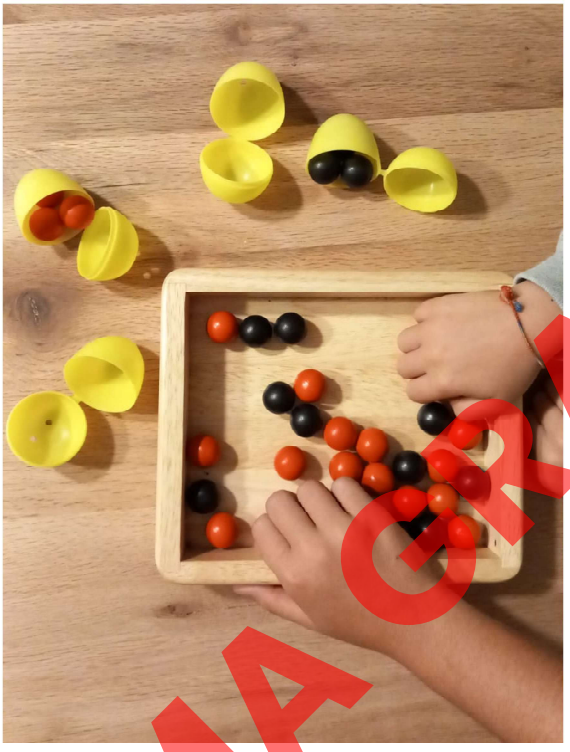
Ivano Anemone • Davide Casella • Margherita Colacino



Funzion...o Giocando

Un approccio ludico al potenziamento delle funzioni esecutive

ANTEPRIMA GRATUITA

training cognitivo

Indice

Introduzione 6

Cosa sono le funzioni esecutive 9

- La definizione di Baddeley 12
- La definizione di Shallice 13
- Il modello di Miyake 14
- Il modello di Diamond 16
- La distinzione tra funzioni esecutive “calde” e “fredde” 17
- Tiriamo le somme 18
- Bibliografia 19

PARTE 1 La memoria di lavoro 21

- Evidenze dalla ricerca scientifica 23
  - Evidenze dalla ricerca sull’importanza della memoria di lavoro 24
  - Evidenze dalla ricerca sull’efficacia del trattamento della memoria di lavoro 27
  - Per riassumere 32
  - Bibliografia 32
- Giochi fai-da-te per allenare la memoria di lavoro 35
  - Osserva e colora 36
  - Ci sono tutti? 38
  - In quale posizione? 40
  - Memorizza e cerca 42
  - Chi ho aggiunto? 44
  - Denomina e conta 46

ANTEPRIMA GRATUITA

Le azioni dei colori 48
Di che colore 50
Ognuno al suo posto 52
Sulla pizza metto... (Sulla torta metto...) 54
Dal piccolo al grande 56
Disegnare con i blocchi 58
Il paese 60
Forme a confronto 62
La carta precedente 64
I colori dei mezzi di trasporto 66
La scacchiera 68
Il cuoco 70
Torri colorate 72
Giochi in scatola per allenare la memoria di lavoro 75
Speed Colors 76
Hai messo tutto in valigia? 80
Ho una Fame che... 84
La scala dei fantasmi 88
Sardines 92
Magnéti'book - Crazy Faces 96
Bandito Servito! 100
Zicke Zacke – Spenna il pollo 104
Tapikékoi 106
Mémo Robots 110
Chi è il più forte? 114

ANTEPRIMA GRATUITA

Bubble Stories 118

PARTE 2 Inibizione 123

Evidenze dalla ricerca scientifica 125

Evidenze dalla ricerca sull'importanza ell'inibizione 126

Evidenze dalla ricerca sull'efficacia del trattamento dell'inibizione 127

Per riassumere 133

Bibliografia 133

Giochi fai-da-te per allenare l'inibizione 135

Disegni matti 136

L'aereo 138

Le coppie 140

Denomina il colore 142

Sotto i ponti 144

Fratelli di blocchi 146

I versi sbagliati 148

Denomina e urla 150

Rispondi alle domande 151

Rispondi alla domanda tra due 152

Il riccio 154

Schiaccia le forme 156

Il campanello 158

La scatola dei contrari 160

Sì o No? 162

Giochi in scatola per allenare l'inibizione 165

ANTEPRIMA GRATUITA

Fantablitz Jr 166
Batti e ribatti 170
Cocotaki 174
Dobble Classic 180
Catowl 182
Halli Galli 186
Mia London 192
PARTE 3 Flessibilità 197
Evidenze dalla ricerca scientifica 199
Evidenze dalla ricerca sull'importanza della flessibilità 200
Evidenze dalla ricerca sull'efficacia del trattamento della flessibilità 202
Per riassumere 204
Bibliografia 204
Giochi fai-da-te per allenare la flessibilità 207
Forma o colore 208
La torre traballante 210
La torre dei gettoni 212
Lo dico o non lo dico? 214
La spesa 216
Versi e nomi 218
Versi e nomi 2.0 219
Le case degli animali 220
Volta la carta 222
Giochi in scatola per allenare la flessibilità 225

ANTEPRIMA GRATUITA

Miconia 226
Oudordodo 230
I piccoli amici dei fantasmi 234
Pippo 236
Mosquito 240
Picto Dingo 242
Kaleidos Junior 246
Time's Up Kids 250
Takamachi 256
Monster Mash 260
Forza lumache! 264
Ringraziamenti 267

ANTEPRIMA GRATUITA

Introduzione

Quando abbiamo iniziato a fare formazione sul gioco come modalità di lavoro per stimolare le funzioni esecutive in età prescolare (3 – 6 anni), non avevamo pensato all'idea di creare un libro come guida pratica per il professionista (e non soltanto); tuttavia, presto ci siamo resi conto, col procedere delle formazioni, della quantità di materiali che andavano accumulandosi e che difficilmente sarebbero rimasti impressi nella memoria di chi partecipava ai nostri corsi. Il numero di attività da proporre, di giochi da tavolo (con relative analisi e mediazioni) e di evidenze di efficacia provenienti dalla ricerca andavano progressivamente sommandosi e abbiamo ritenuto utile creare una guida maneggevole e sempre pronta all'uso da poter sfogliare all'occorrenza per cercare proposte di attività.

L'idea si è presto concretizzata nelle nostre teste come una sorta di e-book facile da consultare, con tabelle riassuntive per le spiegazioni dei giochi (in modo che il lettore comprenda subito l'utilità del gioco e scelga se approfondirlo o passare direttamente a un altro), con link a video per poter vedere in pratica il gioco e, analogamente a come abbiamo sempre fatto durante le nostre formazioni, con una cornice teorica (sempre agganciata alla ricerca scientifica) che fornisca un razionale per le attività che verranno proposte.

In conseguenza di quanto appena descritto, il libro è così strutturato:

- Introduzione generale sulle funzioni esecutive.
- Tre sezioni specifiche su varie abilità che compongono le funzioni esecutive, ciascuna delle quali a sua volta divisa in una **parte teorica** (evidenze di ricerca relative alla sua importanza ed evidenze di ricerca riguardanti l'efficacia dei trattamenti), una **parte di giochi fai-da-te** da realizzare con materiali di facile reperibilità e pensati per stimolare quella specifica abilità inerente alle funzioni esecutive, e una **parte dedicata ai giochi da tavolo** selezionati per allenare principalmente la stessa capacità.

Rispetto alle varie parti dedicate ai giochi da tavolo, riteniamo utili alcune spiegazioni che aiuteranno il lettore a orientarsi meglio in questo libro: le schede di analisi verranno chiamate Carte Gioco, e utilizzano una schematizzazione inizialmente sviluppata all'interno del progetto 0-99. Progetto avviato circa 6 anni fa da Margherita Colacino, insieme alla TNPEE Marta Noharet e a Francesco Tascione, con l'obiettivo di promuovere e rendere più accessibile l'utilizzo del potenziale intrinseco del gioco da tavolo. La Carta Gioco permette a chi coordina il gioco di ottenere, dinamicamente, molteplici risultati in ambito riabilitativo, educativo e ludico.

ANTEPRIMA GRATUITA

Le Carte Gioco che troverete in questo libro rappresentano un'ulteriore evoluzione nata dal confronto fra gli autori di questo volume.

Particolare attenzione va riservata al ruolo del mediatore, ovvero quella figura che, in modo attivo, svolge un ruolo di adattamento e facilitazione ad hoc per la persona che ha preso in carico. Per esempio, è spesso necessario creare le condizioni affinché il gioco proposto in un determinato momento risulti adeguato, oppure è talvolta utile far arrivare il bambino in modo graduale ad apprendere le regole previste dal regolamento.

A tal proposito, le Carte Gioco presentano una sezione viola con all'interno alcune indicazioni utili a supporto di questo ruolo.

Per facilitare la comprensione del gioco e della Carte Gioco, sono stati creati video che potete visionare utilizzando il QR code, o il link, che trovate accanto al titolo del gioco.

La Carte Gioco si divide in tre macroaree:

- INTRODUZIONE in cui vengono esposte le informazioni basilari del gioco. Oltre a queste, troverete le funzioni esecutive e altre abilità prevalentemente coinvolte, insieme a un commento introduttivo/analitico; ciò è utile specialmente a chi non conosce il gioco.

- GUIDA OPERATIVA (sezione viola) in cui viene esposto come procedere per ottenere i risultati prefissati; sono presenti suggerimenti con possibili mediazioni per utilizzare il gioco in modo efficace e, in particolar modo, per facilitare i processi neuropsicologici coinvolti a livello di funzioni esecutive e abilità più specifiche. Nota Bene: la suddivisione delle mediazioni non è sempre rigida; infatti, a volte si tratta di mediazioni trasversali; tuttavia, abbiamo preferito indicarla laddove ci sembrava ci fosse maggiormente incisiva.

- PROPOSTE PER REINVENTARE IL GIOCO (sezione arancione), cioè laddove vengono proposte rivisitazioni del gioco (non sempre presente); in questo caso si reinterpretano le regole, ed eventualmente si variano gli strumenti di gioco, al fine di utilizzare lo stesso materiale di partenza ma con scopi diversi e/o per agevolare giocatori con specifiche necessità.

Tutti i giochi sono classificati per funzioni esecutive e altre abilità coinvolte.

Le funzioni esecutive menzionate sono tre: memoria di lavoro, flessibilità cognitiva e inibizione. In alcuni casi troverete "inibizione dell'interferenza (attenzione selettiva)" con lo scopo di sottolineare quei casi in cui è più preponderante la necessità di inibire gli elementi interferenti e concentrarsi in modo selettivo su uno stimolo. Non è stata usata la dicitura "attenzione" poiché viene data per scontata; di base, infatti, per svolgere la maggior parte dei giochi che

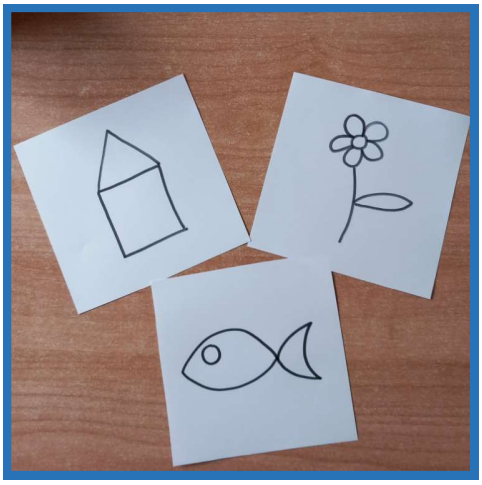
ANTEPRIMA GRATUITA

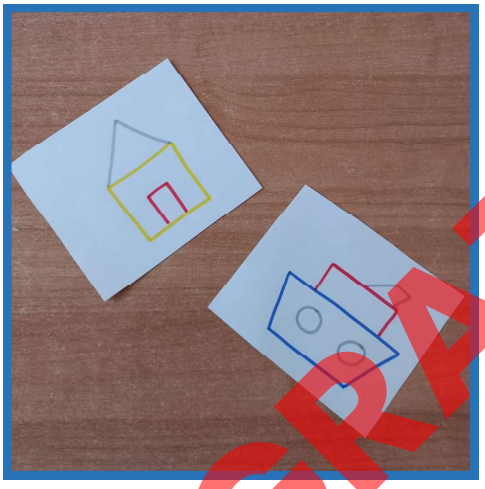
ANTEPRIMA GRATUITA

Giochi fai-da-te per allenare la memoria di lavoro

ANTEPRIMA GRATUITA

Osserva e colora





Materiali

Fogli bianchi di piccole dimensioni (potete dividere in quattro parti un foglio A4) e pennarelli.

Preparazione

Disegnate su entrambe le facce del foglio lo stesso soggetto, il quale dovrà presentare due o tre elementi perfettamente riconoscibili: ad esempio, nel caso del pesce si possono riconoscere un occhio, la coda e il corpo.

Gioco

Il giocatore colora con colori diversi i singoli elementi del soggetto rappresentato (ad esempio, nel caso del pesce, occhio verde, corpo rosso, cosa gialla) per poi mostrarlo all'altro giocatore. Terminata la fase di osservazione, il foglio viene girato in modo tale che il secondo giocatore possa iniziare a colorare a sua volta, rispettando quanto osservato nella fase precedente.

ANTEPRIMA GRATUITA

ANTEPRIMA GRATUITA

Giochi in scatola per allenare la memoria di lavoro

ANTEPRIMA GRATUITA

https://vimeo.com/851242835

Speed Colors: introduzione



FUNZIONI ESECUTIVE

M Memoria di lavoro

ABILITÀ COINVOLTE

Abilità visuopercettive e visuospaziali

Abilità Manuali e prassiche

Cos'è

Gioco di carte da colorare.

Autore

Erwan Morin

Scopo

Fare il maggior numero di punti in 4 sfide.

Editore italiano

DvGames

Età consigliata

Confezione: **5 - 99**
Secondo noi: **5+**
6+ nelle varianti di gioco

Cosa ne pensiamo

Un gioco colorato e originale dove bisogna colorare le carte facendo attenzione a ricordarsi i colori corretti. È un gioco di velocità ma colorare troppo frettolosamente e in modo non curato ti farà perdere punti. Inoltre la velocità è dettata dalle capacità dei giocatori in quanto il round termina quando un giocatore finisce di colorare. La cosa che piace di più ai bambini, perché sembra quasi magia, è pulire le carte usando il tappo-cancellino.

Tempo necessario

Confezione: **15'**
Secondo noi: **15'+**

Contenuto della confezione

- Pennarelli con cancellino (6)
- Carte punteggio (5)
- Carte con figure (55)

ANTEPRIMA GRATUITA