

## MemoConessioni

|                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Autori gioco</i>                      | Chiara Malagoli, psicologa, psicoterapeuta, Ph.D.                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <i>Contesto in cui proporre il gioco</i> | STUDIO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <i>Fascia età bambini giocatori</i>      | 5-6/ 6-8/ 8-10 anni                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <i>Abilità cognitive coinvolte</i>       | memoria di lavoro, inibizione, flessibilità cognitiva, aggiornamento in memoria di lavoro, attenzione                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <i>Apprendimenti</i>                     | Abilità di base                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <i>Gioco con difficoltà graduabile</i>   | Si                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <i>Gioco con feedback</i>                | Visivo & Sonoro                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <i>Gioco pensato per bambini con</i>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sviluppo tipico (no disabilità),</li> <li>• Difficoltà/disturbo di attenzione con o senza iperattività,</li> <li>• Disturbo Specifico dell'Apprendimento,</li> <li>• Disabilità uditiva,</li> <li>• Disabilità motoria,</li> <li>• Disabilità cognitiva,</li> <li>• Disturbo dello Spettro Autistico</li> </ul> |

### DESCRIZIONE ATTIVITÀ

#### FASE 1

#### **TROVA LA COPPIA** (stimolo visivo)

Utilizzando un memory tradizionale generico o tematico (es. con figure di animali, super eroi, mezzi di trasporto, per stimolare ciascun bambino e mantenerlo interessato/a al compito) ma che racchiuda almeno una macrocategoria (es. animali, principesse) si invita il bambino a formare le coppie il più velocemente possibile, il clinico può cronometrare il tempo per farsi un'idea più precisa della velocità di processamento di ciascun bambino. Inizialmente si può dare la consegna di trovare quante più coppie possibile in 1 minuto e mettendo a disposizione una clessidra al bambino perché possa rendersi conto dello scorrere del tempo o, alternativamente, impostare un timer sonoro perché il bambino possa avere un feedback sonoro dello scadere del tempo. Il tempo può poi essere aumentato oppure semplicemente monitorato (cronometrato) a seconda del tempo di processamento del bambino, della sua velocità di esecuzione e in coerenza con gli obiettivi che si desiderano raggiungere: aumentare la velocità di processamento vs. lavorare più sull'accuratezza e sulle strategie, quindi senza un focus specifico sul tempo.

Il clinico può partecipare a questa fase giocando insieme al bambino in una partita 1 a 1, sullo stesso memory (monitorando così anche la capacità del bambino di tenere conto anche delle carte che vengono scoperte dal clinico) oppure usando un altro memory parallelamente se non si desidera aumentare la complessità del compito con l'attività di monitoraggio delle carte scoperte anche dal secondo giocatore (il clinico). Una volta che il memory è stato completato e tutte le carte sono state scoperte, è possibile passare alla fase 2.

## FASE 2

### TROVA LA SEQUENZA:

Lavorando sulle carte scoperte si invita al bambino mettere rapidamente in sequenza le tessere secondo un criterio specifico proposto dal clinico (es. dal più grande al più piccolo o per esempio nel caso di personaggi riordinando in ordine alfabetico) dopo un primo giro con l'aiuto del clinico si può lasciare campo libero al bambino per trovare un nuovo criterio per mettere in sequenza le tessere (es. colori dell'arcobaleno). A seconda della grandezza della matrice si può anche dare la consegna al bambino di trovare un nuovo criterio per ogni riga.

## FASE 3

### MIX & MATCH:

Questa seconda fase si svolge a tessere scoperte, dopo averle mescolate e ridisposte sul tavolo, dopo una breve sessione di esempio condotta da chi conduce il gioco si chiede al bambino di provare a raggruppare quante più tessere possibili trovando un particolare o una regola comune (es. colore, animali che vivono nello stesso habitat, mezzi di trasporto che volano) anche in questo caso si può giocare 1 contro 1, a turno, oppure si può osservare il bambino metter in atto le sue strategie senza limite di tempo inizialmente, e poi rendendo il gioco più dinamico con un limite di tempo.

N.B. Queste attività, infatti, può essere resa più facile o più difficile a seconda del livello del bambino, per esempio ponendo o meno un limite di tempo, aumentando o diminuendo il tempo a disposizione, aumentando (per esempio combinando 2 Memory diversi) o, viceversa, diminuendo il numero di tessere.

## MATERIALI

Tessere Memory

Link a materiali utili:

Check list : [https://docs.google.com/document/d/1pyDwnQ26e0yhbb-TBffWI3PnMS-PkZTT/edit?usp=share\\_link&oid=112627129167214234735&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/document/d/1pyDwnQ26e0yhbb-TBffWI3PnMS-PkZTT/edit?usp=share_link&oid=112627129167214234735&rtpof=true&sd=true)



Quest'opera è distribuita con Licenza

[Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 4.0 Internazionale](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).