

# La pecorella di ShareFun: percorso clinico

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

Istituto per le Tecnologie Didattiche  
del Consiglio Nazionale delle Ricerche

Dipartimento di Scienze della  
Formazione dell'Università degli  
Studi di Genova

 **edizioni**  
Consiglio Nazionale delle Ricerche



GIOCHI ANALOGICI E  
DIGITALI PER PROMUOVERE  
LE FUNZIONI ESECUTIVE E  
LA MEMORIA DI LAVORO



### Come citare questo documento:



*Panesi, S., Ferlino, L. (2023). La Pecorella di ShareFUN: percorso clinico. Giochi analogici e digitali per promuovere le Funzioni Esecutive e la Memoria di Lavoro. CNR Edizioni. ISBN: 978-88-8080-599-1*

La pubblicazione è coperta da licenza CC-BY-NC e dotata di DOI mEDRA: 10.17471/54023

**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**

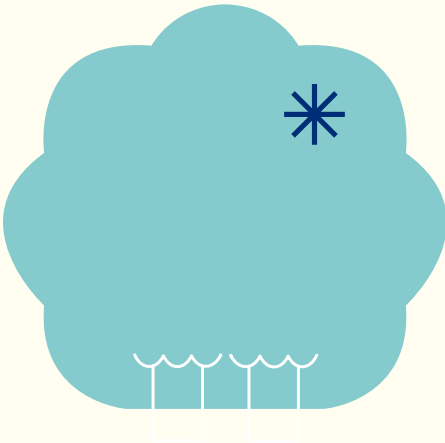
© Cnr Edizioni, 2023

Piazzale Aldo Moro, 7 - 00185 Roma

ISBN 978-88-8080-599-1

# Indice

Introduzione	<u>5</u>
Bibliografia	<u>6</u>
Prima di cominciare... le istruzioni per l'uso!	<u>8</u>
Indicazioni generali sulla struttura del percorso	<u>10</u>
Le sessioni	<u>16</u>
Sessione A	<u>19</u>
Sessione B	<u>26</u>
Sessione C	<u>33</u>
Risorse online	<u>40</u>
Schede osservative e di registrazione giochi analogici	<u>41</u>
Schede osservative e di registrazione giochi digitali	<u>60</u>
Agenda visiva	<u>67</u>
Carte strategia	<u>69</u>



# Introduzione

Le funzioni esecutive (FE) rappresentano un insieme di abilità cognitive di ordine superiore che permettono di regolare pensieri e comportamenti in modo flessibile e finalizzato a un obiettivo. Comprendono processi quali l'inibizione delle risposte impulsive, la flessibilità attentiva e l'aggiornamento delle informazioni nella memoria di lavoro (Miyake et al., 2000). Secondo il modello di Miyake e colleghi, queste componenti sono tra loro interconnesse e sembrerebbero strettamente collegate alla memoria di lavoro (ML), intesa come la capacità di mantenere attive e manipolare un numero limitato di schemi o unità di informazione (Case, 1985; Cowan, 2001).

Le FE e la ML risultano spesso compromesse in bambini e adolescenti con disturbi del neurosviluppo, come disturbo da deficit di attenzione/iperattività, disturbi specifici dell'apprendimento, disturbi dello spettro dell'autismo e disabilità intellettiva (Zelazo, 2020; Marzocchi et al., 2022). Una fragilità in questi processi può incidere negativamente sul rendimento scolastico, sulle abilità sociali, sull'organizzazione quotidiana e sulla regolazione emotiva (Riggs et al., 2006; Moffitt et al., 2011). Di conseguenza, le FE sono oggi considerate un pilastro fondamentale dell'autonomia e dell'adattamento, e, negli ultimi anni, è cresciuto l'interesse verso programmi di intervento mirati al loro potenziamento (Diamond & Ling, 2016; 2020), soprattutto per bambini e ragazzi con disturbi del neurosviluppo (Marzocchi et al., 2022).

Le FE sono strettamente connesse sia ai processi di autoregolazione (Hofmann et al., 2012) sia alla metacognizione (Roebbers, 2017). L'autoregolazione può essere definita come un comportamento orientato a un obiettivo all'interno di una prospettiva temporale almeno minima, mentre la metacognizione comprende processi che permettono di monitorare, controllare e adattare l'elaborazione delle informazioni. Secondo Hofmann e colleghi (2012), FE e ML supportano i meccanismi dell'autoregolazione non solo "fredda" (cognitiva), ma anche "calda", legata alla gestione di emozioni, desideri e impulsi. Pertanto, deficit nelle FE e nella ML — frequenti nei disturbi del neurosviluppo — possono rappresentare un fattore di rischio trasversale per difficoltà autoregolative, rendendo necessario un intervento mirato.

Nel progettare interventi efficaci, il ruolo della metacognizione è cruciale. Una vasta letteratura evidenzia infatti che l'integrazione di strategie metacognitive può potenziare gli esiti dei programmi di training cognitivo e comportamentale (Diamond & Ling, 2020). Capodieci et al. (2019), ad esempio, hanno mostrato che un training di ML arricchito con discussioni sugli obiettivi, insegnamento di strategie e momenti di riflessione guidata migliora sia le abilità di ML sia i comportamenti quotidiani, risultando più efficace dei programmi focalizzati esclusivamente sulla ML (Chen & McDunn, 2022). Il percorso clinico ShareFUN si inserisce all'interno di questo quadro teorico contemporaneo sullo sviluppo delle FE, della ML, dell'autoregolazione e della metacognizione. ShareFUN è stato progettato per promuovere tali processi attraverso attività ludiche sia analogiche sia digitali, in particolare mediante app semplici, divertenti e motivanti per bambini e ragazzi con disturbi del neurosviluppo. Il percorso tiene conto delle differenze individuali, offrendo attività calibrate sulle performance di ciascun partecipante e materiali personalizzabili. Inoltre, integra esplicitamente componenti metacognitive, con l'obiettivo di aumentare l'efficacia dell'intervento e favorire la generalizzazione dei progressi nei diversi contesti di vita quotidiana.

# Bibliografia

Capodiecì, A., Re, A. M., Fracca, A., Borella, E., & Carretti, B. (2019). The efficacy of a training that combines activities on working memory and metacognition: Transfer and maintenance effects in children with ADHD and typical development. *Journal of Clinical and Experimental Neuropsychology*, 41(10), 1074–1087. <https://doi.org/10.1080/13803395.2019.1651827>

Case, R. (1985). *Intellectual development: Birth to adulthood*. London: Academic Press.

Chen, S., & McDunn, B. A. (2022). Metacognition: History, measurements, and the role in early childhood development and education. *Learning and Motivation*, 78, 101786. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2022.101786>

Cowan, N. (2001). The magical number 4 in short-term memory: a reconsideration of mental storage capacity. *The Behavioral and Brain Sciences*, 24(1), 87–114. <https://doi.org/10.1017/S0140525X01003922>

Diamond, A., & Ling, D. S. (2016). Conclusions about interventions, programs, and approaches for improving executive functions that appear justified and those that, despite much hype, do not. *Developmental Cognitive Neuroscience*, 18, 34–48. <https://doi.org/10.1016/j.dcn.2015.11.005>

Diamond, A., & Ling, D. S. (2020). *Review of the evidence on, and fundamental questions about, efforts to improve executive functions, including working memory*. In J. M. Novick, M. F. Bunting, M. R. Dougherty, & R. W. Engle (Eds.), *Cognitive and working memory training: Perspectives from psychology, neuroscience, and human development* (pp. 143–431). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780199974467.001.0001>

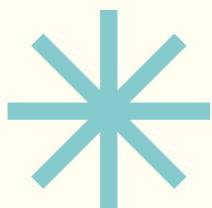
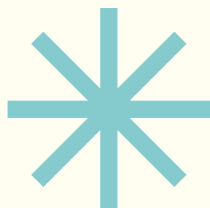
Hofmann, W., Schmeichel, B. J., & Baddeley, A. D. (2012). Executive functions and self-regulation. *Trends in Cognitive Sciences*, 16(3), 174–180. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2012.01.006>

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

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. <https://doi.org/10.1006/cogp.1999.0734>

Moffitt, T. E., Arseneault, L., Belsky, D., Dickson, N., Hancox, R. J., Harrington, H., Houts, R., Poulton, R., Roberts, B. W., Ross, S., Sears, M. R., Thomson, W. M., & Caspi, A. (2011). A gradient of childhood self-control predicts health, we-

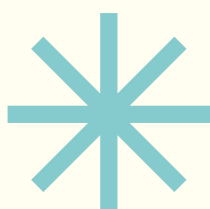
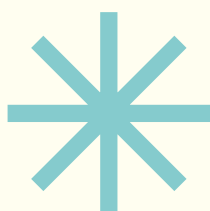




Prima di

continuare...

...le istruzioni per l'uso!



## Che cosa troverete nelle pagine seguenti?

Le indicazioni generali sulla struttura del percorso.

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"**



Indicazioni generali  
sulla struttura  
del percorso



## **Struttura del percorso**

### **Sessione introduttiva**

Il partecipante viene coinvolto inizialmente in una sessione introduttiva, durante la quale il clinico spiega il percorso di potenziamento che verrà svolto insieme. Durante questo incontro, il clinico presenta la pecorella Rosa, il personaggio guida, all'interno di una cornice narrativa.

#### **Modalità di presentazione della pecorella Rosa con bambini**

Per presentare la pecorella e creare un filo conduttore tra le varie sessioni, viene presentata una filastrocca che il clinico ripete insieme al bambino durante la sessione introduttiva e poi ripeterà all'inizio di ciascun incontro.

#### **Modalità di presentazione pecorella Rosa con giovani adolescenti**

Per dare continuità alle diverse sessioni, il clinico presenta ogni incontro come una nuova tappa di una serie di sfide pensate per aiutare la pecorella Rosa a ritrovare la strada di casa. All'inizio di ogni sessione ripropone questa cornice narrativa e si rivolge al giovane adolescente chiedendogli se è pronto ad iniziare la nuova avventura.

#### **Agenda visiva per bambini e giovani adolescenti**

Durante questo incontro, il clinico mostra anche un'agenda visiva per spiegare che in ogni incontro successivo:

- verranno svolti tanti giochi, con e senza il tablet,
- si rifletterà insieme su come sono stati affrontati i vari giochi (riflessione metacognitiva).

#### **Contratto per bambini e giovani adolescenti**

Infine, nel primo incontro, il clinico mostra un "contratto" nel quale si stabiliscono le regole da rispettare durante gli incontri (es. stare attenti, memorizzare, riflettere insieme ecc.).

### **Sessioni A-B-C**

Dopo la sessione introduttiva, vengono proposte in modo ciclico le sessioni dedicate al potenziamento delle componenti cognitive, denominate sessioni A-B-C, ciascuna della durata di circa 45 minuti (per maggiori dettagli, si veda la Tabella 1).

Le sessioni A-B-C vengono ripetute per almeno 5 cicli.

## Struttura generale delle sessioni

Tutte le sessioni seguono la stessa articolazione: fase iniziale di familiarizzazione, fase centrale dell'intervento e fase metacognitiva finale.

### Fase iniziale di familiarizzazione

Serve a presentare le attività e a preparare il bambino o il giovane adolescente al lavoro che verrà svolto.

### Fase centrale dell'intervento

Rappresenta il cuore della sessione e comprende:

- *Due attività di Memoria*, pensate per allenare:
  - la memoria a breve termine,
  - la memoria di lavoro,
  - l'aggiornamento in memoria di lavoro.

Una delle due attività è ideata ad hoc con materiale analogico (in alcuni casi presentabile anche in formato digitale tramite computer). La seconda viene svolta tramite tablet, utilizzando app che propongono giochi/esercizi finalizzati allo sviluppo delle stesse abilità mnestiche.

- *Due attività di Autoregolazione*, finalizzate a potenziare:
  - il controllo inibitorio,
  - la flessibilità cognitiva.

Anche in questo caso, una delle attività è costruita con materiale analogico (eventualmente digitalizzabile), mentre la seconda viene svolta tramite app su tablet.

### Fase metacognitiva finale

Guidata dal clinico, aiuta il partecipante a riflettere sulle strategie adottate durante le attività. Per facilitare il processo, possono essere utilizzate le Carte Strategia, che forniscono anche un utile supporto visivo.

## Tipologia delle attività

Le attività vengono presentate in forma ludica e seguono una progressione dal livello più semplice al più complesso.

### Giochi con materiale analogico (o digitale)

Si tratta di attività create appositamente, organizzate in 3 livelli di difficoltà crescente (in un solo caso i livelli sono 4).

Il partecipante inizia dal livello 1. Quando lo supera completamente (ovvero risolve tutti gli item), può passare al livello successivo. Se non supera il livello 1, i livelli successivi non vengono proposti, poiché risulterebbero troppo complessi.

Al primo utilizzo di ogni gioco, è necessario definire il livello di partenza sulla base delle prestazioni del bambino/giovane adolescente. Le indicazioni operative sono le seguenti:

- \* Se al primo utilizzo il partecipante non supera del tutto il livello 1, alla sessione successiva si riparte dal livello 1.
- \* Se supera completamente il livello 1, alla sessione successiva si parte dal livello 2.
- \* Se supera completamente il livello 1 ma solo parzialmente il livello 2, si riparte comunque dal livello 2.
- \* Se supera completamente il livello 2, alla sessione successiva si parte dal livello 3.

### **Giochi con materiale digitale (app)**

Le app proposte prevedono giochi/esercizi da svolgere tramite tablet. L'utilizzo delle app è in genere molto motivante e può costituire anche un elemento di rinforzo, da proporre dopo l'attività analogica.

Durata indicativa: 3 minuti.

### **Monitoraggio delle prestazioni**

Durante le sessioni, il clinico può annotare le prestazioni del partecipante nelle schede di registrazione, ottenendo così un punteggio per ciascuna attività ed esaminando l'andamento delle performance nel tempo.

I punteggi possono essere inseriti nel file Excel (disponibile nelle Risorse online), già predisposto con le formule necessarie per generare automaticamente grafici riepilogativi delle attività svolte.

Questo file può costituire il report finale dell'intervento, utile sia per il clinico sia per un'eventuale restituzione alla famiglia.

L'analisi dei grafici consente al clinico di:

- \* avere una visione sintetica e immediata dell'andamento delle performance;
- \* identificare punti di forza e aree di debolezza;
- \* individuare i domini in cui sono stati ottenuti maggiori miglioramenti e quelli in cui le prestazioni risultano stabili;
- \* definire come proseguire l'intervento in una fase successiva.

### **Fase metacognitiva**

Al termine delle sessioni A-B-C, il clinico riserva gli ultimi 5 minuti a una breve fase metacognitiva, durante la quale invita il partecipante a riflettere sulle attività svolte. Per facilitare questa riflessione sulle strategie adottate, il clinico può utilizzare le Carte Strategia, che illustrano in modo visivo diverse possibili modalità di gestione del compito (ad esempio: ripetere mentalmente i nomi degli elementi mostrati, ripeterli a voce alta, richiamare alla memoria le informazioni, ecc.).

Tabella 1. Struttura sessioni A-B-C

Fasi	Obiettivo	Sotto-fasi
<b>1. Introduciamo le attività del giorno!</b>	Familiarizzazione	(i) introdurre la sessione con il personaggio guida; (ii) mostrare l'agenda visiva della giornata e commentarla insieme
<b>2. Memorizziamo!</b>	Promuovere la memoria a breve termine, la memoria di lavoro e l'aggiornamento in memoria di lavoro	<b><u>Gioco con materiale analogico</u></b> (i) consegne per svolgere l'attività di potenziamento; (ii) svolgimento attività in base alle prestazioni; (iii) riflessione metacognitiva
		<b><u>Gioco con materiale digitale (app)</u></b> (i) consegne per svolgere l'attività di potenziamento con l'app; (ii) svolgimento attività; (iii) riflessione metacognitiva
<b>3. Autoregoliamoci!</b>	Promuovere le Funzioni Esecutive (in particolare, inibizione e flessibilità cognitiva)	<b><u>Gioco con materiale analogico</u></b> (i) consegne per svolgere l'attività di potenziamento; (ii) svolgimento attività in base alle prestazioni; (iii) riflessione metacognitiva
		<b><u>Gioco con materiale digitale (app)</u></b> (i) consegne per svolgere l'attività di potenziamento con l'app; (ii) svolgimento attività; (iii) riflessione metacognitiva
<b>4. Riflettiamo insieme e salutiamoci!</b>	Riflessione metacognitiva e chiusura incontro	(i) riflessione metacognitiva finale, riferimento a generalizzabilità strategie (ii) premio del giorno; (iii) saluti

## Sessione finale

Al termine del percorso è prevista una sessione metacognitiva conclusiva, dedicata alla riflessione condivisa sulle attività svolte e sulle strategie adottate per affrontarle. In questa fase è possibile raccogliere osservazioni utili su come il bambino o il giovane adolescente ha gestito i compiti, così da favorire la generalizzazione ad altri contesti di vita delle strategie apprese.

La sessione conclusiva rappresenta inoltre un importante momento di rinforzo positivo: si suggerisce di creare un clima festoso che valorizza l'impegno del partecipante e, se opportuno, può prevedere anche il coinvolgimento dei genitori.




Le  
Sessioni



## Primo incontro

### Materiali

- \* Agenda visiva
- \* Pupazzo pecorella (solo per bambini) 
- \* Filastrocca (solo per bambini)
- \* Contratto

Questo primo incontro ha l'obiettivo di presentare il percorso di intervento.

### Presentazione percorso per bambini

Il clinico racconta al bambino la storia della Pecorella Rosa<sup>1</sup>, una pecorella molto curiosa che, desiderosa di esplorare il mondo, si allontana dal proprio gregge. Dopo un po', però, si sente sola e decide di tornare dalle sue amiche. Per farlo deve affrontare molte avventure, ma da sola non riesce... così chiede aiuto per trovare un compagno di viaggio:



*"Aiuto! Ho bisogno di un amico che mi aiuti ad affrontare tutte queste avventure... vuoi aiutarmi?"*

Dopo il racconto, il clinico osserva la reazione del bambino e cerca di coinvolgerlo e motivarlo il più possibile. Quando il bambino appare partecipe e interessato, il clinico introduce una filastrocca dedicata alla Pecorella Rosa e lo invita a ripeterla insieme. Si spiega al bambino che, ogni volta che inizieranno le nuove avventure della pecorella, reciteranno insieme la filastrocca come rituale di avvio.

Dopo aver ripetuto insieme la filastrocca, è possibile proporre al bambino il contratto tra lui e la pecorella, spiegandogli nel dettaglio e con parole semplici cos'è un contratto.



Per esempio dire:

*"Sai cos'è un contratto? è un accordo molto importante tra te e la pecorella, una promessa che vi fate di continuare ad affrontare insieme le avventure ascoltando attentamente, osservando i dettagli, ricordando, collaborando e riflettendo insieme".*

Infine, il clinico mostra al bambino l'agenda visiva e spiega come saranno organizzate le varie avventure. Illustra che dovrà cimentarsi in una serie di giochi in cui sarà importante memorizzare e controllarsi, e che queste attività saranno divertenti e svolte sempre insieme al clinico, quindi non sarà mai da solo. Precisa inoltre che, in alcuni momenti, i giochi potranno essere proposti anche al computer o tramite tablet.

<sup>1</sup> Durante la presentazione della storia, usare il pupazzo della Pecorella e cercare di "mettere in scena" la storia, tipo un teatrino, per coinvolgere il bambino

## Presentazione percorso per giovani adolescenti



Il clinico spiega al giovane adolescente il percorso della Pecorella Rosa che, spinta dal desiderio di conoscere il mondo, si allontana dal proprio gregge. Dopo un periodo di esplorazioni, però, si accorge di sentire la mancanza di casa e delle sue compagne. Per riuscire a tornare indietro deve affrontare una serie di sfide, ma da sola non sa come fare. Per questo cerca un compagno di viaggio e chiede il suo aiuto:

*"Sei pronto ad aiutare la Pecorella Rosa a trovare la strada di casa? Insieme affronterete sfide, imprevisti e nuove missioni... sarà un viaggio pieno di avventure, e il tuo coraggio farà la differenza!"*



Dopo la narrazione introduttiva, il clinico osserva la reazione dell'adolescente e cerca di coinvolgerlo e motivarlo, favorendo l'emergere di un atteggiamento collaborativo. Quando l'adolescente appare partecipe e interessato, il clinico spiega che all'inizio di ogni sessione verrà riproposta questa cornice narrativa, così da ricordare che il percorso è strutturato come un viaggio suddiviso in tappe, ognuna caratterizzata da una specifica sfida che aiuterà Rosa ad avvicinarsi sempre di più alla sua casa.

Successivamente, il clinico propone al giovane adolescente il contratto educativo, illustrandone il significato con un linguaggio chiaro e adeguato all'età.

Ad esempio, può dire:

*"Sai cos'è un contratto? È un accordo tra te e me: ci promettiamo di lavorare insieme, di aiutarci a vicenda e di impegnarci nelle attività. Significa ascoltare, collaborare e fare del nostro meglio, così potremo affrontare ogni sfida passo dopo passo."*





Infine, il clinico mostra all'adolescente l'agenda visiva, spiegando come saranno organizzate le varie sfide previste nel percorso. Specifica che verranno proposti giochi ed esercizi in cui sarà importante utilizzare la memoria, la concentrazione e il controllo sulle proprie azioni, e che tali attività saranno sempre svolte insieme al clinico, così da non lasciarlo mai da solo. Chiarisce inoltre che alcune delle sfide potranno essere presentate tramite computer o tablet, come parte integrante dell'esperienza.

## Sessione A

### Fase 1: Introduciamo le attività del giorno

#### Materiali

- \* Agenda visiva
- \* Filastrocca (solo per bambini) 
- \* Cornice introduttiva motivazionale (solo per giovani adolescenti) 
- \* Carte strategia
- \* Schede osservative e di registrazione gioco analogico
- \* Schede osservative e di registrazione gioco digitale

#### Attività

Questa fase iniziale ha lo scopo di favorire la familiarizzazione e di preparare il partecipante allo svolgimento delle attività previste per la giornata. Viene presentata l'agenda visiva, così da permettergli di comprendere quali attività verranno affrontate durante l'incontro. Il clinico utilizza l'agenda come supporto per spiegare ciò che avverrà.

Per creare continuità tra le diverse attività, il bambino viene inoltre invitato a recitare insieme al clinico una breve filastrocca.

L'alternativa proposta per i giovani adolescenti, pensata per garantire continuità tra le diverse attività, consiste nel riprendere la cornice narrativa delle sfide che la Pecorella Rosa deve affrontare per ritrovare la strada di casa.

## Fase 2: Memorizziamo!

### Gioco con materiale analogico

#### Materiali

- \* 4 cerchi da palestra
- \* 9 carte animali
- \* Carte strategia
- \* Schede osservative e di registrazione gioco analogico
- \* Schede osservative e di registrazione gioco digitale

#### Attività

**Fase 1 – familiarizzazione con gli stimoli.** Il clinico mostra 4 cerchi da palestra posizionati in fila sul pavimento e 9 carte animali.

Il clinico mostra le carte animali una alla volta e chiede al partecipante di ripetere insieme il nome degli animali che vede.

## Variante attività per i partecipanti che non verbalizzano



Chiedere di ripetere i nomi degli animali solo se si tratta di un bambino/giovane adolescente che verbalizza. In caso contrario, mostrare le carte animali e pronunciare il loro nome. Successivamente chiedere al partecipante di indicarli (per esempio, dire "Indicami il GATTO", poi dire "indicami il CANE" e così via).

**Fase 2 – spiegazione dell'attività.** Il clinico spiega che durante il gioco il partecipante dovrà ricordare la sequenza dei nomi di animali che pronuncerà e andare (anche correndo, se vuole) a disporre nei cerchi le carte di animali nello stesso ordine in cui sono stati pronunciati e mostrati dal clinico.

**Fase 3 – esempio.** Il clinico mostra ad una ad una le carte e pronuncia il nome corrispondente dell'animale. Poi consegna le carte animali in ordine sparso al partecipante e lo invita ad andare (può anche correre, se vuole) verso i cerchi per posizionare le carte degli animali nello stesso ordine in cui vengono mostrate e pronunciate dal clinico. Il clinico consegna le carte e poi dice "Pronti, partenza, Via!" e il partecipante parte per posizionare le carte nei cerchi in maniera corretta. Dunque, arrivato davanti ai cerchi, il partecipante deve posizionare le carte raffiguranti gli animali nello stesso ordine in cui le ha viste e sentite nominare dal clinico.

**Fase 4 – esecuzione dell'attività e suo monitoraggio.** Dopo aver spiegato l'attività, viene fatta una prova. Prima il clinico svolge l'attività per farla vedere al partecipante e poi gli chiede di ripetere l'azione. Ripetere l'addestramento una o due volte per verificare che il partecipante abbia capito correttamente la consegna. Il clinico mostra la carta per 2 secondi "CANE" e dice "CANE", poi mostra per 2 secondi la carta "GATTO" e dice "GATTO". Poi meschia le due carte e le consegna al partecipante. Il clinico dice: "Pronti, partenza, Via!". Il partecipante corre verso i cerchi e se posiziona prima la carta del cane e poi quella del gatto, si considera corretto. Dopo la fase di addestramento, si può invitare il partecipante a svolgere il gioco, proponendo inizialmente 3 sequenze di due animali (livello 1). Se il partecipante sbaglia tutte e 3 le sequenze, è necessario fermare il gioco qui. Se invece il partecipante indovina almeno una sequenza, si può procedere con il livello successivo (2) nel quale viene proposto di ricordare e posizionare correttamente 3 carte di animali. Se il partecipante sbaglia tutte e 3 le sequenze, è necessario fermare il gioco, altrimenti si può proseguire con il livello 3 che prevede di ricordare e posizionare correttamente 4 carte animali. Questa regola vale solo per la prima volta che viene proposto il gioco. Dalla seconda volta, si può partire dal livello massimo raggiunto dal partecipante durante l'incontro precedente (per esempio, se la prima volta ha superato tutti e tre gli item del livello 2, bisogna partire dal livello 3). Durante lo svolgimento del gioco, il clinico può annotare le prestazioni del partecipante nella scheda osservativa.

**Fase 5 – metacognizione.** Alla fine dell'attività, si suggerisce di riflettere insieme al partecipante sull'attività svolta, in particolare sulle strategie utilizzate per superare il compito (con il supporto delle carte strategia), e sulle eventuali difficoltà emerse.

## **Gioco con materiale digitale (APP)**

Viene consegnato al partecipante il tablet e viene spiegato il gioco.

In questo gioco, il partecipante 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 partecipante risponde correttamente, il numero di suoni prodotti dai mostri aumenta; al contrario, se il partecipante sbaglia, il numero di suoni diminuisce.

Il clinico annota qual è il livello massimo raggiunto dal partecipante, ovvero quanti suoni riconosce correttamente

Far giocare il partecipante per 3 minuti.



### **ANDROID ENG**

Kids Fun Educational Games 2-8

(Gioco da usare:  
Auditory Memory)



### **iOS ENG**

A memory game for kids

(Gioco da usare:  
Memoria Uditiva)



### **iOS ITA**

Un memory game per bambini

(Gioco da usare:  
Memoria Uditiva)

## **Fase 3: Autoregoliamoci!**

### **Gioco con materiale analogico (possibile utilizzo materiale digitale)**

#### **Materiali**

- \* Carte animali e verdure colorate oppure slides
- \* Carte strategia
- \* Schede osservative e di registrazione gioco analogico
- \* Schede osservative e di registrazione gioco digitale

## Attività

Questo gioco può essere presentato al partecipante sia in modalità analogica, con l'utilizzo di carte di animali e verdure colorate, oppure in modalità digitale proponendo l'attività al bambino con il computer proiettando le slides.

### \* **Livello 1**

Dire i nomi di animali, quando compare la pecora verde il partecipante deve dire verde, il colore anziché il nome (tutti gli animali sono dello stesso colore)

**Fase 1 – familiarizzazione con gli stimoli.** Il clinico mostra una alla volta le carte (o le slides) raffiguranti gli animali (coniglio, gatto e pecora) tutti dello stesso colore (verde). Il clinico chiede al partecipante di ripetere il nome degli animali e il colore.

**Fase 2 – spiegazione dell'attività.** Il clinico spiega al partecipante che durante il gioco dovrà dire il COLORE VERDE quando vedrà la PECORA VERDE, quando invece vede gli altri animali (CONIGLIO – GATTO) dovrà dire il nome dell'animale corrispondente (quindi CONIGLIO o GATTO).

**Fase 3 – esempio.** Il clinico mostra la carta CONIGLIO e dice: "vedi, questo è un coniglio verde, quando vedi il coniglio verde, devi dire il nome dell'animale, quindi CONIGLIO". Poi il clinico mostra la carta GATTO e dice: "vedi, questo è un gatto verde, quando vedi il gatto verde, devi dire il nome dell'animale, quindi GATTO". Infine il clinico dice: "Ora stai molto attento. Quando invece vedi la carta con la PECORA VERDE non devi dire PECORA ma devi dire VERDE che è il suo COLORE.

**Fase 4 – esecuzione dell'attività e suo monitoraggio.** Dopo aver spiegato l'attività, viene fatta una prova. Per la prova, il clinico mostra in sequenza il gatto verde, la pecora verde ed infine il coniglio verde e chiede al partecipante cosa deve dire. In questa fase, se il partecipante sbaglia, bisogna correggerlo. Poi inizia il gioco vero e proprio. Il clinico mostra in sequenza 10 carte oppure le slides. Se il partecipante risponde correttamente a tutti gli item, si può procedere con il livello successivo (vedere livello 2) e, se risponde correttamente a tutti gli item anche nel livello 2, si può procedere presentando il livello 3. Questa regola vale solo per la prima volta che viene proposto il gioco. Dalla seconda volta, si deve partire dal livello massimo raggiunto dal partecipante durante l'incontro precedente (per esempio, se la prima volta ha superato tutti gli item del livello 1, si partirà dal livello 2). Poi si può proseguire presentando al partecipante il livello successivo quando supera almeno 8 item su 10. Infine, il clinico segna sulla scheda di registrazione le risposte corrette ed errate fornite dal partecipante.

**Fase 5 – metacognizione.** Alla fine dell'attività, si suggerisce di riflettere insieme al partecipante sull'attività svolta, in particolare sulle strategie utilizzate per superare il compito, e su possibili difficoltà emerse. Utilizzare le carte strategia a supporto dell'attività di riflessione metacognitiva.

## \* Livello 2

Dire i nomi di animali, ma quando il partecipante vede la pecora verde dire il colore verde (gli animali possono essere verdi o rossi)

**Fase 1 – familiarizzazione con gli stimoli.** Il clinico mostra al partecipante una alla volta le carte (o le slides) raffiguranti gli animali (coniglio, gatto e pecora) di due colori diversi (verde o rosso). Il clinico chiede al partecipante di ripetere il nome degli animali e il colore.

**Fase 2 – spiegazione dell'attività.** Il clinico spiega al partecipante che durante il gioco dovrà dire il COLORE VERDE quando vede la PECORA VERDE, in tutti gli altri casi dovrà dire il nome dell'animale corrispondente (quindi CONIGLIO, GATTO o PECORA).

**Fase 3 – esempio.** Il clinico mostra al partecipante la carta CONIGLIO VERDE e dice: "vedi, questo è un coniglio verde, quando vedi il coniglio verde, devi dire di che animale si tratta, quindi CONIGLIO". Poi il clinico mostra la carta GATTO ROSSO e dice: "vedi, questo è un gatto rosso, quando vedi il gatto rosso, devi dire di che animale si tratta, quindi GATTO". Poi il clinico mostra la carta PECORA ROSSA e dice: "vedi, questo è una pecora rossa, quando vedi la pecora rossa, devi dire di che animale si tratta, quindi dici PECORA". Infine il clinico dice: "Ora stai molto attento. Quando invece vedi la carta con la PECORA VERDE non devi dire di che animale si tratta ma il suo COLORE, quindi devi dire VERDE!"

**Fase 4 – esecuzione dell'attività e suo monitoraggio.** Dopo aver spiegato l'attività viene svolta una prova. Per la prova, il clinico mostra in sequenza il coniglio rosso, il gatto verde, la pecora rossa e la pecora verde e chiede al partecipante cosa deve dire. In questa fase, se il partecipante sbaglia, bisogna correggerlo. Poi inizia il gioco vero e proprio. Il clinico mostra in sequenza 10 carte oppure le slides e segna sulla scheda di registrazione le risposte corrette ed errate fornite dal partecipante.

**Fase 5 – metacognizione.** Alla fine dell'attività, si suggerisce di riflettere insieme al partecipante sull'attività svolta, in particolare sulle strategie utilizzate per superare il compito, e su possibili difficoltà emerse.

Utilizzare le carte strategia a supporto dell'attività di riflessione metacognitiva.

## \* Livello 3

Dire i nomi animali (rossi e verdi), ma quando il partecipante vede la verdura dire il colore corrispondente (verde, rosso o arancione)

**Fase 1 – familiarizzazione con gli stimoli.** Il clinico mostra una alla volta le carte (o slides) raffiguranti gli animali (coniglio, gatto e pecora) di due colori diversi (verde o rosso) e le carte raffiguranti le verdure (carota, pomodoro, lattuga) di colori diversi (arancione, rosso o verde). Il clinico chiede al partecipante di ripetere il nome degli animali e il colore corrispondente. Successivamente chiede di ripetere il nome delle verdure e il colore corrispondente.

**Fase 2 – spiegazione dell'attività.** Il clinico spiega al partecipante che durante il gioco dovrà dire il COLORE quando vede le VERDURE, e il NOME dell'ANIMALE quando vede l'animale.

**Fase 3 – esempio.** Il clinico mostra al partecipante la carta CONIGLIO VERDE e dice: "vedi, questo è un coniglio verde, quando vedi il coniglio verde, devi dire di che animale si tratta, quindi CONIGLIO". Poi il clinico mostra al partecipante la carta POMODORO ROSSO e dice: "vedi, questo è un pomodoro rosso, quando vedi una verdura come il pomodoro rosso, devi dire di che colore è, quindi devi dire ROSSO.

**Fase 4 – esecuzione dell'attività e suo monitoraggio.** Dopo aver spiegato l'attività, viene fatta una prova. Per la prova, il clinico mostra in sequenza una serie di carte raffiguranti animali e verdure. In questa fase, se il partecipante sbaglia, è necessario correggerlo. Poi inizia il gioco vero e proprio. Il clinico mostra in sequenza 10 carte oppure le slides e segna sulla scheda di registrazione le risposte corrette ed errate fornite dal partecipante.

**Fase 5 – metacognizione.** Alla fine dell'attività, riflettere insieme sull'attività svolta, in particolare sulle strategie utilizzate per superare il compito, e su possibili difficoltà emerse. Utilizzare le carte strategia a supporto dell'attività di riflessione metacognitiva.

#### **Variante attività per i partecipanti che non verbalizzano**

I partecipanti che non riescono a verbalizzare, oppure che possiedono un vocabolario povero, possono svolgere la stessa attività, fornendo però risposte non verbali. Per fare ciò, il clinico mostra un cartellone con le alternative di risposta che può fornire e anziché pronunciare a voce la risposta, il partecipante può indicare con il dito la risposta che vorrebbe dare.

In particolare, nel livello 1, il partecipante anziché dire il nome dell'animale o il colore verde quando vede la pecorella, indicherà con il dito l'immagine raffigurante l'animale o il colore; nel livello 2, il partecipante anziché dire il nome dell'animale o il colore, indicherà con il dito l'immagine raffigurante l'animale o il colore; infine nel livello 3, il partecipante anziché dire il nome dell'animale o il colore o la verdura, indicherà con il dito l'immagine corrispondente.



#### **Gioco con materiale digitale (APP)**

Viene consegnato il tablet e viene spiegato il gioco.

In questo gioco, il partecipante vede degli animaletti e degli oggetti di colori diversi da posizionare in un trenino nel vagone del colore corrispondente. Successivamente il partecipante deve aspettare che il treno arrivi davanti alle cassette colorate e posizionare correttamente gli animaletti e gli oggetti classificandoli per colore. Far giocare il partecipante per 3 minuti.



#### ANDROID ITA

Giochi per bambini  
dai 2 ai 5 anni  
(Gioco da usare:  
Trenino)



#### iOS ITA

Giochi per bambini  
3-4 anni  
(Gioco da usare:  
Trenino)



Viene consegnato il tablet e viene spiegato il gioco.

In questo gioco vengono mostrati al partecipante sei oggetti da cercare all'interno di un'immagine in cui sono presenti molti disegni differenti. Il partecipante ha il compito di osservare attentamente l'immagine cliccare su sei oggetti da trovare.

Il clinico annota quante risposte fornisce il partecipante in 3 minuti e delle risposte date, segna quante sono corrette.



#### iOS ENG

Learning Games  
for all ages  
(Gioco da usare:  
Search and find)

### Fase 4: Riflettiamo insieme e salutiamoci!

Nell'ultima fase dell'incontro viene nuovamente presentata al partecipante l'agenda visiva, così da favorire il ricordo delle attività svolte. Il clinico chiede quale attività sia piaciuta di più, quale sia risultata più difficile e quale più semplice. Inoltre, guida il partecipante in una riflessione metacognitiva sulle strategie utilizzate durante le attività, con l'obiettivo di aiutarlo a generalizzarle in altri contesti di vita. Si annotano le risposte e gli eventuali commenti.

Infine, si rinforza il partecipante sottolineando che ha svolto bene le attività e gli si consegna un piccolo premio (ad esempio: faccine felici, stelline o altri sticker di suo gradimento) che potrà collezionare per osservare i progressi nel tempo. Si conclude poi l'incontro con un saluto.

## Sessione B

### Fase 1: Introduciamo le attività del giorno

#### Materiali

- \* Agenda visiva
- \* Filastrocca (solo per bambini) 
- \* Cornice introduttiva motivazionale (solo per giovani adolescenti) 

#### Attività

Questa fase iniziale ha lo scopo di favorire la familiarizzazione e di preparare il partecipante allo svolgimento delle attività previste per la giornata. Viene presentata l'agenda visiva, così da permettergli di comprendere quali attività verranno affrontate durante l'incontro. Il clinico utilizza l'agenda come supporto per spiegare ciò che avverrà. Per creare continuità tra le diverse attività, il partecipante viene inoltre invitato a recitare insieme al clinico una breve filastrocca. L'alternativa proposta per i giovani adolescenti, pensata per garantire continuità tra le diverse attività, consiste nel riprendere la cornice narrativa delle sfide che la Pecorella Rosa deve affrontare per ritrovare la strada di casa.

### Fase 2: Memorizziamo!

#### Gioco con materiale analogico

#### Materiali

- \* 4 cerchi da palestra
- \* 9 carte animali
- \* Carte strategia
- \* Schede osservative e di registrazione gioco analogico
- \* Schede osservative e di registrazione gioco digitale

#### Attività

**Fase 1 – familiarizzazione con gli stimoli.** Il clinico mostra 4 cerchi da palestra posizionati in fila sul pavimento e 9 carte animali (le stesse carte usate nella sessione A - memorizziamo). Il clinico mostra le carte animali una alla volta e chiede al partecipante di ripetere insieme il nome degli animali che vede.

#### **Variante attività per i partecipanti che non verbalizzano**

Chiedere al bambino di ripetere i nomi degli animali solo se si tratta di un bambino che verbalizza. In caso contrario, mostrare le carte animali ai bambini e pronunciare il loro nome. Successivamente chiedere al bambino di indicarli (per esempio, dire "Indicami il GATTO", poi dire "indicami il CANE" e così via).



**Fase 2 – spiegazione dell’attività.** Il clinico spiega che durante il gioco il partecipante dovrà ricordare la sequenza dei nomi degli animali pronunciati dal clinico e posizionare le carte corrispondenti nei cerchi nell’ordine inverso rispetto a quello mostrato e pronunciato. In dettaglio, il clinico mostra le carte degli animali una alla volta, pronunciandone il nome. Successivamente, consegna le carte al partecipante in ordine sparso e lo invita ad avvicinarsi ai cerchi per sistemarle nell’ordine inverso rispetto a quello presentato. Dopo aver distribuito le carte, il clinico dice: “Pronti, partenza, via!”, e il partecipante inizia a posizionare le carte correttamente nei cerchi. Una volta arrivato, deve collocare le carte degli animali seguendo la sequenza inversa rispetto a quella mostrata dal clinico.

**Fase 3 – esempio.** Il clinico mostra la carta per 2 secondi “CANE” e dice “CANE”, poi mostra per 2 secondi la carta “GATTO” e dice “GATTO”. Poi meschia le due carte e le consegna al partecipante. Il clinico dice: “Pronti, partenza, Via!”. Il partecipante si dirige verso i cerchi e se posiziona prima la carta del GATTO e poi quella del CANE, si considera corretto.

**Fase 4 – esecuzione dell’attività e suo monitoraggio.** Dopo aver spiegato l’attività, viene fatta una prova. Prima il clinico svolge l’attività per farla vedere al partecipante e poi gli chiede di ripetere l’azione. Ripetere l’addestramento una o due volte per verificare che il partecipante abbia capito correttamente la consegna. Dopo la fase di addestramento, invitare il partecipante a svolgere il gioco, proponendo inizialmente 3 sequenze di due animali (livello 1). Se il partecipante sbaglia tutte e 3 le sequenze, fermare il gioco. Se invece il partecipante svolge correttamente almeno una sequenza, si può procedere con il livello successivo nel quale viene proposto al partecipante di ricordare e posizionare correttamente 3 carte di animali. Se il partecipante sbaglia tutte e 3 le sequenze, fermare il gioco, altrimenti proseguire con il livello 3 che prevede di ricordare e posizionare correttamente 4 carte animali. Questa regola vale solo per la prima volta che viene proposto il gioco. Dalla seconda volta, partire dal livello massimo raggiunto dal partecipante durante l’incontro precedente (per esempio, se la prima volta ha superato tutti e tre gli item del livello 2, partire dal livello 3). Durante lo svolgimento del gioco, il clinico può annotare le prestazioni del partecipante nella scheda osservativa.

**Fase 5 – metacognizione.** Alla fine dell’attività, riflettere insieme sull’attività svolta, in particolare sulle strategie utilizzate per superare il compito, e sulle possibili difficoltà emerse.

Utilizzare le carte strategia a supporto dell’attività di riflessione metacognitiva.

### **Gioco con materiale digitale (APP)**

Viene consegnato il tablet e viene spiegato il gioco.

In questo gioco, il partecipante deve ricordare una sequenza di colori e riprodurla. Il gioco segue il principio “dal più semplice al più complesso” e in base alla prestazione del partecipante, il gioco diventa sempre più difficile. Inizialmente il partecipante vede tre colori e si illumina un colore. Il partecipante deve memorizzare e cliccare sul colore che si è illuminato. Se risponde in maniera corretta, la sequenza di colori da ricordare e riprodurre aumenta, il partecipante deve ricordare 2 colori e poi 3. Se continua a rispondere in maniera

corretta, il gioco in automatico passa al livello successivo più complesso, dove il partecipante deve riprodurre le sequenze di colori non più avendo davanti tre colori bensì quattro, e così via. Far giocare il partecipante per 3 minuti.



#### ANDROID ITA



Masha e Orso – Giochi educativi

(Gioco da usare:  
Memorizza la sequenza dei colori)



#### iOS ITA



Masha e Orso – Giochi

(Gioco da usare:  
Memorizza la sequenza dei colori)

Il clinico annota qual è il livello massimo raggiunto dal partecipante, ovvero quanti colori erano presenti e la sequenza più lunga che è riuscito a memorizzare.

### Fase 3: Autoregoliamoci!

#### **Gioco con materiale analogico (possibile utilizzo materiale digitale)**

##### **Materiali**

- \* 5 cerchi da palestra
- \* Paletta semaforo rosso e verde
- \* Carte animali rossi e verdi o slides
- \* Carte strategia
- \* Schede osservative e di registrazione gioco analogico
- \* Schede osservative e di registrazione gioco digitale

Questo è un gioco motorio che permette al partecipante di imparare a controllare i propri movimenti, inibendo la risposta predominante di muoversi (controllo inibitorio).

#### \* **Livello 1** Semaforo verde e semaforo rosso

**Fase 1 – familiarizzazione con gli stimoli.** Il clinico mostra al partecipante, una alla volta, le carte (o slides) raffiguranti il semaforo verde e il semaforo rosso e il percorso da fare, formato da 5 cerchi da palestra, in fila uno davanti all'altro.

**Fase 2 – spiegazione dell'attività.** Il clinico spiega che durante il gioco il partecipante dovrà saltare/entrare nel cerchio posto davanti a sé quando vedrà il semaforo verde e dovrà stare fermo quando vedrà il semaforo rosso.

**Fase 3 – esempio.** Il clinico mostra la carta (o slide) SEMAFORO ROSSO e dice: “vedi, quando ti mostro il semaforo rosso, devi stare fermo”. Poi il clinico mostra la carta SEMAFORO VERDE e dice: “vedi, quando invece ti mostro il semaforo verde, puoi saltare/entrare nel cerchio davanti a te”.

**Fase 4 – esecuzione dell’attività e suo monitoraggio.** Dopo aver spiegato l’attività, viene svolta una prova. Per la prova, il clinico mostra in sequenza il semaforo rosso, poi quello verde, poi di nuovo quello verde ed infine quello rosso e ad ogni carta mostrata chiede al partecipante di mostrargli cosa deve fare. In questa fase, se il partecipante sbaglia, bisogna correggerlo.

Poi inizia il gioco vero e proprio. Il clinico mostra in sequenza 10 carte oppure le slides.

Se il partecipante risponde correttamente a tutti gli item, si deve procedere con il livello successivo (vedere livello 2) e, se risponde correttamente a tutti gli item anche nel livello 2, si può procedere presentando il livello 3. Questa regola vale solo la prima volta che viene proposto il gioco.

Dalla seconda volta, bisogna partire dal livello massimo raggiunto dal partecipante durante l’incontro precedente (per esempio, se la prima volta ha superato tutti gli item del livello 1, si deve partire dal livello 2). Poi proseguire presentando il livello successivo quando supera almeno 8 item su 10.

Il clinico segna sulla scheda di registrazione le risposte corrette ed errate fornite dal partecipante.

**Fase 5 – metacognizione.** Alla fine dell’attività, si suggerisce di riflettere insieme sull’attività svolta, in particolare sulle strategie utilizzate per superare il compito, e sulle possibili difficoltà emerse.

Utilizzare le carte strategia a supporto dell’attività di riflessione metacognitiva.

## \* **Livello 2** Pecora verde “contro” tutti gli altri animali

**Fase 1 - familiarizzazione con gli stimoli.** Il clinico mostra una alla volta le carte (o slides) raffiguranti gli animali (coniglio, gatto e pecora) di due colori diversi (verde o rosso).

**Fase 2 - spiegazione dell’attività.** Il clinico spiega che durante il gioco il partecipante dovrà saltare nel cerchio davanti a sé (e quindi procedere nel percorso) solo quando vede la pecora verde. In tutti gli altri casi, deve stare fermo.

**Fase 3 – esempio.** Il clinico mostra la carta (o slide) PECORA VERDE e dice “Quando vedi la pecora verde, puoi saltare/entrare nel cerchio davanti a te e andare avanti nel percorso. Questa è una pecora verde, guarda, devi fare così!” Il clinico mostra al partecipante cosa deve fare e verifica se ha capito. Poi il clinico mostra la carta (o slide) raffigurante il CONIGLIO ROSSO e dice “Quando vedi qualsiasi animale e non la pecora verde, invece devi stare fermo! Questo è un coniglio rosso, guarda, devi fare così!” Il clinico mostra al partecipante cosa deve fare e verifica se ha capito la spiegazione.

**Fase 4 – esecuzione dell'attività e suo monitoraggio.** Dopo aver spiegato l'attività, viene svolta una prova. Per la prova, il clinico mostra in sequenza la pecora verde, il coniglio rosso, il gatto verde, la pecora verde e la pecora rossa e chiede al partecipante cosa deve fare. Il clinico mostra al partecipante la carta (o slide) PECORA VERDE, fornisce la spiegazione dell'attività da svolgere e aspetta la risposta motoria del partecipante. Se il partecipante sbaglia, il clinico lo corregge, altrimenti dice "Bravo!" e va avanti. Poi il clinico mostra la carta (o slide) raffigurante il CONIGLIO ROSSO, fornisce la spiegazione e aspetta la risposta motoria del partecipante. Se il partecipante sbaglia, il clinico lo corregge, altrimenti dice "Bravo!" e inizia il gioco vero e proprio. Il gioco inizia quando il clinico mostra in sequenza 10 carte oppure le slides e segna sulla scheda di registrazione le risposte corrette ed errate fornite dal partecipante.

**Fase 5 – metacognizione.** Alla fine dell'attività, si suggerisce di riflettere insieme sull'attività svolta, in particolare sulle strategie utilizzate per superare il compito, e su possibili difficoltà emerse.

Utilizzare le carte strategia a supporto dell'attività di riflessione metacognitiva.

### \* **Livello 3** Semaforo verde e rosso e animali colorati

**Fase 1 – familiarizzazione con gli stimoli.** Il clinico mostra una alla volta le carte (o le slides) raffiguranti gli animali (coniglio, gatto e pecora) di due colori diversi (verde o rosso), le carte del semaforo rosso e verde e i cerchi da palestra che costituiscono il percorso.

**Fase 2 – spiegazione dell'attività.** Il clinico spiega che durante il gioco il partecipante dovrà saltare/entrare nel cerchio davanti a sé e può procedere nel percorso solo se vedrà la paletta semaforo verde e la carta pecora verde (o slide), in tutti gli altri casi, dovrà stare fermo.

**Fase 3 – esempio.** Il clinico mostra una dopo l'altra le carte (o slides) raffiguranti il SEMAFORO VERDE e successivamente il GATTO ROSSO e dice "Quando vedi il semaforo verde e dopo la pecora verde, puoi saltare/entrare nel cerchio davanti a te e andare avanti nel percorso. In tutti gli altri casi devi stare fermo. Questo è un semaforo verde, non puoi ancora muoverti perché devi aspettare e vedere se dopo c'è la pecora verde. Guarda questo è un gatto rosso, non una pecora verde, quindi devi stare fermo, come sto facendo io ora, guarda!" Il clinico mostra al partecipante cosa deve fare e verifica se ha capito. Poi il clinico mostra una dopo l'altra le carte (o slides) raffiguranti il SEMAFORO VERDE e successivamente la PECORA VERDE e dice "Quando vedi il semaforo verde e dopo la pecora verde, puoi saltare/entrare nel cerchio davanti a te e andare avanti nel percorso. In tutti gli altri casi devi stare fermo. Questo è un semaforo verde, non puoi ancora muoverti perché devi aspettare e vedere se dopo c'è la pecora verde. Guarda questa è una pecora verde, quindi puoi saltare/entrare nel cerchio davanti a te, così, proprio come sto facendo io ora, guarda!" Il clinico mostra al partecipante cosa deve fare e verifica se ha capito.

**Fase 4 – esecuzione dell'attività e suo monitoraggio.** Dopo aver spiegato l'attività, viene svolta una prova. Per la prova, il clinico mostra il semaforo verde seguito dal coniglio rosso, poi il semaforo rosso seguito dalla pecora verde, poi il semaforo verde seguito dalla pecora verde. Il clinico mostra la carta (o slide) SEMAFORO VERDE e subito dopo la carta (o slide) GATTO ROSSO, fornisce la spiegazione e aspetta la risposta motoria del partecipante. Se il partecipante sbaglia, il clinico lo corregge, altrimenti dice "Bravo!" e va avanti. Poi il clinico mostra la carta (o slide) raffigurante il SEMAFORO ROSSO e subito dopo la carta (o slide) PECORA VERDE, fornisce la spiegazione e aspetta la risposta motoria del partecipante. Se il partecipante sbaglia, il clinico lo corregge, altrimenti dice "Bravo!". Infine, il clinico mostra la carta (o slide) SEMAFORO VERDE e subito dopo la carta (o slide) PECORA VERDE, fornisce la spiegazione e aspetta la risposta motoria del partecipante. Se il partecipante sbaglia, il clinico lo corregge, altrimenti dice "Bravo!" e inizia il gioco vero e proprio.

Durante il gioco il clinico mostra in sequenza le carte oppure le slides e segna sulla scheda di registrazione le risposte corrette ed errate.

### **Fase 5 – metacognizione**

Alla fine dell'attività, si suggerisce di riflettere insieme sull'attività svolta, in particolare sulle strategie utilizzate per superare il compito, e su possibili difficoltà emerse.

Utilizzare le carte strategia a supporto dell'attività di riflessione metacognitiva.

### **Gioco con materiale digitale (APP)**

Viene consegnato il tablet e spiegato il gioco.

In questo gioco, il partecipante vede una serie di buche dalle quali escono in sequenza un coniglio grigio oppure altri animali (es. coniglio marrone). Il bambino deve toccare solo quando appare il coniglio grigio. Far giocare il partecipante per 3 minuti.



**ANDROID ITA**



Masha e Orso – Giochi educativi

(Gioco da usare: Coniglio)



**iOS ITA**



Masha e Orso – Giochi

(Gioco da usare: Coniglio)

Il clinico annota quante risposte fornisce il partecipante in 3 minuti e segna le risposte corrette.

## Fase 4: Riflettiamo insieme e salutiamoci!



Nell'ultima fase dell'incontro viene nuovamente presentata al partecipante l'agenda visiva, così da favorire il ricordo delle attività svolte. Il clinico chiede quale attività sia piaciuta di più, quale sia risultata più difficile e quale più semplice. Inoltre, guida il partecipante in una riflessione metacognitiva sulle strategie utilizzate durante le attività, con l'obiettivo di aiutarlo a generalizzarle in altri contesti di vita. Si annotano le risposte e gli eventuali commenti.

Infine, si rinforza il partecipante sottolineando che ha svolto bene le attività e gli si consegna un piccolo premio (ad esempio: faccine felici, stelline o altri sticker di suo gradimento) che potrà collezionare per osservare i progressi nel tempo. Si conclude poi l'incontro con un saluto.

## Sessione C

### Fase 1: Introduciamo le attività del giorno

#### Materiali

- \* Agenda visiva
- \* Filastrocca (solo per bambini) 
- \* Cornice narrativa motivazionale (solo per giovani adolescenti) 

#### Attività

Questa fase iniziale ha lo scopo di favorire la familiarizzazione e preparare il partecipante allo svolgimento delle attività previste per la giornata. Viene presentata l'agenda visiva, così da permettergli di comprendere quali attività verranno affrontate durante l'incontro. Il clinico utilizza l'agenda come supporto per spiegare ciò che avverrà. Per creare continuità tra le diverse attività, il bambino viene inoltre invitato a recitare insieme al clinico una breve filastrocca. L'alternativa proposta per i giovani adolescenti, pensata per garantire continuità tra le diverse attività, consiste nel riprendere la cornice narrativa delle sfide che la Pecorella Rosa deve affrontare per ritrovare la strada di casa.

## Fase 2: Memorizziamo!

### Gioco con materiale analogico (possibile utilizzo materiale digitale)

#### Materiali

- \* Carte pecorella macchie (o slide)
- \* Carte strategia
- \* Schede osservative e di registrazione gioco analogico
- \* Schede osservative e di registrazione gioco digitale

#### Attività

**Fase 1 – familiarizzazione con gli stimoli.** Il clinico mostra una carta raffigurante una pecora con le macchie (o slide) e una serie di fogli bianchi raffiguranti la pecorella senza macchie (o slide).

**Fase 2 – spiegazione dell'attività.** Il clinico spiega che durante il gioco il partecipante dovrà ricordare dove sono posizionate le macchie di fango che sono cadute sul corpo della pecorella Rosa. Deve fare attenzione a non toccare la pecorella quando ha le macchie di fango sul corpo ma solo quando non ci sono più (e mostrare l'immagine della pecorella senza macchie). Si possono mostrare le carte pecorella cartacee o le immagini proiettate.

**Fase 3 – esempio.** Il clinico mostra l'immagine di una pecorella con una macchia per 5 secondi. Poi toglie l'immagine e dice al partecipante di segnare con un pennarello dove sono le macchie (es. sul naso? sulla bocca?), sul proprio foglio raffigurante la pecorella senza macchie oppure di indicare con il dito la

posizione sulla slide. In caso di risposta errata da parte del bambino, mostrare cosa deve fare.

**Fase 4 – esecuzione dell'attività e suo monitoraggio.** Dopo aver spiegato l'attività, viene fatta una prova. Dopo la fase di prova, invitare il partecipante a svolgere il gioco, proponendo inizialmente 3 sequenze di pecorelle con 1 macchia (livello 1). Se il partecipante sbaglia tutte e 3 le sequenze, fermare il gioco qui. Se invece il partecipante indovina almeno una sequenza, procedere con il livello successivo nel quale viene proposto al partecipante di ricordare e posizionare correttamente 2 macchie. Se il partecipante sbaglia tutte e 3 le sequenze, fermare il gioco, altrimenti proseguire con il livello 3 che prevede di ricordare la posizione di 3 macchie. Infine, se il partecipante sbaglia tutte e 3 le sequenze, fermare il gioco, altrimenti proseguire con il livello 4 che prevede di ricordare la posizione di 4 macchie. Questa regola vale solo la prima volta che viene proposto il gioco. Dalla seconda volta, partire dal livello massimo raggiunto dal partecipante durante l'incontro precedente (per esempio, se la prima volta ha superato tutti e tre gli item del livello 2, partire dal livello 3).

Durante lo svolgimento del gioco, il clinico può annotare le prestazioni nella scheda osservativa.

### **Fase 5 – metacognizione**

Alla fine dell'attività, si suggerisce di riflettere insieme sull'attività svolta, in particolare sulle strategie utilizzate per superare il compito, e su possibili difficoltà emerse. Utilizzare le carte strategia a supporto dell'attività di riflessione metacognitiva.

### **Gioco con materiale digitale (App)**

Viene consegnato il tablet e spiegato il gioco.

In questo gioco, il partecipante vede una serie immagini che deve memorizzare e successivamente vede le stesse immagini più una nuova che deve riconoscere ed indicare. Questo gioco segue il principio "dal più semplice al più complesso": all'inizio il partecipante vede 2 immagini da memorizzare e un'immagine nuova da riconoscere. Se il partecipante risponde correttamente, la difficoltà aumenta. Far giocare il partecipante per 3 minuti.



**ANDROID ITA**



Masha e Orso – Giochi educativi

(Gioco: Memorizza le immagini)



**iOS ITA**



Masha e Orso – Giochi

(Gioco: Memorizza le immagini)

Il clinico annota il livello massimo raggiunto dal partecipante.

## Fase 3: Autoregoliamoci

### **Gioco con materiale analogico (possibile utilizzo materiale digitale)**

#### **Materiali**

- \* Carte animali (o slides)
- \* Scatole
- \* Carte strategia
- \* Schede osservative e di registrazione gioco analogico
- \* Schede osservative e di registrazione gioco digitale

#### \* **Livello 1** Animale piccolo e grande

**Fase 1 – familiarizzazione con gli stimoli.** Il clinico mostra gli strumenti: le carte animali (cane, coniglio e mucca) piccoli e grandi e pronuncia il nome degli animali ed esplicita se si tratta di un animale grande o di un animale piccolo. Poi mostra le due scatole, una piccola e una grande (o slides).

**Fase 2 – spiegazione dell'attività.** Il clinico spiega che durante il gioco il partecipante dovrà mettere nella scatola piccola le carte con gli animali piccoli e nella scatola grande quelle con gli animali grandi.

**Fase 3 – esempio.** Il clinico mostra come bisognerebbe svolgere l'attività, ovvero prende una carta di un animale piccolo e la posiziona nella scatola piccola e successivamente una carta di un animale grande e la posiziona nella scatola grande (oppure le slides e indica con il dito la scatola corretta).

**Fase 4 – esecuzione dell'attività e suo monitoraggio.** Dopo aver spiegato l'attività, viene fatta una prova. Per la prova, il clinico mostra la carta (o slide) CONIGLIO GRANDE e dice: "vedi, questo è un coniglio grande, dove lo metto?". Il partecipante deve mettere nella scatola grande la carta (o indicare con il dito la scatola grande sulla slide). Se risponde correttamente, il clinico dice "Bravo!" e va avanti. In caso contrario, il clinico fornisce una correzione. Poi il clinico mostra al partecipante la carta (o slide) MUCCA PICCOLA e dice: "vedi, questa è una mucca piccola, dove la metto?" Il partecipante deve mettere nella scatola piccola la carta (o indicare con il dito la scatola piccola sulla slide). Se risponde correttamente, il clinico dice "Bravo!" e va avanti. In caso contrario, il clinico mostra la risposta corretta.

Poi inizia il gioco vero e proprio. Il clinico mostra in sequenza 10 carte (oppure le slides). Il partecipante deve posizionare correttamente gli animali piccoli nella scatola piccola e gli animali grandi nella scatola grande (oppure indicare la scatola grande o piccola sulla slide).

Se il partecipante risponde correttamente a tutti gli item, può procedere con il livello successivo (vedere livello 2) e, se risponde correttamente a tutti gli item anche nel livello 2, si può procedere presentando il livello 3. Questa regola vale per la prima volta che viene proposto il gioco.

Dalla seconda volta, partire dal livello massimo raggiunto dal partecipante durante l'incontro precedente (per esempio, se la prima volta ha superato tutti gli item del livello 1, partire dal livello 2). Poi proseguire presentando il livello successivo quando il partecipante supera almeno 8 item su 10.

Durante lo svolgimento del gioco, il clinico può annotare le prestazioni nella scheda osservativa.

**Fase 5 – metacognizione.** Alla fine dell'attività, si suggerisce di riflettere insieme sull'attività svolta, in particolare sulle strategie utilizzate per superare il compito, e su possibili difficoltà emerse.

Utilizzare le carte strategia a supporto dell'attività di riflessione metacognitiva.

## \* **Livello 2** **Animale grande e piccolo... al contrario**

**Fase 1 - familiarizzazione con gli stimoli.** Il clinico mostra gli strumenti: le carte animali (cane, coniglio e mucca) piccoli e grandi e pronuncia il nome degli animali e esplicita se si tratta di un animale grande o di un animale piccolo. Poi mostra le due scatole, una piccola e una grande (o slides).

**Fase 2 - spiegazione dell'attività.** Il clinico spiega che il partecipante durante il gioco dovrà mettere nella scatola piccola le carte con gli animali grandi e nella scatola grande quelle con gli animali piccoli.

**Fase 3 – esempio.** Il clinico mostra come bisognerebbe svolgere l'attività in modo corretto, ovvero prende una carta di animale piccolo e la posiziona nella scatola grande e successivamente una carta di animale grande e la posiziona nella scatola piccola (oppure indica con il dito la scatola corretta sulla slide).

**Fase 4 – esecuzione dell'attività e suo monitoraggio.** Dopo aver spiegato l'attività, viene fatta una prova. Per la prova, il clinico mostra la carta (o slide) CONIGLIO PICCOLO e dice: "vedi, questo è un coniglio piccolo, dove lo metto?". Il partecipante deve mettere nella scatola grande la carta (o indicare con il dito sulla slide la scatola grande). Se risponde correttamente, il clinico dice "Bravo!" e va avanti. In caso contrario, il clinico fornisce la risposta corretta. Poi il clinico mostra la carta (o slide) CANE GRANDE e dice: "vedi, questa è un cane grande, dove la metto?" Il partecipante deve mettere nella scatola piccola la carta (o indicare con il dito sulla slide la scatola piccola). Se risponde correttamente, il clinico dice "Bravo!" e va avanti. In caso contrario, il clinico fornisce la risposta corretta.

Poi inizia il gioco vero e proprio. Il clinico mostra in sequenza 10 carte (oppure le slides). Il partecipante deve posizionare correttamente gli animali piccoli nella scatola grande e gli animali grandi nella scatola piccola (oppure indicare sulla slide la scatola grande o piccola).

Durante lo svolgimento del gioco, il clinico può annotare le prestazioni nella scheda osservativa.

**Fase 5 – metacognizione.** Alla fine dell'attività, si suggerisce di riflettere sull'attività svolta, in particolare sulle strategie utilizzate per superare il compito, e su

possibili difficoltà emerse.

Utilizzare le carte strategia a supporto dell'attività di riflessione metacognitiva.

### \* **Livello 3** Animali grandi e piccoli... dove vanno?

**Fase 1 - familiarizzazione con gli stimoli.** Il clinico mostra gli strumenti: le carte animali (cane, coniglio e mucca) piccoli e grandi e pronuncia il nome degli animali e esplicita se si tratta di una figura grande o di una figura piccola. Poi mostra le due scatole, una piccola e una grande (o slides).

**Fase 2 - spiegazione dell'attività.** Il clinico spiega che durante il gioco il partecipante dovrà mettere nella scatola piccola le carte con gli animali piccoli e nella scatola grande quelle con gli animali grandi, tranne quando vede sulle carte un pallino rosa; in quel caso dovrà mettere le carte grandi nella scatola piccola e le carte piccole nella scatola grande (oppure indicare sulla slide).

**Fase 3 – esempio.** Il clinico mostra come bisognerebbe svolgere l'attività in modo corretto, ovvero prende una carta di animale piccolo e la posiziona nella scatola piccola e successivamente una carta di animale grande con un pallino rosa e posiziona la carta nella scatola piccola (oppure usa le slides e indica con il dito la scatola corretta).

**Fase 4 – esecuzione dell'attività e suo monitoraggio.** Dopo aver spiegato l'attività, viene fatta una prova. Per la prova, il clinico mostra la carta (o slide) CANE GRANDE SENZA ICONA e dice: "vedi, questo è un cane grande, dove lo metto?". Il partecipante deve mettere nella scatola grande la carta (o indicare con il dito la scatola grande nella slide). Se risponde correttamente, il clinico dice "Bravo!" e va avanti. In caso contrario, il clinico corregge il partecipante. Poi il clinico mostra la carta (o slide) CONIGLIO PICCOLO CON ICONA e dice: "vedi, questa carta è un coniglio piccolo, e c'è questo disegno del quadrato piccolo nel quadrato grande, quindi devi cambiare la regola e mettere gli animali piccoli nella scatola grande e gli animali grandi nella scatola piccola (oppure indicare le scatole nella slide). Quindi il coniglio piccolo, dove lo metto?" Il partecipante deve mettere nella scatola grande la carta (o indicare con il dito sulla slide la casetta piccola). Se risponde correttamente, il clinico dice "Bravo!" e va avanti. In caso contrario, il clinico fornisce la risposta corretta. Poi inizia il gioco vero e proprio. Il clinico mostra in sequenza 10 carte (oppure le slides).

**Fase 5 – metacognizione.** Alla fine dell'attività, si suggerisce di riflettere insieme sull'attività svolta, in particolare sulle strategie utilizzate per superare il compito, e su possibili difficoltà emerse. Utilizzare le carte strategia a supporto dell'attività di riflessione metacognitiva.

## Gioco con materiale digitale (APP)

Viene consegnato il tablet e viene spiegato il gioco.

In questo gioco, bisogna classificare una serie di oggetti in base alla grandezza. Far giocare il partecipante per 3 minuti.



### ANDROID ITA



Giochi per Bambini di 2-5 anni

(Gioco da usare: Classifica le immagini in base alla loro grandezza)



### iOS ITA



Giochi per bambini di 2-5 anni

(Gioco da usare: Classifica le immagini in base alla loro grandezza)

 APP  
PER BAMBINI



Il clinico annota quante risposte fornisce il partecipante in 3 minuti e delle risposte date, segna quante sono corrette.

Viene consegnato il tablet e viene spiegato il gioco.

In questo gioco, vengono mostrati al partecipante una serie di copie di oggetti, il giovane adolescente deve cliccare sull'unico oggetto che non possiede una copia.

Il clinico annota quante risposte fornisce il partecipante in 3 minuti e delle risposte date, segna quante sono corrette.

 APP PER  
GIOVANI  
ADOLESCENTI



### iOS ENG



Learning Games for all ages

(Gioco da usare: The One)

## Fase 4: Riflettiamo insieme e salutiamoci!

Nell'ultima fase dell'incontro viene nuovamente presentata al partecipante l'agenda visiva, così da favorire il ricordo delle attività svolte. Il clinico chiede quale attività sia piaciuta di più, quale sia risultata più difficile e quale più semplice. Inoltre, guida il partecipante in una riflessione metacognitiva sulle strategie utilizzate durante le attività, con l'obiettivo di aiutarlo a generalizzarle in altri contesti di vita. Si annotano le risposte e gli eventuali commenti.

Infine, si rinforza il partecipante sottolineando che ha svolto bene le attività e gli si consegna un piccolo premio (ad esempio: faccine felici, stelline o altri sticker di suo gradimento) che potrà collezionare per osservare i progressi nel tempo. Si conclude poi l'incontro con un saluto.

### **Sessione conclusiva**

L'ultima sessione ha un duplice obiettivo: (i) lavorare a livello metacognitivo per riflettere sul percorso svolto e aiutare il partecipante a sviluppare nuove strategie; (ii) rinforzare la motivazione del partecipante, premiandolo del percorso svolto. Riprendendo la striscia visiva e i materiali delle varie attività svolte, chiedere al partecipante di riflettere insieme sulle strategie usate per affrontare i vari giochi, usando le carte strategie come supporto alla discussione. Dopo questa fase, premiare il partecipante, dandogli un diploma di merito. Infine, se i genitori sono disponibili, invitarli a entrare in stanza e organizzare una "piccola festa" in cui si valorizza il percorso svolto dal partecipante e si mostrano ai genitori i progressi compiuti durante il percorso.

### **Attenzione!**

Questo incontro non deve rappresentare per i genitori l'incontro di restituzione dell'intervento per il quale sarà necessario un incontro ad hoc dove verranno esplicitati ai genitori, senza il bambino o l'adolescente, tutti i passi effettuati e verranno illustrati in dettaglio i punti di forza e di debolezza, le aree di miglioramento, le aree che necessitano di un maggior intervento. Questo incontro invece serve a "dare testimonianza" del percorso fatto. Infatti il bambino o l'adolescente, nel momento in cui ha davanti a sé testimoni esterni importanti per lui come i genitori, si potrà sentire maggiormente competente.

# Risorse online

Inquadra il QR code per registrarti  
alla piattaforma ShareFun

<https://www.sharefun.it/formazione/login/index.php>



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>



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

# A

### Memorizziamo! Gioco analogico

Nome del partecipante \_\_\_\_\_

Data \_\_\_\_\_

Sessione svolta

1

2

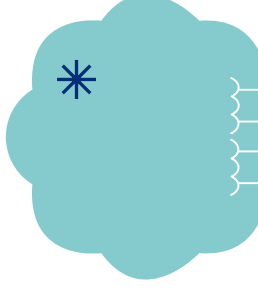
3

4

5

Item 1	Livello 1 (2 nomi animali)		Livello 2 (3 nomi animali)			Livello 3 (4 nomi animali)					
	Cane	Gatto	Coniglio	Pecora	Maiiale	Maiiale	Gatto	Pecora	Coniglio		
Risposta											
V (corretta) / X (errata)											
Item 2	Gallina	Maiiale	Gatto	Oca	Capra	Oca	Cane	Gallina	Maiiale		
Risposta											
V (corretta) / X (errata)											
Item 3	Mucca	Capra	Cane	Mucca	Gallina	Maiiale	Gatto	Pecora	Coniglio		
Risposta											
V (corretta) / X (errata)											
Totale	____/6		Totale			____/12					
Livello 1 superato (2 item su 3)	SI	NO	Livello 2 superato (2 item su 3)			SI	NO	Livello 3 superato (2 item su 3)		SI	NO

Osservazioni



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

## A

### Memorizziamo! Gioco analogico

↓ Inserire qui il nome del partecipante, la data e la sessione svolta

Nome del partecipante \_\_\_\_\_

Data \_\_\_\_\_

Sessione svolta

Item 1	Livello 1 (2 nomi animali)		Livello 2 (3 nomi animali)			Livello 3 (4 nomi animali)					
	Cane	Gatto	Coniglio	Pecora	Maiale	Maiale	Gatto	Pecora	Coniglio		
Risposta											
V (corretta) / X (errata)											
Item 2	Gallina	Maiale	Gatto	Oca	Capra	Oca	Cane	Gallina	Maiale		
Risposta											
V (corretta) / X (errata)											
Item 3	Mucca	Capra	Cane	Mucca	Gallina	Maiale	Gatto	Pecora	Coniglio		
Risposta											
V (corretta) / X (errata)											
Totale	_____/6		Totale			_____/9			Totale		_____/12

↓ Indicare con "v" la risposta corretta e con "x" la risposta errata

↓ Indicare qui il totale

Livello 1 superato (2 item su 3)	SI	NO	Livello 2 superato (2 item su 3)	SI	NO	Livello 3 superato (2 item su 3)	SI	NO

↓ Indicare qui se il livello è stato superato (2 item su 3)

### Osservazioni

↓ Inserire in questo spazio eventuali osservazioni del clinico

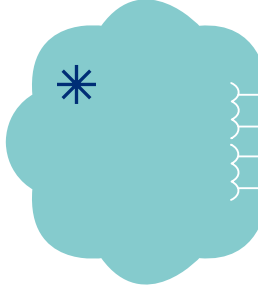
.....

.....

.....

.....

.....





## Sessione

# A

### Autoregoliamoci!

Gioco analogico (possibilità di proporlo in modalità digitale)

Nome del partecipante \_\_\_\_\_

Data \_\_\_\_\_

Sessione svolta

1

2

3

4

5

#### Livello 1

Immagine stimolo	Risposta corretta	Risposta
Coniglio verde	Coniglio	
Gatto verde	Gatto	
Pecora verde	VERDE	
Pecora verde	VERDE	
Gatto verde	Gatto	
Gatto verde	Gatto	
Coniglio verde	Coniglio	
Pecora verde	VERDE	
Gatto verde	Gatto	
Coniglio verde	Coniglio	

Totale: \_\_\_\_/10

Quante risposte corrette VERDE: \_\_\_\_/3

Livello 1 superato (2 item su 3) SI NO

#### Livello 2

Immagine stimolo	Risposta corretta	Risposta
Gatto verde	Gatto	
Pecora rossa	Pecora	
Coniglio rosso	Coniglio	
Pecora verde	VERDE	
Coniglio verde	Coniglio	
Coniglio rosso	Coniglio	
Pecora verde	VERDE	
Gatto rosso	Gatto	
Pecora verde	VERDE	
Coniglio verde	Coniglio	

Totale: \_\_\_\_/10

Quante risposte corrette VERDE: \_\_\_\_/3

Livello 2 superato (2 item su 3) SI NO

#### Livello 3

Immagine stimolo	Risposta corretta	Risposta
Pecora verde	Pecora	
Coniglio verde	Coniglio	
Pomodoro rosso	ROSSO	
Gatto rosso	Gatto	
Pecora verde	Pecora	
Carota arancione	ARANCIONE	
Gatto rosso	Gatto	
Lattuga verde	VERDE	
Pecora rossa	Pecora	
Gatto verde	Gatto	

Totale: \_\_\_\_/10

Quante risposte corrette COLORE: \_\_\_\_/3

Livello 3 superato (2 item su 3) SI NO

Osservazioni

.....

.....



## Sessione

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

# A

### Autoregoliamoci!

Gioco analogico  
(possibilità di proporre  
in modalità digitale)

Nome del partecipante \_\_\_\_\_

Data \_\_\_\_\_

Sessione svolta

1

2

3

4

5

← Inserire qui il nome  
del partecipante,  
la data e la sessione  
svolta

### Livello 1

Immagine stimolo	Risposta corretta	Risposta
Coniglio verde	Coniglio	
Gatto verde	Gatto	
Pecora verde	VERDE	
Pecora verde	VERDE	
Gatto verde	Gatto	
Gatto verde	Gatto	
Coniglio verde	Coniglio	
Pecora verde	VERDE	
Gatto verde	Gatto	
Coniglio verde	Coniglio	

Totale: \_\_\_\_/10

Quante risposte corrette VERDE: \_\_\_\_/3

Livello 1 superato (2 item su 3) SI NO

### Livello 2

Immagine stimolo	Risposta corretta	Risposta
Gatto verde	Gatto	
Pecora rossa	Pecora	
Coniglio rosso	Coniglio	
Pecora verde	VERDE	
Coniglio verde	Coniglio	
Coniglio rosso	Coniglio	
Pecora verde	VERDE	
Gatto rosso	Gatto	
Pecora verde	VERDE	
Coniglio verde	Coniglio	

Totale: \_\_\_\_/10

Quante risposte corrette VERDE: \_\_\_\_/3

Livello 2 superato (2 item su 3) SI NO

### Livello 3

Immagine stimolo	Risposta corretta	Risposta
Pecora verde	Pecora	
Coniglio verde	Coniglio	
Pomodoro rosso	ROSSO	
Gatto rosso	Gatto	
Pecora verde	Pecora	
Carota arancione	ARANCIONE	
Gatto rosso	Gatto	
Lattuga verde	VERDE	
Pecora rossa	Pecora	
Gatto verde	Gatto	

Totale: \_\_\_\_/10

Quante risposte corrette COLORE: \_\_\_\_/3

Livello 3 superato (2 item su 3) SI NO

← Indicazione della  
risposta corretta  
relativa all'immagine  
stimolo

← Indicare la risposta

← Inserire il numero  
delle risposte corrette  
Inserire il numero  
delle risposte corrette  
VERDE/COLORE

← Indicare se il livello  
è stato superato

Osservazioni

← Inserire in questo  
spazio eventuali  
osservazioni del  
clinico



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

# A

## Autoregoliamoci!

Gioco analogico (possibilità di proporlo in modalità digitale)

Nome del partecipante

Luca

Data

16/02/2026

Sessione svolta

1

2

4

5

### Livello 1

Immagine stimolo	Risposta corretta	Risposta
Coniglio verde	Coniglio	Coniglio
Gatto verde	Gatto	Gatto
Pecora verde	VERDE	VERDE
Pecora verde	VERDE	VERDE
Gatto verde	Gatto	Verde
Gatto verde	Gatto	Gatto
Coniglio verde	Coniglio	Verde
Pecora verde	VERDE	VERDE
Gatto verde	Gatto	VERDE
Coniglio verde	Coniglio	Coniglio

Totale: 6 /10

Quante risposte corrette VERDE: 2 /3

Livello 1 superato (2 item su 3)  NO

### Livello 2

Immagine stimolo	Risposta corretta	Risposta
Gatto verde	Gatto	Gatto
Pecora rossa	Pecora	Pecora
Coniglio rosso	Coniglio	Coniglio
Pecora verde	VERDE	VERDE
Coniglio verde	Coniglio	Verde
Coniglio rosso	Coniglio	Coniglio
Pecora verde	VERDE	VERDE
Gatto rosso	Gatto	Gatto
Pecora verde	VERDE	VERDE
Coniglio verde	Coniglio	Coniglio

Totale: 9 /10

Quante risposte corrette VERDE: 3 /3

Livello 2 superato (2 item su 3)  NO

### Livello 3

Immagine stimolo	Risposta corretta	Risposta
Pecora verde	Pecora	Pecora
Coniglio verde	Coniglio	Coniglio
Pomodoro rosso	ROSSO	ROSSO
Gatto rosso	Gatto	Gatto
Pecora verde	Pecora	Pecora
Carota arancione	ARANCIONE	ARANCIONE
Gatto rosso	Gatto	Gatto
Lattuga verde	VERDE	VERDE
Pecora rossa	Pecora	Pecora
Gatto verde	Gatto	Coniglio

Totale: 9 /10

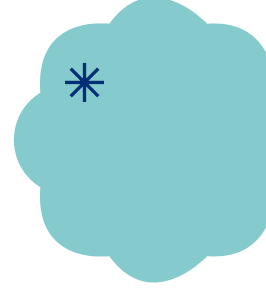
Quante risposte corrette COLORE: 3 /3

Livello 3 superato (2 item su 3)  NO

Osservazioni

.....

.....



## Sessione

# B

**Memorizziamo!**  
**Gioco analogico**  
**(ordine inverso)**

Nome del partecipante \_\_\_\_\_

Data \_\_\_\_\_

Sessione svolta

1

2

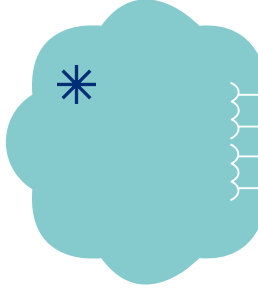
3

4

5

Item 1	Livello 1 (2 nomi animali)		Livello 2 (3 nomi animali)			Livello 3 (4 nomi animali)			
	Cane	Gatto	Coniglio	Pecora	Maiiale	Maiiale	Gatto	Pecora	Coniglio
<b>Risposta</b>									
<i>V (corretta) / X (errata)</i>									
<b>Item 2</b>	Gallina	Maiiale	Gatto	Oca	Capra	Oca	Cane	Gallina	Maiiale
<b>Risposta</b>									
<i>V (corretta) / X (errata)</i>									
<b>Item 3</b>	Mucca	Capra	Cane	Mucca	Gallina	Maiiale	Gatto	Pecora	Coniglio
<b>Risposta</b>									
<i>V (corretta) / X (errata)</i>									
<b>Totale</b>	____/6		<b>Totale</b>			<b>Totale</b>			
<b>Livello 1 superato (2 item su 3)</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>Livello 2 superato (2 item su 3)</b>			<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>Livello 3 superato (2 item su 3)</b>	
<b>Osservazioni</b>									

Osservazioni



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

# B

### Memorizziamo! Gioco analogico (ordine inverso)

↓ Inserire qui il nome del partecipante, la data e la sessione svolta

Nome del partecipante \_\_\_\_\_

Data \_\_\_\_\_

Sessione svolta

Item 1	Livello 1 (2 nomi animali)		Livello 2 (3 nomi animali)			Livello 3 (4 nomi animali)						
	Cane	Gatto	Coniglio	Pecora	Maiale	Maiale	Gatto	Pecora	Coniglio			
Risposta												
V (corretta) / X (errata)												
Item 2	Gallina	Maiale	Gatto	Oca	Capra	Oca	Cane	Gallina	Maiale			
Risposta												
V (corretta) / X (errata)												
Item 3	Mucca	Capra	Cane	Mucca	Gallina	Maiale	Gatto	Pecora	Coniglio			
Risposta												
V (corretta) / X (errata)												
Totale	____/6		Totale			____/9			Totale		____/12	

↓ Indicare con "v" la risposta corretta e con "x" la risposta errata

↓ Indicare qui il totale

↓ Indicare qui se il livello è stato superato (2 item su 3)

↓ Inserire in questo spazio eventuali osservazioni del clinico

Livello 1 superato (2 item su 3) SI NO

Livello 2 superato (2 item su 3) SI NO

Livello 3 superato (2 item su 3) SI NO

Osservazioni

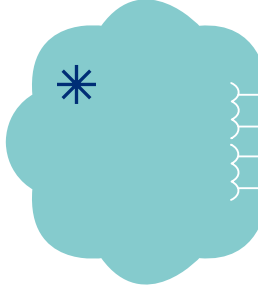
.....

.....

.....

.....

.....



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

# B

**Memorizziamo!**  
**Gioco analogico**  
**(ordine inverso)**

Nome del partecipante Anna

Data 16/02/2026

Sessione svolta

1  3  4  5

Item 1	Livello 1 (2 nomi animali)			Livello 2 (3 nomi animali)			Livello 3 (4 nomi animali)					
	Cane	Gatto	Maiale	Coniglio	Pecora	Maiale	Gatto	Pecora	Maiale	Coniglio		
Risposta	Cane	Gatto	Maiale	Coniglio	Pecora	Maiale	Gatto	Pecora	Maiale	Gatto		
V (corretta) / X (errata)	X	X	X	X	X	X	V	V	X	X		
Item 2	Gallina	Maiale	Capra	Gatto	Oca	Capra	Cane	Gallina	Maiale	Maiale		
Risposta	Maiale	Gallina	Gatto	Capra	Oca	Gatto	Gallina	Cane	Maiale	Oca		
V (corretta) / X (errata)	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V		
Item 3	Mucca	Capra	Gallina	Cane	Mucca	Gallina	Gatto	Pecora	Coniglio	Coniglio		
Risposta	Capra	Mucca	Mucca	Gallina	Mucca	Cane	Pecora	Gatto	Gatto	Maiale		
V (corretta) / X (errata)	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V		
<b>Totale</b>	<b>4 / 6</b>			<b>Totale</b>			<b>6 / 9</b>			<b>Totale</b>		
<b>Livello 1 superato (2 item su 3)</b>	<b><del>X</del> NO</b>			<b>Livello 2 superato (2 item su 3)</b>			<b><del>X</del> NO</b>			<b>Livello 3 superato (2 item su 3)</b>		
<b>Osservazioni</b>	Necessario ripetere più volte le istruzioni									<b><del>X</del> NO</b>		

**Osservazioni**

Necessario ripetere più volte le istruzioni

**10 / 12**

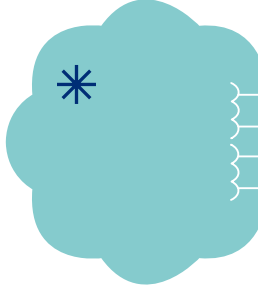
**6 / 9**

**4 / 6**

**Livello 3 superato (2 item su 3)**

**Livello 2 superato (2 item su 3)**

**Livello 1 superato (2 item su 3)**



## Sessione

# B

### Autoregoliamoci!

Gioco analogico (possibilità di proporlo in modalità digitale)

Nome del partecipante \_\_\_\_\_

Data \_\_\_\_\_

Sessione svolta

1

2

3

4

5

#### Livello 1

Stimolo	Risposta corretta	Risposta
Verde	Salta	
Rosso	Fermo	
Verde	Salta	
Verde	Salta	
Rosso	Fermo	
Verde	Salta	
Rosso	Fermo	
Rosso	Fermo	
Rosso	Fermo	
Verde	Salta	

Totale: \_\_\_\_/10

Quante risposte corrette SALTA: \_\_\_\_/5

Livello 1 superato? SI NO

#### Livello 2

Stimolo	Risposta corretta	Risposta
Gatto verde	Fermo	
Pecora verde	Salta	
Coniglio rosso	Fermo	
Coniglio verde	Fermo	
Pecora verde	Salta	
Pecora rossa	Fermo	
Pecora verde	Salta	
Pecora verde	Salta	
Gatto rosso	Fermo	
Pecora verde	Salta	

Totale: \_\_\_\_/10

Quante risposte corrette SALTA: \_\_\_\_/5

Livello 2 superato? SI NO

#### Livello 3

Stimolo	Risposta corretta	Risposta
Verde e pecora verde	Salta	
Rosso e gatto verde	Fermo	
Rosso e gatto rosso	Fermo	
Verde e pecora verde	Salta	
Verde e pecora rossa	Fermo	
Verde e pecora verde	Salta	
Verde e coniglio verde	Fermo	
Rosso e gatto verde	Fermo	
Verde e pecora verde	Salta	
Verde e pecora verde	Salta	

Totale: \_\_\_\_/10

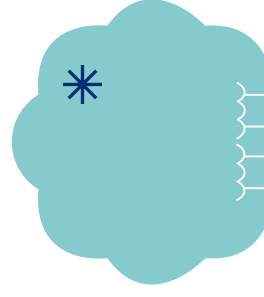
Quante risposte corrette SALTA: \_\_\_\_/5

Livello 3 superato? SI NO

Osservazioni

.....

.....



## Sessione

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



### Autoregoliamoci!

Gioco analogico  
(possibilità di proporlo  
in modalità digitale)

Nome del partecipante \_\_\_\_\_

Data \_\_\_\_\_

Sessione svolta

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

← Inserire qui il nome  
del partecipante,  
la data e la sessione  
svolta

#### Livello 1

Stimolo	Risposta corretta	Risposta
Verde	Salta	
Rosso	Fermo	
Verde	Salta	
Verde	Salta	
Rosso	Fermo	
Verde	Salta	
Rosso	Fermo	
Rosso	Fermo	
Rosso	Fermo	
Verde	Salta	
Totale: ____/10		
Quante risposte corrette SALTA: ____/5		
Livello 1 superato? SI NO		

#### Livello 2

Stimolo	Risposta corretta	Risposta
Gatto verde	Fermo	
Pecora verde	Salta	
Coniglio rosso	Fermo	
Coniglio verde	Fermo	
Pecora verde	Salta	
Pecora rossa	Fermo	
Pecora verde	Salta	
Pecora verde	Salta	
Gatto rosso	Fermo	
Pecora verde	Salta	
Totale: ____/10		
Quante risposte corrette SALTA: ____/5		
Livello 2 superato? SI NO		

#### Livello 3

Stimolo	Risposta corretta	Risposta
Verde e pecora verde	Salta	
Rosso e gatto verde	Fermo	
Rosso e gatto rosso	Fermo	
Verde e pecora verde	Salta	
Verde e pecora rossa	Fermo	
Verde e pecora verde	Salta	
Verde e coniglio verde	Fermo	
Rosso e gatto verde	Fermo	
Verde e pecora verde	Salta	
Verde e pecora verde	Salta	
Totale: ____/10		
Quante risposte corrette SALTA: ____/5		
Livello 3 superato? SI NO		

← Indicazione della  
risposta corretta  
relativa all'immagine  
stimolo

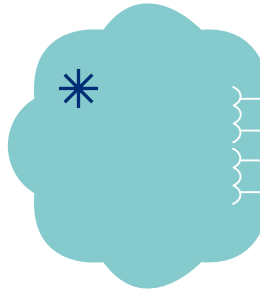
← Indicare la risposta

← Inserire il numero  
delle risposte corrette  
Inserire il numero  
delle risposte corrette  
SALTA

← Indicare se il livello  
è stato superato

Osservazioni

← Inserire in questo  
spazio eventuali  
osservazioni del  
clinico



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

# B

## Autoregoliamoci!

Gioco analogico (possibilità di proporlo in modalità digitale)

Nome del partecipante Elena

Data 16/02/2026

Sessione svolta

### Livello 1

Stimolo	Risposta corretta	Risposta
Verde	Salta	Salta
Rosso	Fermo	Salta
Verde	Salta	Salta
Verde	Salta	Salta
Rosso	Fermo	Fermo
Verde	Salta	Salta
Rosso	Fermo	Salta
Rosso	Fermo	Salta
Rosso	Fermo	Fermo
Verde	Salta	Salta

Totale: 8 /10

Quante risposte corrette SALTA: 5 /5

Livello 1 superato?  NO

### Livello 2

Stimolo	Risposta corretta	Risposta
Gatto verde	Fermo	Fermo
Pecora verde	Salta	Salta
Coniglio rosso	Fermo	Salta
Coniglio verde	Fermo	Salta
Pecora verde	Salta	Salta
Pecora rossa	Fermo	Fermo
Pecora verde	Salta	Fermo
Pecora verde	Salta	Fermo
Gatto rosso	Fermo	Salta
Pecora verde	Salta	Salta

Totale: 7 /10

Quante risposte corrette SALTA: 4 /5

Livello 2 superato?  NO

### Livello 3

Stimolo	Risposta corretta	Risposta
Verde e pecora verde	Salta	Salta
Rosso e gatto verde	Fermo	Fermo
Rosso e gatto rosso	Fermo	Fermo
Verde e pecora verde	Salta	Fermo
Verde e pecora rossa	Fermo	Salta
Verde e pecora verde	Salta	Salta
Verde e coniglio verde	Fermo	Fermo
Rosso e gatto verde	Fermo	Fermo
Verde e pecora verde	Salta	Salta
Verde e pecora verde	Salta	Salta

Totale: 8 /10

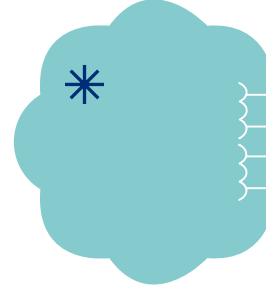
Quante risposte corrette SALTA: 4 /5

Livello 3 superato?  NO

Osservazioni

.....

.....



# Sessione



## Memorizziamo!

Gioco analogico (possibilità di proporlo in modalità digitale)

Nome del partecipante \_\_\_\_\_

Data \_\_\_\_\_

Sessione svolta

1

2

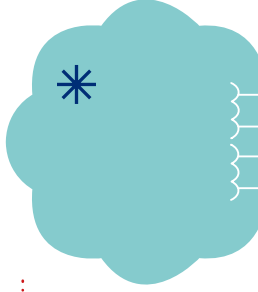
3

4

5

	Livello 1 (1 macchia)		Livello 2 (2 macchie)		Livello 3 (3 macchie)		Livello 4 (4 macchie)	
<b>Item 1</b>								
<b>Risposta</b> V (corretta) / X (errata)								
<b>Item 2</b>								
<b>Risposta</b> V (corretta) / X (errata)								
<b>Item 3</b>								
<b>Risposta</b> V (corretta) / X (errata)								
<b>Item corretti</b>	____/3		____/3		____/3		____/3	
<b>Livello 1 superato (2 item su 3)</b>	SI NO		SI NO		SI NO		SI NO	

Osservazioni



# Sessione C

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

### Memorizziamo!

Gioco analogico  
(possibilità di proporlo  
in modalità digitale)






















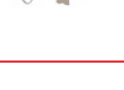


Nome del partecipante \_\_\_\_\_

Data \_\_\_\_\_

Sessione svolta

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

→ Inserire qui il nome del partecipante, la data e la sessione svolta

	Livello 1 (1 macchia)		Livello 2 (2 macchie)		Livello 3 (3 macchie)		Livello 4 (4 macchie)			
<b>Item 1</b>										
<b>Risposta</b> V (corretta) / X (errata)	_____ / 3		_____ / 3		_____ / 3		_____ / 3			
<b>Item 2</b>										
<b>Risposta</b> V (corretta) / X (errata)	_____ / 3		_____ / 3		_____ / 3		_____ / 3			
<b>Item 3</b>										
<b>Risposta</b> V (corretta) / X (errata)	_____ / 3		_____ / 3		_____ / 3		_____ / 3			
<b>Item corretti</b>	_____ / 3		_____ / 3		_____ / 3		_____ / 3			
<b>Livello 1 superato (2 item su 3)</b>	SI	NO	<b>Livello 2 superato (2 item su 3)</b>		SI	NO	<b>Livello 3 superato (2 item su 3)</b>		SI	NO
<b>Osservazioni</b>	<p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>									

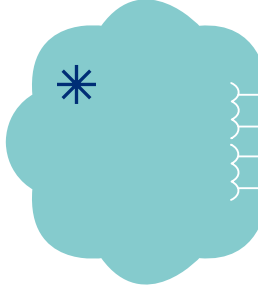
→ Indicare con "v" la risposta corretta e con "x" la risposta errata

→ Riportare la risposta (la macchia nel punto ricordato) nelle colonne con il disegno trasparente

→ Inserire il numero delle risposte corrette

→ Indicare qui se il livello è stato superato (2 item su 3)

→ Inserire in questo spazio eventuali osservazioni del clinico





Nome del partecipante Fulvio

**Memorizziamo!**

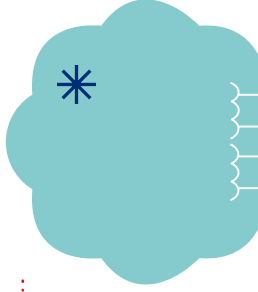
Gioco analogico (possibilità di proporlo in modalità digitale)

Data 16/02/2026

Sessione svolta

1  2  4  5

	Livello 1 (1 macchia)		Livello 2 (2 macchie)		Livello 3 (3 macchie)		Livello 4 (4 macchie)	
<b>Item 1</b>								
<b>Risposta</b> V (corretta) / X (errata)	V		X		X		X	
<b>Item 2</b>								
<b>Risposta</b> V (corretta) / X (errata)	V		V		V		V	
<b>Item 3</b>								
<b>Risposta</b> V (corretta) / X (errata)	V		V		V		V	
<b>Item corretti</b>	3 / 3		2 / 3		2 / 3		2 / 3	
<b>Livello 1 superato (2 item su 3)</b>	<input checked="" type="checkbox"/> NO		<input checked="" type="checkbox"/> NO		<input checked="" type="checkbox"/> NO		<input checked="" type="checkbox"/> NO	
<b>Osservazioni</b>	<p>.....</p> <p>.....</p>							



# Sessione



## Autoregoliamoci!

Gioco analogico (possibilità di proporlo in modalità digitale)

Nome del partecipante \_\_\_\_\_

Data \_\_\_\_\_

Sessione svolta

1

2

3

4

5

### Livello 1

Stimolo	Risposta corretta	Risposta
Cane grande	Scatola grande	
Mucca piccola	Scatola piccola	
Coniglio piccolo	Scatola piccola	
Coniglio grande	Scatola grande	
Cane piccolo	Scatola piccola	
Mucca grande	Scatola grande	
Cane grande	Scatola grande	
Coniglio grande	Scatola grande	
Cane piccolo	Scatola piccola	
Mucca piccola	Scatola piccola	
<b>Totale: ____/10</b>		

Livello 1 superato? **SI NO**

### Livello 2

Stimolo	Risposta corretta	Risposta
Mucca piccola	Scatola grande	
Coniglio grande	Scatola piccola	
Cane grande	Scatola piccola	
Cane piccolo	Scatola grande	
Mucca grande	Scatola grande	
Mucca piccola	Scatola grande	
Coniglio piccolo	Scatola grande	
Cane piccolo	Scatola grande	
Mucca grande	Scatola grande	
Cane grande	Scatola grande	
<b>Totale: ____/10</b>		

Livello 2 superato? **SI NO**

### Livello 3

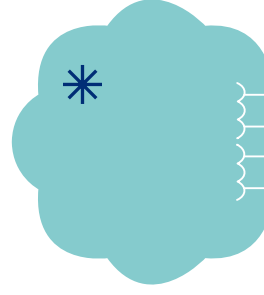
Stimolo	Risposta corretta	Risposta
Mucca grande (con icona)	Scatola piccola	
Coniglio piccolo (no icona)	Scatola piccola	
Cane piccolo (con icona)	Scatola grande	
Cane grande (no icona)	Scatola grande	
Coniglio grande (no icona)	Scatola grande	
Mucca piccola (no icona)	Scatola piccola	
Cane grande (con icona)	Scatola piccola	
Mucca piccola (con icona)	Scatola grande	
Coniglio piccolo (no icona)	Scatola piccola	
Coniglio grande (con icona)	Scatola piccola	
<b>Totale: ____/10</b>		

Livello 3 superato? **SI NO**

Osservazioni

.....

.....



# Sessione C

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

### Autoregoliamoci!

Gioco analogico  
(possibilità di proporlo  
in modalità digitale)

Nome del partecipante \_\_\_\_\_

Data \_\_\_\_\_

Sessione svolta

1

2

3

4

5

← Inserire qui il nome del partecipante, la data e la sessione svolta

### Livello 1

Stimolo	Risposta corretta	Risposta
Cane grande	Scatola grande	
Mucca piccola	Scatola piccola	
Coniglio piccolo	Scatola piccola	
Coniglio grande	Scatola grande	
Cane piccolo	Scatola piccola	
Mucca grande	Scatola grande	
Cane grande	Scatola grande	
Coniglio grande	Scatola grande	
Cane piccolo	Scatola piccola	
Mucca piccola	Scatola piccola	
Cane grande	Scatola grande	
Coniglio piccolo	Scatola piccola	
Cane piccolo	Scatola grande	
Mucca grande	Scatola grande	
Cane grande	Scatola grande	
Mucca piccola	Scatola piccola	
Totale: ____/10		

Livello 1 superato? SI NO

### Livello 2

Stimolo	Risposta corretta	Risposta
Mucca piccola	Scatola grande	
Coniglio grande	Scatola piccola	
Cane grande	Scatola piccola	
Cane piccolo	Scatola grande	
Mucca grande	Scatola grande	
Mucca piccola	Scatola grande	
Coniglio piccolo	Scatola grande	
Cane piccolo	Scatola grande	
Mucca grande	Scatola grande	
Cane grande	Scatola grande	
Totale: ____/10		

Livello 2 superato? SI NO

### Livello 3

Stimolo	Risposta corretta	Risposta
Mucca grande (con icona)	Scatola piccola	
Coniglio piccolo (no icona)	Scatola piccola	
Cane piccolo (con icona)	Scatola grande	
Cane grande (no icona)	Scatola grande	
Coniglio grande (no icona)	Scatola grande	
Mucca piccola (no icona)	Scatola piccola	
Cane grande (con icona)	Scatola piccola	
Mucca piccola (con icona)	Scatola grande	
Coniglio piccolo (no icona)	Scatola piccola	
Coniglio grande (con icona)	Scatola piccola	
Totale: ____/10		

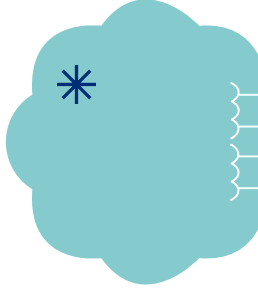
Livello 3 superato? SI NO

← Inserire il numero delle risposte corrette

← Indicare se il livello è stato superato

Osservazioni

← Inserire in questo spazio eventuali osservazioni del clinico





Nome del partecipante

Paola

**Autoregoliamoci!**

Gioco analogico (possibilità di proporlo in modalità digitale)

Data

16/02/2026

Sessione svolta

1

2

X

4

5

**Livello 1**

Stimolo	Risposta corretta	Risposta
Cane grande	Scatola grande	Scatola grande
Mucca piccola	Scatola piccola	Scatola piccola
Coniglio piccolo	Scatola piccola	Scatola piccola
Coniglio grande	Scatola grande	Scatola piccola
Cane piccolo	Scatola grande	Scatola piccola
Mucca grande	Scatola grande	Scatola piccola
Cane grande	Scatola grande	Scatola grande
Coniglio grande	Scatola grande	Scatola grande
Cane piccolo	Scatola piccola	Scatola piccola

Totale: 9 /10

Livello 1 superato?  SI  NO

**Livello 2**

Stimolo	Risposta corretta	Risposta
Mucca piccola	Scatola grande	Scatola grande
Coniglio grande	Scatola piccola	Scatola piccola
Cane grande	Scatola piccola	Scatola grande
Cane piccolo	Scatola grande	Scatola piccola
Mucca grande	Scatola grande	Scatola grande
Mucca piccola	Scatola grande	Scatola grande
Coniglio piccolo	Scatola grande	Scatola grande
Cane piccolo	Scatola grande	Scatola grande
Mucca grande	Scatola grande	Scatola piccola
Cane grande	Scatola grande	Scatola grande

Totale: 7 /10

Livello 2 superato?  SI  NO

**Livello 3**

Stimolo	Risposta corretta	Risposta
Mucca grande (con icona)	Scatola piccola	Scatola grande
Coniglio piccolo (no icona)	Scatola piccola	Scatola piccola
Cane piccolo (con icona)	Scatola grande	Scatola grande
Cane grande (no icona)	Scatola grande	Scatola grande
Coniglio grande (no icona)	Scatola grande	Scatola piccola
Mucca piccola (no icona)	Scatola piccola	Scatola piccola
Cane grande (con icona)	Scatola piccola	Scatola piccola
Mucca piccola (con icona)	Scatola grande	Scatola grande
Coniglio piccolo (no icona)	Scatola piccola	Scatola grande
Coniglio grande (con icona)	Scatola piccola	Scatola piccola

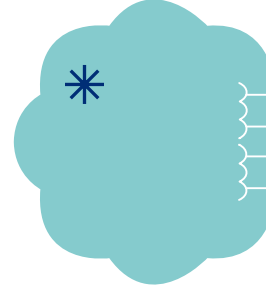
Totale: 7 /10

Livello 3 superato?  SI  NO

Osservazioni

.....

.....



Schede  
osservative  
e di registrazione  
giochi digitali



# Scheda osservativa e di registrazione giochi digitali

Nome del partecipante \_\_\_\_\_

Data \_\_\_\_\_

Sessione svolta

1

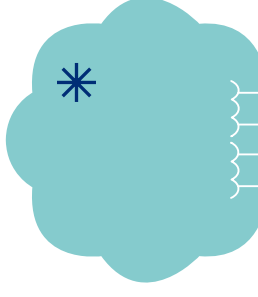
2

3

4

5

Sessione	Nome app	Prestazione	Osservazioni
<b>A</b>	Kids Fun Educational Games 2-8 (/ Auditory Memory )/ A memory game for kids (Memoria Uditiva) Un memory game per bambini (Memoria Uditiva)	<b>Livello massimo</b>  Indicare qui il livello massimo raggiunto in 3 minuti (numero suoni ricordati)	..... ..... ..... ..... ..... ..... .....
	Giochi per bambini dai 2 ai 5 anni (Trenino )// Giochi per bambini 3-4 anni (Trenino )// Learning Games for all ages (Search and find)	<b>Numero risposte corrette</b>  Indicare qui il numero delle risposte corrette date in 3 minuti	..... ..... ..... ..... ..... ..... .....
<b>B</b>	Masha e Orso – Giochi educativi (Memorizza la sequenza dei colori ) // Masha e Orso. Divertenti giochi educativi (Memorizza la sequenza dei colori)	<b>Numero massimo</b>  Indicare qui il livello massimo raggiunto in 3 minuti (numero colori presenti e sequenza più lunga)	..... ..... ..... ..... ..... ..... .....
	Masha e Orso – Giochi educativi (Coniglio) // Masha e Orso. Divertenti giochi educativi (Coniglio)	<b>Numero risposte corrette</b>  Indicare qui il numero delle risposte corrette date in 3 min	..... ..... ..... ..... ..... ..... .....



# Scheda osservativa e di registrazione giochi digitali

Nome del partecipante \_\_\_\_\_

Data \_\_\_\_\_

Sessione svolta

1

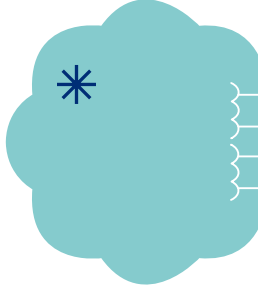
2

3

4

5

Sessione	Nome app	Prestazione	Osservazioni
C	Masha e Orso – Giochi educativi (Memorizza le immagini ) Masha e Orso. Divertenti giochi educativi (Memorizza le immagini)	<b>Livello massimo</b>  Indicare qui il livello massimo raggiunto in 3 minuti	..... ..... ..... ..... .....
	Giochi per bambini dai 2 ai 5 anni (Classifica le immagini in base alla loro grandezza) Learning Games for all ages (The One)	<b>Numero risposte corrette</b>  Indicare qui il numero delle risposte corrette date in 3 minuti	..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... .....



# Scheda osservativa e di registrazione giochi digitali

Guida alla compilazione della scheda osservativa e di registrazione giochi digitali

Nome del partecipante \_\_\_\_\_  
 Inserire qui il nome del partecipante, la data e il numero della sessione svolta

Sessione svolta

1

2

3

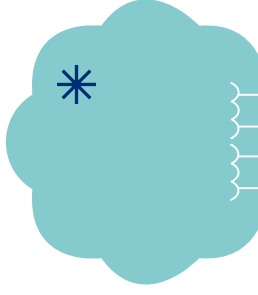
4

5

Data \_\_\_\_\_

Sessione	Nome app	Prestazione	Osservazioni
<b>A</b>	Kids Fun Educational Games 2-8 ( / Auditory Memory ) / A memory game for kids (Memoria Uditiva) Un memory game per bambini (Memoria Uditiva)	<b>Livello massimo</b> Indicare qui il livello massimo raggiunto in 3 minuti (numero suoni ricordati)	Inserire in questo spazio eventuali osservazioni del clinico
	Giochi per bambini dai 2 ai 5 anni (Trenino ) / Giochi per bambini 3-4 anni (Trenino ) / Learning Games for all ages (Search and find)	<b>Numero risposte corrette</b> Indicare qui il numero delle risposte corrette date in 3 minuti	
<b>B</b>	Masha e Orso – Giochi educativi (Memorizza la sequenza dei colori ) // Masha e Orso. Divertenti giochi educativi (Memorizza la sequenza dei colori)	<b>Numero massimo</b> Indicare qui il livello massimo raggiunto in 3 minuti (numero colori presenti e sequenza più lunga)	Inserire in questo spazio eventuali osservazioni del clinico
	Masha e Orso – Giochi educativi (Coniglio) // Masha e Orso. Divertenti giochi educativi (Coniglio)	<b>Numero risposte corrette</b> Indicare qui il numero delle risposte corrette date in 3 minuti	

↑ Inserire nel riquadro i risultati ottenuti



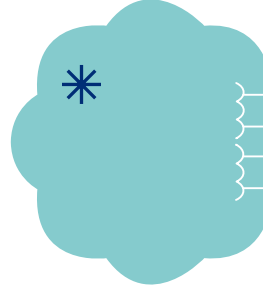
# Scheda osservativa e di registrazione giochi digitali

Guida alla compilazione della scheda osservativa e di registrazione giochi digitali

Nome del partecipante \_\_\_\_\_  
Data \_\_\_\_\_  
Sessione svolta

↓ Inserire qui il nome del partecipante, la data e il numero della sessione svolta

Sessione	Nome app	Prestazione	Osservazioni
C	Masha e Orso – Giochi educativi (Memorizza le immagini) Masha e Orso. Divertenti giochi educativi (Memorizza le immagini)  Giochi per bambini dai 2 ai 5 anni (Classifica le immagini in base alla loro grandezza) Learning Games for all ages (The One)	<b>Livello massimo</b> Indicare qui il livello massimo raggiunto in 3 minuti  <b>Numero risposte corrette</b> Indicare qui il numero delle risposte corrette date in 3 minuti	↓ Inserire in questo spazio eventuali osservazioni del clinico
		Inserire nel riquadro i risultati ottenuti	



# Scheda osservativa e di registrazione giochi digitali

Nome del partecipante

Alessio

Data

16/02/2026

Sessione svolta

1

X

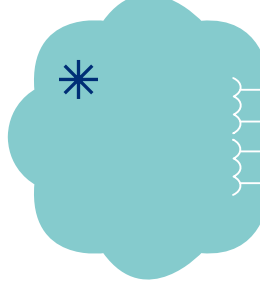
3

4

5

Facsimile di compilazione della scheda osservativa e di registrazione giochi digitali

Sessione	Nome app	Prestazione	Osservazioni
A	Kids Fun Educational Games 2-8 ( / Auditory Memory ) / A memory game for kids (Memoria Uditiva) Un memory game per bambini (Memoria Uditiva)	<b>Livello massimo</b>  Indicare qui il livello massimo raggiunto in 3 minuti (numero suoni ricordati)	
	Giochi per bambini dai 2 ai 5 anni (Trenino) // Giochi per bambini 3-4 anni (Trenino) // Learning Games for all ages (Search and find)	<b>Numero risposte corrette</b>  Indicare qui il numero delle risposte corrette date in 3 minuti	
B	Masha e Orso – Giochi educativi (Memorizza la sequenza dei colori) // Masha e Orso. Divertenti giochi educativi (Memorizza la sequenza dei colori)	<b>Numero massimo</b>  Indicare qui il livello massimo raggiunto in 3 minuti (numero colori presenti e sequenza più lunga)	
	Masha e Orso – Giochi educativi (Coniglio) // Masha e Orso. Divertenti giochi educativi (Coniglio)	<b>Numero risposte corrette</b>  Indicare qui il numero delle risposte corrette date in 3 minuti	





Agenda  
visiva





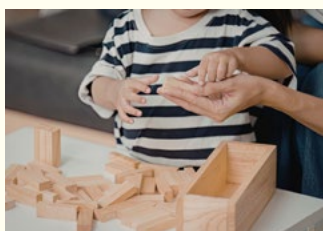
**CI SALUTIAMO!**

---



**MEMORIZZIAMO!**

---



**MEMORIZZIAMO  
CON I GIOCHI!**

---



**MEMORIZZIAMO  
CON IL TABLET!**

---



**AUTOREGOLIAMOCI!**

---



**AUTOREGOLIAMOCI  
CON I GIOCHI!**

---

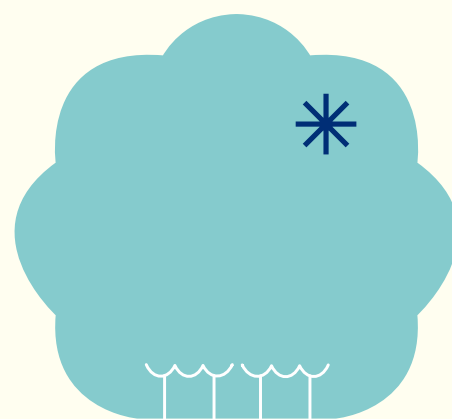


**AUTOREGOLIAMOCI  
CON IL TABLET!**

---



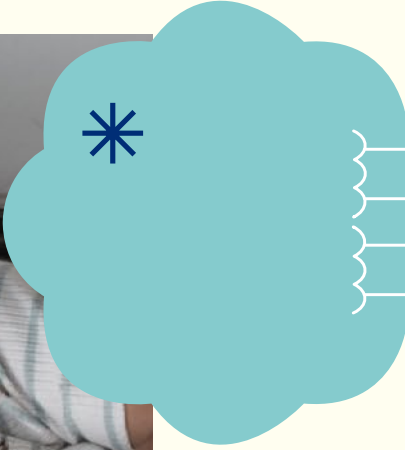
**RIFLETTIAMO  
E CI SALUTIAMO!**



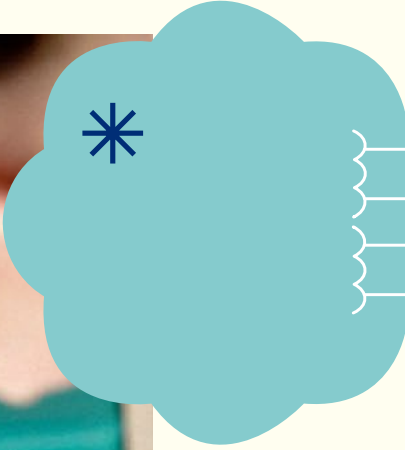


# Carte strategia

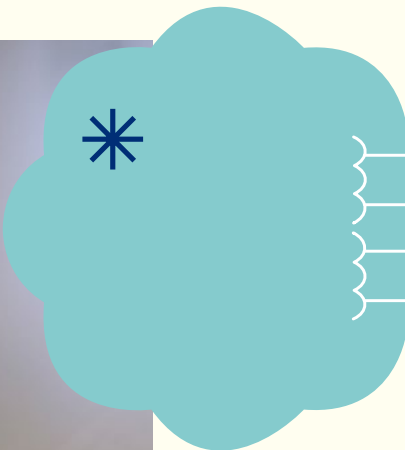




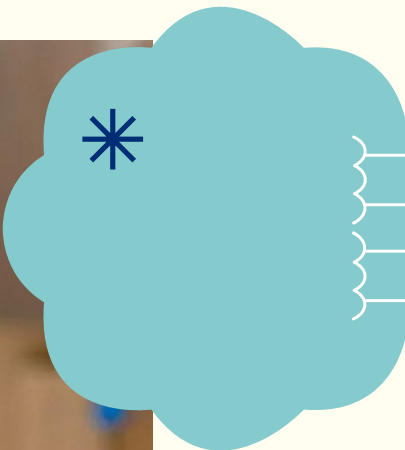
**MEMORIZZARE**



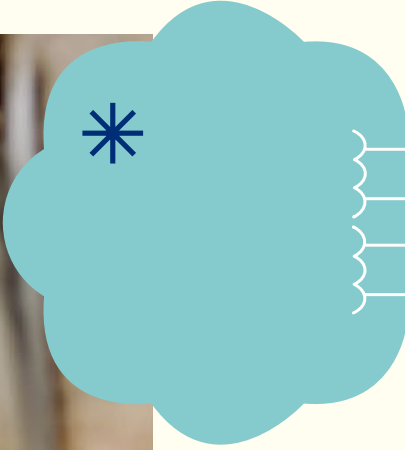
**RIPETERE AD ALTA VOCE**



**OSSERVARE**



**CONTROLLARSI**



**CHIEDERE AIUTO AI GRANDI**

Il volume presenta il percorso clinico ShareFUN, pensato per promuovere la memoria di lavoro e le funzioni esecutive in bambini e adolescenti con disturbi del neurosviluppo. Questo percorso innovativo ed originale include 3 sessioni ripetibili che prevedono lo svolgimento di giochi analogici e digitali con livelli di difficoltà crescente per promuovere le abilità cognitive. I giochi presentano anche delle "varianti" nell'esecuzione pensate per soddisfare le esigenze dei diversi partecipanti.

Il percorso si svolge all'interno di una cornice narrativa personalizzabile per bambini e adolescenti per sollecitare la motivazione, fornire un obiettivo e un filo conduttore. Il volume fornisce ai clinici materiali e strumenti utili per svolgere il percorso ShareFUN clinico con i propri bambini e adolescenti e per monitorare le loro performance nel tempo. Nel volume i clinici 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
- \* l'agenda visiva e le carte strategia

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.

