



## DIREZIONE DIDATTICA STATALE 1° CIRCOLO – EBOLI

**Plessi: Borgo, Giudice, P.D. Lauria, Casarsa, Longobardi, Pezza Paciana**

Piazza della Repubblica – 84025 EBOLI (SA) – Tel: 0828 328284

PO: [sae053002@istruzione.it](mailto:sae053002@istruzione.it) - PEC: [sae053002@pec.istruzione.it](mailto:sae053002@pec.istruzione.it)

Sito: [www.primocircoloeboli.edu.it](http://www.primocircoloeboli.edu.it)

Codice Univoco Ufficio: UFWJT2 - C.F.: 82004730659 - Cod. Meccanografico : SAEE053002



Ai docenti

Scuola Infanzia

Oggetto: Seminario programma di intervento didattico Visual intelligence enhancement program (VIEP) fondato sul potenziamento cognitivo nella scuola dell'infanzia- Università degli studi di Salerno

Il giorno 17 marzo p.v. alle ore 16,30, presso l'aula magna dell'edificio Borgo , si terrà il Seminario in oggetto. Il programma del progetto, che si allega, è stato messo a punto dall'Unità di ricerca dell'Università di Salerno per coadiuvare la sperimentazione.

Si invitano i docenti alla partecipazione.

Il Dirigente Scolastico  
F.to Prof.ssa Giovanna Nazzaro

(Firma autografa sostituita a mezzo stampa ai sensi e per gli effetti dell'art.3. c.2, D. Lgs. N. 39/1993 – ai sensi art.6 c.2 L.412/1991 non seguirà trasmissione originale con firma autografa)

## **Programma VIEP**

### **Presentazione del progetto di ricerca**

Il *Visual intelligence enhancement program*-VIEP è un programma di intervento fondato sul potenziamento cognitivo, realizzato all'interno del progetto *Cognitive Enhancement Tools* con il supporto della Società per l'Apprendimento e l'Istruzione informati da Evidenza (SApiE). Calvani e Zanaboni (2018) hanno proposto un modello didattico, graduale e progressivo, avvalendosi di un'ampia serie di tavole da gioco. Tale approccio consente di stimare tre dimensioni di capacità cognitive: il *riconoscimento dei modelli visivi*, l'*inferenza visiva* e l'*elaborazione visiva*. Per ciascuna dimensione è stato predisposto un kit di giochi da destinare ai bambini dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia (Raffaghelli, 2018).

L'esercizio preventivo di conoscenze, abilità/capacità e atteggiamenti rientrano tra le precondizioni dell'apprendimento e definiscono l'ampio costrutto della *school readiness*, la cosiddetta prontezza scolastica, che funge da "cerniera" tra la scuola dell'infanzia e l'ingresso alla primaria. La promozione di percorsi didattici, basati sul potenziamento cognitivo dei differenti domini di apprendimento, incide positivamente su determinate abilità da affinare negli apprendimenti successivi e consente, altresì, di diagnosticare eventuali anomalie o lacune già a partire dall'età prescolare (Gagné, 1975; Coggi & Ricchiardi, 2014).

In linea con gli avanzamenti più recenti della ricerca, quanto affermato diviene maggiormente significativo se tali programmi si avvalgono di giochi computerizzati e interattivi (Mackey et al., 2011).

A tal proposito, è stata realizzata una VIEP-app *user friendly* da inserire in una sperimentazione con bambini di scuola dell'infanzia mediante l'utilizzo della LIM (Vegliante & Miranda, 2020; Miranda & Vegliante, 2022).

### **Obiettivi**

Il programma VIEP è finalizzato alla stimolazione delle abilità visuo-spaziali, ossia a quell'insieme di processi sottesi alla percezione visiva e alle rappresentazioni mentali relative alle posizioni assunte da oggetti e forme nello spazio.

In questo contesto, si ipotizza che l'attuazione di un training di potenziamento basato su giochi interattivi, di gradualità crescente, incida positivamente sulle abilità visuo-spaziali migliorando le prestazioni dei bambini.

La finalità del programma VIEP si traduce operativamente nei seguenti obiettivi:

- esercitare la manipolazione di forme attraverso azioni di selezione, rotazione e trascinamento nello spazio;
- favorire il riconoscimento dei modelli visivi mediante giochi ad incastro;
- sviluppare l'inferenza visiva avvalendosi di giochi di completamento;
- potenziare l'elaborazione visiva con giochi di abbinamento.

### **Descrizione del progetto di ricerca**

Il programma di intervento VIEP prevede l'attuazione di un percorso di potenziamento delle abilità visuo-spaziali mediante l'utilizzo di giochi interattivi da realizzare adottando la LIM. Le attività ludiche, graduali e di complessità crescente, sono destinate agli allievi delle ultime classi della scuola dell'infanzia.

Il piano di ricerca si avvale di un disegno quasi-sperimentale con gruppi non equivalenti, organizzati in sezioni sperimentali e di controllo a cui vengono somministrate le medesime prove in ingresso e in uscita.

In particolare, le sezioni sperimentali sono sottoposte al training di potenziamento visuo-spaziale a differenza di quelle di controllo che procedono in modalità tradizionale senza apportare alcuna modifica alla didattica curricolare.

### **Tempi, strumenti e modalità di svolgimento**

Il protocollo di ricerca ha una durata di circa due mesi e si articola nelle seguenti fasi:

- *Pre-test*, rilevazione iniziale mediante la batteria *Prove PASI (Pronti ad Apprendere-Scuola dell'Infanzia)* (Coggi & Ricchiardi, 2014; 2019) da somministrare sia nelle sezioni sperimentali che in quelle di controllo. La rilevazione avviene in modalità individuale, in relazione diadica adulto-allievo, e ha una durata di circa 45 minuti.
- *Attuazione del percorso di potenziamento* mediante il software VIEP-app, impiegando un tempo che può variare dalle 3 alle 9 ore settimanali (in base alla numerosità delle sezioni e all'organizzazione concordata con le docenti di sezione). Nel periodo indicato i bambini sono coinvolti nello svolgimento di 61 giochi articolati in quattro sezioni: incastri semplici (20), incastri mattonella (11), incastri con rotazione (20) e incastri con mattonella con rotazione (10).
- *Post-test*. Rilevazione finale mediante la batteria *Prove PASI (Pronti ad Apprendere-Scuola dell'Infanzia)* (Coggi & Ricchiardi, 2014; 2019) da somministrare sia nelle sezioni sperimentali che in quelle di controllo, per una durata di 45 minuti.

### **Risorse materiali**

Alle scuole partecipanti vengono forniti i materiali didattici e i test per la valutazione in ingresso e in uscita.

### **Riferimenti bibliografici**

- Calvani, A., & Zanaboni, B. (2018), *Tavole Logico-Visive. Incastri, rotazioni, sviluppi, inferenze, tabelle, punti di vista (3-12 anni)*. Firenze: SApIE.
- Coggi, C., & Ricchiardi, P. (2014) La «school readiness» e la sua misura: uno strumento di rilevazione per la scuola dell'infanzia. *Journal of Educational, Cultural and Psychological Studies (ECPS Journal)*, 9, 283-309.
- Coggi, C., & Ricchiardi, P. (2019). *Pronti a imparare? Valutare la readiness cognitive nella scuola dell'infanzia*. iMateriali. Trento: Erickson.
- Gagné, R. (1975). *Essentials of learning for instruction*. Dryden.
- Mackey, A. P., Hill, S. S., Stone, S. I., & Bunge, S. A. (2011). Differential effects of reasoning and speed training in children. *Developmental science*, 14(3), 582-590.
- Miranda, S., & Vegliante, R. (2022). Stimolare lo sviluppo delle abilità visuo-spaziali attraverso l'uso di applicazioni software per LIM. *FORMAZIONE & INSEGNAMENTO. Rivista internazionale di Scienze dell'educazione e della formazione*, 20(1), 075-090.
- Raffaghelli, J. (2018). Ipotesi per il training: alcuni suggerimenti. In A. Calvani, B. Zanaboni, *Tavole Logico-Visive. Incastri, rotazioni, sviluppi, inferenze, tabelle, punti di vista (3-12 anni)* (pp. 13-18). Firenze: SApIE.
- Vegliante, R., & Miranda, S. (2020). Costruire strumenti per lo sviluppo dell'intelligenza visuo-spaziale in età prescolare: il modello software VIEP-app. *Media Education*, 11(2), 93-108.