

**STRUMENTI PER INTERVENIRE IN CLASSE**

# Autoregoliamoci: un programma per la scuola dell'infanzia

A cura di **Maria Carmen Usai, Paola Viterbori, Chiara Mantini, Laura Traverso, Valentina De Franchis** (Università degli Studi di Genova)

L'autoregolazione si riferisce a una molteplicità di processi che consentono all'individuo di controllare il proprio comportamento, le emozioni e il proprio funzionamento cognitivo. Questa capacità, che inizia a svilupparsi in età precoce, permette di mettere in atto comportamenti finalizzati e complessi, influenzando lo sviluppo, l'apprendimento e, più in generale, l'adattamento dell'individuo all'ambiente. Le modificazioni che tali abilità subiscono possono essere influenzate dall'ambiente e dalle opportunità educative offerte ai bambini. Recentemente si è fatto sempre più vivo l'interesse per i fattori che possono promuovere lo sviluppo dell'autoregolazione e, in particolare, per le attività in grado di migliorare l'efficienza dei processi di controllo coinvolti nell'apprendimento. In particolare, nel periodo prescolare, le attività volte a sostenere lo sviluppo di tali abilità possono ridurre il rischio di esiti negativi nel passaggio alla scuola primaria e nell'approccio ai primi apprendimenti. Un momento cruciale per lo sviluppo dell'autoregolazione e in particolare dei processi cognitivi di controllo è, infatti, la tarda età prescolare, periodo in cui una serie di aspetti cognitivi, comportamentali ed emotivi contribuiscono a creare le condizioni perché i bambini siano più o meno pronti ad affrontare le sfide della scuola (Blair, 2002).

**INDICE**

|  |   |
|--|---|
| <b>SOSTENERE LO SVILUPPO DELLE CAPACITÀ DI AUTOREGOLAZIONE</b> ..... | 2 |
| <b>L'INTERVENTO SULL'AUTOREGOLAZIONE: PROPOSTE OPERATIVE</b> .....   | 2 |

## STRUMENTI PER INTERVENIRE IN CLASSE

# Sostenere lo sviluppo delle capacità di autoregolazione

Training specifici rivolti a bambini in età prescolare sono in grado di sostenere efficacemente lo sviluppo di funzioni complesse e l'apprendimento in diversi domini.

Recentemente alcuni autori hanno evidenziato come training specifici rivolti a bambini in età prescolare siano in grado di sostenere efficacemente lo sviluppo di tali funzioni complesse e l'apprendimento in diversi domini (Diamond et al., 2007; Diamond e Lee, 2011). Tali programmi si propongono di attuare interventi all'interno dei contesti educativi abitualmente frequentati dai bambini, con l'obiettivo di sostenere lo sviluppo di abilità complesse, il cui incremento costituisce un fattore di protezione contro il rischio di sviluppare disturbi autoregolativi implicati negli eventuali problemi del comportamento e dell'apprendimento che si rilevano in età successiva. La loro efficacia è connessa al particolare momento dello sviluppo. È noto, infatti, che lo sviluppo della cognizione e dei substrati neuroanatomici che la sostengono dipende in gran parte dal loro stesso funzionamento e quindi dalle esperienze a cui sono sottoposti gli individui fin dai primi momenti di vita. Il presentarsi o meno di una specifica difficoltà dipenderebbe dall'interazione fra le caratteristiche genetiche che determinano la presenza di alcuni fattori di rischio (come la familiarità per il disturbo), i fattori di protezione (quali buone capacità di autoregolazione) e le caratteristiche dell'ambiente (per esempio diverse strategie didattiche). In tale prospettiva, promuovere le abilità di regolazione rappresenta un intervento a favore dei fattori di protezione che possono ridurre il rischio che si presenti una situazione problematica.

## L'intervento sull'autoregolazione: proposte operative

Le attività proposte nelle schede seguenti sono utili per sollecitare i processi di autoregolazione in bambini dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia.

Le attività che presentiamo nelle schede seguenti sono utili per sollecitare i processi di autoregolazione in bambini dell'ultimo anno della scuola d'infanzia. Il programma da cui sono tratte (Usai, Traverso, Viterbori e De Franchis, 2012) prevede proposte educative volte a potenziare in particolare l'attenzione, la memoria di lavoro e l'inibizione. Presentato nell'ambito di 18 incontri a cadenza settimanale, si è rivelato efficace nel migliorare la prestazione dei bambini in una prova di gestione dell'interferenza (Mantini et al., 2012). Le attività sono inserite in una cornice narrativa che fa da contenitore all'intero programma, che, creando un contesto familiare, prevedibile e motivante, sollecita i bambini nelle abilità sopra citate con un crescente livello di richiesta. Inoltre, ciascuna attività si conclude con la richiesta di attivare una riflessione metacognitiva sulle strategie utilizzate per risolvere il compito. La storia-cornice prevede che i bambini aiutino il protagonista, Mago Maghetto, che si è trasformato per distrazione in un ranocchietto, a ritornare bambino attraverso un percorso di 18 attività (di cui quattro si trovano nelle Schede 1-4). Queste possono essere svolte con l'intero gruppo classe, all'occorrenza organizzato in sottogruppi. La prima attività (Scheda 1) richiede la memorizzazione di un brano in rima che indica alcune strategie utili per poter apprendere in modo efficace e corretto. Gli scopi di questo iniziale compito sono tre: 1) allenare la memoria attraverso l'apprendimento della filastrocca; 2) fornire ed elaborare alcune strategie mnemoniche e 3) sollecitare strategie di ordine più generale per poter imparare a fare attenzione e ascoltare durante le attività. Il gioco proposto in Scheda 2 si pone l'obiettivo di potenziare la memoria di lavoro, ricordando in sequenza i nomi dei bambini a cui saranno consegnati alcuni palloncini, e con la Scheda 3 si vuole indurre il bambino a osservare attentamente e a memorizzare tutti i particolari proposti al fine di rievocare il particolare mancante. Nell'attività presentata nella Scheda 4, infine, il bambino è incoraggiato a memorizzare una sequenza di forme e/o colori, a fare attenzione e a fermarsi di fronte all'impulso di infrangere un divieto.

AUTOREGOLIAMOCI: UN PROGRAMMA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

Scheda 1 – da M. C. Usai, L. Traverso, P. Viterbori, V. De Franchis, *Diamoci una regolata! Guida pratica per promuovere l'autoregolazione a casa e a scuola*, Franco Angeli, 2012.

**IMPARIAMO LA FILASTROCCA DI MAGO MAGHETTO**

Funzione sollecitata maggiormente: **Memoria** - Materiale: filastrocca e figure della filastrocca

Organizzazione: classe intera; bambini seduti in semicerchio - Durata: 20/30 min. circa

«Il compito di oggi per aiutare Mago Maghetto è: **IMPARARE LA FILASTROCCA DI MAGO MAGHETTO**. Oggi abbiamo il compito di imparare la Filastrocca di Mago Maghetto, che ci aiuterà a ricordare tutte le regole per stare attenti e per ricordare bene tutto. Ora la leggerò e voi mi raccomandate "Bocca come un pesciolino", "Orecchie da elefantino", "Occhi attenti di falchetto" e "La mano devo alzare, Se voglio domandare". (Leggere la filastrocca ed eseguire i gesti abbinati.)

**La filastrocca di Mago Maghetto**

Per non far confusione  
devo far molta attenzione  
  
la bocca come un pesciolino  
e le orecchie grandi da elefantino  
  
occhi attenti di falchetto  
per esser così un bel bimbetto.  
  
La mano devo alzare  
se voglio domandare.  
  
per non perder neanche un suono  
e diventat sempre più buono  
  
in silenzio e fermo devo stare  
e così posso imparare  
  
per non far confusione  
devo far molta attenzione

Bene, chi di voi sa dirmi come possiamo ricordare bene a memoria la filastrocca? Bene allora proviamo a ripeterla tutta tutti insieme e a fare i gesti che faccio io. Il pesciolino, l'elefantino, il falchetto e il bambino con la mano alzata (mostrare i disegni) ci aiuteranno a ricordare... Bravi ora proviamo a ripeterla un pezzettino alla volta. (Leggerne un pezzo, fino alla "pausa" e poi ripeterla con i bambini.) Ora proviamo a ripeterla tutta insieme. (Se non sono stanchi provare a ripeterla intera per due volte.) Bravi abbiamo imparato la Filastrocca di Mago Maghetto! Come abbiamo fatto a impararla bene a memoria? Quali *Trucchetti Magici* abbiamo usato? (Per esempio: siamo stati in silenzio come un pesciolino, abbiamo ascoltato con le orecchie da elefantino, abbiamo guardato chi ci spiegava, abbiamo alzato la mano per domandare e rispondere, abbiamo ripetuto più volte la filastrocca, prima a pezzettini, poi intera.) Bravi! Oggi abbiamo aiutato Mago Maghetto a imparare a MEMORIA la Filastrocca! E ci sarà molto utile per i prossimi giochi. Bravi, ci siamo impegnati molto, facciamoci un applauso!».

## STRUMENTI PER INTERVENIRE IN CLASSE

**Scheda 2** – da M. C. Usai, L. Traverso, P. Viterbori, V. De Franchis, *Diamoci una regolata! Guida pratica per promuovere l'autoregolazione a casa e a scuola*, Franco Angeli, 2012.

### I PALLONCINI MEMORINI

Funzione sollecitata maggiormente: **Memoria di lavoro** - *Materiale*: talloncino (talloncino 4.a) e alcuni palloncini di diverso colore - *Organizzazione*: classe intera; bambini seduti in semicerchio per presentazione e gioco; bambino che gioca in piedi di fronte agli altri - *Durata*: 40/45 min. circa

«È ritornato a trovarci Mago Maghetto e ci ha portato un altro compito. Ma prima ripetiamo tutti insieme la Filastrocca.

(Ripetere con i bambini la filastrocca della prima attività.)

Il compito di oggi per aiutare Mago Maghetto è: **I PALLONCINI MEMORINI**. Memorini, perché ci aiutano a ricordare, aiutano la memoria. Con questo gioco impareremo a fare attenzione a quello che ci viene detto e a ricordare. Vi spiego come si gioca a I Palloncini Memorini? *Orecchie grandi da elefantino e bocca da pesciolino per comprendere meglio.*

In questo gioco ci serviranno dei palloncini... Eccoli! (Estrarre i palloncini dalla scatola.)

Uno di voi a turno sarà chiamato vicino a me. Gli altri bambini dovranno rimanere al proprio posto, seduti composti. Chi verrà qui in piedi vicino a me dovrà ascoltare attentamente con le orecchie da elefantino i nomi dei bambini che dirò. Quando finirò di dire i nomi chi è qui con me dovrà prendere un palloncino e portarlo al primo bambino di cui ho detto il nome, poi dovrà prendere il secondo palloncino e portarlo al secondo bambino di cui ho detto il nome. Dovrà quindi dare i palloncini ai bambini nello stesso ordine in cui io ho detto i nomi. Alla fine, per rendere il compito un po' più difficile, si dovrà ricordare anche il nome del primo bambino che è stato nominato. Anche chi è seduto dovrà stare attento con la bocca da pesciolino e le orecchie da elefantino, perché dovrete dirmi se chi è qui ha dato i palloncini ai bambini giusti nell'ordine giusto.

Qualcuno vuole chiedere qualcosa che non ha capito bene? (Ricordare ai bambini di alzare la mano per domandare, far ripetere il compito a qualcuno.)

In che modo possiamo far bene questo compito?

Quali *Trucchetti Magici* ci possono aiutare a dare i palloncini ai bambini nell'ordine corretto? (Si possono ricordare le regole della filastrocca: orecchie grandi che ascoltano i nomi; suggerire alcune strategie: stando in silenzio riesco ad ascoltare tutti i nomi e a memorizzarli, aspetto di ascoltare tutti i nomi prima di toccare i palloncini, devo cercare di trattenermi dal prendere tutti i palloncini insieme, mentre ascolto i nomi guardo i visi dei bambini nominati per ricordarli meglio, ripeto i nomi nella mente.)

Facciamo una prova? Tutti in piedi stando al proprio posto!

(Chiamare un bambino in piedi accanto al conduttore.) Ora dirò i nomi di due bambini e quando avrò finito dovrai prendere un palloncino per volta e darlo ai bambini nello stesso ordine che ho detto.

Quando avrai finito, inoltre, dovrai dire il nome del primo bambino che hai sentito, va bene? (Assicurarsi che abbia compreso.)

(Nominare 2 bambini, lasciar distribuire i palloncini e poi chiedere) Qual è il primo nome che ho detto? Bene, (chiedere agli altri bambini) Bambini era questo il primo nome? E ha dato i palloncini nell'ordine giusto?

Bene, ora chi ha i palloncini li viene a posare ordinatamente qui e continuiamo il gioco con un altro bambino.

(Fare con tutti i bambini lo stesso gioco con due nomi, poi iniziare il giro nominando 3 bambini.) Bene ora i nomi dei bambini che dovrete ricordare saranno tre. Li dovrete ricordare nello stesso ordine in cui li sentirete e dovrete inoltre ripetere il nome del primo bambino, pronti?

AUTOREGOLIAMOCI: UN PROGRAMMA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

(Infine è possibile provare con quattro nomi.)

[Se c'è tempo, fare lo stesso gioco con due e poi con tre nomi, ma il bambino deve consegnare i palloncini nell'ordine inverso].

Bravi ora il gioco diventa un po' più difficile: vi dirò dei nomi e dopo aver ascoltato attentamente dovrete consegnare un palloncino alla volta ai bambini nominati ma nell'ordine inverso.

Facciamo una prova: ora dirò due nomi, poi consegnerò i palloncini ai bambini che ho nominato ma nell'ordine inverso. (Fare un esempio pratico.)

Avete capito bene? (Ricordare ai bambini di alzare la mano per domandare- Far ripetere il compito a qualcuno.)

Bene iniziamo! (È possibile infine iniziare con 3 nomi, rifacendo un esempio.) Bene ora vi dirò tre nomi e voi dovrete sempre consegnare un palloncino alla volta ai bambini nominati ma nell'ordine inverso.

Bravi! Come abbiamo fatto a fare bene il gioco de *I Palloncini Memorini*? Quali *Trucchetti Magici* abbiamo usato per ricordare i nomi dei bambini? Oggi abbiamo aiutato Mago Maghetto a RICORDARE! Bravi, vi siete impegnati molto, facciamoci un applauso!».

**Scheda 3** – da M. C. Usai, L. Traverso, P. Viterbori, V. De Franchis, *Diamoci una regolata! Guida pratica per promuovere l'autoregolazione a casa e a scuola*, Franco Angeli, 2012.

**QUALCOSA È CAMBIATO**

Funzione sollecitata maggiormente: **Memoria e Attenzione** - *Materiale*: talloncino (talloncino 7.a), tre pennarelli, tre pupazzi, tre scarpe, due cappelli e un libro - *Organizzazione*: classe intera; bambini seduti in semicerchio per presentazione e per l'attività; tutti i bambini hanno il grembiule - *Durata*: 30 min. circa

«È ritornato a trovarci Mago Maghetto e ci ha portato un altro compito. Ma prima ripetiamo tutti insieme la Filastrocca.

(Ripetere con i bambini la filastrocca della Scheda 1).

Il compito di oggi per aiutare Mago Maghetto è: **QUALCOSA È CAMBIATO**.

Con questo gioco impareremo a osservare attentamente e a ricordare fra i tanti particolari che cosa è cambiato. Vi spiego come si gioca a Qualcosa è Cambiato? Ascoltate attentamente:

In questo gioco alcuni di voi, a turno, saranno chiamati accanto a me in piedi ad aiutarmi: all'inizio sarà un bambino, poi due e infine tre.

Iniziamo con un bambino: il bambino che mi aiuterà starà in piedi fermo davanti a voi, così lo potrete guardare molto bene, e avrà in mano o addosso alcuni oggetti o indumenti.

Dovrete guardarlo molto attentamente con gli occhi da falchetto, perché poi uscirà dalla classe e quando tornerà dovrete scoprire che cosa è cambiato.

Chi sarà qui accanto a me avrà qualcosa in meno addosso o in mano.

I bambini che rimarranno seduti dovranno guardare attentamente ogni particolare del bambino o dei bambini in piedi e dovranno scoprire quali particolari sono cambiati.

Qualcuno vuole chiedere qualcosa che non ha capito bene? (Ricordare ai bambini di alzare la mano per domandare- Far ripetere il compito a qualcuno.)

In che modo possiamo far bene questo compito? Quali *Trucchetti Magici* possono aiutarci a ricordare tutti i particolari dei bambini e a scoprire che cos'è cambiato? (Si possono ricordare le regole della filastrocca: occhi attenti da falchetto per guardare tutti i particolari, bocca come un pesciolino per non distrarsi; suggerire alcune strategie: immagino tutti i particolari e guardo se il bambino li ha ancora, mi ripeto i particolari, non devo avere fretta.)

Facciamo una prova?

## STRUMENTI PER INTERVENIRE IN CLASSE

(Chiamare un bambino accanto al conduttore.) Guardate attentamente, con gli occhi da falchetto, (NOME del bambino) ora uscirà dalla classe e quando rientrerà avrà qualcosa di diverso: toccherà a voi dirmi che cosa. Pronti? Esempi:

Con un bambino: (Far uscire il bambino dalla stanza) Togliere: il GREMBIULE. (Farlo rientrare nella stanza, e dire) "Qualcosa è cambiato, che cosa?". Con un bambino: Aggiungere: un cappello e una sciarpa. Togliere: il CAPPELLO. "Qualcosa è cambiato, che cosa?".

Bravi ora metterò a... (NOME del bambino) dei nuovi particolari addosso (condurlo fuori dalla stanza e aggiungere gli accessori: cappello e sciarpa; poi farlo rientrare). Cosa c'è di diverso? Bene ora uscirà di nuovo dalla stanza e quando rientrerà dovrete scoprire che cosa è cambiato. Pronti? (Togliere cappello.)

Bene! Giochiamo:

Un Bambino: Aggiungere: un Pupazzo e un Cappello. Togliere: il PUPAZZO. "Qualcosa è cambiato, che cosa?".

Un Bambino: Aggiungere: un Pupazzo, un Cappello e una Sciarpa. Togliere: la SCIARPA. "Qualcosa è cambiato, che cosa?".

Un Bambino: Aggiungere: due Pennarelli e una Sciarpa. Togliere: un PENNARELLO. "Qualcosa è cambiato, che cosa?".

Un Bambino: Aggiungere: un Pupazzo, una Sciarpa e un Cappello. Togliere: la SCIARPA. "Qualcosa è cambiato, che cosa?".

Un Bambino: Aggiungere: una Sciarpa e un Cappello. Togliere: la SCARPA. "Qualcosa è cambiato, che cosa?".

Bravi! Ora continuiamo questo gioco ma con due bambini; quindi dovrete stare ancora più attenti. Siete pronti? (Chiamare due bambini.)

Due Bambini: Aggiungere: un Cappello e un Pupazzo a testa. Togliere: il PUPAZZO a un bambino. "Qualcosa è cambiato, che cosa?".

Due Bambini: Aggiungere: un Cappello, un Pupazzo e una Sciarpa a testa. Togliere: una SCIARPA a un bambino. "Qualcosa è cambiato, che cosa?".

Due Bambini: Aggiungere: un Libro e un Cappello al primo; una Sciarpa e un Pupazzo al secondo. Togliere: il LIBRO al primo. "Qualcosa è cambiato, che cosa?".

Due Bambini: Aggiungere: due Pennarelli al primo; una Sciarpa e un Cappello al secondo. Togliere: un PENNARELLO al primo. "Qualcosa è cambiato, che cosa?".

Bene! Ora proviamo con tre bambini!

Tre Bambini: Aggiungere: un Pupazzo e un Pennarello a testa. Togliere: il PUPAZZO a un bambino. "Qualcosa è cambiato, che cosa?".

Tre Bambini: Aggiungere: un Cappello e una Sciarpa al primo; un Cappello e un Pupazzo al secondo; una Sciarpa e un Pupazzo al terzo. Togliere: il PUPAZZO al terzo. "Qualcosa è cambiato, che cosa?".

Bravi!

Come abbiamo fatto a fare bene il gioco di Qualcosa è Cambiato? Quali *Trucchetti Magici* abbiamo usato per scoprire il particolare mancante? Oggi abbiamo aiutato Mago Maghetto a fare ATTENZIONE!

Bravi, vi siete impegnati molto, facciamoci un applauso!».

**Scheda 4** – da M. C. Usai, L. Traverso, P. Viterbori, V. De Franchis, *Diamoci una regolata! Guida pratica per promuovere l'autoregolazione a casa e a scuola*, **Franco Angeli**, 2012.

### A SCUOLA DI MAGO MAGHETTO

Funzione sollecitata maggiormente: **Attenzione, Memoria e Inibizione** - *Materiale*: striscioline con colori, pennarelli e fogli bianchi A4 - *Organizzazione*: classe intera; bambini seduti in semicerchio per presentazione; attività da svolgersi in classe - *Durata*: 30/45 min. circa

AUTOREGOLIAMOCI: UN PROGRAMMA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

«È ritornato a trovarci Mago Maghetto e ci ha portato un altro compito. Ma prima ripetiamo tutti insieme la Filastrocca.

(Ripetere con i bambini la filastrocca della Scheda 1).

Il compito di oggi per aiutare Mago Maghetto è: **A SCUOLA DI MAGO MAGHETTO.**

Con il gioco di oggi impareremo a guardare attentamente alcune informazioni, a ricordarle e a non toccare un oggetto prima e dopo un comando.

La volta scorsa Mago Maghetto, dopo che lo avevamo aiutato a fare lo zaino, ha dato un bacino alla sua famiglia e... e oggi ci porta con lui alla scuola dell'infanzia. Andiamo tutti in classe! Mago Maghetto è già lì che ci attende! (Condurre i bambini in classe.)

A scuola di Mago Maghetto la Maga Maestra ci vuole mettere alla prova: vuole vedere se abbiamo aiutato il nostro amico ranocchia a imparare a ricordare, a fare attenzione e a non fare confusione. Ecco il compito che ci ha assegnato la Maga Maestra. (Estrarre dalla scatola le striscioline con i colori.) Ognuno riceverà una strisciolina magica. La strisciolina magica verrà messa davanti a voi capovolta, di modo che non si veda l'immagine. Non vale girarla fino a quando non sentirete il "via"!

Per questo compito avremo bisogno anche di un foglio e alcuni pennarelli.

Al "via" dovrete guardare bene bene con gli occhi da falchetto i disegni che ci sono sul foglietto.

Quando sentirete "stop" dovrete rigirare il foglietto e disegnare o colorare le figure sul vostro foglio.

Attenzione, dovrete ricordare le immagini e i colori nell'ordine giusto, proprio come avevamo fatto nel Gioco dei Colori, vi ricordate? (Consegnare il materiale e una strisciolina girata sottosopra a ogni bambino. Controllare che abbiano i colori che servono; elencare i nomi dei colori che occorrono e far tenere accanto solo quelli.)

Siete tutti pronti? Facciamo una prova? (Il conduttore mostra il gioco con due colori.)

Qualcuno vuole chiedere qualcosa che non ha capito bene? (Ricordare ai bambini di alzare la mano per domandare. Far ripetere il compito a qualcuno.)

Bravi, quali *Trucchetti Magici* possiamo usare per ricordarci i colori e le forme nel giusto ordine? (Si possono ricordare le regole della filastrocca: occhi attenti da falchetto che guardano l'immagine; suggerire alcune strategie: aspetto di ascoltare la parola "via" per poter girare la striscia e "stop" per poterla disegnare/colorare, ripeto i colori/forme nella mente, guardo la figura e la copio nella mente e magari chiudendo gli occhi è come se la vedessi.)

Vi ricordo che una volta che sentite lo "stop" non si può più guardare la strisciolina con le immagini.

Mi raccomando, non imbrogliate perché la Maga Maestra potrebbe accorgersene. Inoltre dobbiamo far vedere a Mago Maghetto che se ci dicono di non toccare una cosa noi siamo capaci di non toccarla. Voi siete capaci?

Bene! Iniziamo:

(2 colori) Disegnate e colorate nell'ordine giusto i cerchi sul vostro foglio. Via, girate. Stop rigirate la strisciolina e disegnate.

(2 forme) Ora non ci saranno più i colori ma le forme! Memorizzate le forme e allo stop disegnatele in ordine sul vostro foglio. Via/Stop.

(3colori) Ora torniamo ai colori... Chi vuole provare con tre colori? Via/Stop.

(3 forme) Bene, ora proviamo a fare la stessa cosa con tre forme. Via/Stop.

(2 forme-colori) Bravi, ora proviamo un compito più difficile: dovrete ricordare sia la forma sia il colore della stessa della strisciolina. Via/Stop.

(3 forme-colori) Ora proviamo con tre? Anche in questo caso dovrete ricordare sia la forma che il colore. Via/Stop.

Bravi!

Come abbiamo fatto a fare bene questo gioco e a ricordarci i colori giusti e le forme nell'ordine giusto?

Quali *Trucchetti Magici* abbiamo usato?

Oggi abbiamo aiutato Mago Maghetto a RICORDARE a fare ATTENZIONE e a NON TOCCARE!!!

Bravi, vi siete impegnati molto, facciamoci un applauso!».

**STRUMENTI PER INTERVENIRE IN CLASSE**

**RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI**

- Blair C. (2002)**, «School readiness: integrating cognition and emotion in a neurobiological conceptualization of child functioning at school entry», *American Psychologist*, 57, 111-127.
- Diamond A., Barnett W.S., Thomas J., Munro S. (2007)**, «The Early Years. Preschool Programs improve Cognitive Control», *Science*, 318, 1387-1388.
- Diamond A., Lee K. (2011)**, «Interventions Shown to Aid Executive Function Development in Children 4 to 12 Years Old», *Science*, 333, 959-964.
- Mantini C., Traverso C. (2013)**, «Potenziare le Funzioni Esecutive in età prescolare», *Psicologia e scuola*, 25, 49-56.
- Mantini C., Traverso L., De Franchis V., Usai M.C. (2012)**, «Potenziamento dei processi di controllo in età prescolare», *Difficoltà di Apprendimento*, 18, 11-21.
- Usai M.C. Traverso L., Viterbori P., De Franchis V. (2012)**, *Diamoci una regolata! Guida pratica per promuovere l'autoregolazione a casa e a scuola*, **Franco Angeli**, Milano.

**PER APPROFONDIRE**

**Maria Carmen Usai, Laura Traverso, Paola Viterbori e Valentina De Franchis**  
*Diamoci una regolata! Guida pratica per promuovere l'autoregolazione a casa e a scuola*  
**Franco Angeli**, Milano, 2012.

«Questi bambini non hanno più regole!». Negli ultimi anni capita spesso di ascoltare preoccupate lamentele da parte di genitori e insegnanti sulle difficoltà che i bambini presentano nel regolare il proprio comportamento. Talvolta, dietro tali affermazioni si nasconde la difficoltà da parte degli adulti di sostenere efficacemente lo sviluppo, facendo sì che i bambini presentino comportamenti adeguati alle situazioni, che siano in grado di frenare i propri impulsi e di prestare attenzione alle attività in corso per un tempo ritenuto ragionevole per l'età. Il volume, nato dal lavoro di indagine scientifica e di formazione degli operatori sullo sviluppo dei processi di controllo condotto dalle autrici negli ultimi anni, si propone, quindi, di offrire a genitori e insegnanti conoscenze e strumenti operativi utili per promuovere le abilità di regolazione e controllo.

Descrivendo lo sviluppo della capacità di regolare il comportamento dall'infanzia all'età adulta, presenta strategie e programmi di intervento per favorire la regolazione del comportamento e della cognizione a casa e nei contesti educativi e propone un programma di potenziamento dei processi di controllo composto da diciotto attività-gioco per il periodo prescolare.

