

Un progetto sperimentale
Lo zainetto dell'attenzione

26 Settembre 2018 -
TODI



OBIETTIVI DEL PROGETTO

- Potenziamento dell'attenzione e dell'autoregolazione nei bambini della classe prima della scuola primaria
- Aggiornamento e formazione delle insegnanti su temi riconosciuti oramai imprescindibili dalla didattica classica
- Realizzazione di percorsi di lavoro specifici ed efficaci da poter proporre nelle scuole, mirando ad una didattica più attenta alle nuove conoscenze scientifiche e alla crescita dei bambini
- Ricerca di sinergie e collaborazione tra insegnanti e specialisti

LA SPERIMENTAZIONE:

- Fase 1: Somministrazione dei test
- Fase 2: Attività nella classe sperimentale
- Fase 3: Due incontri di supervisione alle insegnanti
del gruppo sperimentale
- Fase 4: Seconda somministrazione dei test (RETEST)
- Fase 5: Correzione test e analisi dei dati
- Fase 6: Restituzione ai genitori
- Fase 7: Presentazione dei dati alle insegnanti

1- SOMMINISTRAZIONE DEI TEST

- All'inizio dell'anno scolastico sono stati somministrati alla classe sperimentale ed alla classe di controllo vari test.
- Ogni bambino è stato condotto fuori dalla classe per eseguire individualmente varie prove.
- La somministrazione ha richiesto circa due-tre giorni per ogni gruppo classe.

2- ATTIVITA'

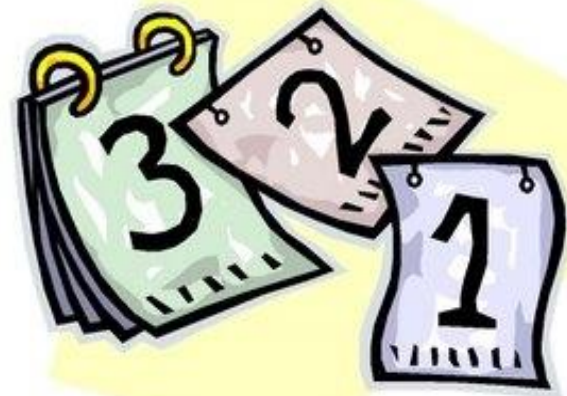
- Predisporre un **allenamento costante** (almeno 10 minuti al giorno)



- Usare molti **esercizi diversi** per allenare l'intero sistema attentivo e abbattere la noia



- Iniziare da esercizi semplici per poi aumentare gradualmente la difficoltà
- Crearsi un programma di lavoro che possa essere equamente distribuito durante il corso dell'anno scolastico e tenga conto delle competenze legate allo sviluppo dei bambini.



- Dare sempre spiegazioni semplici e chiare ai bambini di quello che si sta per fare
- **Coinvolgere** e creare una cornice (esempio storia)



INDICAZIONI:

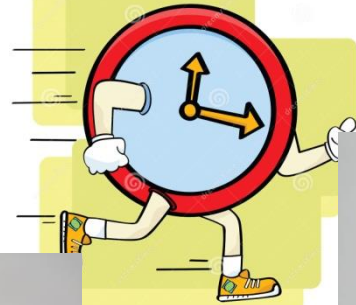
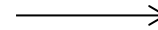
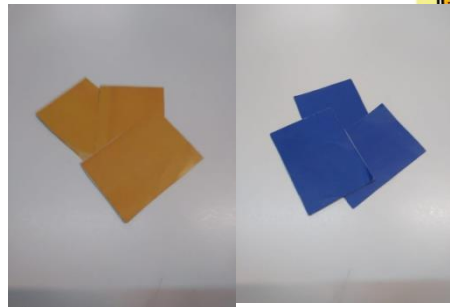
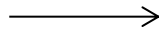
Abbiamo diviso i vari **giochi** in base alla **funzione** che si intende potenziare.

Uno stesso gioco permette di lavorare su più funzioni esecutive contemporaneamente e su aspetti cognitivi, emotivi e relazionali.

Se si hanno in mente **obiettivo** e **modello di riferimento scientifico**, si possono creare nuovi giochi seguendo la **propria inventiva** e le **caratteristiche dei bambini**.

PRINCIPIO BASE:

PIU' COSE PIU' VELOCEMENTE POSSIBILE



3- SUPERVISIONI

- Strategie individualizzate
- Supporto su come rendere consapevoli i genitori di alcune difficoltà mostrate dai loro figli e consigliando un approfondimento diagnostico
- Aiuto nella lettura di alcuni comportamenti osservati in alcuni alunni
-

4- RETEST

A giugno, prima del termine della scuola, sono stati somministrati nuovamente tutti i test (tranne le Matrici di Raven) e riproposti i questionari ai genitori e alle insegnanti.

5 – CORREZIONE/ANALISI DEI DATI

- Si sono calcolate le medie di crescita
- Sono state tolte le code
- E' stato tolto il bambino con 104 (soggetto a variabili diverse dal contesto – quanto ha inciso il suo progetto individuale non era calcolabile)