

## eDigital box - Sviluppare l'attenzione e la concentrazione

Codice Riferimento e Codice MEPA: SWERI212



Galleria Immagini



Il percorso - *Sviluppare l'attenzione e la concentrazione* propone **5 Software**:

### **Laboratorio di potenziamento dell'attenzione**

#### **Volume 1 (5 anni) - Giochi e attività per la scuola dell'infanzia**

GABRIELLA TREVISI, CATERINA BERNARDI, MANUELA CELI, CHIARA DA DALT, IOLE GIACOMAZZI, AIDA MION, ANTONELLA ROSSI, EMANUELA SERAFIN, MARINA ZANETTI

Il Software, pensato per **bambini dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia** propone in modalità ludica e divertente **9 sezioni di lavoro di crescente difficoltà**, finalizzate al **potenziamento delle abilità di attenzione** e di **autoregolazione**.

Le attività del programma consentono di esercitare le risorse attentive e le abilità cognitive coinvolte nell'apprendimento.

Le sezioni riguardano la costruzione dello schema corporeo, i segnali che disciplinano l'adattamento all'ambiente sociale, la dimensione temporale, l'attenzione selettiva, focalizzata, mantenuta e divisa, la pianificazione e la successione logico-temporale.

*Adatto per l'ultimo anno della scuola dell'infanzia.*

### **Allenare la concentrazione - Volume 1**

#### **Giochi e attività per la prima e seconda classe della scuola primaria**

UTA STÜCKE

Il Software *Allenare la concentrazione 1* presenta una serie di attività volte a **stimolare la memoria e la concentrazione visiva e motoria**, potenziare le tecniche mnemoniche e il

pensiero logico-matematico negli alunni della **prima e della seconda classe della scuola primaria**.

In compagnia della fattucchiera Morgana, l'alunno svolgerà oltre **170 esercizi diversificati e motivanti** organizzati per difficoltà crescente, pensati per catturare l'attenzione dei più piccoli e insegnare loro a mantenerla viva **rendendo più rapido ed efficace il processo di apprendimento**: usando il programma anche solamente per pochi minuti al giorno, essi impareranno a stare attenti più a lungo e senza sforzi eccessivi.

*Adatto per il primo biennio della scuola primaria.*

## **Allenare la concentrazione - Volume 2**

### **Giochi e attività per la terza, quarta e quinta classe della scuola primaria**

UTA STÜCKE

Il Software *Allenare la concentrazione 2* presenta una serie di **attività volte a stimolare la memoria e la concentrazione visiva e uditiva, potenziare le tecniche mnemoniche e il pensiero logico-matematico** negli alunni della **terza, quarta e quinta classe della scuola primaria**.

In compagnia della fattucchiera Morgana, l'alunno svolgerà oltre **150 esercizi diversificati e motivanti** organizzati per difficoltà crescente, pensati per **catturare l'attenzione degli alunni** degli ultimi anni della primaria e insegnare loro a mantenerla viva rendendo più rapido ed efficace il processo di apprendimento: usando il programma anche solamente per pochi minuti al giorno, essi impareranno a stare attenti più a lungo e senza sforzi eccessivi.

*Adatto a partire dalla classe terza della scuola primaria.*

## **Attenzione e concentrazione**

### **7 test e 12 training di potenziamento**

SANTO DI NUOVO

Un software utile per individuare e quantificare eventuali **deficit dell'attenzione** e della **concentrazione**.

### **La scelta delle prove è stata compiuta tenendo conto di diverse esigenze:**

- utilizzare compiti presentati mediante tastiera e terminale video, in grado di garantire maggiore interesse nell'utente, e precisione nella somministrazione degli stimoli e nella registrazione dei dati;
- conciliare la necessità di valutazione standardizzata con l'esigenza di evitare prove sperimentali eccessivamente complicate o molto lunghe e faticose, utili nella ricerca di laboratorio ma inadatte per scopi di assessment educativo o clinico;
- pervenire, per ciascuna condizione sperimentale di stimolazione, a punteggi standard «depurati» rispetto al base-line di attenzione tipico del soggetto, in modo da tener conto delle differenze individuali nelle capacità di base, spesso molto ampie nelle condizioni di disabilità.

*Adatto per l'intero ciclo della scuola primaria e secondaria di primo grado.*

## **Autoregolare l'attenzione**

### **Attività su vigilanza, inibizione, memoria di lavoro, controllo interferenza e flessibilità cognitiva**

GIAN MARCO MARZOCCHI, SAMANTHA PORTOLAN, ARIANNA USILLA, STEFANIA VALAGUSSA

Scopo del software è aiutare i **ragazzi dagli 8 ai 12 anni** ad **autoregolare la propria attenzione** per lo svolgimento di una serie di **attività cognitive**.

L'attenzione è una funzione cognitiva necessaria all'esecuzione di tutte le attività quotidiane, sia scolastiche che extra-scolastiche. Negli ultimi anni è aumentato il livello di complessità delle richieste quotidiane di tipo cognitivo nei confronti dei bambini e le stesse proposte di svago (videogiochi) sono diventate molto ricche e variegate dal punto di vista sensoriale. Ciò ha determinato un maggior grado di coinvolgimento, da parte dei bambini, nei confronti di **attività che sono intrinsecamente motivanti**, ma che richiedono un **minor sforzo cognitivo e di mantenimento dell'attenzione**.

*Adatto per a partire dalla classe terza della scuola primaria e alla secondaria di primo grado.*

Requisiti di sistema:

- Windows 10, Windows 8.1 con Processore 1 GHz o sup. e min. 1 GB di RAM
- Risoluzione minima schermo 1024x768 a 65.000 colori (16 bit)
- Microsoft .NET Framework 4.6
- Il software deve essere attivato con una procedura on line

Destinatari:

Insegnante Curricolare

Insegnante di sostegno

Pedagogista

Psicologo / Psicoterapeuta

Tecnico Riabilitazione Psichiatrica

Terapista della Neuro e Psicomotricità dell'Età Evolutiva

Classificazione ISO 9999:

05.12.09 - Ausili per l'addestramento dell'attenzione