



# Educazione Motoria (M-Z)

Prof.ssa Ilaria D'Angelo

LEZIONE 12

DIPARTIMENTO DI  
**SCIENZE DELLA FORMAZIONE,  
DEI BENI CULTURALI E DEL TURISMO**

---

# Simone Aparecida Capellini

Full Professor at the Speech and Hearing Sciences Department. Coordinator at the Investigation Learning Disabilities Laboratory at São Paulo State University "Júlio de Mesquita Filho", UNESP, Marília- São Paulo, Brazil.





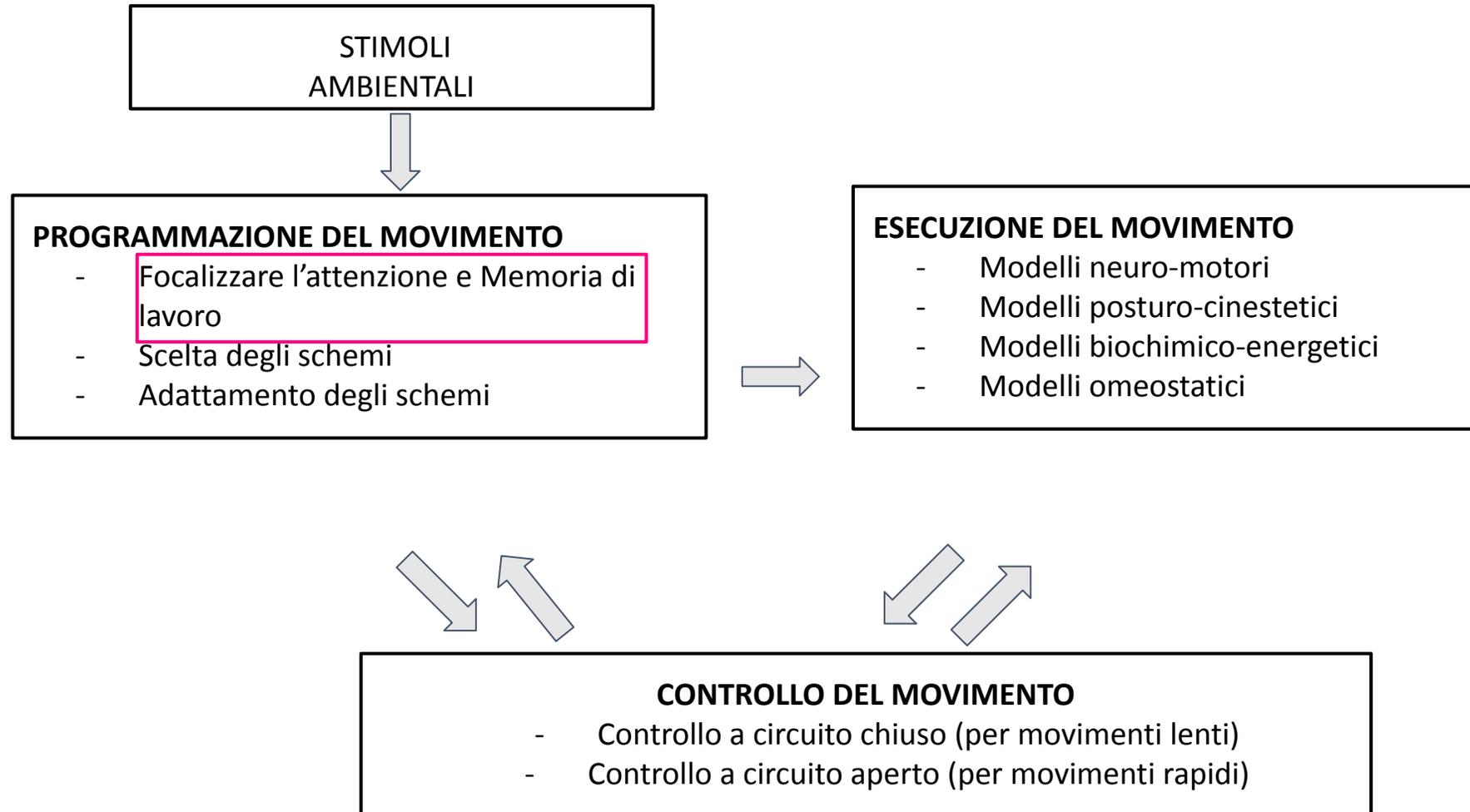
**LABORATÓRIO DE INVESTIGAÇÃO  
DOS DESVIOS DA APRENDIZAGEM**

DEPARTAMENTO DE FONOAUDIOLOGIA  
UNESP - FFC - MARÍLIA / SP



  
**LABORATÓRIO DE INVESTIGAÇÃO  
DOS DESVIOS DA APRENDIZAGEM**  
DEPARTAMENTO DE FONOAUDIOLOGIA  
UNESP - FFC - MARÍLIA / SP

# Attivazione dello schema motorio



# I giochi di movimento

Favoriscono:

- Coordinazione motoria
- Efficienza fisica
- Funzioni esecutive e creatività
- Abilità di vita

Questi aspetti non sono autonomi ma interconnessi.

---

# Funzioni esecutive

Quali sono le funzioni esecutive?

- Inibizione
- Memoria di lavoro
- Flessibilità cognitiva

A queste tre componenti si aggiungono altre abilità che derivano dalla loro integrazione, come:

- Pianificazione
  - Monitoraggio
  - Autocontrollo
-

Come si sviluppano le funzioni esecutive?

**1° “fase dell’immagine mentale”**: capacità di formare e mantenere un’immagine mentale di un oggetto o di un evento (primi anni di vita)

**2° “fase del controllo attivo”**: capacità di controllare attivamente il proprio pensiero e il proprio comportamento (4-5 anni)

**3° “fase del controllo flessibile”**: capacità di adattare il proprio pensiero e il proprio comportamento in base alle esigenze della situazione e del contesto

---



# Funzioni esecutive e giochi di movimento

- **Funzione inibitoria:** bloccare pensieri o azioni abituali o azioni che non sono più adeguate rispetto alle nuove richieste del contesto
  - **Memoria di lavoro:** mantenere e manipolare le informazioni nella mente per un breve periodo di tempo per svolgere compiti cognitivi
  - **Flessibilità cognitiva:** capacità di adattare il nostro pensiero e il nostro comportamento in base ai cambiamenti del contesto o delle regole;
-

## COMPITI DI FUNZIONI ESECUTIVE

<b>INIBIZIONE</b>	Compito semplice	trattenere o ritardare una risposta automatica	Nascondino (es. fuga)
	Compito complesso	tenere a mente una regola e agire in base ad essa, inibendo la risposta	Sacco vuoto/Sacco pieno Semaforo
<b>MEMORIA DI LAVORO</b>	Compito semplice	tenere in mente un'informazione nel tempo	giochi di associazione stimolo risposta
	Compito complesso	tenere a mente un'informazione e manipolarla e aggiornarla	es. passare la palla solo ai compagni che non l'hanno ricevuta
<b>FLESSIBILITA' COGNITIVA</b>	Shifting della risposta	associazione stimolo-risposta invertito (cambiare il comportamento)	Semaforo "rovesciato"
	Shifting dell'attenzione	spostare l'attenzione su nuovi elementi	es stimolo grandezza-risposta evitamento poi stimolo colore -risposta evitamento



# Proviamo con “Un, due, tre STELLA”

- 1.1 va trattenuta o ritardata una risposta automatica?
  - 1.2 va tenuta in mente una regola e agire in base ad essa, inibendo una risposta?
  - 2.1 Bisogna tenere a mente un'informazione nel tempo?
  - 2.2 Bisogna tenere a mente un'informazione manipolarla e aggiornarla?
  - 3 Bisogna alternare regole di comportamento?
-