente, memorizzare e ripetere i suoni ed i nomi utili per superare le prove.

##### Preparazione e svolgimento attività

A ogni bambino viene consegnato un tablet. I bambini mantengono la loro posizione seduti in semicerchio e giocano individualmente per 5 minuti ad una delle seguenti app:



ANDROID ENG



[Educational Games for Kids - Attività memoria uditiva](#)



iOS ITA



[Un memory game per bambini - Attività memoria uditiva](#)

 **ATTIVITÀ  
INDIVIDUALE**

In questo gioco, il bambino ascolta una serie di suoni provenienti da alcuni mostri e successivamente un altoparlante riproduce uno dei suoni prodotti dai mostri. Il bambino deve individuare il mostro che ha prodotto quel suono toccandolo. Se il bambino risponde correttamente, il numero di suoni prodotti dai mostri aumenta; al contrario, se il bambino sbaglia, il numero di suoni diminuisce. Alla fine, il conduttore segna sulla scheda osservativa e di registrazione gioco digitale, il numero massimo di mostri raggiunto dal bambino.

## ATTIVITÀ COLLETTIVA

**Fase 1 – familiarizzazione con gli strumenti di gioco.** Il conduttore mostra ai bambini una benda che, a turno, dovranno mettere sugli occhi per svolgere il gioco quando ricoprono il ruolo di “giocatore”.

**Fase 2 – spiegazione dell’attività.** Il conduttore spiega che a turno, ogni bambino, svolgerà il ruolo di “giocatore” e dovrà ricordarsi i nomi dei propri compagni (da 2 a 4) che sente pronunciare. Successivamente il bambino giocatore deve ripetere i nomi dei suoi compagni nello stesso ordine in cui li ha sentiti pronunciare.

**Fase 3 – esempio.** Il conduttore chiama due bambini e dice loro di pronunciare il proprio nome, prima uno e poi l’altro. Nel frattempo, invita gli altri bambini a girarsi per non vedere i propri compagni. Dopo che i due bimbi chiamati per la prova hanno pronunciato il loro nome, il conduttore si rivolge agli altri bambini e dice: “Provate ora a ripetere i nomi dei vostri compagni nello stesso ordine in cui l’avete sentiti”. Il conduttore aspetta la risposta dei bambini. Se i bambini rispondono correttamente, il conduttore li rinforza positivamente (per es. dice “Bravi!”) altrimenti fornisce la risposta corretta. Poi il conduttore dice che piano piano il gioco diventa più difficile. Il conduttore chiama altri 3 bambini e dice loro di pronunciare il proprio nome. Poi si rivolge agli altri bambini e dice: “Provate ora a ripetere i nomi dei vostri compagni”. Il conduttore aspetta la risposta dei bambini. Se i bambini rispondono correttamente, il conduttore li rinforza positivamente (per es. dice “Bravi!”) altrimenti fornisce la risposta corretta.

**Fase 4 – esecuzione dell’attività e suo monitoraggio.** I bambini vengono chiamati dal conduttore, uno per volta, a svolgere l’attività con il ruolo di “giocatore”. Il bambino giocatore deve mettersi la benda. A turno, gli altri bambini vengono chiamati dal conduttore, prima 2, poi 3 e poi 4. Per ogni turno, i bambini, sono invitati a pronunciare il proprio nome ed il bambino giocatore deve successivamente ripetere la serie di nome ascoltati. Ogni bambino giocatore ripete questa attività tre volte per ogni livello (3 volte deve ricordare 2 nomi di bambini, 3 volte deve ricordare 3 nomi di bambini ed infine 3 volte deve ricordare 4 nomi di bambini).



### **Esempio:**

*Bambino giocatore (bendato): Silvio*

*Il conduttore dice a Silvio che sentirà il nome di due suoi compagni e successivamente dovrà ripetere i nomi che ha sentito nello stesso ordine.*

*Il conduttore chiama i compagni Andrea e Paolo e li invita a dire il proprio nome, prima uno e poi l’altro.*

*Andrea dice “Andrea” e subito dopo Paolo dice “Paolo”.*

*Il conduttore chiede a Silvio di ripetere i nomi.*

*Silvio dice "Andrea e Paolo".*

*Il conduttore dice a Silvio: "Ora il gioco si fa più complesso e sentirai il nome di tre tuoi compagni, poi ripetili nello stesso ordine".*

*Il conduttore chiama i compagni Giovanni, Lucia e Silvia e li invita a dire il proprio nome, uno dopo l'altro.*

*Giovanni dice "Giovanni", dopo Lucia dice "Lucia" e ancora dopo Silvia dice "Silvia".*

*Il conduttore chiede a Silvio di ripetere i nomi.*

*Silvio dice "Giovanni, Lucia e Silvia".*

*Il conduttore dice a Silvio: "Ora il gioco si fa ancora più complesso e sentirai il nome di quattro tuoi compagni, poi ripetili nello stesso ordine".*

*Il conduttore chiama i compagni Marco, Andrea, Serena e Giulia e li invita a dire il proprio nome, uno dopo l'altro.*

*Marco dice "Marco", dopo Andrea dice "Andrea", Serena dice "Serena" e infine Giulia dice "Giulia".*

*Il conduttore chiede a Silvio di ripetere i nomi.*

*Silvio dice "Marco, Andrea, Serena e Giulia".*

### **Riflessione metacognitiva e conclusione**

I bambini, disposti nuovamente in semicerchio, grazie alla mediazione del conduttore, riflettono collettivamente su quali strategie sono state usate per svolgere i compiti (il conduttore può aiutarli con degli esempi), quali difficoltà hanno avuto e come le hanno superate. Il conduttore annota le varie osservazioni che emergono.

Successivamente, il conduttore distribuisce ai bambini delle schede metacognitive illustrate e li invita a riflettere su come hanno affrontato il compito individualmente. Il bambino è invitato a fare una X su: (a) la pecorella che sorride se ritiene di aver compreso ed affrontato i giochi bene e senza difficoltà; (b) la pecorella "neutra" in mezzo se ritiene di aver compreso i giochi ma aver avuto un po' di difficoltà ad usare le strategie adeguate per affrontarli; (c) la pecorella triste se ritiene di non aver compreso pienamente i giochi ed aver avuto grosse difficoltà durante lo svolgimento.

Infine il conduttore consegna ai bambini la busta-premio contenente un pezzo di puzzle che verrà costruito collettivamente dai bambini alla fine del percorso.

## Sessione 3

### Gli amici della pecorella Rosa - parte 1

#### Obiettivo dell'attività

- \* Promuovere la memoria a breve termine e la memoria di lavoro nel dominio verbale

#### Competenze cognitive attivate

- \* Memoria a breve termine, memoria di lavoro nel dominio verbale, memoria uditiva, attenzione, capacità di controllare la risposta impulsiva per rispettare il proprio turno

#### Materiali

- \* La filastrocca
- \* Il cartellone delle sessioni
- \* 4 cerchi da palestra (per ciascun bambino)
- \* 9 carte animali (1 mazzo grande per il conduttore e un mazzetto di carte piccole per ciascun bambino)
- \* Un pezzo di puzzle
- \* Un tablet per bambino
- \* Schede metacognitive (una per ciascun bambino)
- \* Schede osservative e di registrazione gioco analogico
- \* Schede osservative e di registrazione gioco digitale

#### Descrizione della sessione

##### Introduzione

I bambini sono fatti sedere in semicerchio a terra di fronte al conduttore. Il conduttore recita la filastrocca ed invita i bambini a ripeterla tutti insieme. Poi il conduttore spiega ai bambini che l'obiettivo del giorno è aiutare la pecorella ad ascoltare attentamente e memorizzare i suoni per trovare le coppie e i nomi di animali per mostrarli nello stesso ordine.

##### Preparazione e svolgimento attività

A ogni bambino viene consegnato un tablet. I bambini mantengono la loro posizione seduti in semicerchio e giocano individualmente per 5 minuti alla seguente app:

 **ATTIVITÀ  
INDIVIDUALE**



ANDROID ITA



[GCompris - attività:  
gioco di memoria uditiva](#)

In questo gioco, viene presentata una serie di carte (minimo 6) che vanno scoperte ed abbinare. Cliccando su ogni singola carta si sente un suono. Il bambino deve abbinare le carte che riproducono gli stessi suoni. Il gioco segue il principio dal più semplice al più complesso: ci sono 9 livelli di difficoltà crescente (aumentano le carte del memory).

**Fase 1 – familiarizzazione con gli stimoli.** Il conduttore mostra le 9 carte animali (mazzo grande docente) una alla volta e chiede ai bambini di ripetere insieme il nome degli animali che vedono. Il conduttore distribuisce un mazzetto (di 9 carte animali piccole) a ogni bimbo e posiziona 4 cerchi da palestra in fila sul pavimento davanti a ciascuno.



**Fase 2 – spiegazione dell'attività.** Il conduttore spiega ai bambini che durante il gioco dovranno ricordare la sequenza dei nomi di animali pronunciati dal conduttore (da 2 a 4) e correre a disporre nei cerchi le carte di animali corrispondenti nello stesso ordine in cui sono stati pronunciati dal conduttore. Ogni bambino ha un mazzetto di carte raffiguranti i 9 animali e ha davanti a sé i 4 cerchi in fila. Il conduttore spiega che i bambini hanno 5 secondi di tempo per trovare nel loro mazzo le carte nominate e mostrate dal conduttore e al "Via!" del conduttore tutti i bambini devono partire contemporaneamente con in mano solo le carte che devono posizionare nei cerchi. Arrivati davanti ai cerchi, devono posizionare le carte raffiguranti gli animali nello stesso ordine in cui le hanno sentite nominare e mostrate dal conduttore.

**Fase 3 – esempio.** Il conduttore dice il nome di due animali, es. GATTO - CONIGLIO, e mostra le due carte raffiguranti il gatto e (poi) il coniglio. Prende un mazzetto di carte, dice ai bambini che devono cercare la carta raffigurante il gatto e la carta raffigurante il coniglio, aspettare il "Via!" e correre davanti ai cerchi per posizionare correttamente le carte. Il conduttore si rivolge ai bambini e chiede: "Dove metto il gatto?" Poi dice "Dove metto il coniglio?" Il conduttore aspetta la risposta dei bambini. Se i bambini rispondono correttamente, il conduttore li rinforza positivamente (per es. dice "Bravi!") altrimenti fornisce la risposta corretta. Il conduttore chiede ai bambini il perché della loro risposta.

**Fase 4 – esecuzione dell'attività e suo monitoraggio.** I bambini, contemporaneamente, devono (a) ascoltare il nome degli animali pronunciati dal conduttore e osservare le carte corrispondenti, (b) cercare nel proprio mazzo le carte in meno di 5 secondi, (c) aspettare il "Via" del conduttore, (d) correre davanti ai cerchi e (e) posizionare le carte nella stessa sequenza in cui hanno sentito pronunciare i nomi dal conduttore.

Questa attività si ripete nove volte, le prime tre volte i bambini ascolteranno e vedranno 2 carte da posizionare correttamente, poi per tre volte ne vedranno tre e poi quattro.

**Esempio:**

*Il conduttore dice e mostra le carte: "Coniglio, gatto"*

*I bambini cercano nei loro mazzetti in autonomia le carte corrispondenti a "Coniglio" e "Gatto". Poi aspettano il "Via!" del conduttore (dopo 5 secondi).*



*I bambini corrono verso i cerchi e posizionano nel primo cerchio la carta raffigurante il coniglio e nel secondo cerchio la carta raffigurante il gatto.*

Durante l'attività, per monitorare le prestazioni dei bambini, il conduttore compila la scheda osservativa e di registrazione, annotando le risposte fornite.

### **Riflessione metacognitiva e conclusione**

I bambini, disposti nuovamente in semicerchio, grazie alla mediazione del conduttore, riflettono collettivamente su quali strategie sono state usate per svolgere i compiti (il conduttore può aiutarli con degli esempi), quali difficoltà hanno avuto e come le hanno superate. Il conduttore annota le varie osservazioni che emergono.

Successivamente, il conduttore distribuisce ai bambini delle schede metacognitive illustrate e li invita a riflettere su come hanno affrontato il compito individualmente. Il bambino è invitato a fare una X su: (a) la pecorella che sorride se ritiene di aver compreso ed affrontato i giochi bene e senza difficoltà; (b) la pecorella "neutra" in mezzo se ritiene di aver compreso i giochi ma aver avuto un po' di difficoltà ad usare le strategie adeguate per affrontarli; (c) la pecorella triste se ritiene di non aver compreso pienamente i giochi ed aver avuto grosse difficoltà durante lo svolgimento.

Infine il conduttore consegna ai bambini la busta-premio contenente un pezzo di puzzle che verrà costruito collettivamente dai bambini alla fine del percorso.

## Sessione 4

### Gli amici della pecorella Rosa nell'ordine inverso - parte 1

#### Obiettivo dell'attività

- \* Promuovere la memoria a breve termine e la memoria di lavoro nel dominio verbale

#### Competenze cognitive attivate

- \* Memoria a breve termine, memoria di lavoro nel dominio verbale, memoria uditiva, attenzione, capacità di controllare la risposta impulsiva per rispettare il proprio turno

#### Materiali

- \* La filastrocca
- \* Il cartellone delle sessioni
- \* 4 cerchi da palestra (per ciascun bambino)
- \* 9 carte animali (1 mazzo grande per il conduttore e un mazzetto di carte piccole per ciascun bambino)
- \* Un pezzo di puzzle
- \* Schede metacognitive (una per ciascun bambino)
- \* Schede osservative e di registrazione gioco analogico

#### Descrizione della sessione

##### Introduzione

I bambini sono fatti sedere in semicerchio a terra di fronte al conduttore. Il conduttore recita la filastrocca ed invita i bambini a ripeterla tutti insieme. Poi il conduttore spiega ai bambini che l'obiettivo del giorno è aiutare la pecorella ad ascoltare attentamente e memorizzare i nomi di animali per mostrarli nell'ordine inverso.

##### Preparazione e svolgimento attività

**Fase 1 – familiarizzazione con gli stimoli.** Il conduttore distribuisce un mazzetto (di 9 carte animali piccole) a ogni bimbo e posiziona 4 cerchi da palestra in fila sul pavimento davanti a ciascuno. Il conduttore mostra le carte animali una alla volta e chiede ai bambini di ripetere insieme il nome degli animali che vedono.

**Fase 2 – spiegazione dell'attività.** Il conduttore spiega ai bambini che durante il gioco dovranno ricordare la sequenza dei nomi di animali pronunciati dal conduttore (da 2 a 4) e correre a disporre nei cerchi le carte di animali corrispondenti nell'ordine inverso in cui sono stati pronunciati dal conduttore. Ogni bambino ha un mazzetto di carte raffiguranti i 9 animali e ha davanti a sé i 4 cerchi in fila. Il conduttore spiega che i bambini hanno 5 secondi di tempo per trovare nel loro mazzo le carte nominate e mostrate dal conduttore ed al



"Via!" del conduttore tutti i bambini devono partire contemporaneamente con in mano solo le carte che devono posizionare nei cerchi. Arrivati davanti ai cerchi, devono posizionare le carte raffiguranti gli animali nell'ordine inverso rispetto a quello che hanno sentito nominare e mostrato dal conduttore.

**Fase 3 – esempio.** Il conduttore dice il nome di due animali, es. GATTO - CONIGLIO, e mostra in sequenza le due carte raffiguranti il gatto e il coniglio. Prende un mazzetto di carte, dice ai bambini che devono cercare la carta raffigurante il gatto e la carta raffigurante il coniglio, aspettare il "Via!" e correre davanti ai cerchi per posizionare correttamente le carte. Il conduttore si rivolge ai bambini e chiede: "Dove metto il gatto?" Poi dice "Dove metto il coniglio?" Il conduttore aspetta la risposta dei bambini. Se i bambini rispondono correttamente, il conduttore li rinforza positivamente (per es. dice "Bravi!") altrimenti fornisce la risposta corretta. Il conduttore chiede ai bambini il perché della loro risposta.

**Fase 4 – esecuzione dell'attività e suo monitoraggio.** I bambini, contemporaneamente, devono (a) ascoltare il nome degli animali pronunciati dal conduttore e osservare le carte corrispondenti, (b) cercare nel proprio mazzo le carte in meno di 5 secondi; (c) aspettare il "Via" del conduttore (d) correre davanti ai cerchi e (e) posizionare le carte nella sequenza inversa rispetto a quella che hanno sentito pronunciare dal conduttore.

Questa attività si ripete nove volte, le prime tre volte i bambini ascolteranno e vedranno 2 carte da posizionare correttamente, poi per tre volte ne vedranno tre e poi quattro (sempre in ordine inverso).



**Esempio:**

*Il conduttore dice e mostra le carte: "Coniglio, gatto"*

*I bambini cercano nei loro mazzetti in autonomia le carte corrispondenti a "Coniglio" e "Gatto". Poi aspettano il "Via!" del conduttore (dopo 5 secondi). I bambini corrono verso i cerchi e posizionano nel primo cerchio la carta raffigurante il GATTO e nel secondo cerchio la carta raffigurante il CONIGLIO.*

**Riflessione metacognitiva e conclusione**

I bambini, disposti nuovamente in semicerchio, grazie alla mediazione del conduttore, riflettono collettivamente su quali strategie sono state usate per svolgere i compiti (il conduttore può aiutarli con degli esempi), quali difficoltà hanno avuto e come le hanno superate. Il conduttore annota le varie osservazioni che emergono. Successivamente, il conduttore distribuisce ai bambini delle schede metacognitive illustrate e li invita a riflettere su come hanno affrontato il compito individualmente. Il bambino è invitato a fare una X su: (a) la pecorella che sorride se ritiene di aver compreso ed affrontato i giochi bene e senza difficoltà; (b) la pecorella "neutra" in mezzo se ritiene di aver compreso i giochi ma aver avuto un po' di difficoltà ad usare le strategie adeguate per affrontarli; (c) la pecorella triste se ritiene di non aver compreso pienamente i giochi ed aver avuto grosse difficoltà durante lo svolgimento.

Infine il conduttore consegna ai bambini la busta-premio contenente un pezzo di puzzle che verrà costruito collettivamente dai bambini alla fine del percorso.

## Sessione 5

### La pecorella Rosa e... lo spazio

#### Obiettivo dell'attività

- \* Promuovere abilità non verbali, la memoria a breve termine e la memoria di lavoro nel dominio visuo-spaziale

#### Competenze cognitive attivate

- \* Memoria a breve termine, memoria di lavoro, attenzione, discriminazione visiva, capacità di controllare la risposta impulsiva per rispettare il proprio turno

#### Materiali

- \* La filastrocca
- \* Il cartellone delle sessioni
- \* Un pezzo di puzzle
- \* Un tablet per bambino
- \* Presentazione da proiettare (pecorella con le macchie); in alternativa, usare la stampa delle carte con la pecorella con le macchie
- \* Mazzetti di carte con la pecorella bianca, senza macchie (uno per bambino)
- \* Schede metacognitive (una per ciascun bambino)
- \* Schede osservative e di registrazione gioco analogico
- \* Schede osservative e di registrazione gioco digitale

#### Descrizione della sessione

##### Introduzione

I bambini sono fatti sedere in semicerchio a terra di fronte al conduttore. Il conduttore recita la filastrocca ed invita i bambini a ripeterla tutti insieme.

Poi il conduttore spiega ai bambini che l'obiettivo del giorno è aiutare la pecorella a prestare attenzione, osservare e ricordare i dettagli delle immagini che vede per riconoscerle e indicarle successivamente.

##### Preparazione e svolgimento attività

A ogni bambino viene consegnato un tablet.

I bambini mantengono la loro posizione seduti in semicerchio e giocano individualmente per 5 minuti alla seguente app:



ANDROID ITA



[Educational Games for Kids](#)  
- [Attività Matrix](#)

 **ATTIVITÀ  
INDIVIDUALE**

In questo gioco, il bambino vede delle matrici e deve scegliere tra varie opzioni quale parte mancante è quella corretta. Alla fine il conduttore segna sulla scheda osservativa e di registrazione del gioco digitale il numero massimo di matrici corrette raggiunto in 5 minuti.

## **ATTIVITÀ COLLETTIVA**

**Fase 1 – familiarizzazione con gli strumenti di gioco.** Il conduttore mostra ai bambini l'immagine di una pecora proiettata sul muro con le macchie o le carte della pecorella con le macchie e i mazzetti dei bambini contenenti delle carte raffiguranti la pecorella senza macchie.

**Fase 2 – spiegazione dell'attività.** Il conduttore spiega che ogni bambino vedrà per 5 secondi l'immagine della pecorella con alcune macchie di fango che sono cadute sul suo corpo. Ogni bambino deve osservare attentamente l'immagine e poi segnare sulla propria carta (raffigurante la pecorella senza macchie), con un pennarello, dove sono le macchie che ha visto.

**Fase 3 – esempio.** Il conduttore mostra l'immagine di una pecorella con una macchia per 5 secondi (carta "prova"). Poi toglie l'immagine e dice ai bambini di segnare individualmente sul proprio foglio con un pennarello dove sono le macchie (es. sul naso? Sulla bocca?).

Quando i bambini hanno finito, il conduttore mostra nuovamente l'immagine e la confronta con i disegni dei bambini per vedere se le macchie sono state posizionate correttamente. In questo modo, i bambini ricevono un feedback, se la loro risposta è corretta o sbagliata. Il conduttore ripete la stessa procedura con una pecorella con due macchie (seconda carta prova).

**Fase 4 – esecuzione dell'attività e suo monitoraggio.** Tutti i bambini vengono chiamati a osservare la pecorella con le macchie per 5 secondi.

Quando l'immagine scompare, ogni bambino, in autonomia, deve segnare sulla propria pecorella con un pennarello le macchie che ricorda. La stessa procedura avviene per la pecorella con 2, 3 e 4 macchie.

I bambini ripetono l'attività 9 volte, dovendo memorizzare 3 volte 2 macchie, 3 volte 3 macchie e 3 volte 4 macchie.

Durante l'attività, per monitorare le prestazioni dei bambini, il conduttore compila la scheda osservativa e di registrazione, annotando le risposte fornite.

### **Riflessione metacognitiva e conclusione**

I bambini, disposti nuovamente in semicerchio, grazie alla mediazione del conduttore, riflettono collettivamente su quali strategie sono state usate per svolgere i compiti (il conduttore può aiutarli con degli esempi), quali difficoltà hanno avuto e come le hanno superate. Il conduttore annota le varie osservazioni che emergono.

Successivamente, il conduttore distribuisce ai bambini delle schede metacognitive illustrate e li invita a riflettere su come hanno affrontato il compito individualmente. Il bambino è invitato a fare una X su: (a) la pecorella che sorride se ritiene di aver compreso ed affrontato i giochi bene e senza difficoltà; (b) la pecorella "neutra" in mezzo se ritiene di aver compreso i giochi ma aver avuto un po' di difficoltà ad usare le strategie adeguate per affrontarli; (c) la pecorella triste se ritiene di non aver compreso pienamente i giochi ed aver avuto grosse difficoltà durante lo svolgimento.

Infine il conduttore consegna ai bambini la busta-premio contenente un pezzo di puzzle che verrà costruito collettivamente dai bambini alla fine del percorso.

## Sessione 6

### Gli amici della pecorella Rosa - parte 2

#### Obiettivo dell'attività

- \* Promuovere la memoria a breve termine e la memoria di lavoro nel dominio visuo-spaziale

#### Competenze cognitive attivate

- \* Memoria a breve termine, memoria di lavoro nel dominio visuo-spaziale, memoria visiva, attenzione, capacità di controllare la risposta impulsiva per rispettare il proprio turno

#### Materiali

- \* La filastrocca
- \* Il cartellone delle sessioni
- \* Un pezzo di puzzle
- \* Un tablet per bambino
- \* 9 carte animali
- \* Schede metacognitive (una per ciascun bambino)
- \* Schede osservative e di registrazione gioco analogico
- \* Schede osservative e di registrazione gioco digitale

#### Descrizione della sessione

##### Introduzione

I bambini sono fatti sedere in semicerchio a terra di fronte al conduttore. Il conduttore recita la filastrocca ed invita i bambini a ripeterla tutti insieme. Poi il conduttore spiega ai bambini che l'obiettivo del giorno è aiutare la pecorella ad osservare attentamente e memorizzare ciò che vede.

##### Preparazione e svolgimento attività

A ogni bambino viene consegnato un tablet. I bambini mantengono la loro posizione seduti in semicerchio e giocano individualmente per 5 minuti ad una delle seguenti app:

 **ATTIVITÀ  
INDIVIDUALE**



ANDROID ENG



[Memory Challenge \(Simon\)](#)  
[opzione classic mode](#)



iOS ENG



[iSays Memory Game \(Lite\)](#)  
[opzione classic mode](#)

In questa attività, sono presenti sullo schermo quattro colori che si illuminano in sequenza ed il bambino deve memorizzare tale sequenza per riprodurla successivamente toccando i colori nello stesso ordine in cui sono stati presentati. Il gioco è costruito sul principio - dal più semplice al più complesso - e man mano che il bambino risponde correttamente, il gioco diventa sempre più difficile. Il gioco finisce quando il bambino sbaglia a riprodurre la sequenza.

**Fase 1 – familiarizzazione con gli stimoli.** Il conduttore mostra ai bambini 9 carte animali una alla volta e chiede ai bambini di ripetere insieme il nome degli animali che vedono.



**Fase 2 – spiegazione dell'attività.** Il conduttore spiega ai bambini che durante il gioco vedranno disposte sul pavimento una serie di carte coperte, raffiguranti gli animali (da 2 a 4).

Il conduttore volta le carte, ad una ad una, mostrandole ciascuna per 3 secondi (e poi le rigira, una ad una).

I bambini dovranno, a turno, ricordare la sequenza dei nomi degli animali visti e ripeterli a voce alta nello stesso ordine in cui sono stati presentati.

**Fase 3 – esempio.** Il conduttore gira una carta raffigurante l'OCA e la ricopre e successivamente mostra la carta raffigurante la CAPRA e la ricopre. Poi si rivolge ai bambini e chiede loro di ripetere ad alta voce la sequenza di animali appena visti nello stesso ordine in cui li hanno visti. Il conduttore aspetta la risposta dei bambini. Se i bambini rispondono correttamente, il conduttore li rinforza positivamente (per es. dice "Bravi!") altrimenti fornisce la risposta corretta. Il conduttore chiede ai bambini il perché della loro risposta.

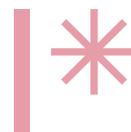
**Fase 4 – esecuzione dell'attività e suo monitoraggio.** I bambini vengono chiamati dal conduttore, uno per volta, a svolgere l'attività di giocatore. Il bambino giocatore deve (a) osservare le carte degli animali mostrate dal conduttore, (b) ripetere a voce alta la sequenza.

Questa attività si ripete nove volte per ogni bambino, per le prime tre il bambino dovrà ricordare e ripetere due carte di animali, poi tre carte e poi quattro carte.

**Esempio:**

*Il conduttore mostra le carte OCA e CANE e le ricopre*

*Il bambino giocatore ripete "Oca, Cane".*



Per monitorare le prestazioni dei bambini, il conduttore compila la scheda osservativa di registrazione, annotando le risposte corrette e sbagliate.

Mentre il bambino giocatore svolge l'attività con il conduttore, gli altri bambini fanno un'attività neutra, come per esempio disegnare.

## Riflessione metacognitiva e conclusione

I bambini, disposti nuovamente in semicerchio, grazie alla mediazione del conduttore, riflettono collettivamente su quali strategie sono state usate per svolgere i compiti (il conduttore può aiutarli con degli esempi), quali difficoltà hanno avuto e come le hanno superate. Il conduttore annota le varie osservazioni che emergono.

Successivamente, il conduttore distribuisce ai bambini delle schede metacognitive illustrate e li invita a riflettere su come hanno affrontato il compito individualmente. Il bambino è invitato a fare una X su: (a) la pecorella che sorride se ritiene di aver compreso ed affrontato i giochi bene e senza difficoltà; (b) la pecorella "neutra" in mezzo se ritiene di aver compreso i giochi ma aver avuto un po' di difficoltà ad usare le strategie adeguate per affrontarli; (c) la pecorella triste se ritiene di non aver compreso pienamente i giochi ed aver avuto grosse difficoltà durante lo svolgimento.

Infine il conduttore consegna ai bambini la busta-premio contenente un pezzo di puzzle che verrà costruito collettivamente dai bambini alla fine del percorso.

## Sessione 7

### Gli amici della pecorella Rosa nell'ordine inverso - parte 2

#### Obiettivo dell'attività

- \* Promuovere la memoria a breve termine e la memoria di lavoro nel dominio visuo-spaziale

#### Competenze cognitive attivate

- \* Memoria a breve termine, memoria di lavoro nel dominio visuo-spaziale, memoria visiva, attenzione, capacità di controllare la risposta impulsiva per rispettare il proprio turno

#### Materiali

- \* La filastrocca
- \* Il cartellone delle sessioni
- \* Un tablet per bambino
- \* 9 carte animali
- \* Schede metacognitive (una per ciascun bambino)
- \* Schede osservative e di registrazione gioco analogico
- \* Schede osservative e di registrazione gioco digitale

#### Descrizione della sessione

##### Introduzione

I bambini sono fatti sedere in semicerchio a terra di fronte al conduttore. Il conduttore recita la filastrocca ed invita i bambini a ripeterla tutti insieme.

Poi il conduttore spiega ai bambini che l'obiettivo del giorno è aiutare la pecorella ad osservare attentamente, memorizzare le immagini che vede e ripetere il loro nome in ordine inverso.

##### Preparazione e svolgimento attività

A ogni bambino viene consegnato un tablet.

I bambini mantengono la loro posizione seduti in semicerchio e giocano individualmente per 5 minuti ad una delle seguenti app:

 **ATTIVITÀ  
INDIVIDUALE**



ANDROID ENG



[Memory Challenge \(Simon\) –  
opzione reverse mode](#)



iOS ENG



[iSays Memory Game \(Lite\)  
opzione reverse mode](#)

In questa attività, sono presenti sullo schermo quattro colori che si illuminano in sequenza e il bambino deve memorizzare tale sequenza per riprodurla successivamente toccando i colori in ordine inverso in cui sono stati presentati. Il gioco è costruito sul principio - dal più semplice al più complesso - e man mano che il bambino risponde correttamente, il gioco diventa sempre più difficile. Il gioco finisce quando il bambino sbaglia a riprodurre la sequenza.

## ATTIVITÀ COLLETTIVA

**Fase 1 – familiarizzazione con gli stimoli.** Il conduttore mostra ai bambini 9 carte animali una alla volta e chiede ai bambini di ripetere insieme il nome degli animali che vedono.

**Fase 2 – spiegazione dell'attività.** Il conduttore spiega ai bambini che durante il gioco vedranno disposte sul pavimento alcune carte coperte, raffiguranti gli animali (da 2 a 4).

Il conduttore volta le carte, ad una ad una, mostrandole ciascuna per 3 secondi (e poi le rigira, una ad una).

I bambini dovranno, a turno, ricordare la sequenza dei nomi degli animali visti e ripeterli a voce alta nell'ordine inverso rispetto a quello appena visto.

**Fase 3 – esempio.** Il conduttore gira una carta raffigurante l'OCA e la ricopre e successivamente mostra la carta raffigurante la CAPRA e la ricopre. Poi si rivolge ai bambini e chiede loro di ripetere ad alta voce la sequenza di animali appena visti nell'ordine inverso rispetto a quello visto. Il conduttore aspetta la risposta dei bambini. Se i bambini rispondono correttamente, il conduttore li rinforza positivamente (per es. dice "Bravi!") altrimenti fornisce la risposta corretta. Il conduttore chiede ai bambini il perché della loro risposta.

**Fase 4 – esecuzione dell'attività e suo monitoraggio.** I bambini vengono chiamati dal conduttore, uno per volta, a svolgere l'attività di giocatore.

Il bambino giocatore deve (a) osservare le carte degli animali mostrate dal conduttore, (b) ripetere a voce alta la sequenza in ordine inverso.

Questa attività si ripete nove volte per ogni bambino, per le prime tre il bambino dovrà ricordare e ripetere sequenze di due carte di animali, poi tre e poi quattro e ripeterle in ordine inverso.



### **Esempio:**

*Il conduttore mostra le carte OCA e CANE e le ricopre  
Il bambino giocatore ripete "Cane, Oca".*

Per monitorare le prestazioni dei bambini, il conduttore compila la scheda osservativa e di registrazione, annotando le risposte date.

### **Riflessione metacognitiva e conclusione**

I bambini, disposti nuovamente in semicerchio, grazie alla mediazione del conduttore, riflettono collettivamente su quali strategie sono state usate per svolgere i compiti (il conduttore può aiutarli con degli esempi), quali difficoltà hanno avuto e come le hanno superate. Il conduttore annota le varie osservazioni che emergono.

Successivamente, il conduttore distribuisce ai bambini delle schede metaco-

gnitive illustrate e li invita a riflettere su come hanno affrontato il compito individualmente. Il bambino è invitato a fare una X su: (a) la pecorella che sorride se ritiene di aver compreso ed affrontato i giochi bene e senza difficoltà; (b) la pecorella "neutra" in mezzo se ritiene di aver compreso i giochi ma aver avuto un po' di difficoltà ad usare le strategie adeguate per affrontarli; (c) la pecorella triste se ritiene di non aver compreso pienamente i giochi ed aver avuto grosse difficoltà durante lo svolgimento.

Infine il conduttore consegna ai bambini la busta-premio contenente un pezzo di puzzle che verrà costruito collettivamente dai bambini alla fine del percorso.

## Sessione 8

### Aiutiamo la pecorella Rosa a non farsi distrarre!

#### Obiettivo dell'attività

- \* Promuovere l'inibizione della risposta verbale impulsiva (stimolo visivo e controllo della risposta verbale)

#### Competenze cognitive attivate

- \* Inibizione della risposta verbale impulsiva, attenzione, discriminazione visiva dei colori, discriminazione degli stimoli visivi, inibizione della risposta impulsiva per rispettare il proprio turno

#### Materiali

- \* La filastrocca
- \* Il cartellone delle sessioni
- \* Un tablet per bambino
- \* Mazza di carte animali/frutta/verdura colorate
- \* Schede metacognitive (una per ciascun bambino)
- \* Schede osservative e di registrazione gioco analogico

#### Descrizione della sessione

##### Introduzione

I bambini sono fatti sedere in semicerchio a terra di fronte al conduttore. Il conduttore recita la filastrocca ed invita i bambini a ripeterla tutti insieme. Poi il conduttore spiega ai bambini che l'obiettivo del giorno è aiutare la pecorella a osservare bene le immagini e fare attenzione al tipo di risposta che devono dare.

##### Preparazione e svolgimento attività

A ogni bambino viene consegnato un tablet. I bambini mantengono la loro posizione seduti in semicerchio e giocano individualmente per 5 minuti ad una delle seguenti app:

#### ATTIVITÀ INDIVIDUALE



ANDROID ITA



[Conoscere i colori \(prima familiarizzazione poi giochi di riconoscimento colori\)](#)



iOS ENG



[Busy shapes and colors \(prima familiarizzazione poi giochi di riconoscimento colori\)](#)

In questo caso l'attività individuale (digitale) serve per allenare i bambini sui prerequisiti necessari ad affrontare l'attività collettiva, ovvero ricordare il nome dei colori.



**Fase 1 – familiarizzazione con gli stimoli.** Il conduttore mostra le carte stimolo una alla volta e chiede ai bambini di dire il nome e il colore delle immagini mostrate (esempio gatto rosso, banana gialla, lattuga verde ...)

**Fase 2 – spiegazione dell'attività.** Il conduttore spiega ai bambini che durante il gioco dovranno dire il COLORE quando vedono la carta raffigurante frutta o verdura e il NOME quando vedono la carta raffigurante animali.

**Fase 3 – esempio.** Il conduttore propone 3 immagini (un frutto, una verdura e un animale, in sequenza) e chiede ai bambini per ogni immagine di rispondere tutti insieme dicendo il COLORE del frutto o della verdura che vedono o il NOME dell'animale. Per ogni immagine, il conduttore aspetta la risposta dei bambini. Se i bambini rispondono correttamente, il conduttore li rinforza positivamente (per es. dice "Bravi!") altrimenti fornisce la risposta corretta. Per ogni immagine, il conduttore chiede ai bambini perché hanno detto il COLORE o il NOME.

**Fase 4 – esecuzione dell'attività e suo monitoraggio.** A turno, ogni bambino ricopre il ruolo di bambino "giocatore". Ad ogni bambino giocatore vengono proposte 15 immagini (stimolo). Ogni immagine viene mostrata per 3 secondi. Contemporaneamente, gli altri bambini svolgono un'attività neutra, come per esempio disegnare.

Rispettando il proprio turno, i bambini devono osservare le immagini raffiguranti frutta, verdura e animali di colori diversi e nominare il COLORE dell'immagine presentata (es. una mela rossa, il bambino deve dire: "ROSSO"), tranne quando viene mostrato un animale; in questo caso il bambino deve dire il nome dell'ANIMALE e non il colore (es. un coniglio verde, il bambino deve dire "CONIGLIO").

**Esempio:**

*Bambino giocatore: Giovanni*

*Il conduttore mostra la carta POMODORO ROSSO per 3 secondi*

*Giovanni dice "ROSSO"*

*Il conduttore mostra la carta PISELLI VERDI per 3 secondi*

*Giovanni dice "VERDE" (viene accettata anche la risposta VERDI)*

*Il conduttore mostra la carta GATTO ROSSO per 3 secondi*

*Giovanni dice "GATTO"*

*(e così via per 15 stimoli per ciascun bambino)*



Durante l'attività, per monitorare le prestazioni dei bambini, il conduttore compila la scheda osservativa e di registrazione, annotando le risposte fornite.

## Riflessione metacognitiva e conclusione

I bambini, disposti nuovamente in semicerchio, grazie alla mediazione del conduttore, riflettono collettivamente su quali strategie sono state usate per svolgere i compiti (il conduttore può aiutarli con degli esempi), quali difficoltà hanno avuto e come le hanno superate. Il conduttore annota le varie osservazioni che emergono.

Successivamente, il conduttore distribuisce ai bambini delle schede metacognitive illustrate e li invita a riflettere su come hanno affrontato il compito individualmente. Il bambino è invitato a fare una X su: (a) la pecorella che sorride se ritiene di aver compreso ed affrontato i giochi bene e senza difficoltà; (b) la pecorella "neutra" in mezzo se ritiene di aver compreso i giochi ma aver avuto un po' di difficoltà ad usare le strategie adeguate per affrontarli; (c) la pecorella triste se ritiene di non aver compreso pienamente i giochi ed aver avuto grosse difficoltà durante lo svolgimento.

Infine il conduttore consegna ai bambini la busta-premio contenente un pezzo di puzzle che verrà costruito collettivamente dai bambini alla fine del percorso.

## Sessione 9

### Aiutiamo la pecorella Rosa a controllare i suoi movimenti!

#### Obiettivo dell'attività

- \* Promuovere l'inibizione della risposta motoria impulsiva

#### Competenze cognitive attivate

- \* Inibizione della risposta motoria impulsiva, attenzione, discriminazione stimoli visivi, associazione stimoli visivi, inibizione della risposta impulsiva per rispettare il proprio turno

#### Materiali

- \* La filastrocca
- \* Il cartellone delle sessioni
- \* Un pezzo di puzzle
- \* Un tablet per bambino
- \* 5 cerchi da palestra
- \* 1 Paletta rossa da un lato e verde dall'altro
- \* Carte animali colorati
- \* Schede metacognitive (una per ciascun bambino)
- \* Schede osservative e di registrazione gioco analogico
- \* Schede osservative e di registrazione gioco digitale

#### Descrizione della sessione

##### Introduzione

I bambini sono fatti sedere in semicerchio a terra di fronte al conduttore. Il conduttore recita la filastrocca ed invita i bambini a ripeterla tutti insieme.

Poi il conduttore spiega ai bambini che l'obiettivo del giorno è aiutare la pecorella a stare attenta e controllare i suoi movimenti.

##### Preparazione e svolgimento attività

A ogni bambino viene consegnato un tablet.

I bambini mantengono la loro posizione seduti in semicerchio e giocano individualmente per 5 minuti ad una delle seguenti app:

 **ATTIVITÀ  
INDIVIDUALE**



ANDROID ITA



[Disegno per bambini](#)



iOS ITA



[Giochi colorare bambini 2 anni](#)

In questo gioco, il bambino deve tracciare con il dito i contorni dei disegni. Alla fine, il conduttore segna sulla scheda osservativa e di registrazione del gioco digitale il numero dei disegni che sono stati completati dal bambino.

## **ATTIVITÀ COLLETTIVA**

**Fase 1 – familiarizzazione con gli strumenti di gioco.** Il conduttore mostra gli strumenti: i cinque cerchi, la paletta semaforo, le carte raffiguranti animali rossi e verdi.

**Fase 2 – spiegazione dell'attività.** Il conduttore spiega ai bambini che durante il gioco dovranno saltare nel cerchio solo se vedranno la paletta semaforo verde e la pecora verde, in tutti gli altri casi, dovranno stare fermi.

**Fase 3 – esempio.** Il conduttore propone 2 situazioni, in cui una volta si salta e un'altra si sta fermi e chiede ai bambini di dire che cosa bisogna fare: saltare o stare fermi? E chiede il perché. Al termine dell'esemplificazione, il conduttore fornisce la risposta corretta ai bambini.

**Fase 4 – esecuzione dell'attività e suo monitoraggio.** Sul pavimento vengono disposti 5 cerchi colorati in fila che formano un percorso.

I bambini devono, a turno, svolgere il ruolo di "giocatore" e completare il percorso saltando nei cerchi colorati in base alle istruzioni del conduttore e del compagno "Semaforo".

In particolare, il bambino giocatore deve osservare attentamente (a) il colore della paletta mostrata bambino "Semaforo" e (b) la carta mostrata dal conduttore.

Il bambino "Semaforo" ha una paletta, da un lato verde e da un lato rossa e può mostrare al bambino giocatore la parte verde o la parte rossa. Se mostra la paletta rossa, il bambino giocatore deve stare fermo. Se mostra la paletta verde, il bambino giocatore deve prestare attenzione a cosa viene mostrato dal conduttore. Se quest'ultimo mostra la carta "Pecorella verde", il bambino giocatore può fare un salto nel cerchio successivo e continuare il percorso. Se vengono mostrate altre carte, il bambino giocatore deve stare fermo. In totale, ogni bambino giocatore per completare il percorso dovrà superare 10 prove.

A turno, tutti i bambini sperimenteranno i vari ruoli (giocatore e semaforo). Durante l'attività, per monitorare le prestazioni dei bambini, il conduttore compila la scheda osservativa e di registrazione, annotando le risposte fornite.

### **Riflessione metacognitiva e conclusione**

I bambini, disposti nuovamente in semicerchio, grazie alla mediazione del conduttore, riflettono collettivamente su quali strategie sono state usate per svolgere i compiti (il conduttore può aiutarli con degli esempi), quali difficoltà hanno avuto e come le hanno superate. Il conduttore annota le varie osservazioni che emergono.

Successivamente, il conduttore distribuisce ai bambini delle schede metacognitive illustrate e li invita a riflettere su come hanno affrontato il compito individualmente. Il bambino è invitato a fare una X su: (a) la pecorella che sorride se ritiene di aver compreso ed affrontato i giochi bene e senza difficoltà; (b) la pecorella "neutra" in mezzo se ritiene di aver compreso i giochi ma aver avuto un po' di difficoltà ad usare le strategie adeguate per

affrontarli; (c) la pecorella triste se ritiene di non aver compreso pienamente i giochi ed aver avuto grosse difficoltà durante lo svolgimento. Infine il conduttore consegna ai bambini la busta-premio contenente un pezzo di puzzle che verrà costruito collettivamente dai bambini alla fine del percorso.

## Sessione 10

### Cambiamo le regole per aiutare la pecorella Rosa - parte 1

#### Obiettivo dell'attività

- \* Promuovere la flessibilità cognitiva (classificare in base alla grandezza degli oggetti e, successivamente, cambiare la regola di classificazione)

#### Competenze cognitive attivate

- \* Attenzione, memoria, capacità di classificare in base alla grandezza, capacità di passare da una regola ad un'altra, inibizione della risposta impulsiva

#### Materiali

- \* La filastrocca
- \* Il cartellone delle sessioni
- \* Un pezzo di puzzle
- \* Un tablet per bambino
- \* Una scatola piccola ed una scatola grande per ciascun bambino
- \* 9 carte animali (1 mazzo grande per il conduttore e un mazzetto di carte piccole per ciascun bambino)
- \* Schede metacognitive (una per ciascun bambino)
- \* Schede osservative e di registrazione gioco analogico
- \* Schede osservative e di registrazione gioco digitale

#### Descrizione della sessione

##### Introduzione

I bambini sono fatti sedere in semicerchio a terra di fronte al conduttore. Il conduttore recita la filastrocca ed invita i bambini a ripeterla tutti insieme. Poi il conduttore spiega ai bambini che l'obiettivo del giorno è aiutare la pecorella a classificare in base alla grandezza e stare attenta quando cambiano le regole



##### Preparazione e svolgimento attività

A ogni bambino viene consegnato un tablet. I bambini mantengono la loro posizione seduti in semicerchio e giocano individualmente per 5 minuti ad una delle seguenti app:



ANDROID ITA



[Giochi per bambini di 2-5 anni \(Bimi Boo Kids\)- attività di classificazione in base alla grandezza](#)



iOS ITA



[Giochi per bambini di 3-4 anni \(Bimi Boo Kids\)- attività di classificazione in base alla grandezza](#)

In questo caso l'attività individuale con il tablet serve per allenare i bambini a classificare oggetti in base alla loro grandezza. Questa attività è propedeutica all'attività collettiva.



## Parte 1

**Fase 1 – familiarizzazione con gli strumenti di gioco.** Il conduttore mostra gli strumenti: le carte raffiguranti animali (cane, coniglio e mucca) piccoli e grandi e chiede ai bambini di dire i nomi degli animali e se sono piccoli o grandi; poi mostra le due scatole, una piccola e una grande.

**Fase 2 – spiegazione dell'attività.** Il conduttore spiega ai bambini che durante il gioco dovranno mettere nella scatola piccola le carte con gli animali piccoli e nella scatola grande quelle con gli animali grandi. Ogni bambino ha davanti a sé una scatola piccola e una scatola grande.

**Fase 3 – esempio.** Il conduttore mostra 2 situazioni, la prima con una carta raffigurante il coniglio grande e chiede ai bambini: "Dove la metto, nella scatola grande o nella scatola piccola?". Il conduttore aspetta la risposta dei bambini. Se tutti rispondono correttamente, il conduttore dice: "Bravi" e posiziona la carta nella scatola grande. In caso contrario il conduttore spiega nuovamente la regola, dà la risposta corretta e mostra dove bisogna posizionare la carta. Successivamente, il conduttore mostra la carta raffigurante la mucca piccola e chiede ai bambini: "Dove la metto, nella scatola grande o nella scatola piccola?". Il conduttore aspetta la risposta dei bambini. Se tutti rispondono correttamente, il conduttore dice: "Bravi" e posiziona la carta nella scatola piccola. In caso contrario fornisce un feedback dando la risposta corretta e mostrando dove bisogna posizionare la carta.

**Fase 4 – esecuzione dell'attività e suo monitoraggio.** I bambini vengono disposti in cerchio con la schiena rivolta all'interno. Ogni bambino ha davanti a sé una scatola piccola e una scatola grande.

Il conduttore mostra 10 carte in sequenza raffiguranti gli animali grandi o piccoli. Per ogni situazione, il conduttore dà a ciascun bambino la carta mostrata (es. il conduttore mostra la mucca piccola e dà ad ogni bambino una carta raffigurante la mucca piccola). Poi il conduttore invita i bambini a mettere la carta nella propria scatola corretta. Ogni bambino deve mettere la carta in una delle due scatole poste davanti a sé senza guardare dove posizionano le carte gli altri compagni.

Durante l'attività, per monitorare le prestazioni dei bambini, il conduttore compila la scheda osservativa e di registrazione, annotando le risposte fornite.

## Parte 2

**Fase 1 – spiegazione dell'attività.** Il conduttore spiega ai bambini che ora il gioco si fa più difficile. I bambini dovranno mettere nella scatola piccola gli animali grandi e nella scatola grande gli animali piccoli.

**Fase 2 – esempio.** Il conduttore mostra 2 situazioni, la prima con una carta raffigurante il coniglio piccolo e chiede ai bambini: "Dove la metto, nella scatola

grande o nella scatola piccola?”. Il conduttore aspetta la risposta dei bambini. Se tutti rispondono correttamente, il conduttore dice: “Bravi” e posiziona la carta nella scatola grande. In caso contrario il conduttore spiega nuovamente la regola, dà la risposta corretta e mostra dove bisogna posizionare la carta. Successivamente, il conduttore mostra la carta raffigurante il cane grande e chiede ai bambini: “Dove la metto, nella scatola grande o nella scatola piccola?”. Il conduttore aspetta la risposta dei bambini. Se tutti rispondono correttamente, il conduttore dice: “Bravi” e posiziona la carta nella scatola piccola. In caso contrario fornisce un feedback dando la risposta corretta e mostrando dove bisogna posizionare la carta.

**Fase 3 – esecuzione dell’attività e suo monitoraggio.** I bambini vengono disposti in cerchio con la schiena rivolta all’interno. Ogni bambino ha davanti a sé una scatola piccola ed una scatola grande.

Il conduttore mostra 10 carte in sequenza raffiguranti gli animali grandi o piccoli. Per ogni situazione, il conduttore dà a ciascun bambino la carta mostrata (es. il conduttore mostra la mucca piccola e dà ad ogni bambino una carta raffigurante la mucca piccola). Poi il conduttore invita i bambini a mettere la carta nella scatola corretta. Ogni bambino deve mettere la carta in una delle due scatole posta davanti a sé senza guardare dove posizionano le carte gli altri compagni. Durante l’attività, per monitorare le prestazioni dei bambini, il conduttore compila la scheda osservativa e di registrazione, annotando le risposte fornite.

### **Riflessione metacognitiva e conclusione**

I bambini, disposti nuovamente in semicerchio, grazie alla mediazione del conduttore, riflettono collettivamente su quali strategie sono state usate per svolgere i compiti (il conduttore può aiutarli con degli esempi), quali difficoltà hanno avuto e come le hanno superate. Il conduttore annota le varie osservazioni che emergono.

Successivamente, il conduttore distribuisce ai bambini delle schede metacognitive illustrate e li invita a riflettere su come hanno affrontato il compito individualmente. Il bambino è invitato a fare una X su: (a) la pecorella che sorride se ritiene di aver compreso ed affrontato i giochi bene e senza difficoltà; (b) la pecorella “neutra” in mezzo se ritiene di aver compreso i giochi ma aver avuto un po’ di difficoltà ad usare le strategie adeguate per affrontarli; (c) la pecorella triste se ritiene di non aver compreso pienamente i giochi ed aver avuto grosse difficoltà durante lo svolgimento.

Infine il conduttore consegna ai bambini la busta-premio contenente un pezzo di puzzle che verrà costruito collettivamente dai bambini alla fine del percorso.

## Sessione 11

### Cambiamo le regole per aiutare la pecorella Rosa - parte 2

#### Obiettivo dell'attività

- \* Promuovere la flessibilità cognitiva

#### Competenze cognitive attivate

- \* Attenzione, memoria, capacità di classificare in base al colore e alla forma, capacità di passare da una regola ad un'altra, inibizione della risposta impulsiva, inibizione degli stimoli interferenti

#### Materiali

- \* La filastrocca
- \* Il cartellone delle sessioni
- \* Un pezzo di puzzle
- \* Un tablet per bambino
- \* 2 scatole
- \* Carte animali colorati in rettangoli e triangoli
- \* Schede metacognitive (una per ciascun bambino)
- \* Schede osservative e di registrazione gioco analogico

#### Descrizione della sessione

##### Introduzione

I bambini sono fatti sedere in semicerchio a terra di fronte al conduttore. Il conduttore recita la filastrocca ed invita i bambini a ripeterla tutti insieme. Poi il conduttore spiega ai bambini che l'obiettivo del giorno è aiutare la pecorella a classificare in base alla forma e al colore e stare attenta quando cambiano le regole.

##### Preparazione e svolgimento attività

A ogni bambino viene consegnato un tablet. I bambini mantengono la loro posizione seduti in semicerchio e giocano individualmente per 5 minuti ad una delle seguenti app:

 **ATTIVITÀ  
INDIVIDUALE**



ANDROID ITA



[Giochi per bambini di 2-5 anni \(Bimi Boo Kids\) - attività di classificazione in base alla forma e al colore](#)



iOS ITA



[Giochi per bambini di 3-4 anni \(Bimi Boo Kids\) - attività di classificazione in base alla forma e al colore](#)

In questo caso l'attività individuale con il tablet serve per allenare i bambini a classificare oggetti in base alla loro forma e al loro colore. Questa attività è propedeutica all'attività collettiva.

### Parte 1

**Fase 1 – familiarizzazione con gli strumenti di gioco.** Il conduttore mostra gli strumenti: 8 carte con l'immagine di un coniglio o un gatto, rossi o verdi, in un rettangolo o in un triangolo; due scatole per ciascun bambino della stessa misura, una con l'immagine di un gatto rosso in un rettangolo e una con l'immagine di un coniglio verde in un triangolo.

**Fase 2 – spiegazione dell'attività.** Il conduttore spiega ai bambini che durante il gioco dovranno classificare in base al COLORE le carte mostrate dal conduttore

**Fase 3 – esempio.** Il conduttore mostra ai bambini una carta con l'immagine di un coniglio verde nel rettangolo e chiede "Dove la mettiamo, nella scatola con il gatto rosso nel rettangolo o nella scatola con il coniglio verde nel triangolo?". Il conduttore aspetta la risposta dei bambini. Se i bambini forniscono la risposta corretta, il conduttore dice "Bravi!". In caso contrario, il conduttore spiega nuovamente la regola ai bambini. Successivamente il conduttore mostra una carta con l'immagine di un coniglio rosso nel triangolo e chiede "Dove la mettiamo, nella scatola con il gatto rosso nel rettangolo o nella scatola con il coniglio verde nel triangolo?" Il conduttore aspetta la risposta dei bambini. Se i bambini forniscono la risposta corretta, il conduttore dice "Bravi!" In caso contrario, il conduttore spiega nuovamente la regola ai bambini.

**Fase 4 – esecuzione dell'attività e suo monitoraggio.** I bambini vengono disposti in cerchio con la schiena rivolta all'interno. Ogni bambino ha davanti a sé due scatole, raffiguranti rispettivamente l'immagine di un gatto rosso in un rettangolo e l'immagine di un coniglio verde in un triangolo. I bambini svolgono l'attività contemporaneamente. I bambini devono inserire le 8 carte stimolo mostrate una ad una dal conduttore, nella scatola corrispondente (gatto rosso nel rettangolo o coniglio verde nel triangolo) che hanno di fronte. Per ogni situazione, il conduttore dà a ciascun bambino la carta mostrata (es. il conduttore mostra la carta raffigurante il coniglio rosso nel rettangolo e consegna ad ogni bambino una carta raffigurante il coniglio rosso nel rettangolo). Poi il conduttore invita i bambini a mettere la carta nella scatola corretta. Ogni bambino deve mettere la carta in una delle due scatole posta davanti a sé senza guardare dove posizionano le carte gli altri compagni. Durante l'attività, per monitorare le prestazioni dei bambini, il conduttore compila la scheda osservativa e di registrazione, annotando le risposte fornite.

### Parte 2

**Fase 1 – spiegazione dell'attività.** Il conduttore spiega ai bambini che ora cambia la regola del gioco. Dovranno classificare le carte in base alla FORMA, rettangolo o triangolo.

**Fase 2 – esempio.** Il conduttore mostra ai bambini una carta con l'immagine di un coniglio verde nel rettangolo e chiede "Dove la mettiamo, nella scatola con il gatto rosso nel rettangolo o nella scatola con il coniglio verde nel triangolo?"

Il conduttore aspetta la risposta dei bambini. Se i bambini forniscono la risposta corretta, il conduttore dice "Bravi!" In caso contrario, il conduttore spiega nuovamente la regola ai bambini. Successivamente, il conduttore mostra ai bambini una carta con l'immagine di un coniglio rosso nel triangolo e chiede "Dove la mettiamo, nella scatola con il gatto rosso nel rettangolo o nella scatola con il coniglio verde nel triangolo?" Il conduttore aspetta la risposta dei bambini. Se i bambini forniscono la risposta corretta, il conduttore dice "Bravi!" In caso contrario, il conduttore spiega nuovamente la regola ai bambini.

**Fase 3 – esecuzione dell'attività e suo monitoraggio.** I bambini vengono disposti in cerchio con la schiena rivolta all'interno. Ogni bambino ha davanti a sé due scatole, raffiguranti rispettivamente l'immagine di un gatto rosso in un rettangolo e l'immagine di un coniglio verde in un triangolo.

I bambini svolgono l'attività contemporaneamente.

Ogni bambino deve inserire le 8 carte stimolo mostrate una ad una dal conduttore, nella scatola corrispondente (gatto rosso nel rettangolo o coniglio verde nel triangolo) che ha di fronte.

Per ogni situazione, il conduttore consegna a ciascun bambino la carta mostrata (es. il conduttore mostra la carta con il coniglio rosso nel rettangolo e consegna ad ogni bambino una carta raffigurante il coniglio rosso nel rettangolo). Poi il conduttore invita i bambini a mettere la carta nella scatola corretta. Ogni bambino deve mettere la carta in una delle due scatole posta davanti a sé senza guardare dove posizionano le carte gli altri compagni.

Durante l'attività, per monitorare le prestazioni dei bambini, il conduttore compila la scheda osservativa e di registrazione, annotando le risposte fornite.

### **Riflessione metacognitiva e conclusione**

I bambini, disposti nuovamente in semicerchio, grazie alla mediazione del conduttore, riflettono collettivamente su quali strategie sono state usate per svolgere i compiti (il conduttore può aiutarli con degli esempi), quali difficoltà hanno avuto e come le hanno superate. Il conduttore annota le varie osservazioni che emergono.

Successivamente, il conduttore distribuisce ai bambini delle schede metacognitive illustrate e li invita a riflettere su come hanno affrontato il compito individualmente. Il bambino è invitato a fare una X su: (a) la pecorella che sorride se ritiene di aver compreso ed affrontato i giochi bene e senza difficoltà; (b) la pecorella "neutra" in mezzo se ritiene di aver compreso i giochi ma aver avuto un po' di difficoltà ad usare le strategie adeguate per affrontarli; (c) la pecorella triste se ritiene di non aver compreso pienamente i giochi ed aver avuto grosse difficoltà durante lo svolgimento.

Infine il conduttore consegna ai bambini la busta-premio contenente un pezzo di puzzle che verrà costruito collettivamente dai bambini alla fine del percorso.

## Sessione 12

### Aiutiamo la pecorella Rosa a ricordare i suoi amici animalletti!

#### Obiettivo dell'attività

- \* Promuovere la capacità di aggiornare le informazioni in memoria di lavoro (updating)

#### Competenze cognitive attivate

- \* Attenzione, memoria di lavoro, inibizione delle informazioni irrilevanti, capacità di ricordare, manipolare e aggiornare le informazioni in memoria di lavoro

#### Materiali

- \* La filastrocca
- \* Il cartellone delle sessioni
- \* 9 carte animali (mazzo grande per il conduttore)
- \* Schede metacognitive (una per ciascun bambino)
- \* Schede osservative e di registrazione gioco analogico

#### Descrizione della sessione

##### Introduzione

I bambini sono fatti sedere in semicerchio a terra di fronte al conduttore. Il conduttore recita la filastrocca ed invita i bambini a ripeterla tutti insieme. Poi il conduttore spiega ai bambini che l'obiettivo del giorno è aiutare la pecorella a stare attenta per ricordare i nomi dei suoi amici animali.

##### Preparazione e svolgimento attività

**Fase 1 – familiarizzazione con gli strumenti di gioco.** Il conduttore mostra le carte raffiguranti gli animali (mazzo grande) una alla volta e chiede ai bambini di ripetere insieme il nome degli animali che vedono.

**Fase 2 – spiegazione dell'attività.** Il conduttore spiega ai bambini che durante il gioco, ciascuno di loro riceverà una carta con il disegno di un animale che dovranno mostrare e poi coprire.

Il conduttore spiega che ogni bambino dovrà ricordare e nominare l'animale della carta mostrata prima di lui, poi nominare l'animale raffigurato nella sua carta, ed infine coprire la sua carta. Il secondo bambino deve dire ad alta voce il nome dell'animale raffigurato nella propria carta, seguito dal nome dell'animale raffigurato nella carta del bambino precedente.

L'attività prosegue nello stesso modo tante volte quanti sono i bambini.

**Fase 3 – esempio.** Il conduttore mostra la propria carta e dice il nome dell'animale raffigurato, poi la copre. Il conduttore invita il bambino vicino a lui in senso orario a procedere.



Il primo bambino deve dire ad alta voce il nome dell'animale del conduttore e di seguito il nome dell'animale raffigurato nella carta che ha in mano. Poi copre la sua carta.

Il secondo bambino deve dire ad alta voce il nome dell'animale raffigurato nella carta del compagno precedente, e di seguito dire il nome dell'animale raffigurato nella sua carta. L'attività prosegue nello stesso modo tante volte quanti sono i bambini.

**Fase 4 – esecuzione dell'attività e suo monitoraggio.** Durante questa attività, i bambini sono disposti in semicerchio. Seguendo un ordine prestabilito (senso orario), il conduttore distribuisce ai bambini le carte, chiedendo a ciascuno di guardare la propria e mostrarla ai compagni. Le carte di ciascuno devono rimanere inizialmente appoggiate per terra scoperte davanti ad ogni concorrente.

**Esempio:**

*Il conduttore dice il nome di un animale e mostra la carta raffigurante l'animale (es. CAPRA), la copre e chiede al primo bambino di ripetere il nome dell'ultimo animale pronunciato seguito da quello dell'animale della sua carta (es. GATTO), quindi deve dire CAPRA-GATTO.*

*Poi copre la carta.*

*Il secondo bambino ripete il nome dell'ultimo animale detto dal primo bimbo e aggiunge il nome dell'animale della sua carta (es. OCA), quindi il secondo bambino ripete "GATTO - OCA".*

*Poi copre la carta.*



Questa attività viene riprodotta con tutti i bambini per 5 volte. Ogni volta, le carte vanno ridistribuite secondo un ordine prestabilito. Se un bambino sbaglia, il conduttore ne prende nota e il gioco prosegue.

Durante l'attività, per monitorare le prestazioni dei bambini, il conduttore compila la scheda osservativa e di registrazione, annotando le risposte fornite.

### **Riflessione metacognitiva e conclusione**

I bambini, disposti nuovamente in semicerchio, grazie alla mediazione del conduttore, riflettono collettivamente su quali strategie sono state usate per svolgere i compiti (il conduttore può aiutarli con degli esempi), quali difficoltà hanno avuto e come le hanno superate. Il conduttore annota le varie osservazioni che emergono.

Successivamente, il conduttore distribuisce ai bambini delle schede metacognitive illustrate e li invita a riflettere su come hanno affrontato il compito individualmente. Il bambino è invitato a fare una X su: (a) la pecorella che sorride se ritiene di aver compreso ed affrontato i giochi bene e senza difficoltà; (b) la pecorella "neutra" in mezzo se ritiene di aver compreso i giochi ma aver avuto un po' di difficoltà ad usare le strategie adeguate per affrontarli; (c) la pecorella triste se ritiene di non aver compreso pienamente i giochi ed aver avuto grosse difficoltà durante lo svolgimento.

Infine il conduttore consegna ai bambini la busta-premio contenente un pezzo di puzzle che verrà costruito collettivamente dai bambini alla fine del percorso.

## Sessione 13

### Ricordiamoci chi si nasconde!

#### Obiettivo dell'attività

- \* Promuovere la capacità di aggiornare le informazioni in memoria di lavoro (updating)

#### Competenze cognitive attivate

- \* Attenzione, memoria di lavoro, inibizione delle informazioni irrilevanti, capacità di ricordare, manipolare e aggiornare le informazioni in memoria di lavoro

#### Materiali

- \* La filastrocca
- \* Il cartellone delle sessioni
- \* Una casetta di plastica / una tenda / un paravento / un divisorio
- \* Schede metacognitive (una per ciascun bambino)
- \* Schede osservative e di registrazione gioco analogico

#### Descrizione della sessione

##### Introduzione

I bambini sono fatti sedere in semicerchio a terra di fronte al conduttore. Il conduttore recita la filastrocca ed invita i bambini a ripeterla tutti insieme. Poi il conduttore spiega ai bambini che l'obiettivo del giorno è aiutare la pecorella Rosa a osservare bene e ricordare chi si nasconde nella casetta (di plastica / una tenda / un paravento / un divisorio) per ripetere chi si è nascosto per ultimo e chi prima di lui (penultimo)

##### Preparazione e svolgimento attività

**Fase 1 – familiarizzazione con gli strumenti di gioco.** Il conduttore mostra ai bambini dove si dovranno nascondere (dietro ad una casetta di plastica / una tenda / un paravento / un divisorio).

**Fase 2 – spiegazione dell'attività.** Il conduttore spiega ai bambini che durante il gioco, ogni volta, si nasconderanno da 2 a 4 compagni nella casetta. Il bambino giocatore non saprà quanti bimbi si nasconderanno e dovrà ricordare i nomi dei compagni che si sono nascosti per ultimi e penultimi (prima degli ultimi) nella casetta.

**Fase 3 – esempio.** Il conduttore chiama 3 bambini e dice loro di nascondersi nella casetta uno ad uno (es. Giovanni, Marco, Elisa). Poi si rivolge agli altri bambini e dice "Vi ricordate chi si è nascosto per ultimo nella casetta?" Il conduttore aspetta la risposta dei bambini, poi dice "Vi ricordate chi si è nascosto prima di lui?" Il conduttore aspetta la risposta dei bambini. Se i bambini

rispondono correttamente ad entrambe le domande il conduttore li rinforza positivamente (per es. dice "Bravi!") altrimenti fornisce la risposta corretta. Poi il conduttore prende altri 4 bambini e dice loro di nascondersi nella casetta uno ad uno (es. Lisa, Maria, Luca, Lucia). Poi si rivolge agli altri bambini e dice "Vi ricordate chi si è nascosto per ultimo nella casetta?" Il conduttore aspetta la risposta dei bambini, poi dice "Vi ricordate chi si è nascosto prima di lui?" Il conduttore aspetta la risposta dei bambini. Se i bambini rispondono correttamente ad entrambe le domande il conduttore li rinforza positivamente (per es. dice "Bravi!") altrimenti fornisce la risposta corretta.

**Fase 4 – esecuzione dell'attività e suo monitoraggio.** I bambini vengono a questo punto chiamati dal conduttore, uno per volta, a svolgere l'attività di giocatore. Il bambino giocatore deve rispondere a 9 situazioni in cui vedrà nascondersi 2, 3 o 4 compagni nella casetta e dovrà ricordare gli ultimi due ad essere entrati. Il bambino giocatore non sa quanti compagni entrano ogni volta (possono essere 3, 4 o 5).

Gli altri bambini, invece, a turno, chiamati da conduttore, si nascondono nella casetta.

**Esempio:**

*Bambino giocatore: Silvio*

*Conduttore dice: "Entrano Paolo..."*

*Paolo entra*

*Conduttore dice: "...Luca..."*

*Luca entra*

*Conduttore dice: "...e Giovanni"*

*Giovanni entra*

*Poi il conduttore chiede a Silvio: "Chi è entrato per ultimo?"*

*Silvio risponde: "Giovanni"*

*Il conduttore chiede a Silvio: "Chi è entrato prima di lui?"*

*Silvio risponde: "Luca"*

*Il conduttore passa alla situazione successiva.*



Durante l'attività, per monitorare le prestazioni dei bambini, il conduttore compila la scheda osservativa e di registrazione, annotando le risposte fornite.

### **Riflessione metacognitiva e conclusione**

I bambini, disposti nuovamente in semicerchio, grazie alla mediazione del conduttore, riflettono collettivamente su quali strategie sono state usate per svolgere i compiti (il conduttore può aiutarli con degli esempi), quali difficoltà hanno avuto e come le hanno superate. Il conduttore annota le varie osservazioni che emergono.

Successivamente, il conduttore distribuisce ai bambini delle schede metacognitive illustrate e li invita a riflettere su come hanno affrontato il compito individualmente. Il bambino è invitato a fare una X su: (a) la pecorella che sorride se ritiene di aver compreso ed affrontato i giochi bene e senza difficoltà; (b) la pecorella "neutra" in mezzo se ritiene di aver compreso i giochi ma aver avuto un po' di difficoltà ad usare le strategie adeguate per

affrontarli; (c) la pecorella triste se ritiene di non aver compreso pienamente i giochi ed aver avuto grosse difficoltà durante lo svolgimento. Infine il conduttore consegna ai bambini la busta-premio contenente un pezzo di puzzle che verrà costruito collettivamente dai bambini alla fine del percorso.

## Sessione 14

### Finalmente la pecorella Rosa ha raggiunto il suo gregge!

#### Obiettivo dell'attività

- \* Riflettere insieme sul percorso svolto, costruire collettivamente un puzzle

#### Competenze cognitive attivate

- \* Attenzione, pianificazione

#### Materiali

- \* Il cartellone delle sessioni
- \* Un cartellone dove incollare il puzzle
- \* I pezzi di puzzle
- \* I diplomi di merito

Siamo giunti all'ultima sessione ed è arrivato il momento di riflettere insieme sul percorso fatto, su cosa si è imparato e su quali difficoltà sono emerse. La pecorella Rosa ha finalmente raggiunto il gregge ed ora i bambini possono festeggiare insieme! La pecorella Rosa è contenta ed ora i bambini possono scoprire cosa emerge dal puzzle che si sono conquistati aiutando la pecorella a superare tutti i giochi!

I bambini possono costruire collettivamente il puzzle, festeggiare, salutare la pecorella e ricevere i diplomi di merito per aver partecipato al percorso.

# Risorse online

Inquadra il QR code  
per registrarti alla  
piattaforma ShareFun

[https://www.sharefun.it/  
registrati-alla-piattaforma](https://www.sharefun.it/registrati-alla-piattaforma)



Dopo esserti registrato,  
inquadra il QR code e  
digita le tue credenziali  
per guardare i tutorial,  
scaricare i materiali e le  
schede di osservazione e  
registrazione per ciascuna  
sessione

[https://www.sharefun.it/  
accedi-alla-piattaforma](https://www.sharefun.it/accedi-alla-piattaforma)

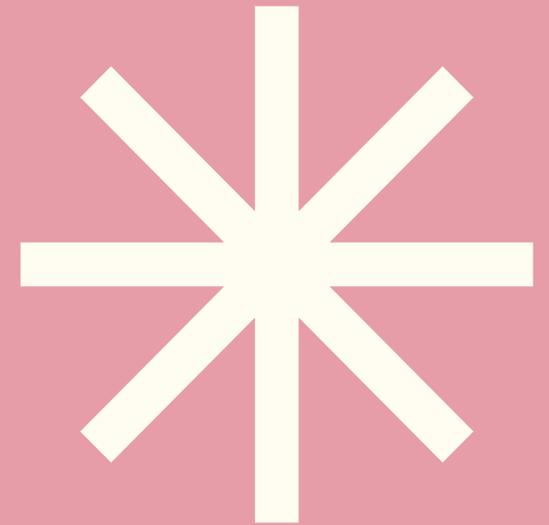


Si ringrazia Enrica Giannini, docente presso la scuola dell'Infanzia "8 Marzo" IC Teglia (GE), per aver dato un volto alla Pecorella Rosa e illustrato a titolo volontario i materiali di tutte le sessioni.

Schede  
osservative

e di registrazione

giochi analogici



# Sessione 2

Nome \_\_\_\_\_

	Livello 1 (2 nomi bambini)		Livello 2 (3 nomi bambini)			Livello 3 (4 nomi bambini)				
<b>Stimolo</b>										
<b>Risposta</b>										
<i>v (corretta) / x (errata)</i>										
<b>S</b>										
<b>R</b>										
<b>v/x</b>										
<b>S</b>										
<b>R</b>										
<b>v/x</b>										
<b>N. risposte corrette</b>										
<b>Moltiplicare</b>	<b>x2</b>		<b>x3</b>			<b>x4</b>				
<b>Punteggio parziale</b>										
<b>Punteggio totale</b>										

## Osservazioni

.....

.....

.....

.....

.....

.....



# Sessione 2

## Guida alla compilazione della scheda osservativa e di registrazione gioco analogico sessione 2

Nome \_\_\_\_\_ ← Indicare il nome del bambino giocatore

	Livello 1 (2 nomi bambini)		Livello 2 (3 nomi bambini)			Livello 3 (4 nomi bambini)				
<b>Stimolo</b>										← Nomi bambini da ricordare
<b>Risposta</b>										← Nomi ripetuti dal bambino giocatore
<b>V (corretta) / X (errata)</b>										← Indicare con "v" la risposta corretta o con "x" la risposta errata data dal bambino
<b>S</b>										<b>S</b> = stimolo: nomi da ricordare e ripetere <b>R</b> = risposta del bambino giocatore <b>v/x</b> = indicare con v la risposta corretta e con x quella errata
<b>R</b>										
<b>v/x</b>										
<b>S</b>										
<b>R</b>										
<b>v/x</b>										
<b>N. risposte corrette</b>										← Indicare qui il numero delle risposte corrette date dal bambino
<b>Moltiplicare</b>	<b>x2</b>		<b>x3</b>			<b>x4</b>				← Moltiplicare il numero delle risposte corrette per il valore indicato
<b>Punteggio parziale</b>										← Indicare qui i punteggi parziali
<b>Punteggio totale</b>										← Indicare qui il risultato della somma dei punteggi parziali

**Osservazioni**

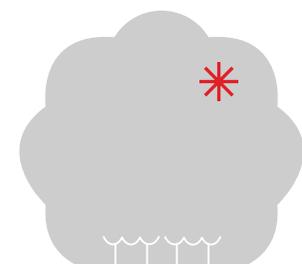
..... ← Inserire in questo spazio eventuali osservazioni del conduttore

.....

.....

.....

.....



# Sessione 2

## Facsimile di compilazione della scheda osservativa e di registrazione gioco analogico sessione 2

Nome Andrea

	Livello 1 (2 nomi bambini)		Livello 2 (3 nomi bambini)			Livello 3 (4 nomi bambini)			
<b>Stimolo</b>	Luca	Rosa	Giuseppe	Rosa	Luca	Giuseppe	Rosa	Luca	Carlo
<b>Risposta</b>	Luca	Rosa	Giuseppe	Rosa	Luca	Giuseppe	Rosa	Luca	Carlo
<b>v (corretta) / x (errata)</b>	v	v	v	v	v	v	v	v	v
<b>S</b>	Giuseppe	Carlo	Rosa	Carlo	Giuseppe	Rosa	Carlo	Luca	Giuseppe
<b>R</b>	Carlo	Rosa	Rosa	Carlo	Giuseppe	Rosa	Carlo	Luca	Giuseppe
<b>v/x</b>	x	x	v	v	v	v	v	v	v
<b>S</b>	Luca	Carlo	Carlo	Giuseppe	Rosa	Giuseppe	Luca	Carlo	Rosa
<b>R</b>	Luca	Carlo	Carlo	Giuseppe	Luca	Giuseppe	Luca	Carlo	Rosa
<b>v/x</b>	v	v	v	v	x	v	v	v	v
<b>N. risposte corrette</b>	2		2			3			
<b>Moltiplicare</b>	x2		x3			x4			
<b>Punteggio parziale</b>	4		6			12			

**Punteggio totale**  $4 + 6 + 12 = 22$

**Osservazioni** All'inizio un po' distratto

.....

.....

.....

.....

.....



# Sessione 3

Nome \_\_\_\_\_

	Livello 1 (2 nomi animali)		Livello 2 (3 nomi animali)			Livello 3 (4 nomi animali)			
<b>Stimolo</b>	Maiale	Gallina	Gatto	Coniglio	Cane	Gallina	Cane	Maiale	Gatto
<b>Risposta</b>									
<i>v (corretta) / x (errata)</i>									
<b>S</b>	Cane	Gatto	Pecora	Mucca	Coniglio	Oca	Cane	Gallina	Maiale
<b>R</b>									
<i>v/x</i>									
<b>S</b>	Oca	Pecora	Oca	Cane	Pecora	Maiale	Gatto	Pecora	Coniglio
<b>R</b>									
<i>v/x</i>									
<b>N. risposte corrette</b>									
<b>Moltiplicare</b>	<b>x2</b>		<b>x3</b>			<b>x4</b>			
<b>Punteggio parziale</b>									

**Punteggio totale**

**Osservazioni**

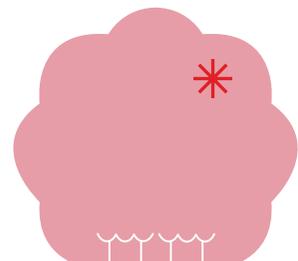
.....

.....

.....

.....

.....

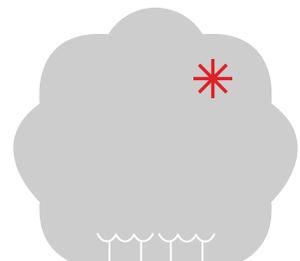


# Sessione 3

## Guida alla compilazione della scheda osservativa e di registrazione gioco analogico sessione 3

Nome \_\_\_\_\_ ← Indicare il nome del bambino giocatore

	Livello 1 (2 nomi animali)		Livello 2 (3 nomi animali)			Livello 3 (4 nomi animali)				
<b>Stimolo</b>										← Nomi animali da ricordare
<b>Risposta</b>										← Nomi ripetuti dal bambino giocatore
<b>V (corretta) / X (errata)</b>										← Indicare con "v" la risposta corretta o con "x" la risposta errata data dal bambino
<b>S</b>										<b>S</b> = stimolo: nomi da ricordare e ripetere <b>R</b> = risposta del bambino giocatore <b>v/x</b> = indicare con v la risposta corretta e con x quella errata
<b>R</b>										
<b>v/x</b>										
<b>S</b>										
<b>R</b>										
<b>v/x</b>										
<b>N. risposte corrette</b>										← Indicare qui il numero delle risposte corrette date dal bambino
<b>Moltiplicare</b>	<b>x2</b>		<b>x3</b>			<b>x4</b>				← Moltiplicare il numero delle risposte corrette per il valore indicato
<b>Punteggio parziale</b>										← Indicare qui i punteggi parziali
<b>Punteggio totale</b>										← Indicare qui il risultato della somma dei punteggi parziali
<b>Osservazioni</b>	..... ← Inserire in questo spazio eventuali osservazioni del conduttore ..... ..... ..... ..... ..... .....									



# Sessione 3

## Facsimile di compilazione della scheda osservativa e di registrazione gioco analogico sessione 3

Nome Andrea

	Livello 1 (2 nomi animali)		Livello 2 (3 nomi animali)			Livello 3 (4 nomi animali)			
<b>Stimolo</b>	Maiale	Gallina	Gatto	Coniglio	Cane	Gallina	Cane	Maiale	Gatto
<b>Risposta</b>	Maiale	Gallina	Gatto	Coniglio	Cane	Gallina	Cane	Maiale	Mucca
<b>v (corretta) / x (errata)</b>	v	v	v	v	v	v	v	v	x
<b>S</b>	Cane	Gatto	Pecora	Mucca	Coniglio	Oca	Cane	Gallina	Maiale
<b>R</b>	Cane	Gatto	Pecora	Mucca	Coniglio	Oca	Cane	Gallina	Maiale
<b>v/x</b>	v	v	v	v	v	v	v	v	v
<b>S</b>	Oca	Pecora	Oca	Cane	Pecora	Maiale	Gatto	Pecora	Coniglio
<b>R</b>	Oca	Pecora	Oca	Cane	Pecora	Maiale	Gatto	Pecora	Gallina
<b>v/x</b>	v	v	v	v	v	v	v	v	x
<b>N. risposte corrette</b>	3		3			1			
<b>Moltiplicare</b>	x2		x3			x4			
<b>Punteggio parziale</b>	6		9			4			

**Punteggio totale**  $6 + 9 + 4 = 19$

**Osservazioni** Molto bravo

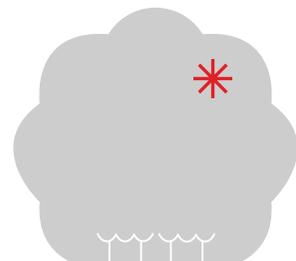
.....

.....

.....

.....

.....



# Sessione

# 4

Nome \_\_\_\_\_

Ordine  
inverso

	Livello 1 (2 nomi animali)		Livello 2 (3 nomi animali)			Livello 3 (4 nomi animali)			
<b>Stimolo</b>	Gatto	Cane	Maiale	Oca	Gallina	Pecora	Gatto	Mucca	Oca
<b>Risposta</b>									
<i>v (corretta) / x (errata)</i>									
<b>S</b>	Oca	Gallina	Pecora	Mucca	Gatto	Mucca	Gallina	Gatto	Capra
<b>R</b>									
<i>v/x</i>									
<b>S</b>	Pecora	Gatto	Gallina	Maiale	Cane	Oca	Cane	Maiale	Coniglio
<b>R</b>									
<i>v/x</i>									
<b>N. risposte corrette</b>									
<b>Moltiplicare</b>	x2		x3			x4			
<b>Punteggio parziale</b>									

**Punteggio totale**

**Osservazioni**

.....

.....

.....

.....

.....



# Sessione 4

## Guida alla compilazione della scheda osservativa e di registrazione gioco analogico sessione 4

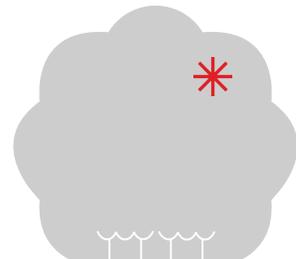
Nome \_\_\_\_\_ ← Indicare il nome del bambino giocatore

Ordine  
inverso

	Livello 1 (2 nomi animali)		Livello 2 (3 nomi animali)			Livello 3 (4 nomi animali)				
Stimolo										← Nomi animali da ricordare (ordine in cui vengono detti)
Risposta										← Risposta del bambino (ordine inverso)
V (corretta) / X (errata)										← Indicare con "v" la risposta corretta o con "x" la risposta errata data dal bambino
S										<b>S</b> = stimolo: nomi da ricordare e ripetere <b>R</b> = risposta del bambino giocatore <b>v/x</b> = indicare con v la risposta corretta e con x quella errata
R										
v/x										
S										
R										
v/x										
N. risposte corrette										← Indicare qui il numero delle risposte corrette date dal bambino
Moltiplicare	x2		x3			x4				← Moltiplicare il numero delle risposte corrette per il valore indicato
Punteggio parziale										← Indicare qui i punteggi parziali
Punteggio totale										← Indicare qui il risultato della somma dei punteggi parziali

Osservazioni

..... ← Inserire in questo spazio eventuali osservazioni del conduttore  
 .....  
 .....  
 .....



# Sessione 4

## Facsimile di compilazione della scheda osservativa e di registrazione gioco analogico sessione 4

Nome Andrea

Ordine  
inverso

	Livello 1 (2 nomi animali)		Livello 2 (3 nomi animali)			Livello 3 (4 nomi animali)			
<b>Stimolo</b>	Gatto	Cane	Maiale	Oca	Gallina	Pecora	Gatto	Mucca	Oca
<b>Risposta</b>	Gatto	Cane	Gallina	Oca	Maiale	Pecora	Gatto	Mucca	Pecora
<b>v (corretta) / x (errata)</b>	x	x	v	v	v	x	x	x	x
<b>S</b>	Oca	Gallina	Pecora	Mucca	Gatto	Mucca	Gallina	Gatto	Capra
<b>R</b>	Gallina	Oca	Pecora	Mucca	Gatto	Mucca	Gallina	Gatto	Capra
<b>v/x</b>	v	v	x	v	x	x	x	x	x
<b>S</b>	Pecora	Gatto	Gallina	Maiale	Cane	Oca	Cane	Maiale	Coniglio
<b>R</b>	Gatto	Pecora	Gallina	Maiale	Cane	Oca	Cane	Maiale	Coniglio
<b>v/x</b>	v	v	x	v	x	x	x	x	x
<b>N. risposte corrette</b>	2		1			0			
<b>Moltiplicare</b>	x2		x3			x4			
<b>Punteggio parziale</b>	4		3			0			

**Punteggio totale**

$$4 + 3 + 0 = 7$$

**Osservazioni**

Spesso sbaglia e ripete i nomi in ordine diretto

.....

.....

.....

.....

.....



# Sessione 5

Nome \_\_\_\_\_

	Livello 1 (1 macchia)		Livello 2 (2 macchie)		Livello 3 (3 macchie)		Livello 4 (4 macchie)	
<b>Risposta</b> V (corretta) X (errata)								
<b>Risposta</b> v/x								
<b>Risposta</b> v/x								
<b>N. risposte</b> <b>corrette</b>								
<b>Moltiplicare</b>	x1		x2		x3		x4	
<b>Punteggio</b> <b>parziale</b>								

**Punteggio**  
**totale**

**Osservazioni**

.....

.....



# Sessione 5

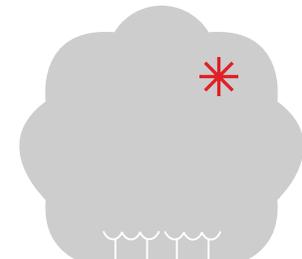
## Guida alla compilazione della scheda osservativa e di registrazione gioco analogico sessione 5

Nome \_\_\_\_\_ ← Indicare il nome del bambino giocatore

↓ Per ciascun livello la prima immagine indica la risposta corretta che deve dare il bambino (immagine proiettata)

↓ Per ciascun livello sulla seconda immagine segnare le macchie individuate dal bambino

	Livello 1 (1 macchia)		Livello 2 (2 macchie)		Livello 3 (3 macchie)		Livello 4 (4 macchie)	
<b>Risposta</b> V (corretta) X (errata)								
<b>Risposta</b> v/x								
<b>Risposta</b> v/x								
<b>N. risposte corrette</b>								
<b>Moltiplicare</b>	x1		x2		x3		x4	
<b>Punteggio parziale</b>								
<b>Punteggio totale</b>								
<b>Osservazioni</b>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>							



# Sessione 5

## Facsimile di compilazione della scheda osservativa e di registrazione gioco analogico sessione 5

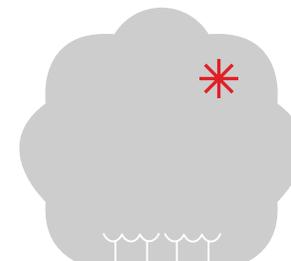
Nome Andrea

	Livello 1 (1 macchia)		Livello 2 (2 macchie)		Livello 3 (3 macchie)		Livello 4 (4 macchie)	
<b>Risposta</b> V (corretta) X (errata)								
		V		X		X		X
<b>Risposta v/x</b>								
		V		V		X		V
<b>Risposta v/x</b>								
		V		V		V		V
<b>N. risposte corrette</b>	3		2		1		2	
<b>Moltiplicare</b>	x1		x2		x3		x4	
<b>Punteggio parziale</b>	3		4		3		8	
<b>Punteggio totale</b>	$3 + 4 + 3 + 8 = 18$							

### Osservazioni

.....

.....



# Sessione 6

Nome \_\_\_\_\_

	Livello 1 (2 nomi animali)		Livello 2 (3 nomi animali)			Livello 3 (4 nomi animali)			
<b>Stimolo</b>	Maiale	Gallina	Gatto	Coniglio	Cane	Gallina	Cane	Maiale	Gatto
<b>Risposta</b>									
<i>v (corretta) / x (errata)</i>									
<b>S</b>	Cane	Gatto	Pecora	Mucca	Coniglio	Oca	Cane	Gallina	Maiale
<b>R</b>									
<i>v/x</i>									
<b>S</b>	Oca	Pecora	Oca	Cane	Pecora	Maiale	Gatto	Pecora	Coniglio
<b>R</b>									
<i>v/x</i>									
<b>N. risposte corrette</b>									
<b>Moltiplicare</b>	<b>x2</b>		<b>x3</b>			<b>x4</b>			
<b>Punteggio parziale</b>									

**Punteggio totale**

**Osservazioni**

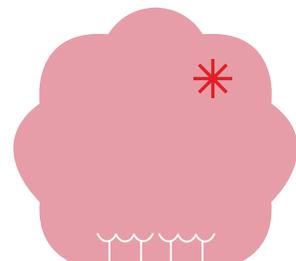
.....

.....

.....

.....

.....



# Sessione 6

## Guida alla compilazione della scheda osservativa e di registrazione gioco analogico sessione 6

Nome \_\_\_\_\_ ← Indicare il nome del bambino giocatore

	Livello 1 (2 nomi animali)		Livello 2 (3 nomi animali)			Livello 3 (4 nomi animali)				
<b>Stimolo</b>										← Nomi animali da ricordare
<b>Risposta</b>										← Nomi ripetuti dal bambino giocatore
<b>V (corretta) / X (errata)</b>										← Indicare con "v" la risposta corretta o con "x" la risposta errata data dal bambino
<b>S</b>										<b>S</b> = stimolo: nomi da ricordare e ripetere <b>R</b> = risposta del bambino giocatore <b>v/x</b> = indicare con v la risposta corretta e con x quella errata
<b>R</b>										
<b>v/x</b>										
<b>S</b>										
<b>R</b>										
<b>v/x</b>										
<b>N. risposte corrette</b>										← Indicare qui il numero delle risposte corrette date dal bambino
<b>Moltiplicare</b>	<b>x2</b>		<b>x3</b>			<b>x4</b>				← Moltiplicare il numero delle risposte corrette per il valore indicato
<b>Punteggio parziale</b>										← Indicare qui i punteggi parziali
<b>Punteggio totale</b>										← Indicare qui il risultato della somma dei punteggi parziali
<b>Osservazioni</b>	..... ← Inserire in questo spazio eventuali osservazioni del conduttore ..... ..... ..... ..... .....									



# Sessione 6

## Facsimile di compilazione della scheda osservativa e di registrazione gioco analogico sessione 6

Nome Andrea

	Livello 1 (2 nomi animali)		Livello 2 (3 nomi animali)			Livello 3 (4 nomi animali)			
<b>Stimolo</b>	Maiale	Gallina	Gatto	Coniglio	Cane	Gallina	Cane	Maiale	Gatto
<b>Risposta</b>	Maiale	Gallina	Gatto	Coniglio	Cane	Gallina	Cane	Maiale	Mucca
<b>v (corretta) / x (errata)</b>	v	v	v	v	v	v	v	v	x
<b>S</b>	Cane	Gatto	Pecora	Mucca	Coniglio	Oca	Cane	Gallina	Maiale
<b>R</b>	Cane	Gatto	Pecora	Mucca	Coniglio	Oca	Cane	Gallina	Maiale
<b>v/x</b>	v	v	v	v	v	v	v	v	v
<b>S</b>	Oca	Pecora	Oca	Cane	Pecora	Maiale	Gatto	Pecora	Coniglio
<b>R</b>	Oca	Pecora	Oca	Cane	Pecora	Maiale	Gatto	Pecora	Gallina
<b>v/x</b>	v	v	v	v	v	v	v	v	x
<b>N. risposte corrette</b>	3		3			1			
<b>Moltiplicare</b>	x2		x3			x4			
<b>Punteggio parziale</b>	6		9			4			

**Punteggio totale**  $6 + 9 + 4 = 19$

**Osservazioni** Molto bravo

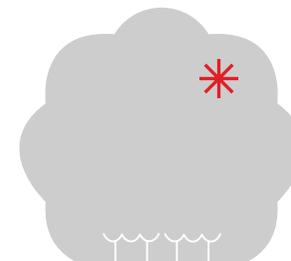
.....

.....

.....

.....

.....



# Sessione 7

Nome \_\_\_\_\_

Ordine  
inverso

	Livello 1 (2 nomi animali)		Livello 2 (3 nomi animali)			Livello 3 (4 nomi animali)			
<b>Stimolo</b>	Gatto	Cane	Maiale	Oca	Gallina	Pecora	Gatto	Mucca	Gallina
<b>Risposta</b>									
<i>v (corretta) / x (errata)</i>									
<b>S</b>	Oca	Gallina	Pecora	Mucca	Gatto	Mucca	Gallina	Gatto	Cane
<b>R</b>									
<b>v/x</b>									
<b>S</b>	Pecora	Gatto	Gallina	Maiale	Cane	Oca	Cane	Maiale	Mucca
<b>R</b>									
<b>v/x</b>									
<b>N. risposte corrette</b>									
<b>Moltiplicare</b>	<b>x2</b>		<b>x3</b>			<b>x4</b>			
<b>Punteggio parziale</b>									

**Punteggio  
totale**

**Osservazioni**

.....

.....

.....

.....

.....



# Sessione 7

## Guida alla compilazione della scheda osservativa e di registrazione gioco analogico sessione 7

Nome \_\_\_\_\_ ← Indicare il nome del bambino giocatore

Ordine inverso

	Livello 1 (2 nomi animali)		Livello 2 (3 nomi animali)			Livello 3 (4 nomi animali)					
Stimolo											← Nomi animali da ricordare (ordine in cui vengono detti)
Risposta											← Risposta del bambino (ordine inverso)
V (corretta) / X (errata)											← Indicare con "v" la risposta corretta o con "x" la risposta errata data dal bambino
S											<p><b>S</b> = stimolo: nomi da ricordare e ripetere</p> <p><b>R</b> = risposta del bambino giocatore</p> <p><b>v/x</b> = indicare con v la risposta corretta e con x quella errata</p>
R											
v/x											
S											
R											
v/x											
N. risposte corrette										← Indicare qui il numero delle risposte corrette date dal bambino	
Moltiplicare	x2		x3			x4				← Moltiplicare il numero delle risposte corrette per il valore indicato	
Punteggio parziale										← Indicare qui i punteggi parziali	
Punteggio totale											← Indicare qui il risultato della somma dei punteggi parziali

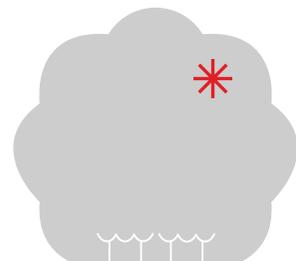
Osservazioni

..... ← Inserire in questo spazio eventuali osservazioni del conduttore

.....

.....

.....



# Sessione 7

## Facsimile di compilazione della scheda osservativa e di registrazione gioco analogico sessione 7

Nome Andrea

Ordine  
inverso

	Livello 1 (2 nomi animali)		Livello 2 (3 nomi animali)			Livello 3 (4 nomi animali)			
<b>Stimolo</b>	Gatto	Cane	Maiale	Oca	Gallina	Pecora	Gatto	Mucca	Gallina
<b>Risposta</b>	Gatto	Cane	Gallina	Oca	Maiale	Pecora	Gatto	Mucca	Gallina
<b>v (corretta) / x (errata)</b>	x	x	v	v	v	x	x	x	x
<b>S</b>	Oca	Gallina	Pecora	Mucca	Gatto	Mucca	Gallina	Gatto	Cane
<b>R</b>	Gallina	Oca	Pecora	Mucca	Gatto	Mucca	Gallina	Gatto	Cane
<b>v/x</b>	v	v	x	v	x	x	x	x	x
<b>S</b>	Pecora	Gatto	Gallina	Maiale	Cane	Oca	Cane	Maiale	Mucca
<b>R</b>	Gatto	Pecora	Gallina	Maiale	Cane	Oca	Cane	Maiale	Mucca
<b>v/x</b>	v	v	x	v	x	x	x	x	x
<b>N. risposte corrette</b>	2		1			0			
<b>Moltiplicare</b>	x2		x3			x4			
<b>Punteggio parziale</b>	4		3			0			

**Punteggio totale**  $4 + 3 + 0 = 7$

**Osservazioni** Spesso sbaglia e ripete i nomi in ordine diretto

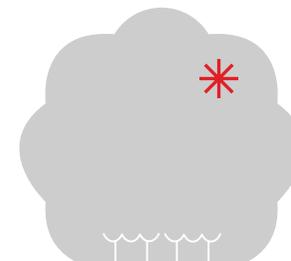
.....

.....

.....

.....

.....



# Sessione

# 8

Nome \_\_\_\_\_

Immagine stimolo	Risposta corretta	Risposta bambino	Punteggio (0/1)
Limone giallo	Giallo/a		
Mela rossa	Rosso/a		
Coniglio rosso	Coniglio		
Carota arancione	Arancione		
Lattuga verde	Verde		
Gatto verde	Gatto		
Banana gialla	Gialla/o		
Pecora rossa	Pecora		
Pomodoro rosso	Rosso		
Piselli verdi	Verde/i		
Zucca arancione	Arancione		
Gatto rosso	Gatto		
Limone giallo	Giallo		
Pecora verde	Pecora		
Coniglio verde	Coniglio		

TOT. \_\_\_\_\_

## Osservazioni

.....

.....



# Sessione 8

## Guida alla compilazione della scheda osservativa e di registrazione gioco analogico sessione 8

Nome \_\_\_\_\_ ← Indicare il nome del bambino giocatore

↓ Risposta corretta che deve dare il bambino relativa all'immagine stimolo

↓ Scrivere la risposta del bambino giocatore

↓ Segnare 0 per le risposte errate e 1 per le risposte corrette

Immagine stimolo	Risposta corretta	Risposta bambino	Punteggio (0/1)
Limone giallo	Giallo/a		
Mela rossa	Rosso/a		
Coniglio rosso	Coniglio		
Carota arancione	Arancione		
Lattuga verde	Verde		
Gatto verde	Gatto		
Banana gialla	Gialla/o		
Pecora rossa	Pecora		
Pomodoro rosso	Rosso		
Piselli verdi	Verde/i		
Zucca arancione	Arancione		
Gatto rosso	Gatto		
Limone giallo	Giallo		
Pecora verde	Pecora		
Coniglio verde	Coniglio		

TOT.

← Sommare i punteggi e scrivere il totale

Osservazioni

.....

.....

← Inserire in questo spazio eventuali osservazioni del conduttore

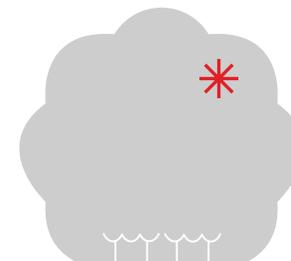


# Sessione 8

## Facsimile di compilazione della scheda osservativa e di registrazione gioco analogico sessione 8

Nome Andrea

Immagine stimolo	Risposta corretta	Risposta bambino	Punteggio (0/1)
Limone giallo	Giallo/a	Limone	0
Mela rossa	Rosso/a	Mela	0
Coniglio rosso	Coniglio	Coniglio	1
Carota arancione	Arancione	Carota	0
Lattuga verde	Verde	Verde	1
Gatto verde	Gatto	Gatto	1
Banana gialla	Gialla/o	Banana	0
Pecora rossa	Pecora	Rossa	0
Pomodoro rosso	Rosso	Rosso	1
Piselli verdi	Verde/i	Verdi	1
Zucca arancione	Arancione	Arancione	1
Gatto rosso	Gatto	Gatto	1
Limone giallo	Giallo	Giallo	1
Pecora verde	Pecora	Pecora	1
Coniglio verde	Coniglio	Coniglio	1
<b>Osservazioni</b>			<b>TOT.</b>
<p>Molto bravo</p> <p>.....</p> <p>.....</p>			10



# Sessione 9

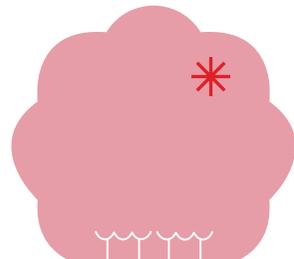
Nome \_\_\_\_\_

Item	Bambino B (semaforo)	Conduttore (scopritore carte animali)	Cosa deve fare bambino A (salta / fermo)	Risposta motoria bambino giocatore	Punteggio (0/1)
1			Fermo	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> F	
2			Fermo	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> F	
3			Salta	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> F	
4			Fermo	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> F	
5			Salta	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> F	
6			Salta	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> F	
7			Fermo	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> F	
8			Salta	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> F	
9			Fermo	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> F	
10			Salta	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> F	
				<b>TOT.</b>	

## Osservazioni

.....

.....



# Sessione 9

## Guida alla compilazione della scheda osservativa e di registrazione gioco analogico sessione 9

Nome \_\_\_\_\_ ← Inserire qui il nome del bambino A

↓ Colore paletta mostrata dal bambino "Semaforo"      ↓ Carta "Animale colorato" mostrata dal conduttore dopo che il bambino giocatore ha visto il colore del semaforo      ↓ Risposta motoria corretta che deve dare il bambino giocatore      ↓ Segnare la risposta data (s = salta; f = fermo)      ↓ Segnare 0 per le risposte errate o suggerite e 1 per quelle corrette

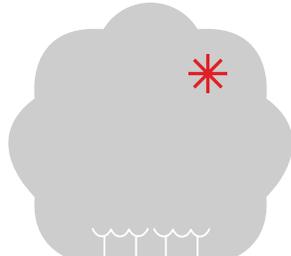
Item	Bambino B (semaforo)	Conduttore (scopritore carte animali)	Cosa deve fare bambino A (salta / fermo)	Risposta motoria bambino giocatore	Punteggio (0/1)
1	●		Fermo	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> F	
2	●		Fermo	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> F	
3	●		Salta	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> F	
4	●		Fermo	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> F	
5	●		Salta	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> F	
6	●		Salta	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> F	
7	●		Fermo	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> F	
8	●		Salta	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> F	
9	●		Fermo	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> F	
10	●		Salta	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> F	
				<b>TOT.</b>	

### Osservazioni

.....  
 .....  
 .....

← Inserire in questo spazio eventuali osservazioni del conduttore

← Sommare il punteggio e scrivere il totale



# Sessione 9

## Facsimile di compilazione della scheda osservativa e di registrazione gioco analogico sessione 9

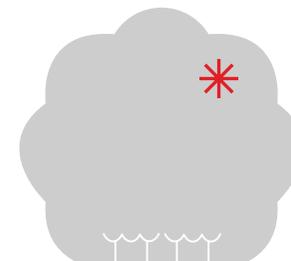
Nome Andrea

Item	Bambino B (semaforo)	Conduttore (scopritore carte animali)	Cosa deve fare bambino A (salta / fermo)	Risposta motoria bambino giocatore	Punteggio (0/1)
1			Fermo	<input type="checkbox"/> S <input checked="" type="checkbox"/>	1
2			Fermo	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> F	0 (errata)
3			Salta	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	0 (suggerita)
4			Fermo	<input type="checkbox"/> S <input checked="" type="checkbox"/>	1
5			Salta	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	0 (suggerita)
6			Salta	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	0 (suggerita)
7			Fermo	<input type="checkbox"/> S <input checked="" type="checkbox"/>	1
8			Salta	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> F	1
9			Fermo	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	0 (suggerita)
10			Salta	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> F	1
				<b>TOT.</b>	<b>5</b>

### Osservazioni

.....

.....



# Sessione 10

Nome \_\_\_\_\_

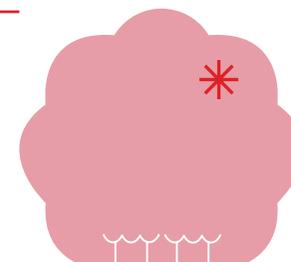
Parte 1	Immagine stimolo	Risposta corretta	Risposta data bambino giocatore	Punteggio (0/1)	Osservazioni
	Cane grande	In scatola grande	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		
	Mucca piccola	In scatola piccola	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		
	Coniglio piccolo	In scatola piccola	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		
	Coniglio grande	In scatola grande	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		
	Cane piccolo	In scatola piccola	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		
	Mucca grande	In scatola grande	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		
	Cane grande	In scatola grande	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		
	Coniglio grande	In scatola grande	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		
	Cane piccolo	In scatola piccola	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		
	Mucca piccola	In scatola piccola	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		

TOT. parte 1

Parte 2	Immagine stimolo	Risposta corretta	Risposta data bambino giocatore	Punteggio (0/1)	Osservazioni
	Mucca piccola	In scatola grande	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		
	Coniglio grande	In scatola piccola	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		
	Cane grande	In scatola piccola	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		
	Cane piccolo	In scatola grande	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		
	Mucca grande	In scatola piccola	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		
	Mucca piccola	In scatola grande	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		
	Coniglio piccolo	In scatola grande	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		
	Cane piccolo	In scatola grande	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		
	Mucca grande	In scatola piccola	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		
	Cane grande	In scatola piccola	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		

TOT. parte 2

TOT. parte 1 + parte 2



# Sessione 10

## Guida alla compilazione della scheda osservativa e di registrazione gioco analogico sessione 10

Nome \_\_\_\_\_

← Inserire qui il nome del bambino

↓ Immagine presente sulla carta stimolo mostrata al bambino

↓ Risposta corretta che deve dare il bambino

↓ Segnare la risposta data (G= grande; P= piccola)

↓ Segnare 0 per le risposte errate e 1 per le risposte corrette

Parte 1	Immagine stimolo	Risposta corretta	Risposta data bambino giocatore	Punteggio (0/1)	Osservazioni
	<b>Cane grande</b>	In scatola grande	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		
	<b>Mucca piccola</b>	In scatola piccola	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		
	<b>Coniglio piccolo</b>	In scatola piccola	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		
	<b>Coniglio grande</b>	In scatola grande	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		
	<b>Cane piccolo</b>	In scatola piccola	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		
	<b>Mucca grande</b>	In scatola grande	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		
	<b>Cane grande</b>	In scatola grande	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		
	<b>Coniglio grande</b>	In scatola grande	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		
	<b>Cane piccolo</b>	In scatola piccola	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		
	<b>Mucca piccola</b>	In scatola piccola	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		

← Inserire in questo spazio eventuali osservazioni del conduttore

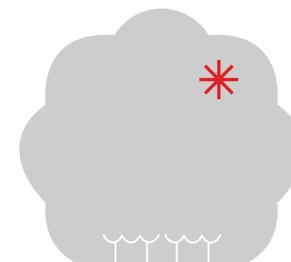
Parte 2	Immagine stimolo	Risposta corretta	Risposta data bambino giocatore	Punteggio (0/1)	Osservazioni
<b>TOT. parte 1</b>					
	<b>Mucca piccola</b>	In scatola grande	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		
	<b>Coniglio grande</b>	In scatola piccola	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		
	<b>Cane grande</b>	In scatola piccola	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		
	<b>Cane piccolo</b>	In scatola grande	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		
	<b>Mucca grande</b>	In scatola piccola	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		
	<b>Mucca piccola</b>	In scatola grande	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		
	<b>Coniglio piccolo</b>	In scatola grande	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		
	<b>Cane piccolo</b>	In scatola grande	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		
	<b>Mucca grande</b>	In scatola piccola	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		
	<b>Cane grande</b>	In scatola piccola	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> P		

← Sommare il punteggio e scrivere il totale (risposte parte 1)

**TOT. parte 2**  
**TOT. parte 1 + parte 2**

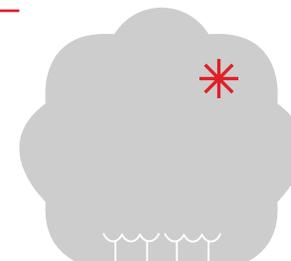
← Sommare il punteggio e scrivere il totale (risposte parte 2)

↑ Sommare il punteggio e scrivere il totale (parte 1 + parte 2)



Nome Andrea

Parte 1	Immagine stimolo	Risposta corretta	Risposta data bambino giocatore	Punteggio (0/1)	Osservazioni
	<b>Cane grande</b>	In scatola grande	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> P	1	Lento ma molto attento
	<b>Mucca piccola</b>	In scatola piccola	<input type="checkbox"/> G <input checked="" type="checkbox"/>	1	
	<b>Coniglio piccolo</b>	In scatola piccola	<input type="checkbox"/> G <input checked="" type="checkbox"/>	1	
	<b>Coniglio grande</b>	In scatola grande	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> P	1	
	<b>Cane piccolo</b>	In scatola piccola	<input type="checkbox"/> G <input checked="" type="checkbox"/>	1	
	<b>Mucca grande</b>	In scatola grande	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> P	1	
	<b>Cane grande</b>	In scatola grande	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> P	1	
	<b>Coniglio grande</b>	In scatola grande	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> P	1	
	<b>Cane piccolo</b>	In scatola piccola	<input type="checkbox"/> G <input checked="" type="checkbox"/>	1	
	<b>Mucca piccola</b>	In scatola piccola	<input type="checkbox"/> G <input checked="" type="checkbox"/>	1	
<b>TOT. parte 1</b>				<b>10</b>	
Parte 2	Immagine stimolo	Risposta corretta	Risposta data bambino giocatore	Punteggio (0/1)	Osservazioni
	<b>Mucca piccola</b>	In scatola grande	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> P	1	Titubante nel dare le risposte
	<b>Coniglio grande</b>	In scatola piccola	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> P	0	
	<b>Cane grande</b>	In scatola piccola	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> P	0	
	<b>Cane piccolo</b>	In scatola grande	<input type="checkbox"/> G <input checked="" type="checkbox"/>	0	
	<b>Mucca grande</b>	In scatola piccola	<input type="checkbox"/> G <input checked="" type="checkbox"/>	1	
	<b>Mucca piccola</b>	In scatola grande	<input type="checkbox"/> G <input checked="" type="checkbox"/>	0	
	<b>Coniglio piccolo</b>	In scatola grande	<input type="checkbox"/> G <input checked="" type="checkbox"/>	0	
	<b>Cane piccolo</b>	In scatola grande	<input type="checkbox"/> G <input checked="" type="checkbox"/>	0	
	<b>Mucca grande</b>	In scatola piccola	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> P	1	
	<b>Cane grande</b>	In scatola piccola	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> P	1	
<b>TOT. parte 2</b>				<b>4</b>	
<b>TOT. parte 1 + parte 2</b>				<b>14</b>	



# Sessione 11

Nome \_\_\_\_\_

Parte 1 (colore)	Immagine stimolo	Risposta corretta	Risposta bambino	Punteggio (0/1)	Osservazioni
	Coniglio rosso in rettangolo	In scatola gatto rosso in rettangolo	■ ▲		
	Gatto verde in triangolo	In scatola coniglio verde in triangolo	■ ▲		
	Coniglio verde in triangolo	In scatola coniglio verde in triangolo	■ ▲		
	Coniglio rosso in triangolo	In scatola gatto rosso in rettangolo	■ ▲		
	Gatto verde in rettangolo	In scatola coniglio verde in triangolo	■ ▲		
	Gatto rosso in triangolo	In scatola gatto rosso in rettangolo	■ ▲		
	Gatto rosso in rettangolo	In scatola gatto rosso in rettangolo	■ ▲		
	Coniglio verde in rettangolo	In scatola coniglio verde in triangolo	■ ▲		

TOT. parte 1

Parte 2 (forma)	Immagine stimolo	Risposta corretta	Risposta bambino	Punteggio (0/1)	Osservazioni
	Coniglio verde in rettangolo	In scatola gatto rosso in rettangolo	■ ▲		
	Coniglio rosso in triangolo	In scatola coniglio verde in triangolo	■ ▲		
	Gatto rosso in triangolo	In scatola coniglio verde in triangolo	■ ▲		
	Gatto verde in rettangolo	In scatola gatto rosso in rettangolo	■ ▲		
	Coniglio verde in triangolo	In scatola coniglio verde in triangolo	■ ▲		
	Coniglio rosso in rettangolo	In scatola gatto rosso in rettangolo	■ ▲		
	Gatto rosso in rettangolo	In scatola gatto rosso in rettangolo	■ ▲		
	Gatto verde in triangolo	In scatola coniglio verde in triangolo	■ ▲		

TOT. parte 2

TOT. parte 1 + parte 2



Nome \_\_\_\_\_

↓ Immagine presente sulla carta stimolo mostrata al bambino

↓ Risposta corretta che deve dare il bambino giocatore

↓ Segnare la risposta data (rettangolo; triangolo)

↓ Segnare 0 per le risposte errate e 1 per le risposte corrette

← Inserire qui il nome del bambino

Parte 1 (colore)	Immagine stimolo	Risposta corretta	Risposta bambino	Punteggio (0/1)	Osservazioni
	Coniglio rosso in rettangolo	In scatola gatto rosso in rettangolo	■ ▲		
	Gatto verde in triangolo	In scatola coniglio verde in triangolo	■ ▲		
	Coniglio verde in triangolo	In scatola coniglio verde in triangolo	■ ▲		
	Coniglio rosso in triangolo	In scatola gatto rosso in rettangolo	■ ▲		
	Gatto verde in rettangolo	In scatola coniglio verde in triangolo	■ ▲		
	Gatto rosso in triangolo	In scatola gatto rosso in rettangolo	■ ▲		
	Gatto rosso in rettangolo	In scatola gatto rosso in rettangolo	■ ▲		
	Coniglio verde in rettangolo	In scatola coniglio verde in triangolo	■ ▲		

← Inserire in questo spazio eventuali osservazioni del conduttore

Parte 2 (forma)	Immagine stimolo	Risposta corretta	Risposta bambino	Punteggio (0/1)	Osservazioni
	Coniglio verde in rettangolo	In scatola gatto rosso in rettangolo	■ ▲		
	Coniglio rosso in triangolo	In scatola coniglio verde in triangolo	■ ▲		
	Gatto rosso in triangolo	In scatola coniglio verde in triangolo	■ ▲		
	Gatto verde in rettangolo	In scatola gatto rosso in rettangolo	■ ▲		
	Coniglio verde in triangolo	In scatola coniglio verde in triangolo	■ ▲		
	Coniglio rosso in rettangolo	In scatola gatto rosso in rettangolo	■ ▲		
	Gatto rosso in rettangolo	In scatola gatto rosso in rettangolo	■ ▲		
	Gatto verde in triangolo	In scatola coniglio verde in triangolo	■ ▲		

← Sommare il punteggio e scrivere il totale (risposte parte 1)

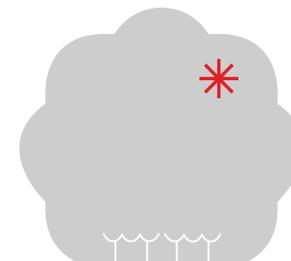
TOT. parte 1

TOT. parte 2

TOT. parte 1 + parte 2

← Sommare il punteggio e scrivere il totale (risposte parte 2)

↑ Sommare il punteggio e scrivere il totale (parte 1 + parte 2)

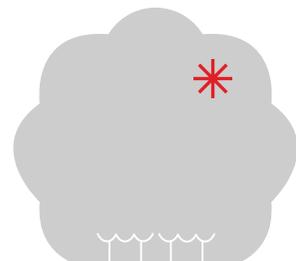


# Sessione 11

## Facsimile di compilazione della scheda osservativa e di registrazione gioco analogico sessione 11

Nome Andrea

<b>Parte 1</b> (colore)	<b>Immagine stimolo</b>	<b>Risposta corretta</b>	<b>Risposta bambino</b>	<b>Punteggio (0/1)</b>	<b>Osservazioni</b>
	<b>Coniglio rosso in rettangolo</b>	In scatola gatto rosso in rettangolo	<del>■</del> ▲	1	Bambino che si annoia facilmente
	<b>Gatto verde in triangolo</b>	In scatola coniglio verde in triangolo	■ <del>▲</del>	1	
	<b>Coniglio verde in triangolo</b>	In scatola coniglio verde in triangolo	■ <del>▲</del>	1	
	<b>Coniglio rosso in triangolo</b>	In scatola gatto rosso in rettangolo	■ <del>▲</del>	0	
	<b>Gatto verde in rettangolo</b>	In scatola coniglio verde in triangolo	<del>■</del> ▲	0	
	<b>Gatto rosso in triangolo</b>	In scatola gatto rosso in rettangolo	<del>■</del> ▲	1	
	<b>Gatto rosso in rettangolo</b>	In scatola gatto rosso in rettangolo	<del>■</del> ▲	1	
	<b>Coniglio verde in rettangolo</b>	In scatola coniglio verde in triangolo	■ <del>▲</del>	1	
<b>TOT. parte 1</b>				<b>6</b>	
<b>Parte 2</b> (forma)	<b>Immagine stimolo</b>	<b>Risposta corretta</b>	<b>Risposta bambino</b>	<b>Punteggio (0/1)</b>	<b>Osservazioni</b>
	<b>Coniglio verde in rettangolo</b>	In scatola gatto rosso in rettangolo	<del>■</del> ▲	1	
	<b>Coniglio rosso in triangolo</b>	In scatola coniglio verde in triangolo	■ <del>▲</del>	1	
	<b>Gatto rosso in triangolo</b>	In scatola coniglio verde in triangolo	<del>■</del> ▲	0	
	<b>Gatto verde in rettangolo</b>	In scatola gatto rosso in rettangolo	■ <del>▲</del>	0	
	<b>Coniglio verde in triangolo</b>	In scatola coniglio verde in triangolo	<del>■</del> ▲	0	
	<b>Coniglio rosso in rettangolo</b>	In scatola gatto rosso in rettangolo	■ <del>▲</del>	0	
	<b>Gatto rosso in rettangolo</b>	In scatola gatto rosso in rettangolo	■ <del>▲</del>	0	
	<b>Gatto verde in triangolo</b>	In scatola coniglio verde in triangolo	<del>■</del> ▲	0	
<b>TOT. parte 2</b>				<b>2</b>	
<b>TOT. parte 1 + parte 2</b>				<b>8</b>	



**Turno 1**  
Conduttore  
**GATTO**

Nome bambino	Carte	Risposta 1	x/v	Risposta 2	x/v	Punteggio (x = 0; v = 1)	Osservazioni
1.	Cane	Gatto		Cane			
2.	Capra	Cane		Capra			
3.	Coniglio	Capra		Coniglio			
4.	Gallina	Coniglio		Gallina			
5.	Maiale	Gallina		Maiale			

**Turno 2**  
Conduuttore  
**CANE**

Nome bambino	Carte	Risposta 1	x/v	Risposta 2	x/v	Punteggio (x = 0; v = 1)	Osservazioni
1.	Coniglio	Cane		Coniglio			
2.	Maiale	Coniglio		Maiale			
3.	Oca	Maiale		Oca			
4.	Gallina	Oca		Gallina			
5.	Capra	Gallina		Capra			

**Turno 3**  
Conduuttore  
**MUCCA**

Nome bambino	Carte	Risposta 1	x/v	Risposta 2	x/v	Punteggio (x = 0; v = 1)	Osservazioni
1.	Asino	Mucca		Asino			
2.	Oca	Asino		Oca			
3.	Gatto	Oca		Gatto			
4.	Maiale	Mucca		Maiale			
5.	Coniglio	Maiale		Coniglio			

**Turno 4**  
Conduuttore  
**CAPRA**

Nome bambino	Carte	Risposta 1	x/v	Risposta 2	x/v	Punteggio (x = 0; v = 1)	Osservazioni
1.	Cane	Capra		Cane			
2.	Gatto	Cane		Gatto			
3.	Coniglio	Gatto		Coniglio			
4.	Gallina	Coniglio		Gallina			
5.	Maiale	Gallina		Maiale			

**Turno 5**  
Conduuttore  
**OCA**

Nome bambino	Carte	Risposta 1	x/v	Risposta 2	x/v	Punteggio (x = 0; v = 1)	Osservazioni
1.	Coniglio	Cane		Coniglio			
2.	Maiale	Coniglio		Maiale			
3.	Cane	Maiale		Cane			
4.	Gallina	Oca		Gallina			
5.	Capra	Gallina		Capra			

Annotare i punteggi dei 5 bambini giocatori nella seconda parte della Scheda Sessione 12 (pagina successiva) 

Nome bambino 1

<input type="text"/>	Turno 1 <input type="text"/>	Turno 2 <input type="text"/>	Turno 3 <input type="text"/>	Turno 4 <input type="text"/>	Turno 5 <input type="text"/>	TOT. <input type="text"/>
----------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	---------------------------

Nome bambino 2

<input type="text"/>	Turno 1 <input type="text"/>	Turno 2 <input type="text"/>	Turno 3 <input type="text"/>	Turno 4 <input type="text"/>	Turno 5 <input type="text"/>	TOT. <input type="text"/>
----------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	---------------------------

Nome bambino 3

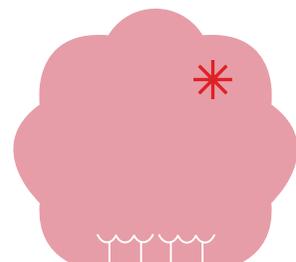
<input type="text"/>	Turno 1 <input type="text"/>	Turno 2 <input type="text"/>	Turno 3 <input type="text"/>	Turno 4 <input type="text"/>	Turno 5 <input type="text"/>	TOT. <input type="text"/>
----------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	---------------------------

Nome bambino 4

<input type="text"/>	Turno 1 <input type="text"/>	Turno 2 <input type="text"/>	Turno 3 <input type="text"/>	Turno 4 <input type="text"/>	Turno 5 <input type="text"/>	TOT. <input type="text"/>
----------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	---------------------------

Nome bambino 5

<input type="text"/>	Turno 1 <input type="text"/>	Turno 2 <input type="text"/>	Turno 3 <input type="text"/>	Turno 4 <input type="text"/>	Turno 5 <input type="text"/>	TOT. <input type="text"/>
----------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	---------------------------



# Sessione 12

## Guida alla compilazione della scheda osservativa e di registrazione gioco analogico sessione 12

↓ Carta data al bambino   ↓ Risposte corrette   ↓ Risposte date (v corretta, x errata)   ↓ Segnare 0 per le risposte errate e 1 per le risposte corrette

Turno 1 Conduttore GATTO	Nome bambino	Carte	Risposta 1	x/v	Risposta 2	x/v	Punteggio (x = 0; v = 1)	Osservazioni
	1.		Cane	Gatto		Cane		
2.		Capra	Cane		Capra			
3.		Coniglio	Capra		Coniglio			
4.		Gallina	Coniglio		Gallina			
5.		Maiale	Gallina		Maiale			

Turno 2 Conduttore CANE	Nome bambino	Carte	Risposta 1	x/v	Risposta 2	x/v	Punteggio (x = 0; v = 1)	Osservazioni
	1.		Coniglio	Cane		Coniglio		
2.		Maiale	Coniglio		Maiale			
3.		Oca	Maiale		Oca			
4.		Gallina	Oca		Gallina			
5.		Capra	Gallina		Capra			

Turno 3 Conduttore MUCCA	Nome bambino	Carte	Risposta 1	x/v	Risposta 2	x/v	Punteggio (x = 0; v = 1)	Osservazioni
	1.		Asino	Mucca		Asino		
2.		Oca	Asino		Oca			
3.		Gatto	Oca		Gatto			
4.		Maiale	Mucca		Maiale			
5.		Coniglio	Maiale		Coniglio			

Turno 4 Conduttore CAPRA	Nome bambino	Carte	Risposta 1	x/v	Risposta 2	x/v	Punteggio (x = 0; v = 1)	Osservazioni
	1.		Cane	Capra		Cane		
2.		Gatto	Cane		Gatto			
3.		Coniglio	Gatto		Coniglio			
4.		Gallina	Coniglio		Gallina			
5.		Maiale	Gallina		Maiale			

Turno 5 Conduttore OCA	Nome bambino	Carte	Risposta 1	x/v	Risposta 2	x/v	Punteggio (x = 0; v = 1)	Osservazioni
	1.		Coniglio	Cane		Coniglio		
2.		Maiale	Coniglio		Maiale			
3.		Cane	Maiale		Cane			
4.		Gallina	Oca		Gallina			
5.		Capra	Gallina		Capra			

← Inserire in questo spazio eventuali osservazioni del conduttore

Nome bambino	Turno 1	Turno 2	Turno 3	Turno 4	Turno 5	TOT.

← Sommare i punteggi dei 5 turni e indicare il punteggio totale

# Sessione 12

## Facsimile di compilazione della scheda osservativa e di registrazione gioco analogico sessione 12

Turno 1 Conduttore GATTO	Nome bambino	Carte	Risposta 1	x/v	Risposta 2	x/v	Punteggio (x = 0; v = 1)	Osservazioni
		1. Giuseppe	Cane	Gatto	x	Cane	v	1
	2.	Capra	Cane		Capra			
	3.	Coniglio	Capra		Coniglio			
	4.	Gallina	Coniglio		Gallina			
	5.	Maiale	Gallina		Maiale			
Turno 2 Conduttore CANE	Nome bambino	Carte	Risposta 1	x/v	Risposta 2	x/v	Punteggio (x = 0; v = 1)	Osservazioni
		1.	Coniglio	Cane		Coniglio		
	2. Giuseppe	Maiale	Coniglio	v	Maiale	v	2	
	3.	Oca	Maiale		Oca			
	4.	Gallina	Oca		Gallina			
	5.	Capra	Gallina		Capra			
Turno 3 Conduttore MUCCA	Nome bambino	Carte	Risposta 1	x/v	Risposta 2	x/v	Punteggio (x = 0; v = 1)	Osservazioni
		1.	Asino	Mucca		Asino		
	2.	Oca	Asino		Oca			
	3. Giuseppe	Gatto	Oca	x	Gatto	x	0	
	4.	Maiale	Mucca		Maiale			
	5.	Coniglio	Maiale		Coniglio			
Turno 4 Conduttore CAPRA	Nome bambino	Carte	Risposta 1	x/v	Risposta 2	x/v	Punteggio (x = 0; v = 1)	Osservazioni
		1.	Cane	Capra		Cane		
	2.	Gatto	Cane		Gatto			
	3.	Coniglio	Gatto		Coniglio			
	4. Giuseppe	Gallina	Coniglio	v	Gallina	v	2	
	5.	Maiale	Gallina		Maiale			
Turno 5 Conduttore OCA	Nome bambino	Carte	Risposta 1	x/v	Risposta 2	x/v	Punteggio (x = 0; v = 1)	Osservazioni
		1.	Coniglio	Cane		Coniglio		
	2.	Maiale	Coniglio		Maiale			
	3.	Cane	Maiale		Cane			
	4.	Gallina	Oca		Gallina			
	5. Giuseppe	Capra	Gallina	x	Capra	v	1	

Nome bambino 1

Giuseppe

Turno 1

1

Turno 2

2

Turno 3

0

Turno 4

2

Turno 5

1

TOT.

6

# Sessione 13

Nome \_\_\_\_\_

	3 bambini		2 bambini		4 bambini			
Stimolo								
Risposta								
0/2								

	2 bambini		3 bambini		4 bambini			
S								
R								
0/2								

	4 bambini		2 bambini		3 bambini			
S								
R								
0/2								

TOT. \_\_\_\_\_

## Osservazioni

.....

.....

.....

.....

.....



# Sessione 13

## Guida alla compilazione della scheda osservativa e di registrazione gioco analogico sessione 13

Nome \_\_\_\_\_

← Inserire qui il nome del bambino

	3 bambini			2 bambini		4 bambini			
Stimolo									← Nomi bambini che entrano in casetta
Risposta									← Risposte bambino
0/2									

→ Risposte bambino corrette = 2; parzialmente corrette = 1 (1 giusta e 1 errata); errate = 0

	2 bambini		3 bambini			4 bambini			
S									
R									
0/2									

	4 bambini				2 bambini		3 bambini		
S									
R									
0/2									

TOT. \_\_\_\_\_

← Totale risposte corrette (punteggio da 0 a 18)

Osservazioni

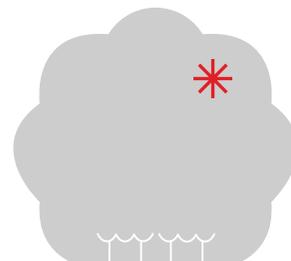
.....

.....

.....

.....

← Inserire in questo spazio eventuali osservazioni del conduttore



# Sessione 13

## Facsimile di compilazione della scheda osservativa e di registrazione gioco analogico sessione 13

Nome Andrea

	3 bambini			2 bambini		4 bambini			
Stimolo	Luca	Lara	Carla	Carla	Lisa	Luca	Lisa	Lara	Carla
Risposta		Carla	Lara	Lisa	Carla			Carla	Lara
0/2		1	1	1	1			1	1

	2 bambini		3 bambini			4 bambini			
S									
R									
0/2									

	4 bambini				2 bambini		3 bambini		
S									
R									
0/2									

TOT.

### Osservazioni

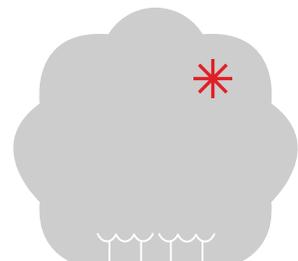
.....

.....

.....

.....

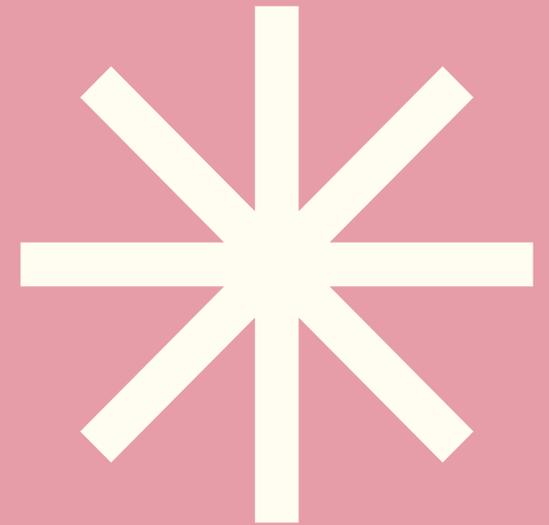
.....



Schede  
osservative

e di registrazione

giochi digitali



# Scheda osservativa e di registrazione giochi digitali

Nome \_\_\_\_\_

Sessione	Nome app	Prestazione bimbo	Osservazioni
<b>2</b>	Educational Games for Kids Un memory game per bambini	Indicare qui il numero massimo di mostri alla fine di 5 minuti <b>Punteggio</b> 	
<b>3</b>	GCompris - Attività: gioco di memoria uditiva	Indicare qui il livello massimo raggiunto in 5 minuti <b>Livello massimo</b> 	
<b>5</b>	Educational Games for Kids - Attività Matrix	Indicare qui il numero massimo raggiunto in 5 minuti <b>Numero massimo</b> 	
<b>6</b>	Memory Challenge (Simon) opzione classic mode iSays Memory Game (Lite) opzione classic mode	Indicare qui il punteggio record raggiunto in 5 minuti <b>Record</b> 	



# Scheda osservativa e di registrazione giochi digitali

## Guida alla compilazione della scheda osservativa e di registrazione giochi digitali

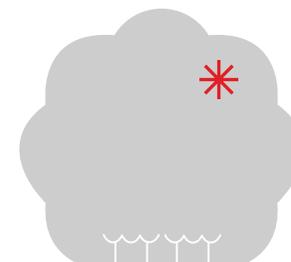
Nome \_\_\_\_\_

← Inserire qui il nome del bambino

↓ Inserire nel riquadro i risultati ottenuti

Sessione	Nome app	Prestazione bimbo	Osservazioni
<b>2</b>	Educational Games for Kids Un memory game per bambini	Indicare qui il numero massimo di mostri alla fine di 5 minuti <b>Punteggio</b> <input type="text"/>	
<b>3</b>	GCompris - Attività: gioco di memoria uditiva	Indicare qui il livello massimo raggiunto in 5 minuti <b>Livello massimo</b> <input type="text"/>	
<b>5</b>	Educational Games for Kids - Attività Matrix	Indicare qui il numero massimo raggiunto in 5 minuti <b>Numero massimo</b> <input type="text"/>	
<b>6</b>	Memory Challenge (Simon) opzione classic mode iSays Memory Game (Lite) opzione classic mode	Indicare qui il punteggio record raggiunto in 5 minuti <b>Record</b> <input type="text"/>	

← Inserire in questo spazio eventuali osservazioni del conduttore

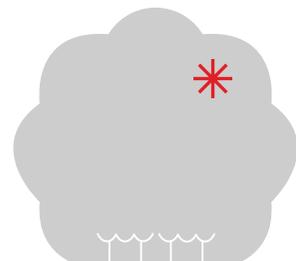


# Scheda osservativa e di registrazione giochi digitali

## Facsimile di compilazione della scheda osservativa e di registrazione giochi digitali

Nome Giuseppe

Sessione	Nome app	Prestazione bimbo	Osservazioni
<b>2</b>	Educational Games for Kids Un memory game per bambini	Indicare qui il numero massimo di mostri alla fine di 5 minuti <b>Punteggio</b> 12	Molto bravo e attento fin da subito.
<b>3</b>	GCompris - Attività: gioco di memoria uditiva	Indicare qui il livello massimo raggiunto in 5 minuti <b>Livello massimo</b> 5	
<b>5</b>	Educational Games for Kids - Attività Matrix	Indicare qui il numero massimo raggiunto in 5 minuti <b>Numero massimo</b> 8	
<b>6</b>	Memory Challenge (Simon) opzione classic mode iSays Memory Game (Lite) opzione classic mode	Indicare qui il punteggio record raggiunto in 5 minuti <b>Record</b> 10	



# Scheda osservativa e di registrazione giochi digitali

Nome \_\_\_\_\_

Sessione	Nome app	Prestazione bimbo	Osservazioni
7	Memory Challenge (Simon) opzione reverse mode  iSays Memory Game (Lite) opzione reverse mode	Indicare qui il punteggio record raggiunto in 5 minuti	
8	Conoscere i colori (prima familiarizzazione poi giochi di riconoscimento colori)  Busy shapes and colors (prima familiarizzazione poi giochi di riconoscimento colori)	Non segnare il punteggio	
9	Disegno per i bambini  Giochi colorare bambini 2 anni	Segnare quanti disegni è riuscito a completare	



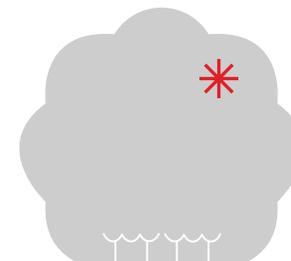


# Scheda osservativa e di registrazione giochi digitali

## Facsimile di compilazione della scheda osservativa e di registrazione giochi digitali

Nome Giuseppe

Sessione	Nome app	Prestazione bimbo	Osservazioni
7	<p>Memory Challenge (Simon) opzione reverse mode</p> <p>iSays Memory Game (Lite) opzione reverse mode</p>	<p>Indicare qui il punteggio record raggiunto in 5 minuti</p> <p><b>Record</b></p> <p>2</p>	<p>Giuseppe confonde verde e giallo</p>
8	<p>Conoscere i colori (prima familiarizzazione poi giochi di riconoscimento colori)</p> <p>Busy shapes and colors (prima familiarizzazione poi giochi di riconoscimento colori)</p>	<p>Non segnare il punteggio</p>	
9	<p>Disegno per i bambini</p> <p>Giochi colorare bambini 2 anni</p>	<p>Segnare quanti disegni è riuscito a completare</p> <p><b>Numero disegni</b></p> <p>3</p>	



# Scheda osservativa e di registrazione giochi digitali

Nome \_\_\_\_\_

Sessione	Nome app	Prestazione bimbo	Osservazioni
10	<p>Giochi per bambini di 2-5 anni (Bimi Boo Kids) - attività di classificazione in base alla grandezza</p> <p>Giochi per bambini di 3-4 anni (Bimi Boo Kids) - attività di classificazione in base alla grandezza</p>	Non segnare il punteggio	
11	<p>Giochi per bambini di 2-5 anni (Bimi Boo Kids) - attività di classificazione in base alla forma e al colore</p> <p>Giochi per bambini di 3-4 anni (Bimi Boo Kids) - attività di classificazione in base alla forma e al colore</p>	Non segnare il punteggio	



# Scheda osservativa e di registrazione giochi digitali

## Guida alla compilazione della scheda osservativa e di registrazione giochi digitali

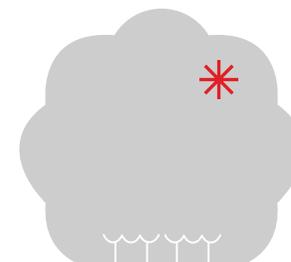
Nome \_\_\_\_\_

← Inserire qui il nome del bambino

↓ Inserire nel riquadro i risultati ottenuti

Sessione	Nome app	Prestazione bimbo	Osservazioni
10	Giochi per bambini di 2-5 anni (Bimi Boo Kids) - attività di classificazione in base alla grandezza	Non segnare il punteggio	.....
	Giochi per bambini di 3-4 anni (Bimi Boo Kids) - attività di classificazione in base alla grandezza		.....
11	Giochi per bambini di 2-5 anni (Bimi Boo Kids) - attività di classificazione in base alla forma e al colore	Non segnare il punteggio	.....
	Giochi per bambini di 3-4 anni (Bimi Boo Kids) - attività di classificazione in base alla forma e al colore		.....

← Inserire in questo spazio eventuali osservazioni del conduttore

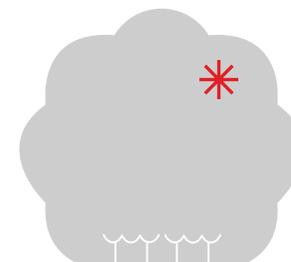


Scheda osservativa e di registrazione  
**giochi digitali**

Facsimile di compilazione della scheda osservativa e di registrazione giochi digitali

Nome \_\_\_\_\_

Sessione	Nome app	Prestazione bimbo	Osservazioni
<b>10</b>	<p>Giochi per bambini di 2-5 anni (Bimi Boo Kids) - attività di classificazione in base alla grandezza</p> <p>Giochi per bambini di 3-4 anni (Bimi Boo Kids) - attività di classificazione in base alla grandezza</p>	Non segnare il punteggio	Giuseppe è molto attento
<b>11</b>	<p>Giochi per bambini di 2-5 anni (Bimi Boo Kids) - attività di classificazione in base alla forma e al colore</p> <p>Giochi per bambini di 3-4 anni (Bimi Boo Kids) - attività di classificazione in base alla forma e al colore</p>	Non segnare il punteggio	Giuseppe confonde alcune forme



Il volume presenta il percorso ShareFUN, pensato per promuovere la memoria di lavoro e le funzioni esecutive nella scuola dell'infanzia. Questo percorso innovativo ed originale include 14 sessioni durante le quali i bambini, suddivisi in piccoli gruppi, svolgono, divertendosi, giochi analogici e digitali, di difficoltà crescente, per promuovere abilità cognitive. Il percorso si svolge all'interno di una cornice narrativa che ha come protagonista Rosa, la pecorella di ShareFUN, per sollecitare la motivazione dei bambini e fornire loro un obiettivo e un filo conduttore.

Il volume fornisce ai docenti della scuola dell'infanzia materiali e strumenti utili per svolgere il percorso ShareFUN scuola con i propri alunni e per monitorare le loro performance. Nel volume i docenti trovano:

- \* le indicazioni su come svolgere le attività analogiche e digitali per le varie sessioni del percorso.
- \* le schede osservative e di registrazione relative ai giochi analogici e digitali fotocopiabili, la guida alla compilazione delle schede e i relativi facsimili compilati.

Per ogni sessione sono descritti gli obiettivi, le competenze cognitive attivate, i materiali da usare, le attività da svolgere.

Per i giochi digitali, vengono forniti i QRcode e i link per scaricare le app (gratuite) da usare.

Inoltre, sono presenti i QR code per accedere alle risorse online dove, per ciascuna sessione, sono disponibili:

- \* un video tutorial
- \* le slides presentate nel video tutorial
- \* una cartella contenente i materiali per lo svolgimento delle attività
- \* una cartella contenente le indicazioni per gli altri materiali necessari per lo svolgimento delle attività
- \* una cartella contenente le schede osservative e di registrazione relative ai giochi analogici e digitali da scaricare e compilare, una guida alla compilazione e una scheda facsimile compilata.

**QUESTO VOLUME È UN PRODOTTO DI RICERCA DEL PROGETTO SHAREFUN, COFINANZIATO DAL PROGRAMMA OPERATIVO POR FSE REGIONE LIGURIA 2014-2020. CODICE: RLOF18ASSRIC/77/1**

**Sabrina Panesi**, psicologa, psicoterapeuta, Ph.D., assegnista di ricerca presso l'Istituto per le Tecnologie Didattiche del CNR, sede di Genova. Docente, presso il Dipartimento di Scienze della Formazione (DISFOR) dell'Università degli Studi di Genova, di "*Psicologia dello Sviluppo Cognitivo*" per il corso di laurea Magistrale in Psicologia e del laboratorio "*Interventi psico-educativi e didattici con Disturbi Comportamentali*" nel corso di specializzazione per le attività di sostegno didattico agli alunni con disabilità.

I suoi principali interessi di ricerca riguardano lo sviluppo della memoria di lavoro e delle funzioni esecutive in bambini con sviluppo tipico e atipico, l'utilizzo di tecnologie digitali per promuovere lo sviluppo e il benessere dei bambini nel contesto scolastico e clinico.

**Lucia Ferlino**, pedagogista, ricercatrice presso l'Istituto per le Tecnologie Didattiche del CNR, sede di Genova. Docente, presso il Dipartimento di Scienze della Formazione (DISFOR) dell'Università degli Studi di Genova, del laboratorio "*Tecnologie Didattiche per la disabilità*" per il corso di laurea Scienze della Formazione Primaria e dell'insegnamento "*TIC Tecnologie per l'inclusione*", nel corso di specializzazione per le attività di sostegno didattico agli alunni con disabilità.

I suoi principali interessi di ricerca riguardano l'uso delle tecnologie digitali per promuovere e supportare il benessere e l'inclusione di bambini e adolescenti con Bisogni Educativi Speciali.

