

Materiali di Potenziamento e Recupero



# ELEFANTE MEMO

Maria Chiara Passolunghi  
Hiwet Mariam Costa

PROVE-GIOCO + LABORATORI

POTENZIAMENTO  
DELLE ABILITÀ DI MEMORIA

STRATEGIE E GIOCHI  
PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA



# INDICE

Come usare "Elefante Memo" .....	4
Prefazione .....	6

## LA GUIDA DIDATTICA

<b>L'importanza della memoria di lavoro</b> .....	7
Perché è necessaria per l'apprendimento? .....	7
Si può migliorare la memoria di lavoro? .....	8
Potenziare per prevenire .....	9
Le prove-gioco .....	10
I laboratori di potenziamento .....	10

## LE PROVE-GIOCO

<b>Strumenti per valutare le abilità di memoria di lavoro</b> .....	12
Modalità d'uso delle prove-gioco .....	13
Descrizione delle prove-gioco .....	14

## I LABORATORI

<b>Attività di potenziamento della memoria di lavoro</b> .....	19
Presentiamo l'elefante Memo .....	20
Atelier per costruire l'elefante Memo .....	22
Atelier per costruire il baule dell'esploratore .....	24
Progettazione dei laboratori .....	26
Identikit dei laboratori di potenziamento .....	30

## Elenco dei giochi:

• Oggetti misteriosi .....	35
• I contadini .....	38
• Gare di memoria .....	40
• Corsa sulle meduse .....	43
• Memory della savana .....	46
• Sentiero dei colori .....	48
• Serie di parole .....	50
• La casa degli animali .....	53
• Gioco delle carte .....	55
• Lista della spesa .....	57
• Il cantastorie .....	59

<b>Bibliografia</b> .....	64
---------------------------	----

## I MATERIALI PER LE PROVE-GIOCO

<b>Guida rapida all'uso</b> .....	66
-----------------------------------	----

## I MATERIALI PER I LABORATORI

<b>Scheda di osservazione e valutazione</b> .....	82
• Materiale A .....	83
• Materiale B .....	89
• Materiale C .....	91
• Materiale D .....	97
• Materiale E .....	99
• Materiale F .....	113
• Materiale G .....	115
• Materiale H .....	127



# COME USARE ELEFANTE MEMO

## IL VOLUME COMPRENDE:

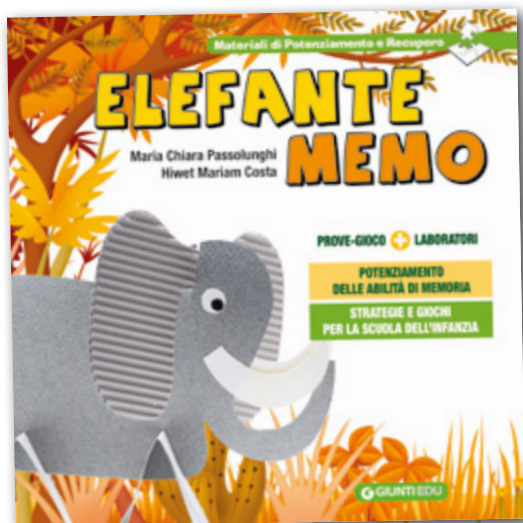
- ▶ la guida didattica
- ▶ le prove-gioco
- ▶ i laboratori
- ▶ i materiali per le prove-gioco
- ▶ i materiali per i laboratori

# 1

**LEGGI** la guida didattica per scoprire tutto quello che c'è da sapere sulla memoria di lavoro, abilità che riveste un ruolo fondamentale nei processi di apprendimento: come potenziarla e come affrontare eventuali difficoltà.

# 2

**COSTRUISCI** l'elefante Memo e il baule dell'esploratore secondo le indicazioni dei due Atelier (alle pp. 22-25);  
**PREPARA** i materiali per le prove-gioco e i materiali per i laboratori.



**3** **PRESENTA L'ELEFANTE MEMO** a tutti i bambini della sezione. Leggi la filastrocca alla p. 21 e segui le indicazioni per creare un clima di attesa e curiosità.

**4** **ORGANIZZA E FAI LE PROVE-GIOCO** individualmente per rilevare le abilità della memoria di lavoro di ogni bambino.

**5** **PIANIFICA I LABORATORI,** utilizzando i risultati delle prove-gioco per focalizzare le attività in base alle esigenze dei singoli bambini e della sezione.

**6** **REALIZZA I LABORATORI** con tutti i bambini della sezione divisi in piccoli gruppi.

**7** **RIPETI LE PROVE-GIOCO** individualmente per verificare se il percorso di potenziamento è stato efficace.



**laboratori**

### Memory della savana

gioco cinque

**UNO DEI CONCETTI CHIAVI**  
La memoria di lavoro è il sistema di memoria che ci permette di tenere a mente informazioni per un breve periodo di tempo.

**Usciti di esempio:**

- ▶ **Area di potenziamento:** memoria di lavoro (memoria di lavoro) (memoria di lavoro).
- ▶ **Partecipanti:** piccolo gruppo di 4 bambini, oppure 8 in formato a coppie.
- ▶ **Obiettivi:** osservare e monitorare i progressi.

**ORA GIOCHIAMO**

Questo gioco mira a potenziare il ricordo di immagini colorate in posizioni disordinate. L'attività si presta alla creazione di gruppi omogenei per abilità, se vogliamo pianificare il lavoro a livelli di difficoltà differenti.

1. Prendi dall'elenco dell'attività ritagliare le tessere per il gioco del memory (Materiale 2) e sistemarle nel bacile dell'esperienza.
2. Scoprimo con i bambini che cosa si propone di fare oggi l'elefante Memo: "Cari amici, grande per la savana ho trovato delle immagini giuste da un fotografo disorto e le ho raccolte nel mio bacile. Ma sono tutte mescolate, mi aiutate a ricordarle in coppie uguali?".
3. Facciamo sistemare i bambini intorno a un tavolo e disponiamo tutte le tessere visibili davanti a loro, poi giriamole una dopo l'altra per coprirle. Mettiamo tutti a prestare attenzione al "Memo" i cartoncini vengono coltati.
4. **Chiamata all'ordine.** Facciamo notare al bambino che ha battuto dal gioco a rivelare la posizione delle tessere sul tavolo.

**COME FARE SE...**  
...il bambino ha difficoltà.  
Possiamo riproporre il gioco a coppie e, se necessario, possiamo aiutarlo con il tempo utilizzato per il gioco, quando per esempio da una coppia si dimostrano il numero gradualmente, se il bambino ha ancora il suo difficoltà a trovare le coppie.

**4.** A turno un bambino sceglie due cartoncini per volta per trovare due figure uguali tra loro. Chi trova la coppia, prende la tessera e può giocare di nuovo. Chi sbaglia, rigia le tessere per scelta e passa il turno al giocatore successivo. Facciamo fare un primo giro di prova a tutti.

**COME RICORDARE:** interrompere il gioco o farci un'attività alternativa sulla strategia che stiamo utilizzando per cercare di individuare le coppie di cartoncini. Dopo aver scritto tutte le proposte, individuiamo quella più efficace, per esempio:  
▶ prestare attenzione alla posizione delle tessere prima che vengano girate;  
▶ osservare con attenzione la tessera grazie degli altri giocatori per memorizzare la posizione.

**5.** Diamo quindi inizio al gioco vero e proprio: vince il giocatore che "ricompra" il maggior numero di coppie. Procediamo con diversi turni di gioco, aumentando gradualmente il numero delle coppie presentate, finché l'interesse rimane alto.

**IDEE IN PIÙ**

**Altri memory**  
Possiamo riproporre memory con diversi gradi di difficoltà e con diversi soggetti (colori, forme, elementi della natura, lettere, numeri, simboli); possiamo realizzare anche memory sonori o tattili. Quando i bambini hanno appreso le regole possono giocare anche da soli, in piccolo gruppo, all'interno della sezione. Possiamo proporre altri giochi di accoppiamento con la figura animale del bambino, con loro personaggi o voci prefatti, basta averli in doppia copia. Una versione del memory adatta ai più piccoli e ai bambini in difficoltà si può realizzare con coppie di piccoli oggetti da ricordare sotto a bicchieri di plastica. Cominciamo con sei oggetti nascosti e aumentiamo via via. Il bambino gira due bicchieri e guarda se gli oggetti sono uguali per formare una coppia.

**laboratori**

46

47



# PREFAZIONE

**L**a memoria di lavoro è un'abilità che sta alla base dell'apprendimento e si riferisce a una serie di processi di manipolazione e trasformazione delle informazioni. In ambito scolastico assume un ruolo fondamentale quando i bambini se ne servono come una sorta di "spazio mentale" in cui mantenere attive tutte le informazioni necessarie per svolgere un determinato compito.

In questa direzione il volume "Elefante Memo" propone un set di strumenti e suggerisce strategie adeguate per potenziare tale abilità e aiutare i bambini a gestire le difficoltà che possono incontrare nella vita scolastica a causa di un suo malfunzionamento.

Le prove-gioco permettono di valutare le abilità di memoria di lavoro allo scopo di impostare interventi didattici in modo mirato già in età prescolare, attuando così un'attività di prevenzione di possibili difficoltà d'apprendimento, come previsto dal D.M. 17/04/2013. In una prospettiva di identificazione preventiva e didattica inclusiva, i laboratori sono stati pensati per tutti i bambini della sezione e quindi possono entrare a pieno titolo nella progettualità della scuola, trasversalmente e in modo complementare ai diversi campi di esperienza sui quali si lavora quotidianamente.

Denominatori comuni delle prove-gioco e dei laboratori sono l'attenzione alla dimensione ludica, divertente e motivante, e la possibilità da parte dell'adulto di stimolare la riflessione dei bambini sugli aspetti metacognitivi di ogni esperienza.

L'integrazione dei materiali di valutazione e di potenziamento all'interno di un unico percorso educativo si basa su un approccio psicopedagogico che permette di sviluppare una programmazione individualizzata all'interno del lavoro di gruppo, ponendo le basi per interventi che rispondano effettivamente a specifici bisogni educativi dei bambini.

Buon lavoro!

*Paola Pasotto e Maria Chiara Passolunghi*

# Strumenti per valutare LE ABILITÀ DI MEMORIA DI LAVORO

**L**e prove-gioco sono finalizzate a rilevare le abilità di memoria di lavoro dei bambini; questo permette di focalizzare e orientare la scelta dei giochi proposti nei laboratori, che hanno lo scopo di potenziare tali abilità e recuperare eventuali difficoltà. Le prove-gioco sono tre: due volte a valutare la componente verbale; una quella visuo-spaziale. Prevedono uno svolgimento individuale e sono proposte ai bambini in due distinti momenti:

- **prima di iniziare i laboratori di potenziamento:** in questa fase le prove-gioco permettono di individuare tre profili di risultato – buone abilità di memoria di lavoro, abilità medie e abilità incerte – da utilizzare per creare i gruppi di lavoro (omogenei per abilità o misti, vedi p. 31) per il gioco introduttivo e per il primo incontro del percorso;
- **dopo i laboratori di potenziamento:** la ripetizione delle prove-gioco in un secondo momento con-

sente di verificare se il percorso di potenziamento proposto sia stato efficace, cioè se i giochi presentati ai bambini abbiamo avuto effettivamente delle ricadute positive sul mantenimento e sull'elaborazione delle informazioni di natura visuo-spaziale e di quelle di natura verbale.

**Le attività dei laboratori di potenziamento sono adattabili alla realtà scolastica in cui ci troviamo** a operare. Dopo aver valutato le nostre specifiche esigenze e necessità, infatti, possiamo decidere di proporre i vari giochi in maniera discontinua, come supporto alla nostra programmazione didattica. In tal caso possiamo utilizzare le prove-gioco come strumento per valutare il profilo iniziale dei bambini riguardo alle abilità di memoria, proponendole soltanto prima dello svolgimento delle attività laboratoriali.

# PROGETTAZIONE DEI LABORATORI

**L**e attività proposte nel percorso di potenziamento sono state ideate per migliorare, nei bambini in età prescolare, le abilità di memoria di lavoro, che assumono un ruolo fondamentale in ambito scolastico.

**Il percorso si articola in 10 incontri di circa un'ora di attività (suddivisi in 2 incontri per 5 settimane), ma non propone una rigida strutturazione in tappe.** L'insegnante infatti può organizzare autonomamente le attività in modo da aumentarne gradualmente il livello di difficoltà delle prove proposte e adattarle in base al livello di abilità dei bambini (valutato preliminarmente con le prove-gioco, vedi pp. 12-17, e successivamente con l'osservazione diretta durante ogni incontro, vedi pp. 33-34).

Completati i laboratori di potenziamento, è utile continuare a svolgere le attività proposte inserendole all'interno della progettazione didattica, durante il corso dell'anno. A tal fine, per ogni gioco abbiamo specificato quali sono i campi di esperienza coinvolti.

## AREE DI POTENZIAMENTO

I laboratori sono composti da giochi che sono stati progettati per lavorare su due aree di potenziamento:


- la **memoria di lavoro verbale** (giochi che richiedono di memorizzare e contemporaneamente di manipolare sequenze di parole e informazioni numeriche);
- la **memoria di lavoro visuo-spaziale** (giochi che richiedono di memorizzare e manipolare percorsi, immagini e posizioni).


**Nell'organizzazione complessiva dei laboratori, è importante che facciamo lavorare i bambini in egual misura su entrambe le aree di potenziamento.**


## LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

Le attività proposte nei laboratori hanno diversi livelli di difficoltà; i giochi più semplici prevedono un solo compito, altri più complessi richiedono al bambino di svolgere due compiti contemporaneamente.

Per ogni gioco, in base alle sue caratteristiche, è stato specificato il livello di difficoltà in base a questa legenda:

 **Gioco facile:** prevede il solo mantenimento in memoria di una quantità ristretta di informazioni per un breve periodo di tempo

 **Gioco di media difficoltà:** richiede di svolgere due compiti contemporaneamente, memorizzare delle informazioni e manipolarle in base al compito richiesto

 **Gioco difficile:** richiede una maggior quantità di informazioni da ricordare e il "compito interferente" è più complesso.

Nella tabella a p. 29 abbiamo proposto una sintesi dei livelli di difficoltà e degli obiettivi dei vari giochi.

### FLESSIBILITÀ DELLE ATTIVITÀ LABORATORIALI

Nonostante per ogni gioco sia stato indicato un livello di difficoltà di partenza, sono tutti caratterizzati da una grande flessibilità e possono essere adattati in modo da incrementare o diminuire la

difficoltà del compito in base alle abilità del gruppo di bambini che sta giocando. Per esempio, se per un gioco si richiede di ricordare poche parole il livello di difficoltà è facile; man mano che procediamo con le settimane (o lavoriamo con un piccolo gruppo con buone abilità di memoria di lavoro) aumentiamo il numero di carte/parole e incrementiamo la difficoltà del gioco.

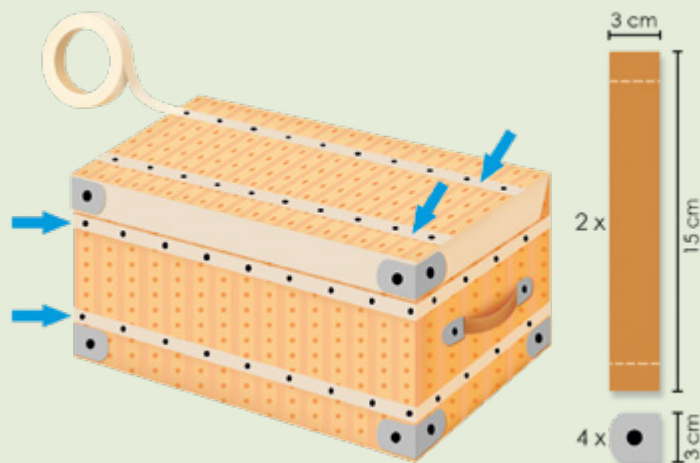
L'importanza di adattare la complessità del compito alle capacità dei soggetti, per garantire l'efficacia del lavoro di potenziamento della memoria, è stata dimostrata da diversi studi (Klingberg et al., 2002; Holmes et al., 2009).

Organizzare i laboratori in maniera flessibile, facendo attenzione alle esigenze di ognuno, è fondamentale anche per stimolare la motivazione in bambini così piccoli.

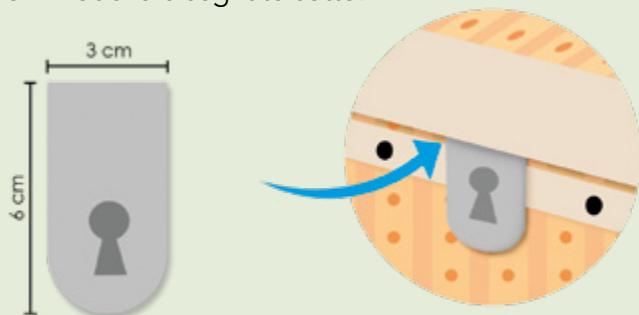
I fattori emotivo-motivazionali vanno presi in seria considerazione in quanto hanno una consistente influenza sulle abilità cognitive che richiedono un buon controllo mentale, come la memoria di lavoro. Proponendo dei compiti sfidanti, con un appropriato livello di difficoltà, si stimola lo sviluppo del senso di autoefficacia nelle attività e il mantenimento di un alto livello di motivazione (Dweck e Leggett, 1988).



**4** Applichiamo sul coperchio e lungo il perimetro della scatola delle strisce di nastro adesivo, come indicato in figura. Decoriamole disegnando i chiodi. Ritagliamo dal cartoncino marrone le maniglie e incolliamole ai lati della scatola (schema in figura).



**5** Completiamo il baule incollando, sotto l'aletta del coperchio, la "serratura" ricavata dal cartoncino secondo il modello disegnato sotto.



**6** Scriviamo sulle etichette parole in tema con la savana e il viaggio e attacchiamole sul baule per decorarlo, insieme a francobolli e a immagini di animali.



# Elefante Memo

La **memoria di lavoro** è un'abilità che si riferisce a una serie di processi di manipolazione e trasformazione delle informazioni.

In ambito scolastico assume un ruolo fondamentale nell'apprendimento: il bambino se ne serve come di uno "spazio mentale" in cui mantenere attive tutte le informazioni necessarie per svolgere un determinato compito.

"Elefante Memo" è un **volume** per la scuola dell'infanzia con strumenti **per la valutazione e il potenziamento** delle abilità di memoria di lavoro nei bambini di 4 e 5 anni. Propone giochi di allenamento e strategie per aiutarli a gestire le difficoltà che possono incontrare a causa di un suo malfunzionamento.

## Il volume contiene:

- ▶ la **GUIDA DIDATTICA**, le **PROVE-GIOCO** e i **LABORATORI**
- ▶ tutti i **MATERIALI** pronti all'uso da fotocopiare, ritagliare e plastificare.

**MARIA CHIARA PASSOLUNGI** è Professore ordinario al Dipartimento di Scienze della Vita dell'Università di Trieste (Psicologia dello Sviluppo e Psicologia dell'Educazione); svolge attività di ricerca sul tema dell'analisi delle abilità cognitive e metacognitive e sulla memoria di lavoro su cui ha pubblicato numerosi articoli, su riviste nazionali e internazionali, e libri di carattere scientifico.

**HIWET MARIAM COSTA** è laureata in Psicologia dello Sviluppo e dell'Educazione e cultore della materia in "Apprendimento matematico: valutazione e intervento" e "Psicologia dello Sviluppo". Frequenta il dottorato di ricerca in Neuroscienze e Scienze Cognitive; svolge attività di ricerca nell'ambito del potenziamento della memoria di lavoro in età prescolare.

ISBN 978-88-09-90020-2



83003M € 18,00