

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

