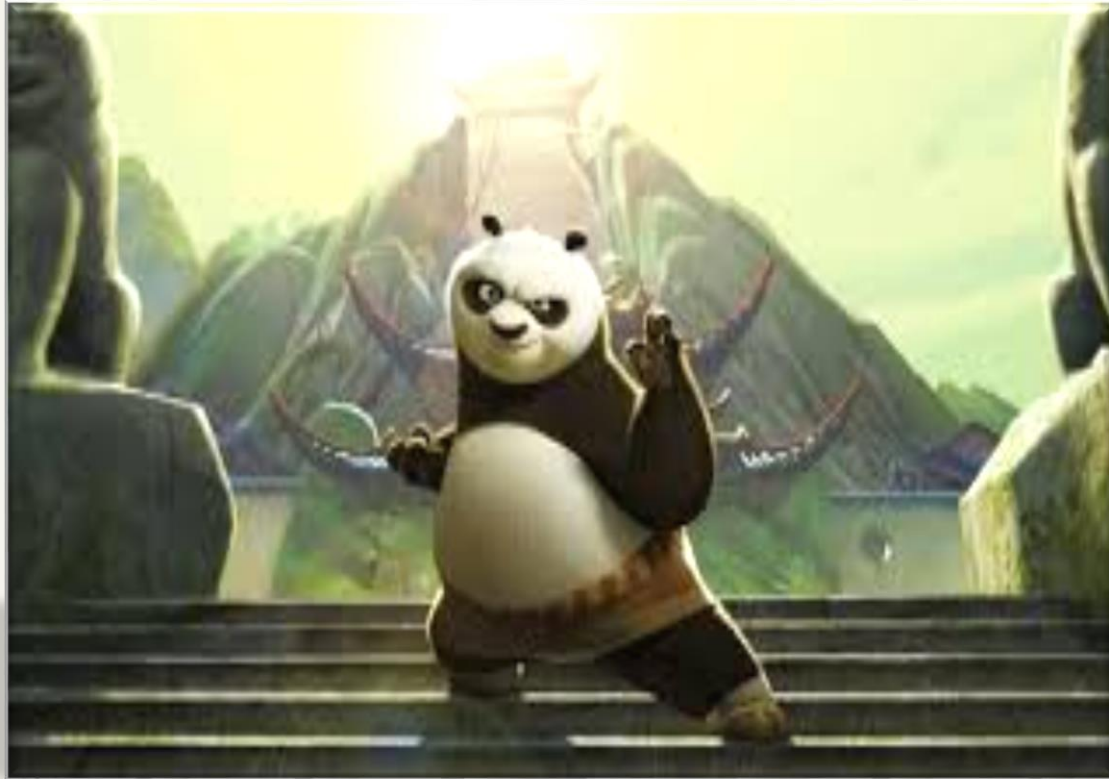


V INCONTRO

La palestra dei processi: giochi motori e attività pratiche sul controllo della risposta impulsiva



Risposta impulsiva



AUTOREGOLAZIONE :

abilità di attuare un controllo deliberato e proattivo su ciò che pensiamo, proviamo e facciamo in un dato momento

(Moffitt et al. 2011)



Inibizione comportamentale

Il controllo inibitorio dell'attenzione ci consente di essere selettivi, focalizzandoci su ciò che scegliamo e sopprimendo la nostra attenzione sugli stimoli

I bambini con scarso controllo inibitorio sono spesso descritti come impulsivi, disordinati, invadenti e in difficoltà a controllare la propria incolumità

L'inibizione comportamentale costituisce l'antecedente evolutivo delle FE più complesse come la pianificazione

L'internalizzazione del linguaggio e l'inibizione comportamentale favoriscono lo sviluppo dell'autoregolazione

Mindfulness



Premi il tasto pausa



Che tempo fa
dentro di te?



Pronto soccorso per
sensazioni sgradevoli



Controllo risposta impulsiva

*Toccare, non
toccare?
Sacchi pieni o sacchi
vuoti?*

Erba- Neve e Il gatto e
il topo

Indovina di chi parlo

Il salto della rana

Cane o gatto?

Parola magica
Bacchetta
magica

*Quale dei due?
Chi ha rubato la
marmellata?*

Animali misti e Occhio
alla palla

*Il gioco delle sagome
sovrapposte: oggetti e
animali
Trova i particolari nel
disegno grande*

Giro Intorno a tutti

SVILUPPARE LA CONCENTRAZIONE L'AUTOREGOLAZIONE VOL. 2

✓ **UNITA' 1-2: INTRODUZIONE:** Conoscere e applicare strategie di controllo della risposta affrettata

✓ **UNITA' 3-13: INIBIRE LA RISPOSTA AFFRETTATA:** prendere tempo per capire la consegna.

Sperimentare strategie di controllo e i vantaggi derivanti dal loro uso.

Giochi MOTORI per inibire risposte automatiche in favore di comportamenti alternativi.

- GRUPPO 1: vengono dati contemporaneamente due comandi, uno dei quali va ignorato

- GRUPPO 2: comandi inizialmente simili, si modificano successivamente per sollecitare l'ascolto completo della consegna prima di emettere una risposta.

✓ **UNITA' 14-23: SCELTA** che coinvolge processi più **COGNITIVI** (valutazione delle informazioni ricevute, verifica di quelle più rilevanti che permettono di arrivare alla corretta soluzione).
Attività di problem solving strategico



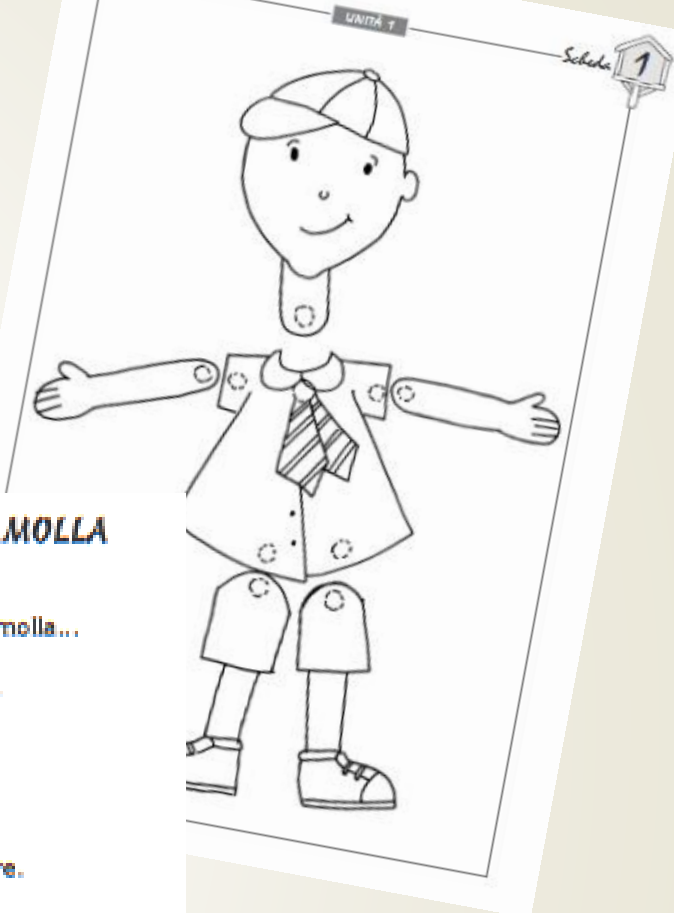
Introduzione: Conoscere e applicare strategie di controllo della risposta affrettata.

UNITÀ 1: Un nuovo regalo di Tiramolla

Tiramolla torna a far visita ai bambini portando un nuovo regalo: una filastrocca che ha lo scopo di presentare alcune strategie di controllo della risposta affrettata che farà da sfondo anche ad attività successive. L'apprendimento della filastrocca facilita il recupero successivo delle strategie stesse.

UNITÀ 2: Il contratto

I bambini vengono coinvolti a mettere in pratica nel lavoro scolastico di tutti i giorni le strategie oggetto dell'unità precedente. La «stipula di un contratto» ha lo scopo di farli riflettere sul ruolo dell'impegno personale e di fornire feedback ai loro tentativi di autocontrollo.



Filastrocca di TIRAMOLLA

Io mi chiamo Tiramolla
che attenzione mai non molla...
Ma voi già mi conoscete
e i miei pregi già sapete.

Fretta io non ho
e aspettare sempre so.
Prima voglio capire,
poi trovare come fare
perché voglio ben riuscire.

No, non voglio pasticciare,
non mi piace poi rifare,
preferisco pazientare
e con calma lavorare.

Vuoi saper la mia ricetta:
non conviene avere fretta!
Quattro cose devi fare:
aspettare e poi capire,
trovare come fare
e con calma lavorare.

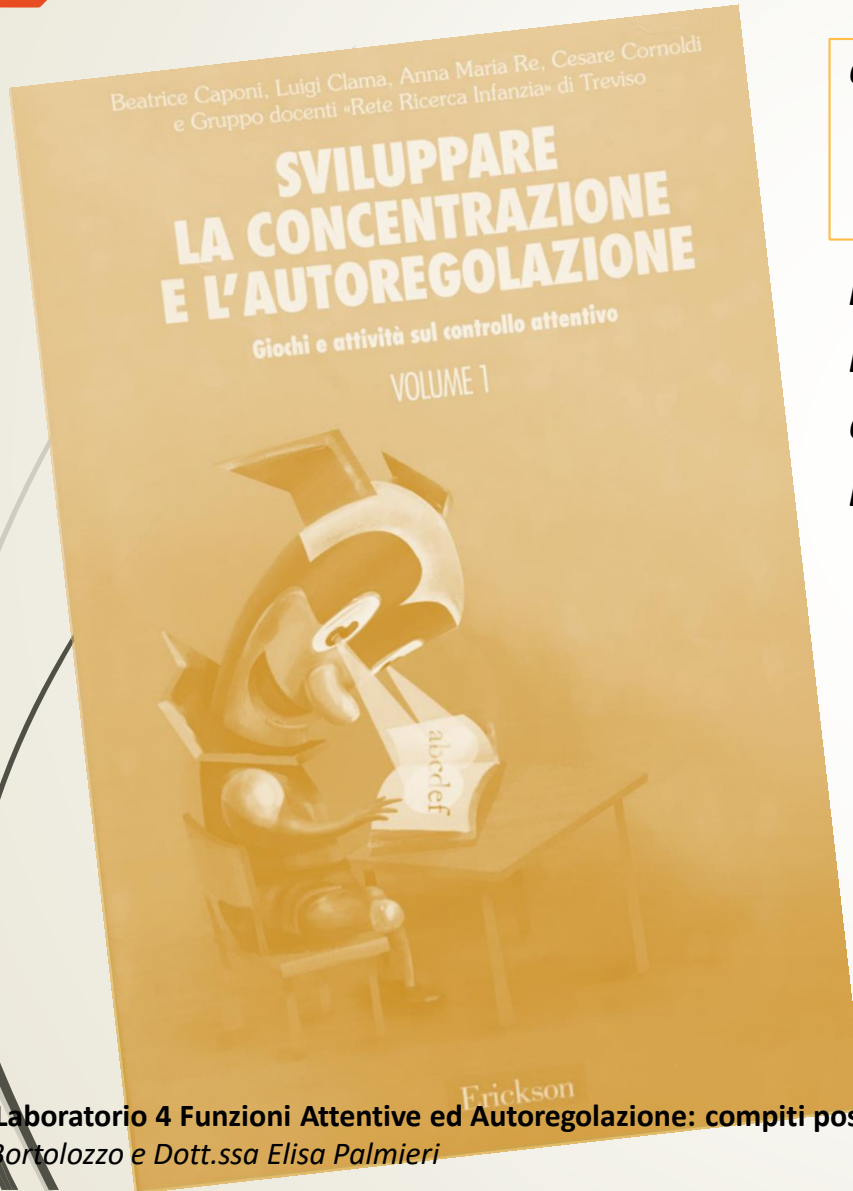
Io ho capito la lezione,
e son campione di precisione!

Area generale: controllo inibitorio

Area specifica: controllo dell'impulso a fornire risposte motorie precipitose

• **Toccare, non toccare**

• **Sacchi pieni o sacchi vuoti?**



Obiettivo: Le attività condividono obiettivo e modalità di lavoro.

L'insegnante invia contemporaneamente due segnali: uno verbale e uno gestuale che possono essere anche in contraddizione tra loro.

I bimbi devono rispondere solo a quello verbale, inibendo l'altro o viceversa.

Materiali: nessuno

Durata dell'attività: tempo prevedibile 45 minuti

Organizzazione del gruppo: classe

Luogo: aula o palestra

“Quando io vi dirò SACCHI PIENI e vi mostrerò le MANI APERTE, voi dovrete stare ritti in piedi, quando invece sentirete SACCHI VUOTI e io chiuderò le MANI A PUGNO, voi dovrete accovacciarvi per terra”

... “Ora il gioco diventa più difficile, perché io vi dirò con la voce una cosa e con le mani un'altra... Attenti! Dovete fare quello che vi dicono le mie mani, non la mia voce!”

Varianti: sostituire ai gesti delle mani dei cartoncini con il disegno dei sacchi; seguire le indicazioni verbali; sacco mezzo-pieno/mezzo-vuoto

Area generale: controllo inibitorio

Area specifica: controllo dell'impulso a fornire risposte motorie precipitose

Il salto della rana



Obiettivo: produrre un comportamento solo in presenza di un suono target; inibire il comportamento in corrispondenza di un suono parzialmente simile al target

Materiali: nastro adesivo di carta; strumenti musicali con suono simile

Durata dell'attività: tempo prevedibile 60 minuti

Organizzazione del gruppo: classe

Luogo: aula o palestra

“Ora vi farò ascoltare due suoni molto simili tra loro, ma attenzione: quando sentirete il primo suono dovete fare un salto come se foste delle rane, quando sentite il secondo dovete stare fermi. Attenzione perché il secondo suono è uguale al primo all’inizio, poi cambia...”

Area generale: controllo inibitorio

Area specifica: controllo dell'impulso a fornire risposte cognitive precipitose

Quale dei due?

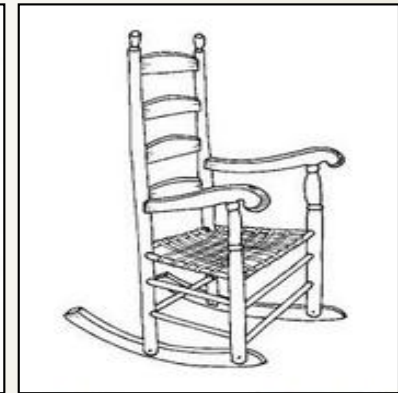
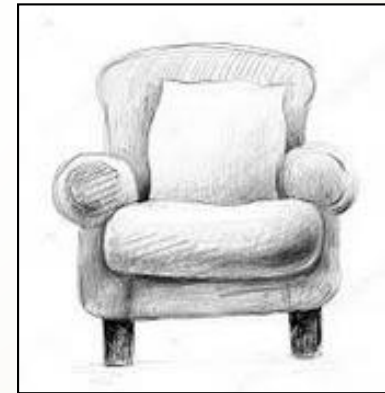
Obiettivo: individuare lo stimolo target sulla base di una serie di indizi forniti

Materiali: schede

Durata dell'attività: tempo prevedibile 60 minuti

Organizzazione del gruppo: classe

Luogo: aula



POLTRONA / SEDIA A DONDOLO

- Ha due comodi braccioli
- Ha un ampio schienale
- Serve a stare seduti comodamente
- Dondola dolcemente su e giù

Area generale: controllo inibitorio

Area specifica: controllo dell'impulso a fornire risposte cognitive precipitose

Il gioco delle sagome sovrapposte: oggetti e animali



Obiettivo: riconoscere una sagoma target tra un insieme di altre sagome sovrapposte, saperne seguire con un colore i contorni

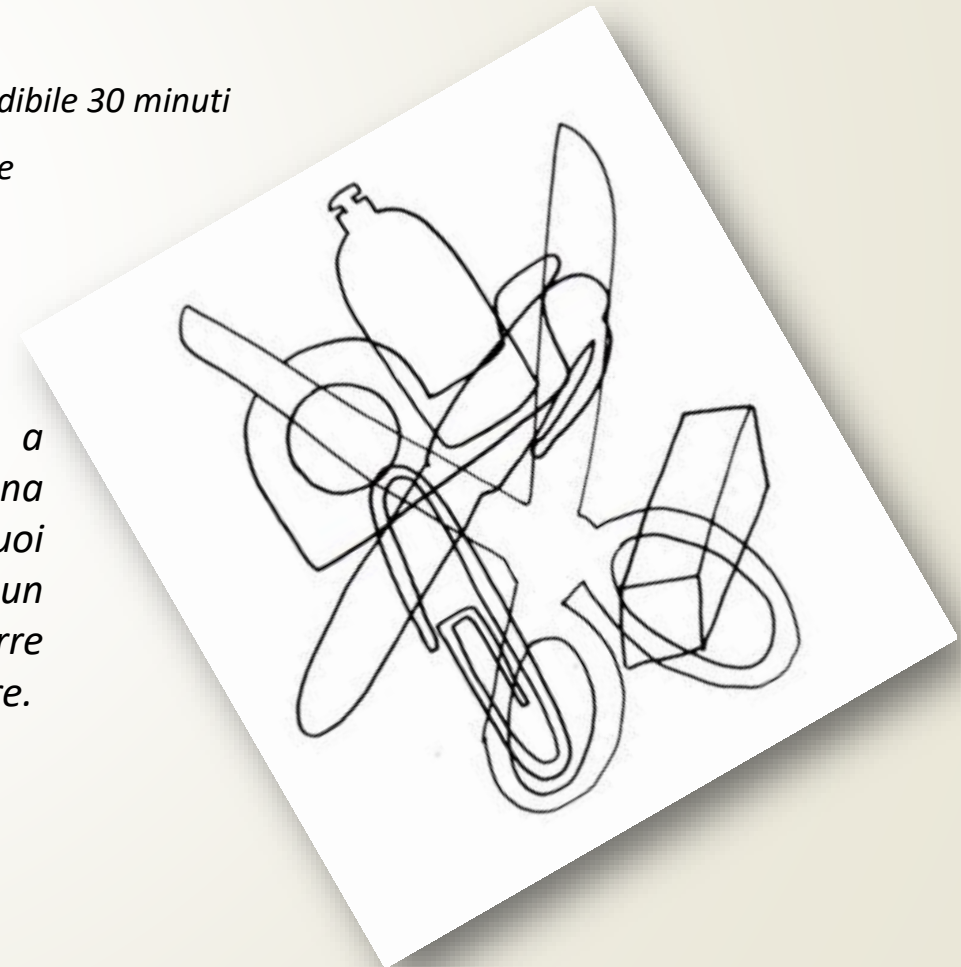
Materiali: schede, colori

Durata dell'attività: tempo prevedibile 30 minuti

Organizzazione del gruppo: classe

Luogo: aula

Prestare attenzione a qualcosa, ad esempio una forbice, e a seguire i suoi contorni all'interno di un disegno, senza farsi distrarre dai contorni delle altre figure.



Trova i particolari nel disegno grande

Area generale: controllo inibitorio

Area specifica: controllo dell'impulso a fornire risposte cognitive precipitose



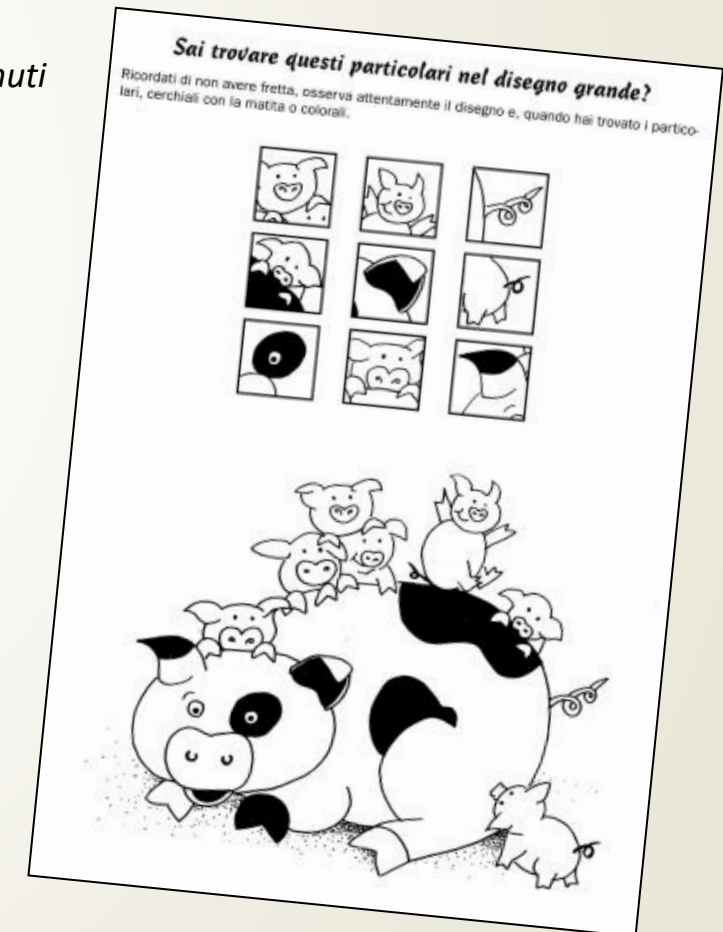
Obiettivo: data un'immagine complessa, individuare al suo interno alcuni particolari target inibendo la risposta precipitosa

Materiali: schede, pennarelli

Durata dell'attività: tempo prevedibile 30 minuti

Organizzazione del gruppo: classe

Luogo: aula



Attività 2 : La Bacchetta magica e La Parola magica



Funzione maggiormente sollecitata: attenzione, inibizione della risposta immediata

- In questo gioco i bambini devono saltellare sul posto fino a che non sentono la parola «Arua!» e contemporaneamente vedono muoversi la Bacchetta magica. Quando sentono tutte e due i comandi si devono fermare.
- Se si presenta un solo comando continuano a saltellare
- Si sollecita i bambini ad usare «gli occhi da falchetto» per vedere la Bacchetta magica muoversi, ma anche le «grandi orecchie da elefantino» per ascoltare la Parola Magica
- Si fanno un po' di prove con un comando solo e poi con i due comandi



Attività 3: Indovina di chi parlo?



Funzione maggiormente sollecitata: attenzione, inibizione della risposta frettolosa

- In questo gioco i bambini devono indovinare un personaggio misterioso, un bambino del gruppo, sulla base di alcuni indizi presentati dalla maestra
- Bambini vestiti con vari accessori. Si parte da due bambini a tre e a quattro tra cui cercare il personaggio misterioso sulla base di indizi (colore cappello, sciarpa, occhi, capelli)
- Si sollecita i bambini ad usare «gli occhi da falchetto» per guardare tutti i particolari, ma anche le «grandi orecchie da elefantino» perché bisogna ascoltare tutti gli indizi, «bocca come il pesciolino» per non parlare prima del tempo



Erba-Neve e Il gatto e il topo



META DI APPRENDIMENTO: Sviluppare/potenziare la capacità di discriminazione tattile e sviluppare e potenziare l'abilità di inibizione intellettiva

MATERIALI: cerchi, coni, tappetini, piccole funi, fogli, matite, bicchieri e bottiglie, nastro adesivo: Tappeto morbido (neve) Tappeto ruvido (erba)

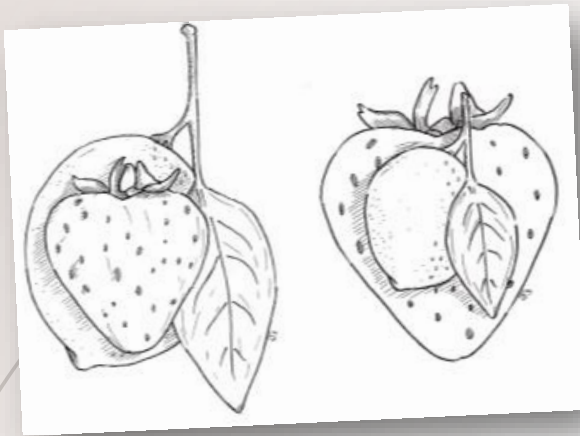
ATTIVITA1': 2 file, toccare tappeto morbido quando dico ERBA, toccare tappeto ruvido quando dico NEVE in varie modalità di spostamento: carponi, camminare, strisciare, saltare

ATTIVITA2': due squadre, Gatti e Topi e due tane: oggetti sparsi nel salone oggetti morbidi e duri; i bambini al via partono e devono afferrare quanti più oggetti possono Gatti= morbidi e Topi=duri. Poi si inverte VARIANTI : oggetti lisci /ruvidi

AUTOVALUTAZIONE: come ho giocato

RIELESSIONE: cosa ho provato cosa ho imparato

Giro intorno ai frutti



META DI APPRENDIMENTO: Sviluppare/potenziare schema motorio di correre e sviluppare e potenziare l'abilità di inibizione intellettuale

MATERIALI: palle palline, coni, ostacoli, birilli, nastro adesivo
disegni di frutta (frutto grande che contiene un altro frutto piccolo: LIMONE fragola/ FRAGOLA limone)

ATTIVITA1': correre smarcandosi da un avversario, correre uno dietro l'altro mantenendo la distanza o variando il ritmo, alternare cammino e corsa al segnale, corsa dietro front opposta

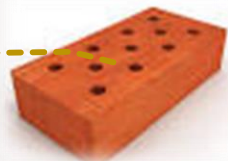
ATTIVITA2': Otto coni con stroop di frutti. L'insegnante dice al bambino il nome di un frutto, specificando che il bambino deve correre attorno al birillo che ha il frutto nominato in piccolo.

AUTOVALUTAZIONE: come ho giocato

RIFLESSIONE: cosa ho provato, cosa ho imparato



Cane o gatto?



META DI APPRENDIMENTO: Sviluppare/potenziare capacità coordinativa motoria e sviluppare e potenziare l'abilità di inibizione intellettiva

MATERIALI: palle, coni, ostacoli, birilli, nastro adesivo, cerchi, tappetini, due marionette CANE AMICO, GATTO DISPETTOSO

ATTIVITA1': correre liberamente e ad un dato segnale prendere la palla e fare dei palleggi, o rotolarsi a terra ,o a dx e sx e avanti e indietro vicino ad un cerchio passando per il centro del cerchio...

ATTIVITA2': percorso a staffetta: capriola sul materasso, saltare ostacoli, slalom tra i coni...I comandi vengono dati da due marionette CANE AMICO e GATTO DISPETTOSO. I bambini ascoltano entrambe le consegne ma devono fare solo quello che dice il CANE AMICO. L'insegnante alterna le consegne delle due marionette

AUTOVALUTAZIONE: come ho giocato

RIFLESSIONE: cosa ho provato, cosa ho imparato

Funzioni esecutive e linguaggio



Giochi
socio sensoriali e
attività che
prevedono di
fare un'azione su
comando
verbale contrario



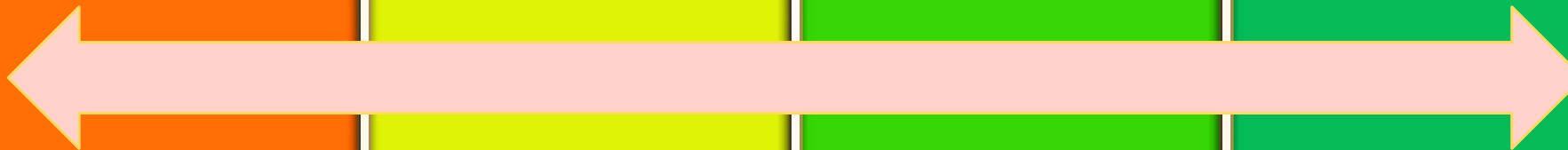
Giochi tipo stroop



Giochi di
categorizzazioni
inverse



Gioco del mimo
al contrario



Osservazione nel contesto scolastico: tre livelli



Descrittivo
(quale
comportamento
disregolato?)

Qualitativo
temporale
(con che
frequenza? E In
quali attività-
contesti?)

Funzionale
(Quale
relazione?)

Prestazionale
(Com'è
l'approccio al
compito? Cosa
capisco
dall'analisi
degli errori)

Intervento:



Diretto

Indiretto



ambiente

Tipo di supporto
o cambiamenti
ambientali per
promuovere le
abilità di
autoregolazione

competenze

Competenze
specifiche da
insegnare

Procedure usate
per insegnarle

incentivi

Incentivi per
motivare il
bambino ad
apprendere e a
mettere in atto
l'abilità o il
comportamento
target

Approccio Educativo Globale



TEMPI

- ✓ Passaggio da una materia all'altra
- ✓ Ricreazione
- ✓ Spostamenti in palestra
- ✓ Momenti di discussione
- ✓ Entrata e uscita da scuola

	LUNEDÌ	MARTEDÌ
8:30	Italiano	Matematica
9:30	Inglese	Ginnastica
10:30		

	lunedì	martedì
8:30	ABC	123
9:30	UK Flag	Soccer
10:30		

Momenti non strutturati

- ✓ Stabilire regole e routine per i momenti di transizione utilizzando supporti visivi
- ✓ Avvisare prima degli spostamenti
- ✓ Stabilire tempi massimi per gli spostamenti e cambi di attività, rendendo visibile questi
- ✓ Fornire rinforzi continui e immediati del comportamento adeguato

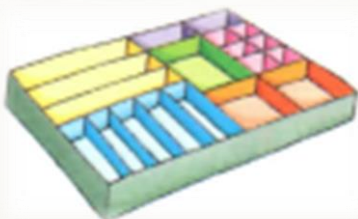


Adattamento
di ausili e supporti



Angoli di interesse

- ✓ Per **leggere e scrivere** liberamente (scrittura creativa e collaborativa)
- ✓ Per dare spazio alla **creatività** (materiali per musica, arti figurative, teatro)
- ✓ Per supportare la propria attenzione e vicariare alcune difficoltà con la **tecnologia** (software didattici e ludici che prevedano brevi sequenze di attività con rinforzi e autocorrezione di errori con feedback automatizzati)



Riassumendo



Ambiente tranquillo molto strutturato



Compiti brevi, frazionati in parti con passaggi espliciti, risposte chiuse e scelta punto di partenza



Fornire istruzioni precise, visibili al bambino, e con i passaggi necessari chiari, evidenziare difficoltà del compito e codificare modalità per segnalarle



Regolare interagendo con il bambino in modo positivo: i rinforzi partendo dall'osservazione delle ricorrenze

Rinforzi sociali

+

Rinforzo sociale (lode)

Incoraggiamento positivo

Incoraggiamento non verbale

Rinforzo dinamico (privilegio o attività piacevole) vanno variati

Evidenziate prima il comportamento corretto e poi il rinforzo conseguente

Devono essere immediati

Frequenti all'inizio e poi diradati, saltuario solo quando il comportamento è consolidato

Sistema a punti strutturato

