

C. Coggi, P. Ricchiardi, E. Torre e A. M. Venera

SVILUPPARE LE ABILITÀ COGNITIVE NELL'INFANZIA

GIOCHI E ATTIVITÀ
PER BAMBINE E BAMBINI
DAI 3 AI 6 ANNI



Erickson

**SVILUPPARE LE ABILITÀ COGNITIVE
NELL'INFANZIA**



Con il progetto Pluralità visibili, Erickson si impegna a promuovere una narrazione e rappresentazione equa delle differenze. Ciò significa assicurare che i libri rappresentino in maniera realistica e significativa le diverse identità sociali e politiche delle persone, e siano privi di stereotipi e pregiudizi. Comporta anche l'utilizzo di un linguaggio inclusivo. Il manifesto Pluralità visibili illustra le ragioni, le sfide e gli impegni che Erickson assume per rappresentare le pluralità che caratterizzano la società contemporanea.

Per approfondire
erickson.it/pluralita-visibili

Progettazione/Editing
Angela Cattoni

Illustrazioni e grafica
Michela Nava
Antonella Gozzi

Impaginazione
Antonella Gozzi

Immagine di copertina
Michela Nava

© 2025 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.
Via del Pioppeto 24 – 38121 TRENTO
Tel. 0461 951500
www.erickson.it – info@erickson.it

ISBN: 978-88-590-4038-5

Tutti i diritti riservati.

Vietata la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata, se non previa autorizzazione dell'Editore.



Finito di stampare nel mese febbraio 2025
da Digital Team S.r.l - Fano (PU)

SVILUPPARE LE ABILITÀ COGNITIVE NELL'INFANZIA

Giochi e attività per bambine e bambini dai 3 ai 6 anni

**Cristina Coggi, Paola Ricchiardi, Emanuela Torre e
Anna Maria Venera**

 Erickson

Cristina Coggi

Professoressa Emerita di Pedagogia sperimentale e Docimologia all'Università di Torino, ha realizzato proposte didattiche e ampie sperimentazioni di percorsi ludici per lo sviluppo cognitivo e motivazionale dei bambini e per la riuscita scolastica di alunni in difficoltà in diversi Paesi. È autrice di numerosi testi di ricerca didattica. Con Paola Ricchiardi e Anna Maria Venera, per le Edizioni Erickson ha pubblicato i volumi: *Gioco e potenziamento cognitivo nell'infanzia* con l'omonima scatola di giochi e *Pronti a imparare?* che propone strumenti per valutare la *readiness* scolastica.

Paola Ricchiardi

Professoressa associata di Pedagogia Sperimentale presso l'Università di Torino, ha condotto ricerche su gioco, motivazione, apprendimento e orientamento fin dall'infanzia e ha pubblicato sul tema numerosi volumi e saggi. Per le Edizioni Erickson ha pubblicato i libri *Imparo a scegliere e Orientamento formativo nella scuola dell'infanzia*; con Emanuela Torre, *Le competenze dell'insegnante*; con Cristina Coggi e Anna Maria Venera, il volume *Gioco e potenziamento cognitivo nell'infanzia*, l'omonima scatola-gioco e il testo *Pronti a imparare?*

Emanuela Torre

Professoressa associata di Pedagogia Sperimentale presso l'Università di Torino. Si occupa di ricerca valutativa in ambito educativo e formativo e ha condotto ricerche e sperimentazioni sul tutoring a scuola e in università e sull'apprendimento di bambini e preadolescenti in difficoltà. È autrice di volumi e saggi sui temi affrontati. Per le Edizioni Erickson ha pubblicato assieme a Paola Ricchiardi il libro *Le competenze dell'insegnante*.

Anna Maria Venera

Pedagogista, si occupa di progettazione e di formazione in contesti educativi e formativi dai primi anni Novanta. Numerosi i progetti e le iniziative curate per la città di Torino. Professoressa a contratto di Pedagogia Sperimentale e cultrice della materia presso il Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione dell'Università di Torino, collabora a progetti di ricerca e didattica sul tema del gioco. Autrice di numerose pubblicazioni, tra le quali per Erickson, *Gioco e potenziamento cognitivo nell'infanzia* (teoria e pratica) e l'omonima scatola, assieme a Cristina Coggi e Paola Ricchiardi.

INDICE

Introduzione	7
L'apprendimento in ambienti digitali	9
Promuovere valori e attivazione cognitiva	14
La web app: ulteriori caratteristiche	29
Conclusione	38
Guida alla navigazione	40
Materiali aggiuntivi	53

GUIDA ALLA NAVIGAZIONE

Le pagine seguenti sono una breve guida introduttiva alla web app *Sviluppare le abilità cognitive nell'infanzia*, alla sua struttura e ai contenuti in essa presentati.

Il login

Una volta attivata la web app e cliccato sul pulsante «Entra» sarà possibile creare il proprio profilo. L'utente dovrà scrivere il proprio nome e scegliere un avatar, tra quelli presenti, che lo accompagnerà nel corso delle attività (figura 1).



Fig. 1 Creazione nuovo profilo

In seguito, l'utente avrà la possibilità di personalizzare il proprio avatar, scegliendo le caratteristiche che preferisce in «Impostazione del personaggio» (figura 2).



Fig. 2 Impostazione del personaggio

Dal secondo accesso in poi, la web app mostrerà direttamente la schermata con la lista dei profili creati (figura 3); selezionandone uno e cliccando sul pulsante «Inizia», si accede alla relativa area personale.



Fig. 3 Lista profili

È possibile modificare o eliminare i profili già creati cliccando l'icona della matita, in basso a destra. Da questa schermata l'utente ha sempre la possibilità di creare un nuovo profilo cliccando sul pulsante «<<+>>». Entrando nell'area personale di ogni profilo si potrà accedere alle attività o alle statistiche (figura 4).



Fig. 4 Area personale

Menu

Cliccando «Gioca» si accede al menu principale, dove sono presenti gli elementi di accesso alle varie sezioni (figura 5):

1. La collina degli gnomi
2. La foresta stregata
3. Il regno incantato
4. Il lago cristallino



Fig. 5 Menu

Opzioni

Cliccando sul pulsante dell'ingranaggio in basso a destra si accede al menu «Opzioni», dove è possibile modificare le impostazioni della sessione di gioco. La videata è composta da tre pulsanti: «Testo maiuscolo», «Risposta dopo tre tentativi» e «Istruzioni sempre visibili».

Testo maiuscolo

Cliccando su questo pulsante è possibile visualizzare il testo delle storie e degli esercizi in maiuscolo o minuscolo. Di default, il carattere è impostato sul maiuscolo.

Risposta dopo tre tentativi

Dopo tre tentativi sbagliati, la web app fornisce automaticamente la soluzione all'attività. Il presente pulsante consente di attivare o disattivare questa funzione.

Istruzioni sempre visibili

Cliccando sul pulsante si può scegliere se svolgere gli esercizi con istruzioni sempre visibili o a scomparsa.

Premi

Nell'area «Premi» è possibile visualizzare i premi conquistati durante lo svolgimento delle attività. Al completamento di sottosezione, l'utente riceve come ricompensa un premio; tutti i premi vinti dall'utente sono raccolti in quest'area.

Attività

Dal menu è possibile accedere alle 4 sezioni principali contenenti a loro volta delle sottosezioni. La proposta presenta complessivamente una buona «durabilità»: le attività sono infatti numerose e possono essere replicate più volte.

Le prime sottosezioni sono adeguate anche ai bambini più piccoli (3-4 anni), mentre le sezioni dalla 8 alla 11 sono più utili per i bambini di 5-6 anni che si avviano all'ingresso alla scuola primaria o per quelli di 6-7 anni con abilità da recuperare.

Qualche gioco con l'aiuto del genitore può essere realizzato anche a 3 anni (ad esempio la sezione 1 – Decoriamo la casa degli gnomi).

Durante la navigazione all'interno di una sottosezione si possono scorrere le videate utilizzando le frecce di scorrimento.

1.1 La casa degli gnomi

Questa sezione propone attività da svolgere con l'utilizzo del mouse (clic e trascinamento) e vuole facilitare l'apprendimento di sequenze ordinate di azioni e la classificazione di oggetti.



Fig. 6 Tutto all'aria

1.2 Gli animali del Bioparco

Le attività di questa sezione favoriscono lo sviluppo delle conoscenze sugli animali; l'educazione di relazioni tra animali (l'animale uguale); l'individuazione di relazioni tra animali e ambienti; il ragionamento e la capacità critica applicati alle conoscenze apprese (ad esempio, dedurre qual è l'animale misterioso a partire da indicazioni date; individuare l'animale sbagliato; indicare l'animale che non è nell'ambiente corretto).



Fig. 7 Scopri l'animale misterioso

1.3 La capanna del pittore scherzoso

La terza sezione propone esercizi di classificazione e di capacità critica (ad esempio, individuare oggetti utilizzati in modo scorretto, trovare l'intruso, trovare le differenze, individuare assurdità).



Fig. 8 Scopri le differenze

2.1 La fonte della strega Figurella

Questa sezione stimola le capacità di classificazione, il riconoscimento di forme e colori e l'educazione di relazioni per ricostruire sequenze (comprensione e ragionamento).



Fig. 9 Trova le forme nascoste

2.2 L'albero della memoria

La sezione 5 attiva la memoria di lavoro, attraverso giochi come il memory o la ricostruzione di sequenze di suoni o immagini.



Fig. 10 Il gioco della memoria

2.3 L'antro delle streghe taglierine

Questa sezione contiene giochi di associazione (ad esempio puzzle) e memoria (ad esempio osservare un ritratto per alcuni secondi e ricomporlo in seguito dopo che è stato scomposto automaticamente, scegliendo tra più particolari).



Fig. 11 Cerca il pezzo che manca

3.1 Il paese di Distrattilandia

Le attività di questa sezione prevedono l'educazione di relazioni tra diversi soggetti (ad esempio, mamme e cuccioli; professionisti e oggetti del mestiere).



Fig. 12 A ognuno il suo mestiere

3.2 Il castello del maghetto dispettoso

Le attività di questa sezione prevedono il riordinamento di figure sulla base di diversi criteri (grandezza, tempo).



Fig. 13 I miei vestiti

3.3 La veggente con la sfera

Qui sono proposti giochi che coinvolgono principalmente il ragionamento (ad esempio, individuare oggetti e personaggi sulla base delle indicazioni date).



Fig. 14 Prima e dopo

4.1 Il pastore conterino

Questa sezione comprende diverse attività volte al riconoscimento dei numeri, al conteggio e alla realizzazione di operazioni semplici, con il supporto di immagini, e alla risoluzione di piccoli problemi.



Fig. 15 La tartaruga Camilla

4.2 Il lago delle letterine

Le attività qui proposte sono di preparazione alla letto-scrittura. Vengono esercitati il riconoscimento dei suoni, l'associazione tra suono e lettera, la composizione di parole.

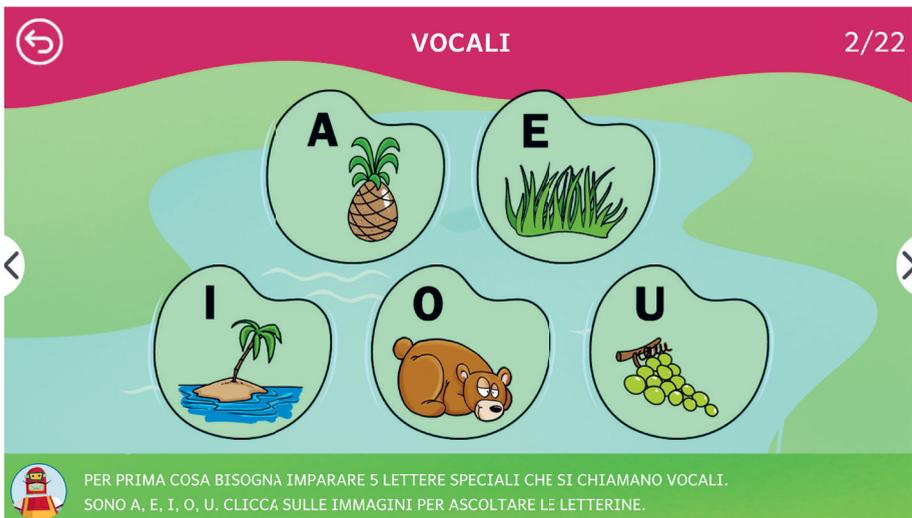


Fig. 16 Vocali

Statistiche

In quest'area (figura 17) è possibile visualizzare il report con i risultati degli esercizi svolti dall'utente. È possibile vedere la tabella completa oppure filtrata per singolo esercizio. In tabella vengono riportati i seguenti dati:

- il numero dell'esercizio;
- le opzioni impostate per l'esercizio;
- la data e l'ora di svolgimento;
- la percentuale di correttezza dell'esercizio;
- il numero di videate corrette sul totale.

Questi dati possono essere esportati in un unico file csv cliccando sul pulsante «Esporta» (non è possibile esportare solo i dati relativi a un singolo esercizio; l'esportazione è sempre completa).



Fig. 17 Statistiche



www.erickson.it

Sviluppare le abilità cognitive nell'infanzia è una web app che propone un percorso vario e articolato di giochi, connessi attraverso un racconto coinvolgente. Scopo dell'ambiente digitale è sviluppare il potenziale cognitivo e la motivazione ad apprendere, in un contesto formativo.

Le attività ludiche sono pensate per bambine e bambini tra 3 e i 6 anni e anche oltre (nei casi di difficoltà di apprendimento) con l'accompagnamento dell'adulto (genitore, insegnante, educatore).

Dal punto di vista educativo, la web app stimola i bambini a impegnarsi e a cooperare con i personaggi del racconto, dimostrando solidarietà e supporto verso chi incontra degli ostacoli. Dal punto di vista dell'apprendimento affronta contenuti previsti per la scuola dell'infanzia e l'inizio della scuola primaria, in modo graduato e attivante, secondo logiche di problem solving.

La guida introduce al percorso proposto, illustrando i processi cognitivi stimolati, i contenuti affrontati e le possibili strategie di utilizzo della web app a casa e a scuola. Include anche indicazioni per la navigazione attraverso le sezioni presenti nell'applicazione.



9 788859 040385

Guida +
Web app