

Indice

- 7 Introduzione
- 9 CAP. 1 Il rischio di disturbo da deficit di attenzione e/o iperattività nel bambino piccolo
- 19 CAP. 2 Giochi e attività sul controllo della memoria di lavoro
- 25 Bibliografia
- 29 Appendice – Strumenti di valutazione
- 39 Giochi e attività sul controllo della memoria di lavoro (Unità 1-24)

La memoria è una funzione pervasiva dei processi cognitivi e di quelli di apprendimento in particolare. Infatti, come fa rilevare ai bimbi *Memorina* nell'unità di avvio del presente volume «abbiamo sempre qualcosa da ricordare, perciò è utile imparare a usare bene la nostra memoria, cioè a fare proprio quello che serve per ricordare...». Di seguito si delinea, appunto, un possibile percorso mirato a potenziare una forma di autoregolazione cognitiva e intenzionale critica per tutti gli apprendimenti: il controllo della memoria di lavoro. Questa componente delle funzioni mnestiche seleziona le informazioni pertinenti all'obiettivo da raggiungere e le mantiene per il tempo necessario a elaborarle.

La memoria di lavoro presenta, però, limiti nella capienza del magazzino (quantità di informazioni che possono essere immagazzinate) e nei tempi di mantenimento dell'informazione (se non viene adeguatamente processata, l'informazione decade rapidamente); limitate sono anche le risorse attentive di cui disponiamo per effettuare il necessario controllo e per processare le informazioni in essa contenute. Per un buon funzionamento della memoria di lavoro è fondamentale, pertanto, attivare meccanismi inibitori che assicurino l'esclusione delle informazioni irrilevanti dal magazzino di memoria e la loro immediata soppressione in caso di ingresso. Solo le informazioni necessarie al compito vengono elaborate consentendo un risparmio di energie e di risorse attentive, nonché un aumento della velocità e dell'accuratezza dell'elaborazione dei dati.

Per illustrare l'ambito di lavoro di questo volume, abbiamo usato le parole rivolte dal personaggio guida ai bimbi nelle unità introduttive (Unità 1 e 2). Dare un senso al percorso e favorire la comprensione degli obiettivi del lavoro e l'acquisizione di consapevolezza circa la ricaduta pratica dei giochi proposti ricoprono un ruolo fondamentale nel motivare i bimbi, già a partire da questa età. Sugeriamo perciò una lettura propedeutica delle unità iniziali; da esse prenderemo spunto per introdurre il percorso didattico delineato in questo terzo volume della serie *Sviluppare la concentrazione e l'autoregolazione* che permette al bambino di trasferire in questo contesto, ampliandole, molte delle abilità di controllo esercitate nei precedenti due volumi dedicati al controllo dell'attenzione e della risposta impulsiva. I punti cardine intorno ai quali ruota il training sono efficacemente riassunti nei suggerimenti di Memorina:

1. «Collego la mia memoria/Attacco la spina» (CAPISCO COSA DEVO FARE)
Questo primo passaggio si sostanzia nel dirigere l'attenzione sul compito, capire che si tratta di un compito di memoria e cosa esso richieda.
2. «Porto nello schermo le cose da ricordare» (SELEZIONO L'INFORMAZIONE)
Abbiamo già illustrato il significato e le implicazioni a livello cognitivo del selezionare l'informazione pertinente inibendo quella irrilevante, elementi che fanno di questo un passaggio critico e un aspetto di intervento irrinunciabile.
3. «Trovo come fare per ricordare» (TROVO UNA STRATEGIA)
Si è ampiamente discusso nei precedenti volumi di questo aspetto. I piccoli devono sentire la necessità di agire in modo efficace poiché la riuscita dipende dal loro impegno in prima persona. In questo caso si tratta necessariamente di strategie finalizzate al ricordo di informazioni, quindi è indispensabile attingere al bagaglio di strategie spontanee (per quanto semplici e primitive) già possedute dal bambino.
4. «Vedo se ricordo tutto» (VALUTO IL RICORDO)
Si fa riferimento a processi di monitoraggio e valutazione del ricordo: in sostanza i piccoli effettuano, opportunamente guidati e stimolati, i primi passi per controllare se il ricordo è adeguato o se è necessario riprendere le informazioni richieste.

Si tratta di obiettivi ambiziosi, ma certamente perseguibili, anche se in una forma ancora poco raffinata e con le dovute forme di tutoraggio, da bimbi di questa età. Abilità che, indubbiamente passibili di miglioramento con il progredire dell'età, è utile avviare ed esercitare precocemente.

La progressione delle attività si articola intorno a quattro blocchi identificabili sulla base dei diversi obiettivi sviluppati. Secondo uno schema collaudato, il primo raggruppamento comprende le prime due unità introduttive delle quali si è ora detto. Esse orientano il training successivo facendo riflettere il bambino sulle caratteristiche e il ruolo della memoria di lavoro e sui vantaggi derivanti da un uso controllato della stessa. Anticipano, poi, le modalità di lavoro richiamando alcune stra-

continua...

tegie di natura generale di controllo della memoria di lavoro (i trucchi di Memorina commentati in precedenza). Tali strategie suggeriscono forme di autocontrollo interne e sono frutto di un attento sforzo di traduzione e semplificazione per renderle adeguate all'età. Come nel caso delle attività dei due volumi precedenti, la fissazione e il recupero successivo delle strategie stesse sono introdotti e facilitati dalla presentazione di una filastrocca illustrata da memorizzare. I bambini vengono poi messi in condizione di poter sperimentare le strategie proposte nel corso dei giochi. Ciascuna unità si conclude con un momento guidato di autoriflessione, ormai abituale per i bimbi, che mira a costruire, gradualmente, consapevolezza del fatto che si stia iniziando ad autocontrollare intenzionalmente la propria memoria.

Il blocco successivo di schede (Unità 3-12) allena i bambini a *capire* la consegna di memoria e a *selezionare* l'informazione da apprendere, *inibendo* quella irrilevante. Sono state create situazioni in cui si debba considerare e processare solo una parte delle informazioni controllando il *disturbo* prodotto dalla presenza di altre (introdotte ad hoc), ma che non devono essere ricordate o ancora situazioni in cui si debbano tenere a mente due gruppi di stimoli in momenti successivi. In questo caso il grado di controllo è massimo poiché bisogna mantenere nel tempo le informazioni controllando l'interferenza tra il primo e il secondo compito di memoria. In altri casi si richiede una rievocazione inversa delle informazioni, enfatizzando il peso assunto dalle variabili relative al *mantenimento* per il tempo necessario delle informazioni in memoria di lavoro e alla loro processazione.

Un ulteriore blocco (Unità 13-18) utilizza materiale organizzato secondo un ordine (serie numerica, frase, stringhe di parole o immagini, ecc.) di cui si debba ricordare selettivamente una parte (ultimo numero, prima parola, ecc.) effettuando, tra il momento di presentazione e il successivo di recupero, un'attività interferente. I bimbi devono perciò selezionare una parte precisa dell'informazione e mantenerla in memoria per il periodo necessario a compiere un'azione di disturbo, controllando l'interferenza che deriva da questa ultima. Questa interferenza è a volte motoria, data cioè dal dover eseguire un compito di tipo motorio che può essere portato a termine in modo automatico con un dispendio contenuto di risorse attentive, altre volte cognitiva con caratteristiche opposte.

La tranche finale (Unità 19-24) raccoglie attività che richiedono un *aggiornamento* della memoria di lavoro, ossia non solo di selezionare e tenere a mente le informazioni rilevanti, ma anche di aggiornarle facendo spazio a nuove informazioni in ingresso e sopprimendo, se necessario, altre che potevano essere rilevanti solo in un primo momento. Varie attività tra quelle presentate sollecitano a ricostruire mentalmente (quindi senza vedere, con il solo utilizzo della memoria) la situazione finale, dopo aver elaborato in successione una serie di informazioni. Lo sforzo didattico è incentrato sull'estrarre il nucleo di un fenomeno di per sé complesso, tradurlo in forma ludica per avvicinarlo all'esperienza dei bambini e creare la giusta motivazione attraverso l'individuazione della sfida cognitiva ottimale: non troppo facile da risultare poco coinvolgente, né troppo difficile da creare al contrario demotivazione.

CONOSCERE E APPLICARE STRATEGIE DI CONTROLLO DELLA MEMORIA DI LAVORO.**UNITÀ 1:** Memoria Portentosa (*Beatrice Caponi*)

Il training ha avvio con una situazione ormai usuale. Tiramolla torna a far visita ai bambini accompagnato da una nuova amica: Memorina Portentosa. Come indica il suo nome, Memorina ha una memoria strepitosa e conosce molti trucchi per ricordare efficacemente ciò che vuole condividere con i suoi amici. Porta perciò un nuovo regalo a tutti: una filastrocca che ha lo scopo di presentare alcune strategie di controllo della memoria. Filastrocca e strategie faranno da sfondo anche ad attività successive.

UNITÀ 2: La pizza margherita (*Anna Pellizzari*)

I bambini vengono coinvolti a mettere in pratica le strategie oggetto dell'unità precedente nel ricordare selettivamente, tra molti, gli ingredienti di alcuni piatti a loro noti. Attraverso la scheda finale di autovalutazione hanno modo di riflettere sul ruolo dell'impegno personale e ricevere feedback sui loro tentativi di autocontrollo.

RICORDARE SELETTIVAMENTE INFORMAZIONI RILEVANTI E INIBIRE QUELLE IRRILEVANTI.**UNITÀ 3:** Il gioco dei bussolotti (*Beatrice Caponi*)

I bimbi devono ricordare selettivamente cosa è stato nascosto sotto alcuni bussolotti. Sul tavolo è sempre presente, però, un bussolotto «intruso» che può non nascondere nulla o nascondere un oggetto che non deve essere ricordato. In questo modo i bambini devono controllare la memoria di lavoro nel senso di mantenere varie informazioni, selezionando tra esse quelle rilevanti e inibendo altre che non lo sono.

UNITÀ 4: La scacchiera (*Luigi Clama*)

In palestra tre o più bambini effettuano una serie di spostamenti all'interno di una scacchiera formata da cerchi appoggiati sul pavimento: due di essi indossano un cappellino. I compagni devono ricordare solo la posizione d'arrivo dei due amici con il cappellino, controllando l'informazione non rilevante (compagno senza cappellino).

UNITÀ 5: Figure in ordine (*Beatrice Caponi*)

Vengono presentate immagini di oggetti. Il gioco consiste nel ricordare, nell'esatto ordine in cui sono state indicate, solo alcune di esse.

UNITÀ 6: Allena la tua memoria (*Beatrice Caponi*)

Si propone una situazione simile alle precedenti. Viene presentata un'immagine contenente vari particolari; i bimbi devono memorizzare selettivamente solo quelli presenti in una parte indicata della figura per rispondere successivamente a domande che li riguardano. Gli altri particolari non devono essere presi in considerazione.

UNITÀ 7: Bastian Contrario – Prima parte (*Elena Collini*)**UNITÀ 8:** Bastian Contrario – Seconda parte (*Elena Collini*)**UNITÀ 9:** Il gallo Cristallo (*Anna Pellizzari*)

Si tratta di compiti di memoria inversa. Nella prima condizione, che risulta in genere più facile, si fanno vedere due o tre stimoli che il bimbo deve rievocare nell'ordine inverso a quello di presen-

continua...

tazione. Nella seconda condizione gli stimoli vengono presentati solo verbalmente e i bambini devono ugualmente rievocarli al contrario.

Nella terza condizione gli stimoli vanno rintracciati e selezionati all'interno di un racconto letto dall'insegnante per essere poi rievocati, ancora una volta, nell'ordine inverso.

UNITÀ 10: La famiglia Ventimiglia (*Beatrice Caponi*)

All'interno di una filastrocca letta dall'insegnante i bimbi devono selezionare e ricordare tutte (e solo) le informazioni che servono per colorare un buffo personaggio e i suoi animali.

UNITÀ 11: L'orsetto Smemorino – Prima parte (*Elena Collini*)

UNITÀ 12: L'orsetto Smemorino – Seconda parte (*Elena Collini*)

I bimbi devono aiutare un orsetto smemorato a fare una serie di acquisti. Di volta in volta dovranno riconoscere fra molti e rievocare solo gli stimoli appartenenti a una certa categoria (frutta, abiti, ecc.).

Vengono proposte serie di immagini che si ripetono. In questo modo i bimbi devono controllare fenomeni di interferenza tra informazioni.

Nella seconda condizione, oltre a ciò, si devono memorizzare, in successione, due diverse categorie di stimoli provenienti da due liste diverse in modo da rendere più complesso il compito e richiedere un controllo della memoria più preciso.

RICORDARE SELETTIVAMENTE INFORMAZIONI CONTROLLANDO IL DISTURBO DATO DA UN COMPITO INTERFERENTE.

UNITÀ 13: Che numero era? – Prima parte (*Beatrice Caponi*)

UNITÀ 14: Che numero era? – Seconda parte (*Beatrice Caponi*)

L'unità introduce una serie di proposte che utilizzano materiale organizzato secondo un ordine (serie numerica, frase, serie di immagini, ecc.) e richiedono di ricordarne selettivamente una parte (ultimo numero, ultima parola, ecc.) effettuando tra il momento di presentazione e il successivo recupero un'attività interferente. I bimbi devono perciò selezionare una parte precisa dell'informazione e mantenerla in memoria per il periodo necessario a compiere l'azione richiesta, controllando l'interferenza che ne deriva.

Nella prima condizione si tratta di ricordare solo l'ultimo numero di una stringa, nella seconda i numeri diventano due, presentati in due diverse stringhe.

UNITÀ 15: Il gioco del Memory – Prima parte (*Elena Collini*)

UNITÀ 16: Il gioco del Memory – Seconda parte (*Elena Collini*)

Nella prima condizione si tratta di memorizzare l'ultima di tre tessere del Memory, in presenza di un'azione di disturbo che consiste nell'operare una categorizzazione (battere le mani quando nella sequenza proposta appare il disegno di un animale) e solo allora ricordare qual è l'oggetto raffigurato nell'ultima delle tre tessere. Il gioco richiede anche la soppressione di informazioni prima rilevanti (i nomi degli animali), divenute poi interferenti ai fini della seconda consegna (ricordare l'ultimo stimolo).

Nella seconda condizione cambia la consegna: fare il verso dell'animale e ricordare la prima, non più l'ultima tessera della serie. La maggiore complessità di questa seconda situazione è data dal fatto di dover controllare l'interferenza con la risposta abituale, appresa nel gioco precedente.

UNITÀ 17: Il puzzle (*Beatrice Caponi*)

UNITÀ 18: L'oggetto misterioso (*Elena Collini*)

Gli stimoli da ricordare sono, in entrambi i casi, le ultime parole delle frasi. Nella prima condizione il compito interferente è dato da compiti con un certo grado di automatismo, battere le mani e contare fino a dieci. Nella seconda condizione il compito interferente è di tipo squisitamente cognitivo (comprensione): ascoltare una frase e dire se il suo contenuto è vero o falso. Compito che costringe inizialmente i bimbi a elaborare l'intera frase per poter formulare un giudizio di verità o falsità, e in seguito a ridurre l'attivazione di tutte le parole all'infuori dell'ultima.

EFFETTUARE AGGIORNAMENTI DELLE INFORMAZIONI IN MEMORIA DI LAVORO.

UNITÀ 19: I musicanti di Brema (*Anna Pellizzari*)

L'unità propone un compito di memoria a sorpresa: i bambini iniziano ad ascoltare la storia senza sapere in realtà cosa devono memorizzare. Due distinte consegne (ricordare i nomi degli animali e quale strumento vorrebbero suonare) vengono comunicate successivamente nel corso del racconto stesso. I bimbi devono così operare un aggiornamento della memoria tornando a ritroso a selezionare, nella parte già ascoltata, le informazioni richieste e contemporaneamente nel prosieguo controllare di raccogliere le nuove informazioni.

UNITÀ 20: Lo zainetto – Prima parte (*Beatrice Caponi*)

UNITÀ 21: Lo zainetto – Seconda parte (*Beatrice Caponi*)

I due giochi riguardano una serie di oggetti che entrano ed escono da uno zainetto. Nella prima situazione l'insegnante legge un racconto riguardante tre oggetti, ai quali ne vengono aggiunti e/o tolti altri, mentre alcuni bimbi devono concretamente rappresentare la situazione. Gli altri spettatori del gruppo devono tenere a mente quali erano gli oggetti all'inizio ed effettuare i vari cambi in memoria per scoprire quali oggetti si trovano nello zainetto alla fine. Nella seconda situazione è richiesto di ricordare selettivamente anche cosa è successo nel frattempo agli oggetti, ad esempio, quale è stato introdotto per primo/per ultimo o quale non è mai stato tolto dallo zainetto.

UNITÀ 22: La calcolatrice – Prima parte (*Luigi Clama*)

UNITÀ 23: La calcolatrice – Seconda parte (*Luigi Clama*)

Entrambi i giochi hanno come contenuto il racconto di semplici situazioni problematiche relative all'aggiungere o al togliere. In un caso i bimbi devono tenere a mente la quantità iniziale e aggiungere quelle che via via vengono aggiunte per scoprire la quantità finale. Si tratta quindi non solo di ricordare delle informazioni, ma anche di aggiornarle, quando ci sono dei cambiamenti. Nell'altro caso, la situazione è analoga, ma si tratta di togliere piccole quantità a quella iniziale.

UNITÀ 24: La scacchiera cieca (*Luigi Clama*)

L'attività prende avvio da una situazione ludica simile a quella proposta nell'Unità 4. Due bambini si spostano, non visti dai compagni e su indicazione verbale dell'insegnante, su una scacchiera formata da cerchi appoggiati sul pavimento. I compagni, quindi, dovranno aggiornare via via in memoria la loro posizione sulla scacchiera senza poterli vedere.

Memorina Portentosa

Area generale: controllo della memoria di lavoro.

Area specifica: uso della memoria di lavoro.

► **Obiettivo:** conoscere strategie di autocontrollo della memoria.

Materiali: il pupazzo di Tiramolla (Unità 1, primo volume) e quello di Memorina (scheda 1), fermacampioni, un cartellone contenente le istruzioni e la filastrocca di Memorina (scheda 2).

Durata dell'attività: tempo prevedibile 60 minuti o più.

Organizzazione del gruppo: classe.

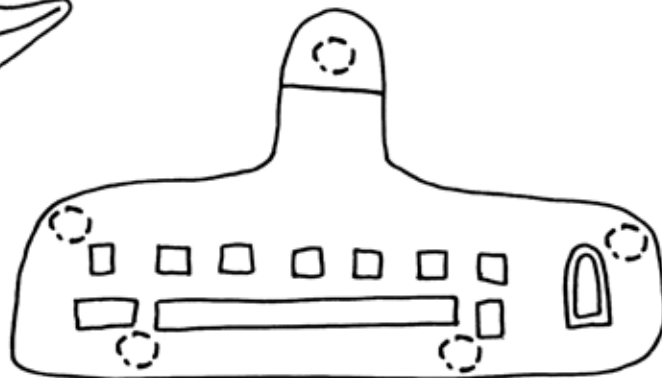
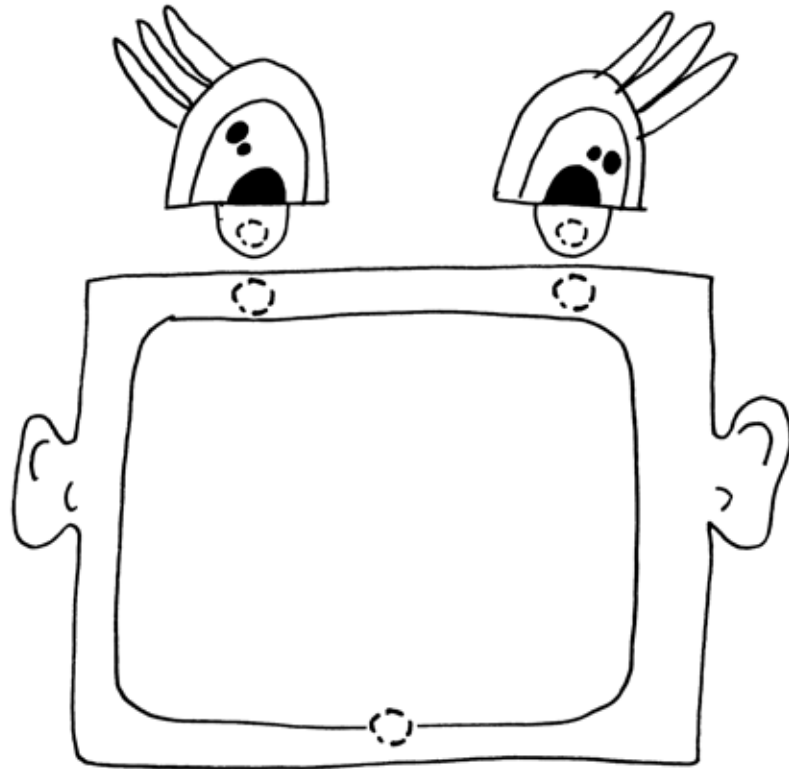
Numero di operatori presenti: 1/2.

Luogo in cui si effettua l'attività: aula, bimbi seduti in semicerchio.

MOMENTI DELL'INSEGNAMENTO	GUIDA PER L'INSEGNANTE <i>Indicazioni delle frasi da dire, delle istruzioni da seguire, del comportamento da attuare, di come mostrare lo stimolo...</i>
<p>1. Attirare e mantenere costante l'attenzione dei bambini.</p>	<p>Dire: «Oggi è venuto a trovarci un nostro vecchio amico, chiudete gli occhi, al mio tre apriteli! Eccolo!».</p> <p>Tiramolla dice: «Ciao bambini, sono tornato a trovarvi. Vi ricordate di me?». Verificare se i bambini ricordano il personaggio, le sue caratteristiche e le precedenti filastrocche con le relative strategie sul controllo dell'attenzione e della risposta impulsiva.</p> <p>Tiramolla continua: «Allora se i miei trucchi vi sono stati utili, voglio aiutarvi a migliorare ancora. Guardate chi ho portato oggi per voi (mostrare il personaggio di Memorina, scheda 1). Siete curiosi di sapere chi è? È la mia amica Memorina Portentosa! È un'amica speciale, che sa fare delle cose speciali!».</p> <p>Memorina dice: «Ciao bambini, felice di conoscervi. Memorina è il mio nome, Portentosa è il mio cognome e voi chi siete (fare un giro di presentazioni)? Io so che tutti i bambini hanno sempre tante cose da imparare e tante cose da ricordare, magari quando c'è da lavorare a scuola, o anche a casa... E voi, riuscite a ricordare sempre bene? Vi capita di dimenticare qualcosa? E se vi dimenticate, quello che dovete fare vi riesce bene lo stesso?».</p> <p>Ascoltare le esperienze dei bambini e stimolarli a intervenire. Far rilevare che «abbiamo sempre qualcosa da ricordare, perciò è utile imparare a usare bene la nostra memoria, cioè a fare proprio quello che serve per ricordare. Anche in questo caso, non dobbiamo avere fretta, ma fermarci a riflettere».</p>
<p>2. Informare i bambini sui risultati attesi (l'obiettivo).</p>	<p>Memorina dice: «Sapete che sono un po' speciale, chi indovina perché mi chiamo Memorina Portentosa? Vedete che sono fatta in un modo strano? A chi assomiglio secondo voi? Sì, avete ragione, forse un po' assomiglio a un computer! Sapete cos'è un computer? Come è fatto? Cosa fa un computer?».</p> <p>Raccogliere i racconti spontanei dei bambini.</p> <p>Memorina dice: «Sapete, io funziono un po' come un computer, ho una memoria fissa che è come una scatola dove posso mettere dentro tante informazioni (indicare il corpo di Memorina): le cose che vedo, che mi succedono, che imparo, che mi raccontano le maestre... Le tengo tutte ordinate strette strette e sono veramente tante, così tante che non posso ricordarle tutte insieme nello stesso momento. Poi per fare un certo lavoro mi servono solo alcune informazioni, non tutte. Allora accendo</p>

continua...

	<p>il mio schermo (indicare il viso di Memorina) dove metto solo un po' di informazioni alla volta, solo quelle che mi servono in quel momento per fare una cosa. Non posso mettere troppe informazioni nello schermo, non ci stanno. Oggi vorrei mostrarvi come faccio a trovare le informazioni giuste da mettere nello schermo e a tenerle lì per tutto il tempo che serve a finire un lavoro, cioè a usare meglio che si può la memoria che ci serve per lavorare».</p>
<p>3. Stimolare il ricordo delle capacità prerequisite.</p>	<p>Memorina dice: «Chi di voi sa già come si fa a usare bene la memoria, a trovare le informazioni da ricordare e a fare quello che serve per ricordarle? Cosa fate per essere sicuri di ricordare cose come il numero di telefono di casa o della nonna o la poesia per Natale o la vostra parte nella recita...?».</p> <p>Raccogliere le strategie e i racconti dei bambini.</p>
<p>4. Presentare ai bambini gli stimoli inerenti al compito di apprendimento.</p>	<p>Memorina dice: «Voglio confidarvi i miei segreti. Sapete io faccio così...»</p> <p>Presentare la scheda 2 con la filastrocca (è opportuno farla diventare un cartellone) e le modalità di controllo disegnate da Memorina.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Collego</i> la mia memoria/Attacco la spina (capisco cosa devo fare). 2. <i>Porto</i> nello «schermo» le cose da ricordare (seleziono l'informazione). 3. <i>Trovo</i> come fare per ricordare (trovo una strategia). 4. <i>Vedo</i> se ricordo tutto (controllo della memoria). <p>Far ripetere ai bambini la filastrocca coinvolgendoli a individuare dei gesti che rappresentino i comportamenti riportati nel cartellone.</p>
<p>5. Accertarsi che i bambini abbiano compreso.</p>	<p>Chiedere ai bambini di ripetere i trucchi di Memorina e mimare i gesti concordati e leggere le immagini che illustrano la filastrocca (scheda 2) dicendo cosa fa Memorina Portentosa in quel momento.</p>
<p>6. Fare da guida.</p>	<p>Far ripetere ancora ai bambini la filastrocca con modalità diverse (a voce alta, sottovoce, lentamente/velocemente, una strofa veloce, una lenta, ecc.) fino a che iniziano a ricordarla. La filastrocca può essere ripetuta come pro-memoria all'inizio delle attività successive, mirate a potenziare il controllo della memoria.</p>
<p>7. Fornire ai bambini feedback su come stanno lavorando.</p>	<p>Dire: «Bene bambini, vedo che vi impegnate a imparare i trucchi di Memorina! Vedo che molti di voi li ricordano già».</p> <p>Far riflettere sulle strategie (trucchi) e sul fatto che la filastrocca possa aiutare a ricordare i trucchi di Memorina. Chiedere: «Pensate che vi serviranno i trucchi di Memorina? E imparare la filastrocca può esservi utile a tenere in mente meglio i trucchi?».</p> <p>Far notare che anche loro possono diventare come Memorina Portentosa e avere una memoria strepitosa, se si impegnano a usarla bene.</p>
<p>8. Verificare il raggiungimento dell'obiettivo da parte di ciascun bambino.</p>	<p>Verificare che ciascun bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ricordi i trucchi di Memorina; • abbia imparato tutta o in buona parte la filastrocca; • sappia usare il cartellone per richiamare i trucchi.
<p>9. Concludere l'attività.</p>	<p>Tiramolla e Memorina dicono: «Bravi ragazzi, complimenti! Vi siete impegnati e siete riusciti a imparare i miei trucchi. Alla prossima volta!».</p> <p>Invitare i bambini ad autograticarsi dicendosi: «Sono stato forte», «Sono riuscito a imparare la filastrocca», «Mi sono impegnato e ho imparato i trucchi di Memorina... ho fatto del mio meglio!».</p>



Filastrocca di MEMORINA PORTENTOSA

Son Memorina Portentosa
la memoria ho prodigiosa!
Tante cose so imparare,
e quel che voglio ricordare!

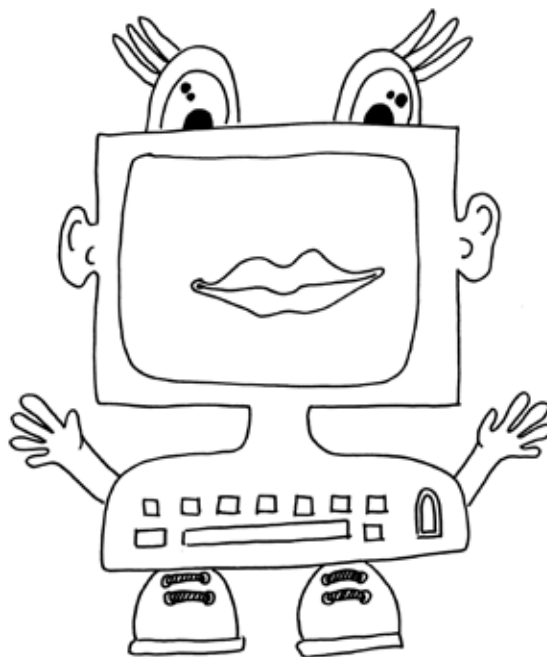
Sono fatta un poco strana.
Ho uno schermo come testa
e una valigia alla mia destra
dove tengo, impacchettate
tante cose che ho imparate.

Quando devo lavorare:
la memoria so **collegare**.
Sul mio schermo poi **portare**
quel che devo ricordare.
Poi **trovo come fare**
se lo voglio imparare.

Il comando Ripassare!
alla fine devo dare.
E provare a **vedere...**
se bene ho imparato
o qualcosa ho tralasciato.

Vuoi saper la mia ricetta:
quattro cose devi fare!
Te le voglio ricordare:
collegare, portare
poi **come fare e vedere**.

La ricetta è strepitosa,
la memoria è prodigiosa,
non ti resta che provare,
su non stare ad aspettare!



La pizza margherita

Area generale: controllo della memoria di lavoro.

Area specifica: selezione nella memoria di lavoro delle informazioni rilevanti.

► **Obiettivo:** applicare strategie di controllo della memoria; dati degli ingredienti per preparare pietanze o bevande diverse, ricordare selettivamente quelli necessari per preparare un determinato cibo/bevanda.

Materiali: farina, sale, acqua, lievito di birra, pomodoro, mozzarella, olio, aceto, zucchero, uova, burro, latte, buccia di limone, caffè in polvere e dado, una tovaglia, scheda di autovalutazione.

Durata dell'attività: tempo prevedibile 40 minuti.

Organizzazione del gruppo: 10-12 bambini seduti a semicerchio.

Numero di operatori presenti: 1/2.

Luogo in cui si effettua l'attività: aula.

MOMENTI DELL'INSEGNAMENTO	GUIDA PER L'INSEGNANTE <i>Indicazioni delle frasi da dire, delle istruzioni da seguire, del comportamento da attuare, di come mostrare lo stimolo...</i>
1. Attirare e mantenere costante l'attenzione dei bambini.	Dire: «Attenzione oggi dovrete usare meglio che siete capaci la vostra memoria. Aprite bene gli occhi e le orecchie! Siete pronti?». Farsi aiutare dai bambini a disporre dentro un armadietto o sopra uno scaffale tutti gli ingredienti indicati.
2. Informare i bambini sui risultati attesi (l'obiettivo).	Dire: «Con questo gioco metteremo in pratica i trucchi che ci ha insegnato Memorina Portentosa! Ve li ricordate? Ci serviranno per ricordare bene alcuni ingredienti alla volta, quelli che vi dirò».
3. Stimolare nei bambini il ricordo delle capacità prerequisite.	Se lo ritiene opportuno, l'insegnante può recuperare il pupazzo di Memorina. Mostrare il cartellone e far ripetere la filastrocca e i trucchi. È possibile ricordare, se effettuate, le attività proposte nell'Unità 2 del primo volume (controllo dell'attenzione) e nell'Unità 2 del secondo volume (controllo della risposta impulsiva). Questa volta i bambini dovrebbero impegnarsi a: <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Collegare</i> la memoria (capisco cosa devo fare). 2. <i>Portare</i> nello schermo le cose da ricordare (selezione l'informazione). 3. <i>Trovare</i> un modo per ricordare (trovo una strategia). 4. <i>Ripassare</i> per vedere se ricordo tutto (controllo se ho imparato). Verificare che i bambini sappiano indicare il nome degli ingredienti dentro l'armadietto e riconoscano quali si usano, ad esempio, per preparare la pizza o fare un caffè o i biscotti.
4. Presentare ai bambini gli stimoli inerenti al compito di apprendimento.	Dire: «Si comincia! Adesso prendiamo dall'armadietto solo gli ingredienti che servono per preparare un buon caffè e li mettiamo qui sul tavolo (chiamare un bambino a disporre sul tavolo: acqua, caffè, zucchero e latte a piacere). Poi li copriremo con questa tovaglia e io vi chiederò di portare nello schermo della vostra memoria <i>solo</i> questi ingredienti, cioè quelli che servono per preparare il caffè, di memorizzarli bene e poi di dirmeli. Provate a usare anche i trucchi di Memorina».

continua...

<p>5. Accertarsi che i bambini abbiano compreso.</p>	<p>Chiedere a uno o più bambini di ripetere la consegna. Chiedere ai bambini di riferire all'insegnante gli ingredienti, uno alla volta sottovoce. Chiamare un bambino a togliere la tovaglia e far verificare se sono stati ricordati correttamente.</p>
<p>6. Fare da guida.</p>	<p>Dire: «Per essere sicuri di ricordare solo gli ingredienti necessari per preparare un determinato cibo/bevanda alla volta, possiamo usare i trucchi di Memorina?». Ricordare le strategie che i bambini devono seguire durante lo svolgimento dell'attività. Proporre il gioco alcune volte coinvolgendo bambini diversi. Proporre di ricordare gli ingredienti che servono per fare il pane, i biscotti e la pizza margherita.</p>
<p>7. Fornire ai bambini feedback su come stanno lavorando.</p>	<p>Far verbalizzare ai bambini come hanno fatto a ricordare gli ingredienti necessari per un certo cibo e se hanno seguito i trucchi di Memorina. Se qualcuno ha incontrato difficoltà, individuare il trucco che non si è riusciti ad applicare e perché. Ribadire come si può fare per essere sicuri di riuscire la volta successiva. Proporre ancora il gioco chiedendo di ricordare ora gli ingredienti per il sugo al pomodoro, la pasta all'uovo, il pane all'olio o al latte, ecc. Chiedere se i trucchi di Memorina sono stati utili e perché.</p>
<p>8. Verificare il raggiungimento dell'obiettivo da parte di ciascun bambino.</p>	<p>Verificare che i bambini abbiano:</p> <ul style="list-style-type: none"> • provato a utilizzare strategie di controllo della memoria o dire perché non ci sono riusciti; • ricordato gli ingredienti esatti; • mantenuto il silenzio e una postura adeguata.
<p>9. Concludere l'attività.</p>	<p>Dare dei rinforzi positivi. Dire: «Siete stati bravi, siete riusciti a portare sullo schermo della vostra memoria solo gli ingredienti giusti e a impararli bene». Mettere in evidenza la connessione tra l'atteggiamento del bambino e la possibilità di svolgere correttamente il compito: «Bene! Vedi che se usi i trucchi di Memorina riesci a registrare nella tua memoria le informazioni importanti?». Invitare i bambini ad autograticarsi dicendosi: «Sono stato forte», «Non ho avuto fretta», «Ho cercato di collegare la memoria, ho portato solo gli ingredienti giusti sul mio schermo», «Sono rimasto concentrato per tutto il tempo», «Ho trovato un modo per imparare», «Ho controllato se ricordavo bene!», «Mi sono impegnato... ho fatto del mio meglio!».</p>

UNITÀ 2 SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE

io (scrivi il tuo nome e il tuo cognome, se lo sai fare)

Ti sei impegnato a seguire i trucchi di Memorina Portentosa? Indica per quali ci sei riuscito.	Indica con la faccina adatta se ci sei riuscito o meno.
<p>1. COLLEGARE LA MEMORIA. (CAPISCO COSA DEVO IMPARARE)</p> 	
<p>2. PORTARE SULLO SCHERMO LE COSE DA RICORDARE (SELEZIONO L'INFORMAZIONE)</p> 	
<p>3. TROVARE UN MODO PER RICORDARE (TROVO UNA STRATEGIA)</p> 	
<p>4. RIPASSARE PER VEDERE SE RICORDO TUTTO (CONTROLLO SE HO IMPARATO)</p> 	



CI SONO RIUSCITO



HO FATTO FATICA