

19/22
GENNAIO 2022
GIORNATE DI
NEUROPSICOLOGIA
DELL'ETÀ EVOLUTIVA
XVII EDIZIONE



Identificazione precoce e trattamento digitale dei bambini a rischio di disturbo specifico dell'apprendimento

Cristiano Termine



Sandro Franceschini



DSM-5. Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali

Copertina flessibile – 10 aprile 2014

di M. Biondi (a cura di)

★★★★★ 252 voti

Visualizza tutti i formati ed edizioni

Copertina rigida
137,75 €

Copertina flessibile
122,55 €

1 Nuovo da 137,75 €

7 Nuovo da 122,55 €



Milena piroddi

★★★★☆ Non si può non comprare

Recensito in Italia il 8 aprile 2021

Acquisto verificato

Manuale fondamentale. Riassume a prova di scemo. riprende tutti i concetti più volte, confronta le diverse patologie togliendo ogni dubbio possibile e immaginabile. Peccato i fogli lucidi. Bisogna trovare la giusta illuminazione per avvitare di stancare gli occhi.

Utile

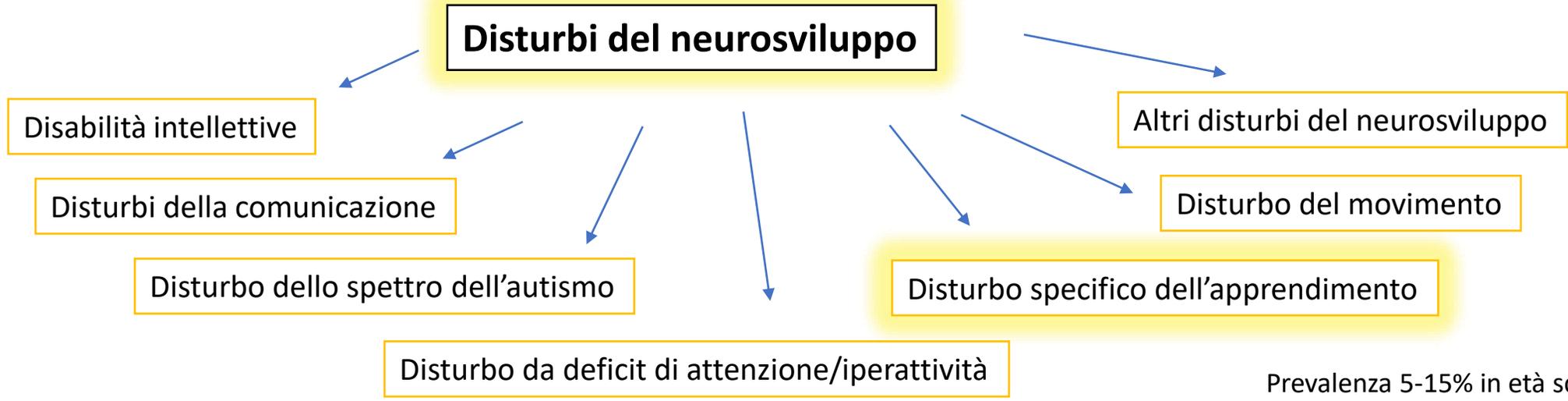
Segnala un abuso



Questo articolo è acquistabile con il Bonus Cultura

direttamente da Amazon. Sono esclusi prodotti di Venditori terzi sul Marketplace di Amazon. Verifica i termini e condizioni dell'iniziativa Bonus Cultura 18app e di Carta del Docente.

Edizione italiana a cura di Massimo Biondi



Prevalenza 5-15% in età scolare

Importanza di un intervento precoce

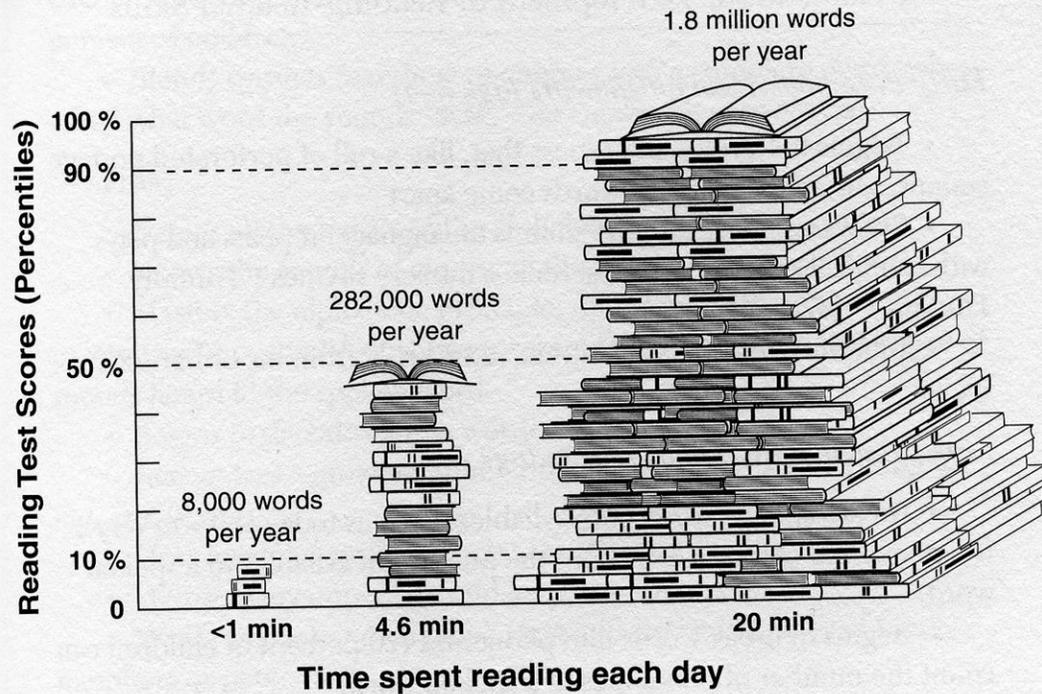


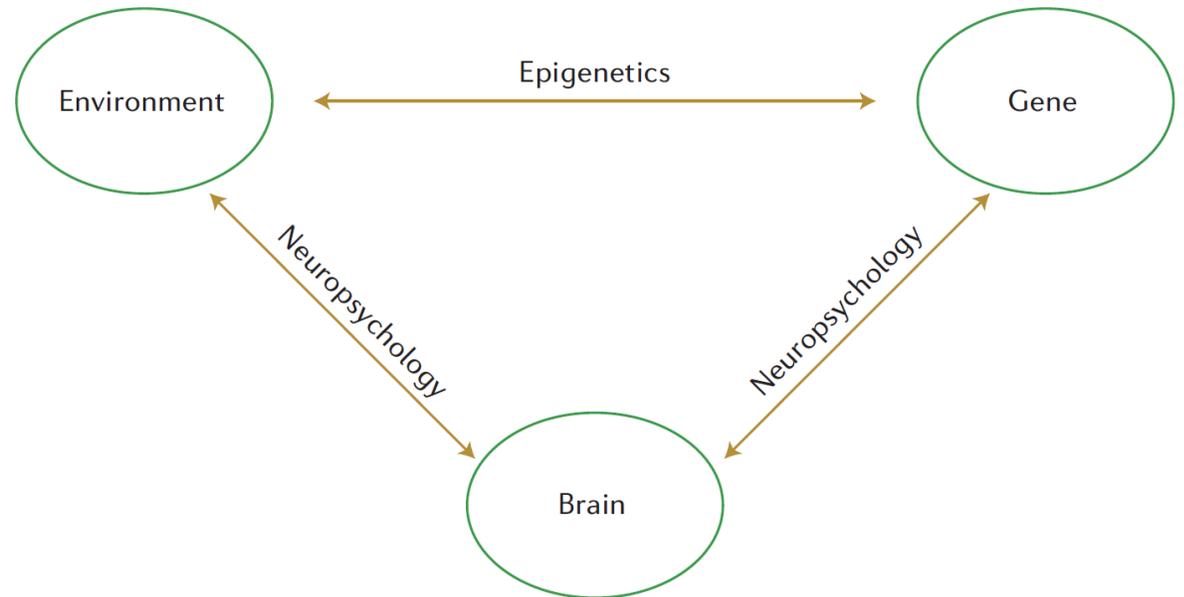
Figure 29. Good Readers Read Many Words Per Year; Poor Readers Read Very Few

Good readers spend more time reading each day so that they read many more words in a year compared to poor readers.

REVIEW OPEN

Reducing neurodevelopmental disorders and disability through research and interventions

Michael J. Boivin^{1,2}, Angelina M. Kakooza³, Benjamin C. Warf⁴, Leslie L. Davidson^{5,6} & Elena L. Grigorenko⁷



Cognitive, emotional and behavioural processes

Family income, parental education and brain structure in children and adolescents

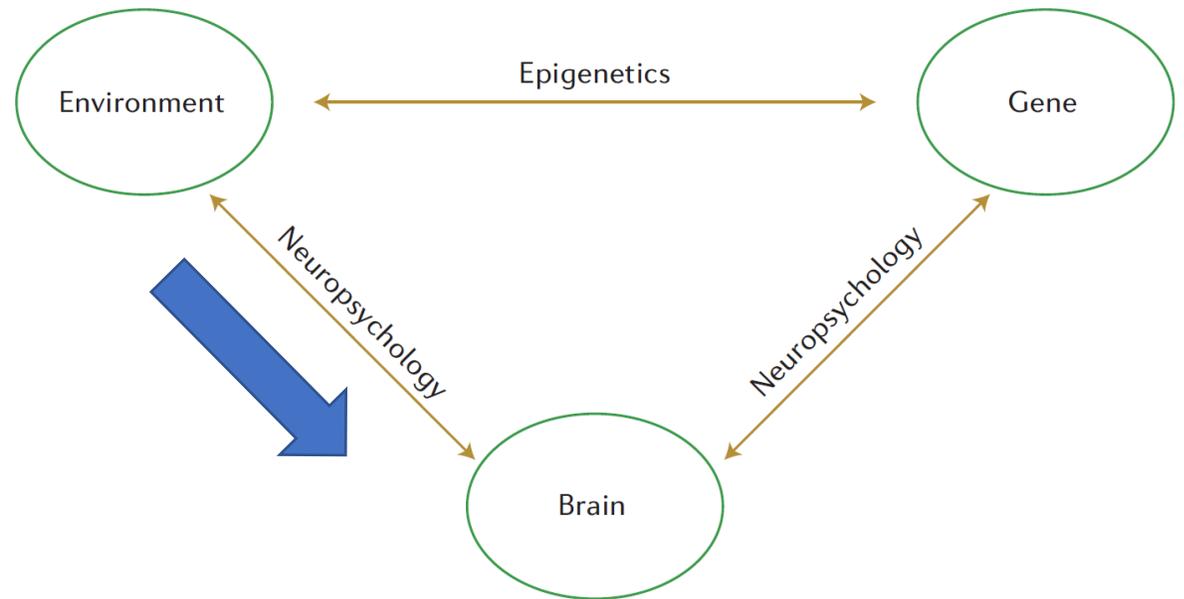
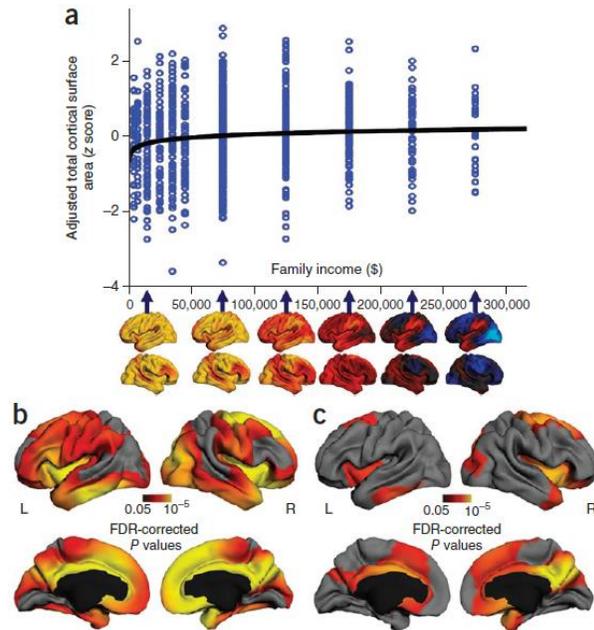
Kimberly G Noble^{1,2,3,2}, Suzanne M Houston^{3-5,32}, Natalie H Brito⁶, Hauke Bartsch⁷, Eric Kan^{4,5}, Joshua M Kuperman⁸⁻¹⁰, Natacha Akshoomoff¹⁰⁻¹², David G Amaral^{10,13}, Cinnamon S Bloss^{10,14}, Ondrej Libiger¹⁵, Nicholas J Schork¹⁶, Sarah S Murray^{10,17}, B J Casey^{10,18}, Linda Chang^{10,19}, Thomas M Ernst^{10,19}, Jean A Frazier^{10,20}, Jeffrey R Gruen^{10,21-23}, David N Kennedy^{10,20}, Peter Van Zijl^{10,24,25}, Stewart Mostofsky^{10,25}, Walter E Kaufmann^{10,26,27}, Tal Kenet^{10,27,28}, Anders M Dale^{8-10,29-31}, Terry L Jernigan^{10-12,29} & Elizabeth R Sowell^{4,5,10}

REVIEW **OPEN**

Reducing neurodevelopmental disorders and disability through research and interventions

Michael J. Boivin^{1,2}, Angelina M. Kokoza³, Benjamin C. Warf⁴, Leslie L. Davidson^{5,6} & Elena L. Grigorenko⁷

Among children from lower income families, small differences in income were associated with relatively large differences in surface area, whereas, among children from higher income families, similar income increments were associated with smaller differences in surface area. These relationships were most prominent in regions supporting language, reading, executive functions and spatial skills;



Adjusting for age, age², scanner, sex, GAF and whole brain volume, multiple regression analyses indicated that parental education was significantly associated with left hippocampal volume



Montessori Preschool Elevates and Equalizes Child Outcomes: A Longitudinal Study

Angeline S. Lillard^{1*}, Megan J. Heise¹, Eve M. Richey¹, Xin Tong¹, Alyssa Hart¹ and Paige M. Bray²

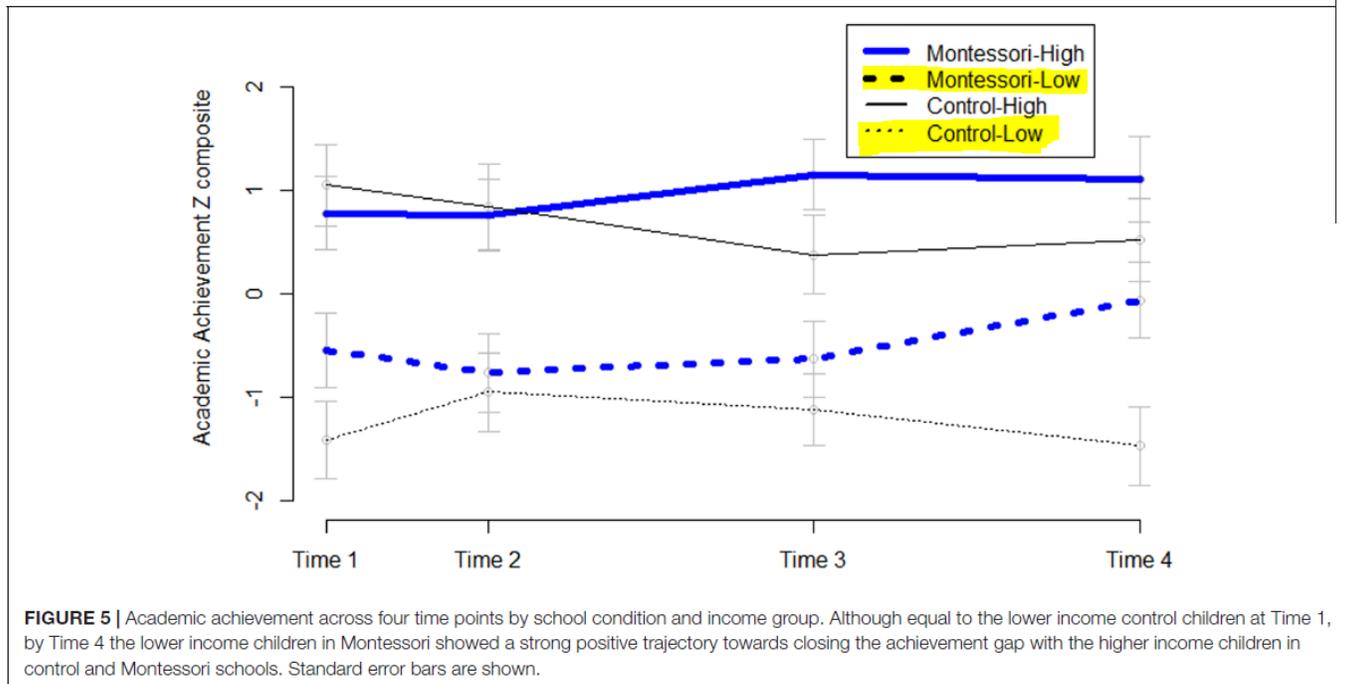
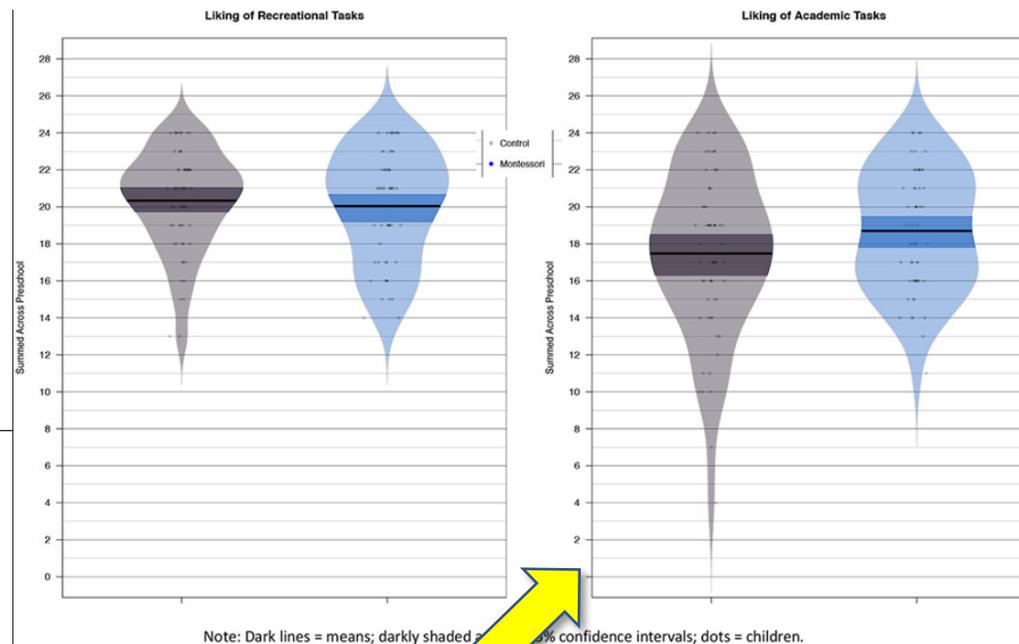


FIGURE 5 | Academic achievement across four time points by school condition and income group. Although equal to the lower income control children at Time 1, by Time 4 the lower income children in Montessori showed a strong positive trajectory towards closing the achievement gap with the higher income children in control and Montessori schools. Standard error bars are shown.

Piacevolezza delle
attività ricreative

Piacevolezza delle
attività scolastiche

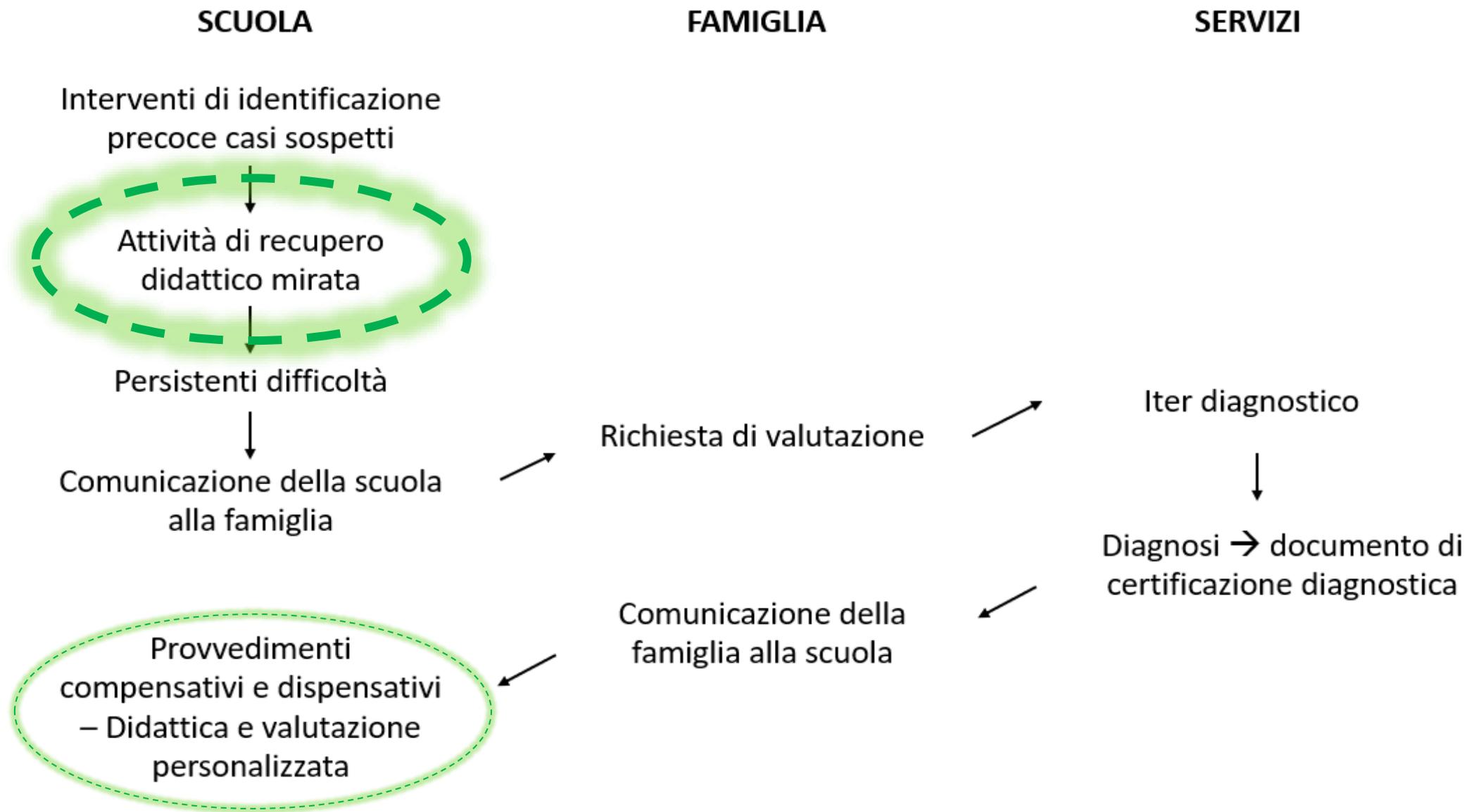


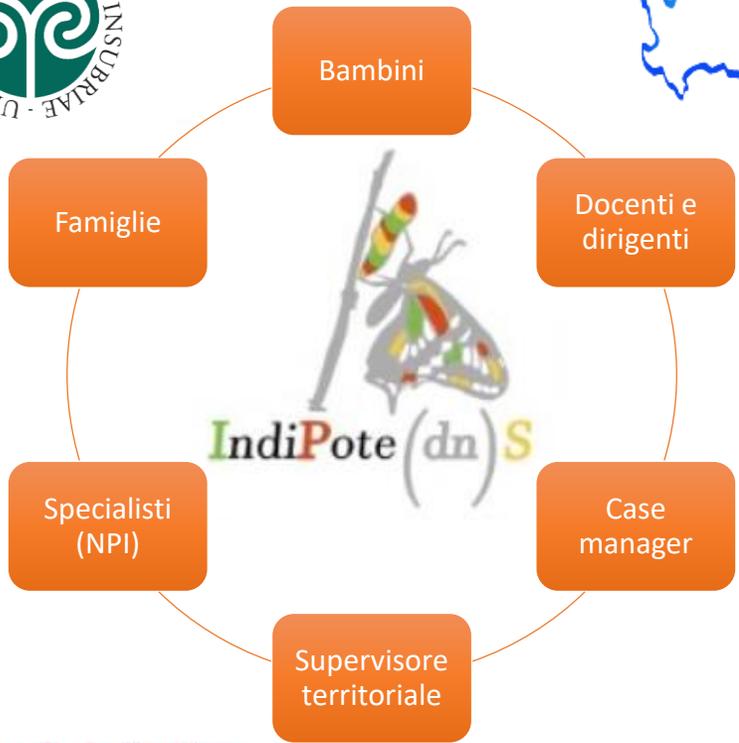
Throughout Dr. Montessori's books, a warm and loving attitude to children is expressed, and Montessori teachers are expected to come to embody this attitude (Lillard, 2017). In addition, Montessori teachers adopt high expectations of children, for example expecting them to achieve independence in ways that people rarely expect at least in American culture today.

Aspetti normativi

LEGGE 8 ottobre 2010, n. 170 –

Nuove norme in materia di disturbi specifici di apprendimento in ambito scolastico. (GU n. 244 del 18-10-2010).





	INDIPOTE(DN)S
Novembre /Dicembre 2021	Osservazione generale dell'intera classe
Gennaio 2022	Osservazione sistematica dei bambini con alcune criticità
Febbraio – Marzo 2022	Attività di potenziamento almeno 3 volte alla settimana
Maggio 2022	Osservazione sistematica dei bambini con alcune criticità dopo il potenziamento
Maggio/giugno 2022	Incontri con le famiglie Incontri con i servizi di Neuropsichiatria Infantile

Strumenti

Aree



Apprendimento della letto-scrittura



Apprendimento della matematica



Area processi



Area relazionale

Griglia di osservazione

APPRENDIMENTO DELLA MATEMATICA					
Sistema numero	47. Sa confrontare due numeri scritti entro il 10 (entro il 20, a fine anno) esprimendo un giudizio di numerosità (tra 4 e 6 qual è il più grande?) 48. Riconosce a colpo d'occhio quantità entro il 5 49. Sa ordinare numeri in ordine crescente entro il 10 (entro il 20, a fine anno) 50. Sa ordinare numeri in ordine decrescente entro il 10 (entro il 20, a fine anno) 51. Scrive numeri sotto dettatura entro il 5 (entro il 10 a fine anno) 52. Comprende e usa i simboli $>$ e $=$ 53. Legge i numeri entro il 10 (entro 20 fine anno) 54. Enumera oralmente progressivamente fino a 10 senza esitazioni (entro il 20 a fine anno)				
Conteggio	55. Enumera oralmente in senso regressivo da 10 a 0 56. Di fronte ad oggetti in ordine sparso, li conta ad alta voce senza ripetizioni od omissioni 57. Enumera progressivamente partendo da un numero diverso da "uno" (ora inizia a contare da 5.....6,7,9)				
Sistema calcolo	58. Effettua addizioni usando le dita entro il 10 59. Effettua addizioni a mente entro il 10 60. Effettua sottrazioni usando le dita entro il 10 61. Effettua sottrazioni a mente entro il 10 62. Recupera fatti numerici e combinazioni (riesce a dire immediatamente il risultato di semplici addizioni e sottrazioni, senza ricorrere all'uso di dita o conteggio orale) a fine anno				

Indicatore: enumera oralmente progressivamente fino a 10 (entro il 20 a fine anno)

Area	Ambiti rilevamento di	Indicatori di verifica
Apprendimento della matematica	Conteggio	54. Enumera oralmente progressivamente fino a 10 senza esitazioni (entro il 20 a fine anno)
		55. Enumera oralmente in senso regressivo da 10 a 0
		56. Di fronte ad oggetti in ordine sparso, li conta ad alta voce senza ripetizioni od omissioni
		57. Enumera progressivamente partendo da un numero diverso da "uno"

Vademecum: proposta di attività di potenziamento

CONTEGGIO

62. Enumera progressivamente fino a 10 senza esitazioni (fino a 20 a fine anno)

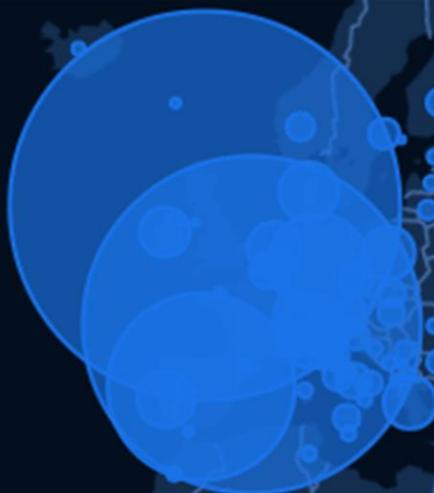
Utilizzare filastrocche come quella dell'elefante (riportata accanto), per richiamare il nome dei numeri in sequenza progressiva, abbinando l'uso delle dita per indicare la quantità o immagini che le rappresentino, consentendo così l'associazione della via fonologica e della via visivo-analogica che, unite al ritmo della filastrocca, facilitano l'apprendimento della sequenza numerica.



La "figura nascosta" (solo dopo aver presentato i numeri scritti): ripercorrere la sequenza numerica unendo i puntini a cui è associato il numero, facendo comparire l'immagine nascosta in senso crescente.



Marisa Bortolozzo



Coronavirus (COVID-19)

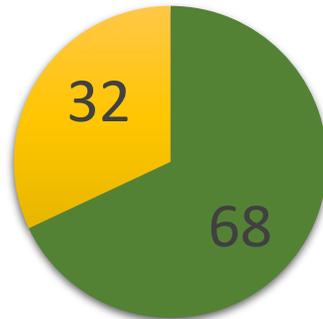


Effetti della quarantena obbligatoria da COVID-19 sugli studenti della provincia di Varese

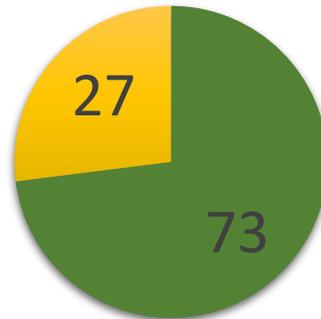
I genitori hanno indicato un peggioramento delle abilità scolastiche in % variabili dal 17 al 43% dei casi

1° primaria (n=732)

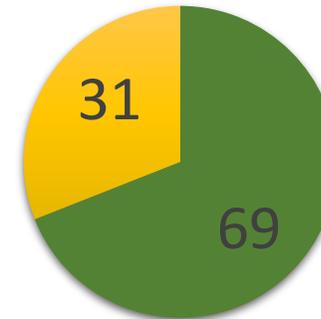
Lettura



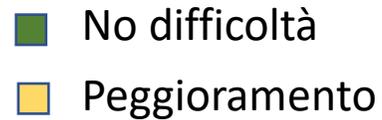
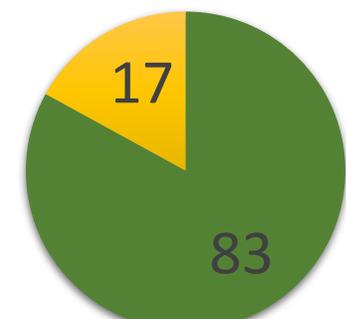
Comprensione



Scrittura

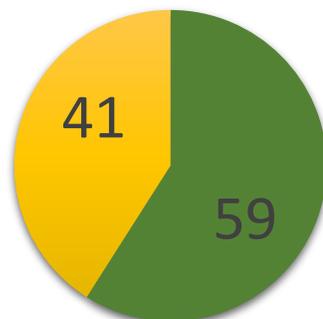


Calcolo

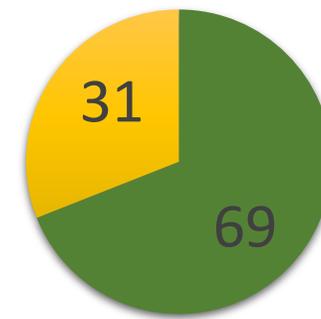


2° primaria (n=748)

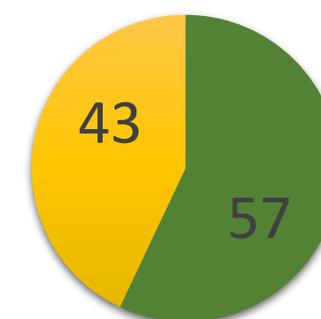
Lettura



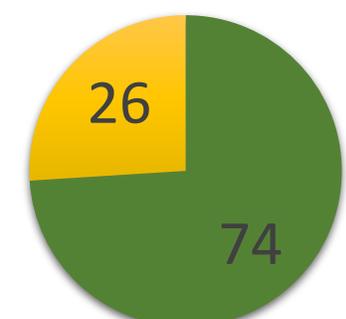
Comprensione



Scrittura



Calcolo



- Presenza di uno **spazio adeguato** a casa
- **Disponibilità** del docente per ulteriori spiegazioni delle materie scolastiche
- **Maggiore quantità di compiti a casa**
- **Tempi di valutazione programmati**
- Possibilità di **collaborare con i compagni** di classe nel fare compiti e progetti
- Presenza di un **tutor**



Impatto **POSITIVO**
sulle prestazioni dei
bambini

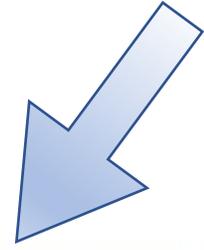
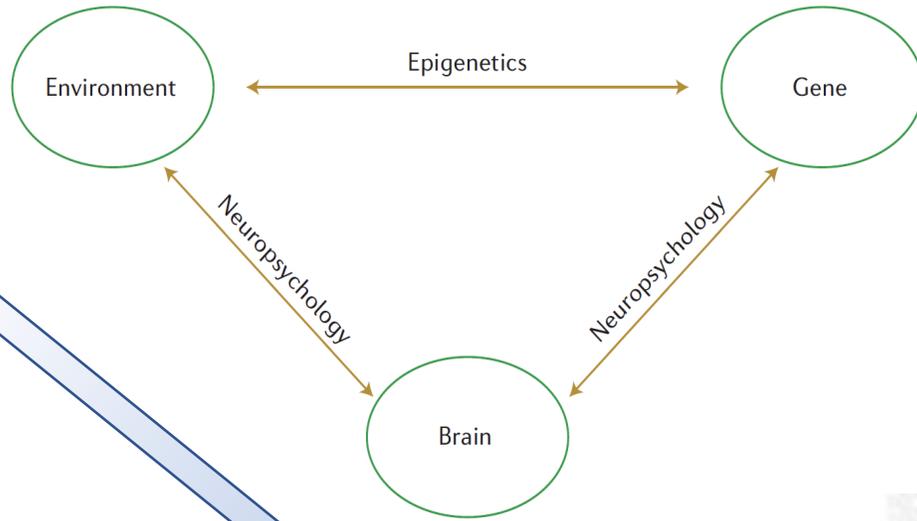
- Sesso **maschile**
- **Basso status socioeconomico**
- **Assenza** di un **ambiente silenzioso**
- **Riduzione** dei **contatti** con i compagni



Impatto **NEGATIVO**
sulle prestazioni dei
bambini

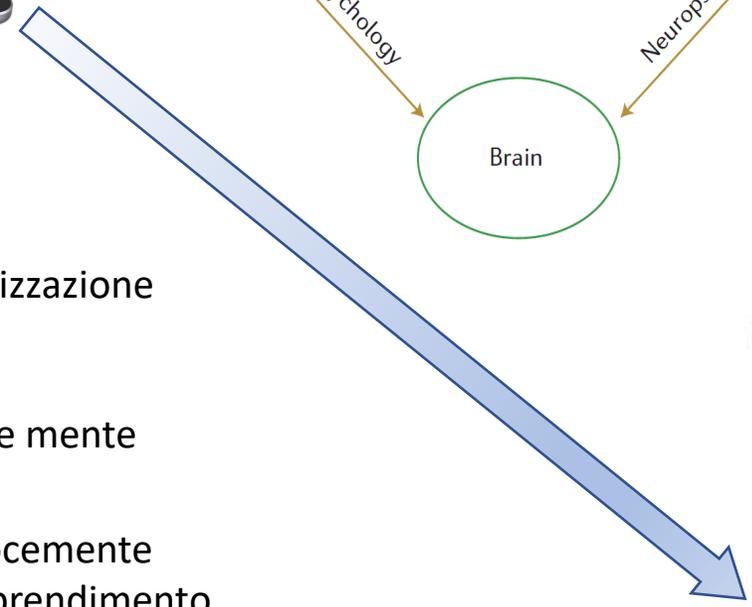


Essence: Il progetto



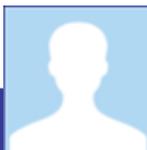
- Socialità** 
- Intrattenimento** 
- Educazione** 
- Monitoraggio** 

- Favorire la socializzazione
- Stimolare fisico e mente
- Individuare precocemente le difficoltà di apprendimento
- Facilitare l'assistenza da remoto



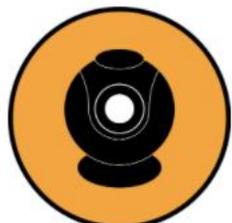


	INDIPOSE(DN)S	ESSENCE
Novembre /Dicembre 2021	Osservazione generale dell'intera classe	
Gennaio 2022	Osservazione sistematica dei bambini con alcune criticità	Uso dei giochi educativi e dei tutorial
Febbraio – Marzo 2022	Attività di potenziamento almeno 3 volte alla settimana	Uso dei giochi di potenziamento per supportare le difficoltà di apprendimento
Maggio 2022	Osservazione sistematica dei bambini con alcune criticità dopo il potenziamento	
Maggio/giugno 2022	Incontri con le famiglie Incontri con i servizi di Neuropsichiatria Infantile	Valutazione clinica delle difficoltà di apprendimento limitata ai bambini con criticità

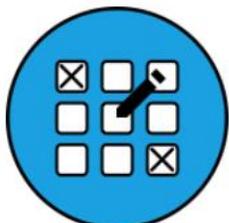


Ciao Sandro, cosa vuoi fare oggi?

Socializza



VideoChat



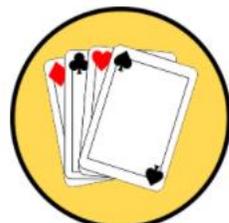
Tombola



Rubamazzetto



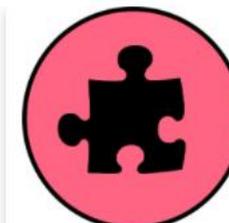
Scopa



Briscola



Pictionary



Puzzle



Gioca



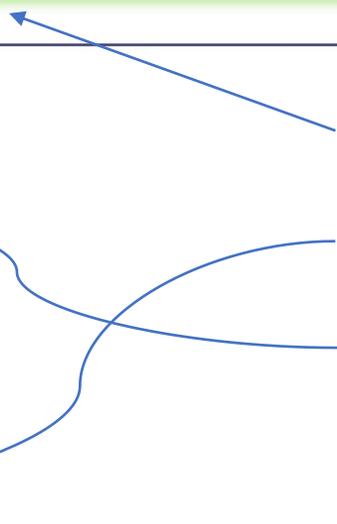
Video Tutorial



Mini giochi



- Socialità
- Intrattenimento
- Educazione
- Monitoraggio



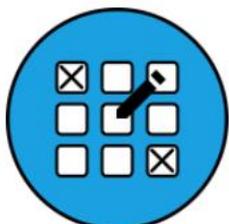


Ciao Sandro, cosa vuoi fare oggi?

Socializza



VideoChat



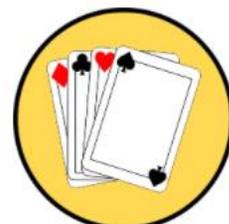
Tombola



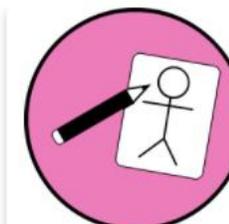
Rubamazzetto



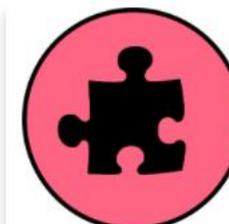
Scopa



Briscola



Pictionary



Puzzle



Gioca

- Favorire la socializzazione all'interno del gruppo classe e il dialogo con le insegnanti che in questo caso svolgono con i bambini attività extrascolastiche pianificate ad inizio anno.
- Fornire un ambiente "sicuro" dove incontrare i compagni e svolgere attività che possano divertire e allenare abilità scolastiche.
- Partecipazione dei nonni dei bambini, per raccontare storie ed eventi.

Socialità



Favorire la socializzazione



Chat e Giochi di gruppo

LA TOMBOLA DELLE SILLABE INIZIALI/FINALI DELLE PAROLE

Discriminazione uditiva della sillaba iniziale / finale



Come nel classico gioco della tombola, il bambino deve completare la propria serie di 5 cartoncini con le sillabe iniziali/finali delle parole.

INSEGNANTE

TA	TE	TI	TO	TU
GA	GE	GI	GO	GU
BA	BE	BI	BO	BU

GIULIA

TA
GE
GO
BI
BA

GIOVANNA

TA
BI
BO
GO
TE

Ognuno può selezionare, in qualunque momento, la sillaba che è uscita (anche in precedenza). Non sono selezionabili sillabe non uscite

Tempo per carta che scorre per ciascuna carta, solo per dare un ritmo al gioco, potrebbe essere il pulsante per passare alla carta successiva

Countdown (30 sec)

SANDRO

BA	BE	TO	GO	BU
----	----	----	----	----



Ciao Sandro, cosa vuoi fare oggi?

Socializza

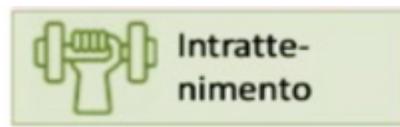


Gioca



- Attività motorie che i bambini possono svolgere con i genitori o da soli, che favoriscano lo sviluppo della coordinazione motoria e oculo-manuale
- Attività di focalizzazione dell'attenzione (attenzione sostenuta)
- Attività di rilassamento guidato

Video Tutorial



Stimolare fisico e mente



Prepara la borsa!
description



Esercizio 1
description



Esercizio 2
description



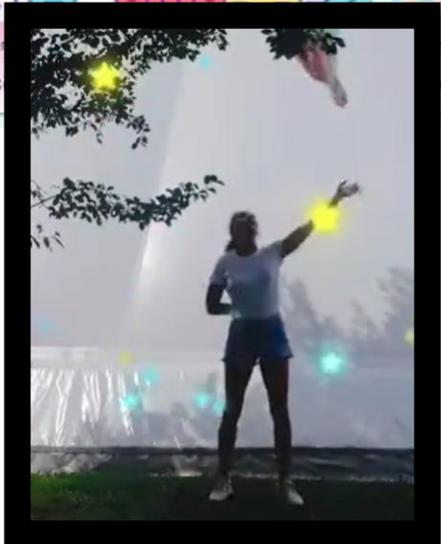
Esercizio 3
description



Esercizio 4
description



Esercizio 5
description



Attività di coordinazione motoria e di rilassamento da fare da soli o in gruppo



International Journal of
*Environmental Research
and Public Health*

Article

**Clinical Application of Mindfulness-Oriented
Meditation: A Preliminary Study in Children
with ADHD**

Ornella Santonastaso¹, Vittoria Zaccari¹, Cristiano Crescentini² , Franco Fabbro²,
Viviana Capurso², Stefano Vicari^{1,3} and Deny Menghini^{1,*} 

ORIGINAL RESEARCH

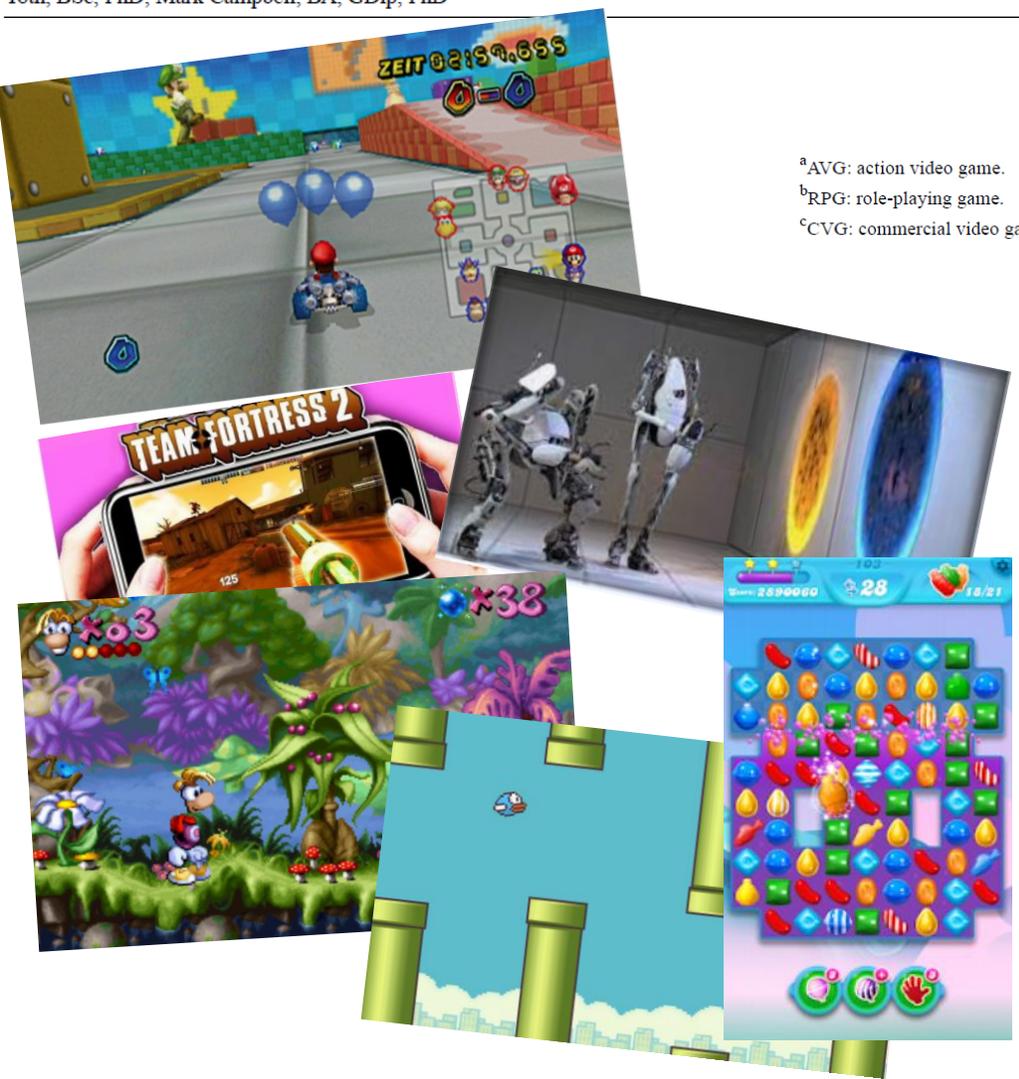
**The influence of Generalized Anxiety Disorder on
Functions in children with ADHD**

D. Menghini¹  · M. Armando^{1,2} · M. Calcagni¹ · C. Napolitano¹ · P. Pasqualetti^{4,5} ·
J. A. Sergeant⁶ · P. Pani³ · S. Vicari¹



Gaming Your Mental Health: A Narrative Review on Mitigating Symptoms of Depression and Anxiety Using Commercial Video Games

Magdalena Kowal, BSc, MSc; Eoin Conroy, BSc, MSc; Niall Ramsbottom, BSc, MSc; Tim Smithies, BSc; Adam Toth, BSc, PhD; Mark Campbell, BA, GDip, PhD



^aAVG: action video game.
^bRPG: role-playing game.
^cCVG: commercial video game.

Table 1. Selected studies of commercial video games and their reported positive mental health outcomes related to depression and anxiety.

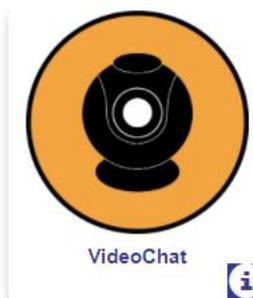
Mental health aspect examined	Game or genre	Outcome	Reference
Prosocial behaviors and decreased loneliness	AVG ^a , RPG ^b , multiplayer games, and video game play	AVGs (specifically with multiplayer functions), RPGs, and video game play all showed benefits for socialization among clinical and nonclinical populations	[66,73,74]
Cognition	AVGs, strategy games, exergames, <i>Boson X</i> (CVG ^c), and <i>Rayman</i> (CVG)	All games identified a range of cognitive improvements (eg, high executive function and visuospatial perception) in clinical and nonclinical populations. In addition, games were found to mitigate symptoms of dyslexia	[66,74,75]
Goal achievement	<i>Portal 2</i> (CVG), <i>Team Fortress 2</i> (CVG), and RPGs	All games examined showed improvements in goal-setting behavior and motivation to attain said goals	[60]
Positive reappraisal and mood repair	<i>Portal 2</i> (CVG), <i>Mario Kart</i> (CVG), <i>Slenderman</i> (CVG), <i>Flappy Bird</i> (CVG), <i>Tap the Frog</i> (CVG), and RPGs	Related to goal achievement, all games showed benefits with mood repair, both in time and magnitude	[60,76,77]
Emotional regulation	<i>Portal 2</i> (CVG), <i>Slenderman</i> (CVG), <i>Flappy Bird</i> (CVG), <i>Tap the Frog</i> (CVG), RPGs, and video game play	All games facilitated coping with strong emotions and regulating strong emotive experiences	[60,65,73,74,77,78]
Depressive mood	<i>Candy Crush</i> (CVG), <i>Angry Birds</i> (CVG), <i>Limbo</i> (CVG), and casual games	Casual game interventions decreased negative affect by promoting enjoyment, flow states, and motivation	[73,79]
General anxiety	<i>MindLight</i> (strategy game), <i>Max and the Magic Marker</i> (CVG), <i>Rayman</i> (CVG), Nintendo Wii Exergames, and RPGs	Strategy games, CVG, and CVG exergames all showed significant decreases in general measures of anxiety both immediately after play and maintained with continual play	[74,80-83]
Anxiety prevention	<i>Rayman</i> (CVG)	<i>Rayman</i> reduced general anxiety to the same degree as a strategy game designed to prevent anxiety	[74,82]
State anxiety	<i>Plants vs. Zombies</i> (CVG), <i>Bejeweled II</i> (CVG), <i>Peggle</i> (CVG), <i>Bookworm Adventures</i> (CVG), and casual games	Casual games reduced state anxiety by promoting flow states and goal achievement	[68,84]
Trait anxiety	<i>Bejeweled II</i> (CVG), <i>Peggle</i> (CVG), <i>Bookworm Adventures</i> (CVG), and casual games	Casual games reduced trait anxiety by decreasing levels of general anxiety	[68]
Preoperative anxiety	<i>Angry Birds</i> (CVG)	<i>Angry Birds</i> reduced preoperative anxiety in children older than 36 months, while maintaining reduced levels of anxiety post operation	[85]
COVID-19 anxiety	CVG exergames	Helped combat anxiety related to the pandemic, lockdowns, and social isolation	[86]



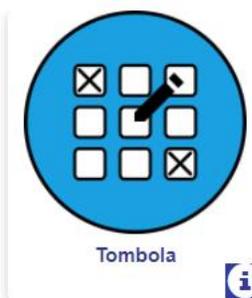


Ciao Sandro, cosa vuoi fare oggi?

Socializza



VideoChat



Tombola



Rubamazzetto



Scopa



Briscola



Pictionary



Puzzle



Gioca



Video Tutorial



Mini giochi



- Serious game finalizzati all'esercizio delle abilità scolastiche
- Monitoraggio dello sviluppo delle abilità scolastiche



Individuare precocemente
le difficoltà di apprendimento

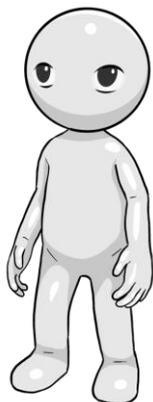
Giochi per valutare e migliorare competenze di letto-scrittura e calcolo

- Tre domini

● Lettura

● Scrittura

● Calcolo



Minigames - Lettura

Giochi con le sillabe

Discriminazione visiva sillaba iniziale/finale

- Viene mostrata per iscritto una sillaba piana, e vengono mostrate alcune figurine con immagini che possono o meno contenere la sillaba target come sillaba iniziale / finale.
- Il bambino deve individuare le immagini che rappresentano la parola che inizia / termina con quella sillaba.



Associazione grafema-fonema

Phonics training for English-speaking poor readers (Review)

McArthur G, Eve PM, Jones K, Banales E, Kohnen S, Anandakumar T, Larsen L, Marinus E, Wang HC, Castles A

OPEN ACCESS Freely available online

PLOS ONE

Effectiveness of Treatment Approaches for Children and Adolescents with Reading Disabilities: A Meta-Analysis of Randomized Controlled Trials

Katharina Galuschka¹, Elena Ise², Kathrin Krick¹, Gerd Schulte-Körne^{1*}

¹ Department of Child and Adolescent Psychiatry and Psychotherapy, University of Munich, Munich, Germany, ² Department of Child and Adolescent Psychiatry and Psychotherapy, University of Cologne, Cologne, Germany

Article

Selective Inhibition of Mirror Invariance for Letters Consolidated by Sleep Doubles Reading Fluency

Ana Raquel Torres,¹ Natália B. Mota,^{1,2} Nery Adamy,¹ Angela Naschold,⁴ Thiago Z. Lima,¹ Mauro Copelli,² Janaina Weissheimer,^{1,3} Felipe Pegado,^{5,6,7,*} and Sidarta Ribeiro^{1,7,8,*}

Disambiguazione forma e orientamento lettere
Discriminazione suono delle lettere/sillabe
Associazione della forma delle lettere con attivazione multisensoriale

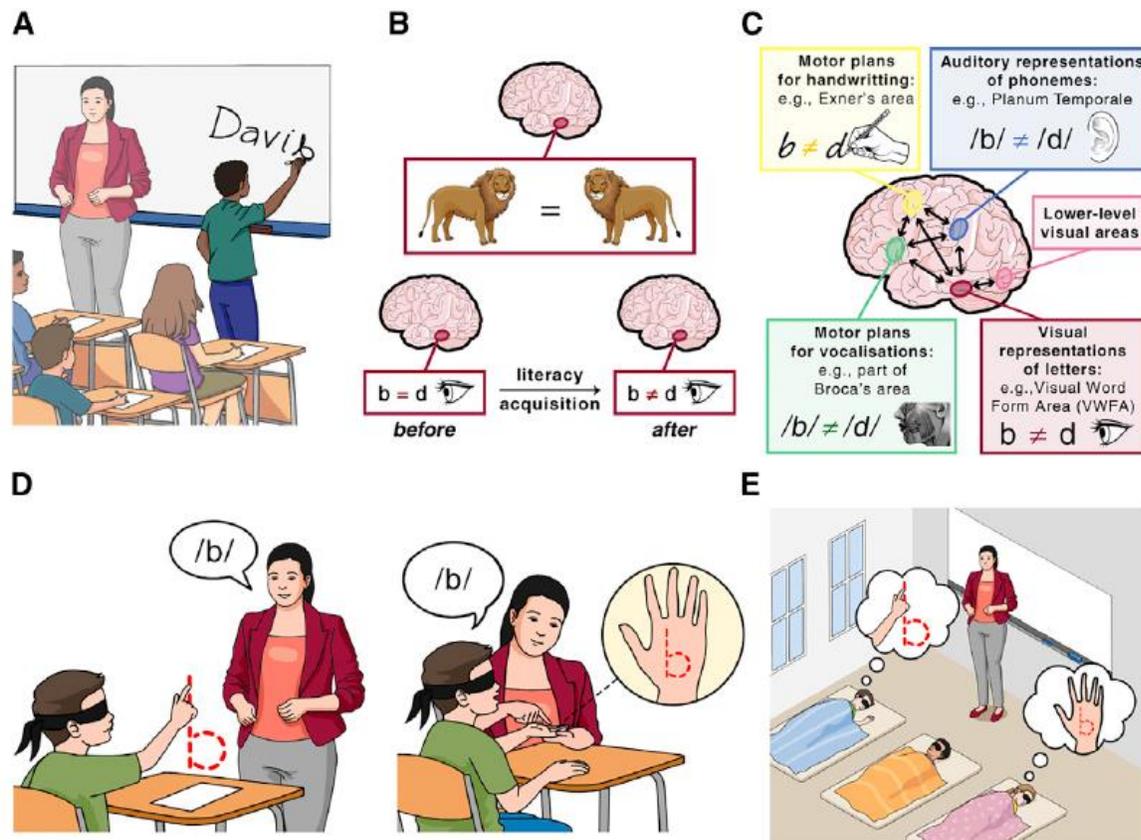


Figure 1. Study Rationale

(A) Confusion with the correct orientation of letters is common among first graders,²⁶ with writing errors being paralleled by visual perception errors.²⁹ (B) Mirror invariance in high-level visual cortex is suspected to be the main source of mirror confusion for letters^{27,28,30–32} and could hamper reading fluency acquisition.

(C) Our hypothetical learning model of how mirror invariance for letters is slowly overcome in school in a non-systematic way (via multisystem mappings) (modified from Pegado et al.³³).

(D) Three RCTs were performed here to probe the impact of a brief targeted intervention (30 min/day for 3 weeks) on mirror invariance for letters and on reading fluency. **Multisensory-motor activities were used, such as “air-writing” (left) and tactile perception of letter traces (right), while listening to and/or producing letter sounds.**

(E) To test whether sleep could improve learning consolidation^{34–37} of the targeted training, one group of participants (T+S group) took post-training naps (up to 2 h).

Minigames Lettura

Current Biology 19, 1–6, March 24, 2009 ©2009 Elsevier Ltd All rights reserved DOI 10.1016/j.cub.2009.01.065

Reduced Neural Integration of Letters and Speech Sounds Links Phonological and Reading Deficits in Adult Dyslexia

Vera Blau,^{1,2,*} Nienke van Atteveldt,^{1,2} Michel Ekkebus,³
Rainer Goebel,^{1,2} and Leo Blomert^{1,2}

Ascolta le parole

Discriminazione uditiva della sillaba iniziale

- Viene mostrata per iscritto una sillaba piana e vengono fatte ascoltare in sequenza 10 parole, che potranno o meno contenere la sillaba target come sillaba iniziale.
- Il bambino può premere un tasto per segnalare che la parola che sta ascoltando (o che ha appena ascoltato) inizia con quella sillaba.
- Possono essere presentate da 1 a 4 parole target all'interno della lista di 10 parole.

Report

Auditory representations
of phonemes:
e.g., Planum Temporale

/b/ ≠ /d/ 



Discriminazione suono delle lettere/sillabe

Minigame: Scrittura

Please cite this article in press as: Torres et al., Selective Inhibition of Mirror Invariance for Letters Consolidated by Sleep Doubles Reading Fluency, Current Biology (2020), <https://doi.org/10.1016/j.cub.2020.11.031>

Current Biology

CellPress
OPEN ACCESS

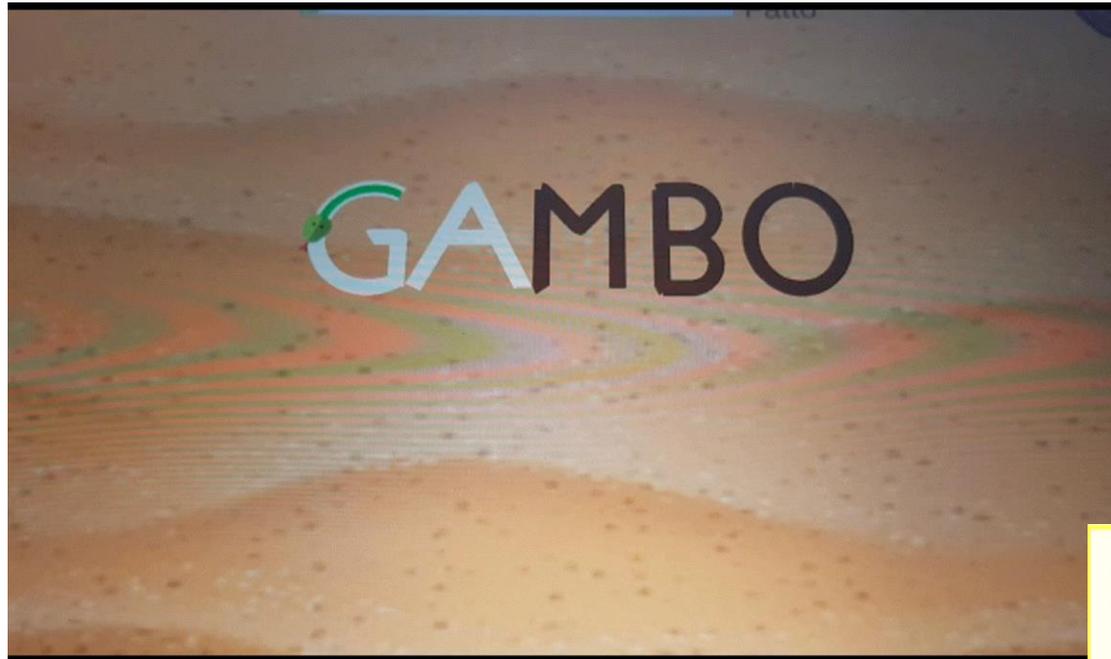
Article

Selective Inhibition of Mirror Invariance for Letters Consolidated by Sleep Doubles Reading Fluency

Ana Raquel Torres,¹ Natália B. Mota,^{1,2} Nery Adamy,¹ Angela Naschold,⁴ Thiago Z. Lima,¹ Mauro Copelli,² Janaina Weissheimer,^{1,2} Felipe Pegado,^{5,6,7,*} and Sidarta Ribeiro^{1,7,8,*}

Tracciamento di sillabe

Miglioramento del tratto grafico e dell'attenzione visuo-spaziale



Associazione della forma delle lettere con attivazione multisensoriale

JMIR SERIOUS GAMES

Dui et al

Original Paper

A Tablet App for Handwriting Skill Screening at the Preliteracy Stage: Instrument Validation Study

Linda Greta Dui¹, MSc; Francesca Lunardini¹, DPhil; Cristiano Termine², Prof Dr; Matteo Matteucci¹, Prof Dr; Natale Adolfo Stucchi³, Prof Dr; Nunzio Alberto Borghese⁴, Prof Dr; Simona Ferrante¹, Prof Dr

Figure 1. Experimental setup. A kindergartner is executing one of the exercises on the tablet with an S-Pen.



The app was developed in Unity 2018.3.2f1 following the principles of theory-driven evidence-based serious games for health [25,26]. We set the sampling rate at 50 Hz, as the frequency content of the recorded movement was expected to be less than 22 Hz [27].

Minigames Lettura



Available online at www.sciencedirect.com



Brain and Cognition 57 (2005) 135–142

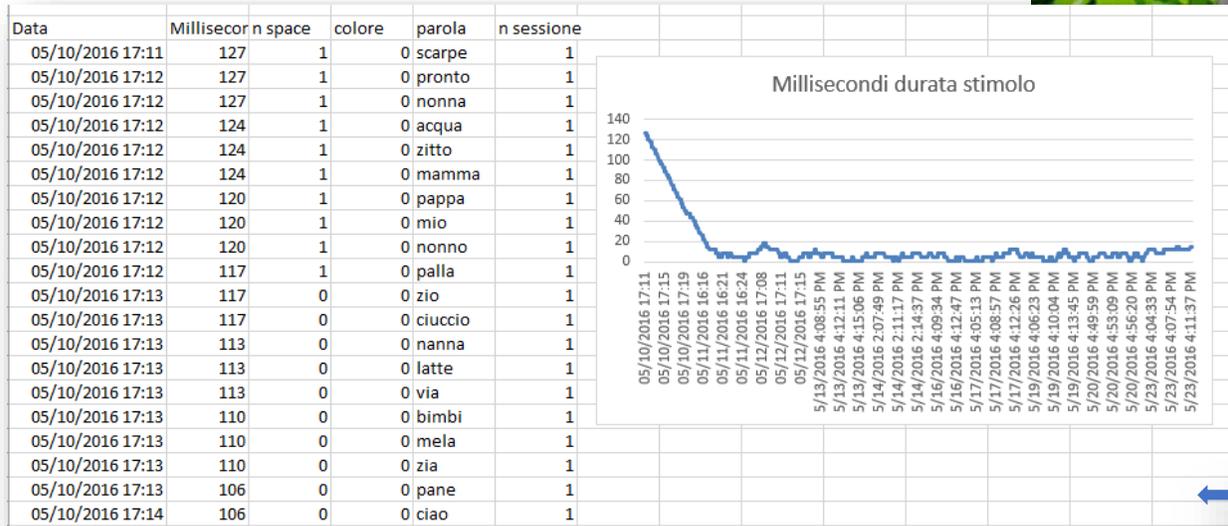
Brain
and
Cognition

www.elsevier.com/locate/bsc

Tachistoscopic treatment of dyslexia changes the distribution of visual–spatial attention

Maria Luisa Lorusso^{a,*}, Andrea Facoetti^{a,b}, Alessio Toraldo^c, Massimo Molteni^a

Elaborazione rapida delle informazioni visive Memoria a breve termine



Tachistoscopio



<https://dpg.unipd.it> > deconelab > materials ▾

Materials | DEPARTMENT OF GENERAL PSYCHOLOGY

Materials. CLINICAL TOOLS - Here below we provide some useful clinical tools directly developed by our **laboratory** (click to the corresponding link to ...)

Minigames Lettura

Received 16 May 2012 | Accepted 15 Jan 2013 | Published 12 Feb 2013

DOI: 10.1038/ncomms2488

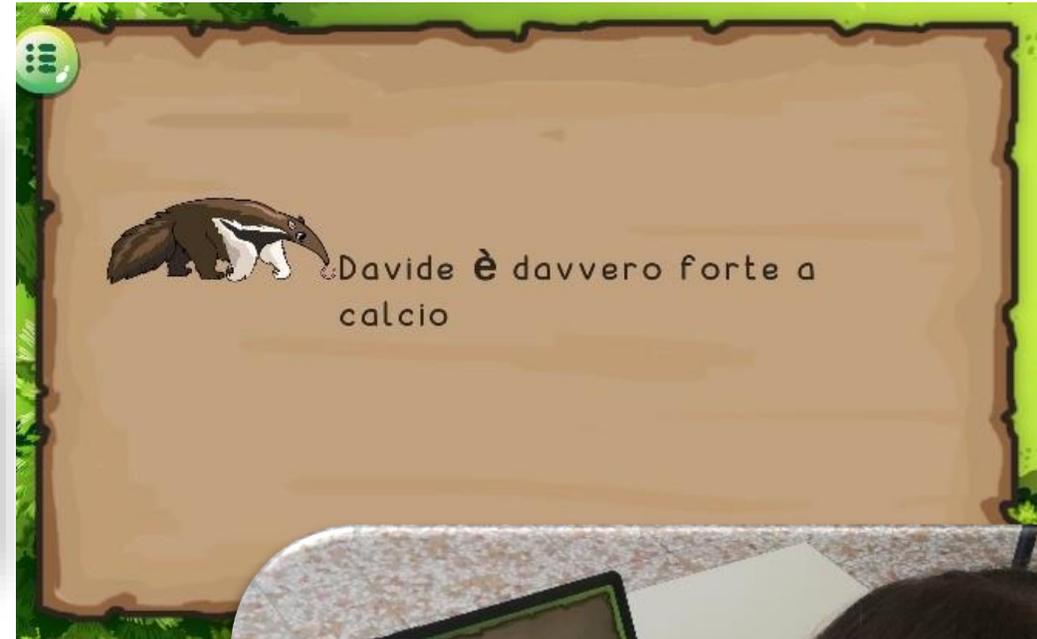
Enhanced reading by training with imposed time constraint in typical and dyslexic adults

Zvia Breznitz¹, Shelley Shaul¹, Tzipi Horowitz-Kraus¹, Itamar Sela^{1,2}, Michael Nevat¹ & Avi Karni^{1,2}

Article | [Open Access](#) | Published: 12 December 2017

A different vision of dyslexia: Local precedence on global perception

Sandro Franceschini , Sara Bertoni, Tiziana Giancesini, Simone Gori & Andrea Facchetti



Elaborazione rapida delle informazioni visive

Memoria a breve termine

Comprensione del testo

<https://dpg.unipd.it/deconelab/materials>
Materials | DEPARTMENT OF GENERAL PSYCHOLOGY
Materials. CLINICAL TOOLS - Here below we provide some useful clinical tools directly developed by our laboratory (click to the corresponding link to ...)

Speed reader

Efficienza della lettura in termini di velocità, accuratezza, comprensione

- Una frase compare sullo schermo e progressivamente il testo scompare lettera per lettera da sinistra a destra.
- Dopo la frase compare una domanda alla quale il bambino deve rispondere.
- A seguito di una sequenza di risposte corrette, il tempo di scomparsa delle lettere diviene più rapido.

Minigame: Matematica

Dyscalculia: From Brain to Education

Brian Butterworth,^{1*} Sashank Varma,² Diana Laurillard³

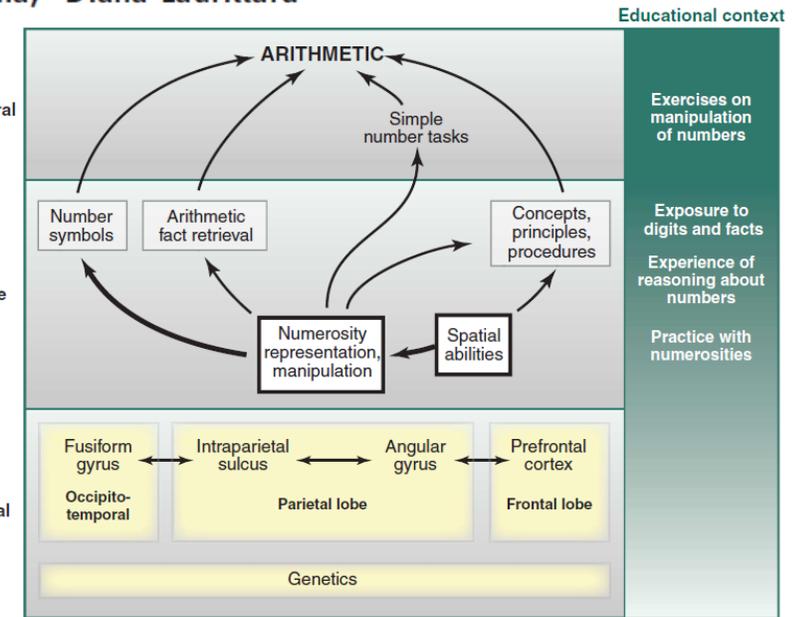


L'altalena dei numeri

Discriminazione numerosità,
Abilità di composizione e
scomposizione del numero



Trova i gemelli
Abilità di associazione
suono-simbolo

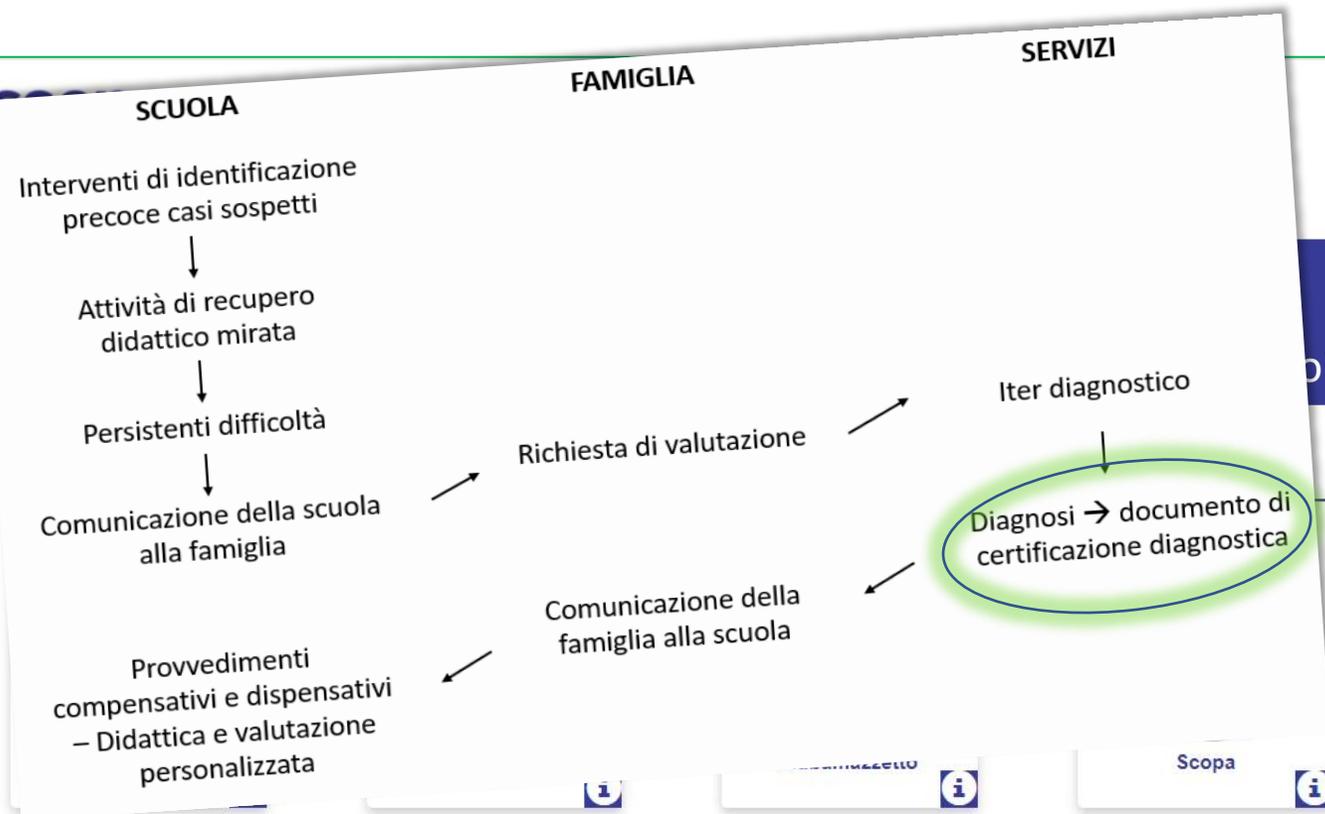


<https://www.trainingcognitivo.it>
Training Cognitivo - Trattamento neuropsicologico e ...
Training Cognitivo: studio di neuropsicologia e logopedia a Bologna.



Impostazioni

Di cosa fare oggi?



Soc

Gioca



Briscola



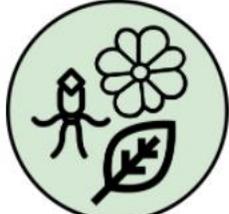
Pictionary



Puzzle



Video Tutorial



Mini giochi



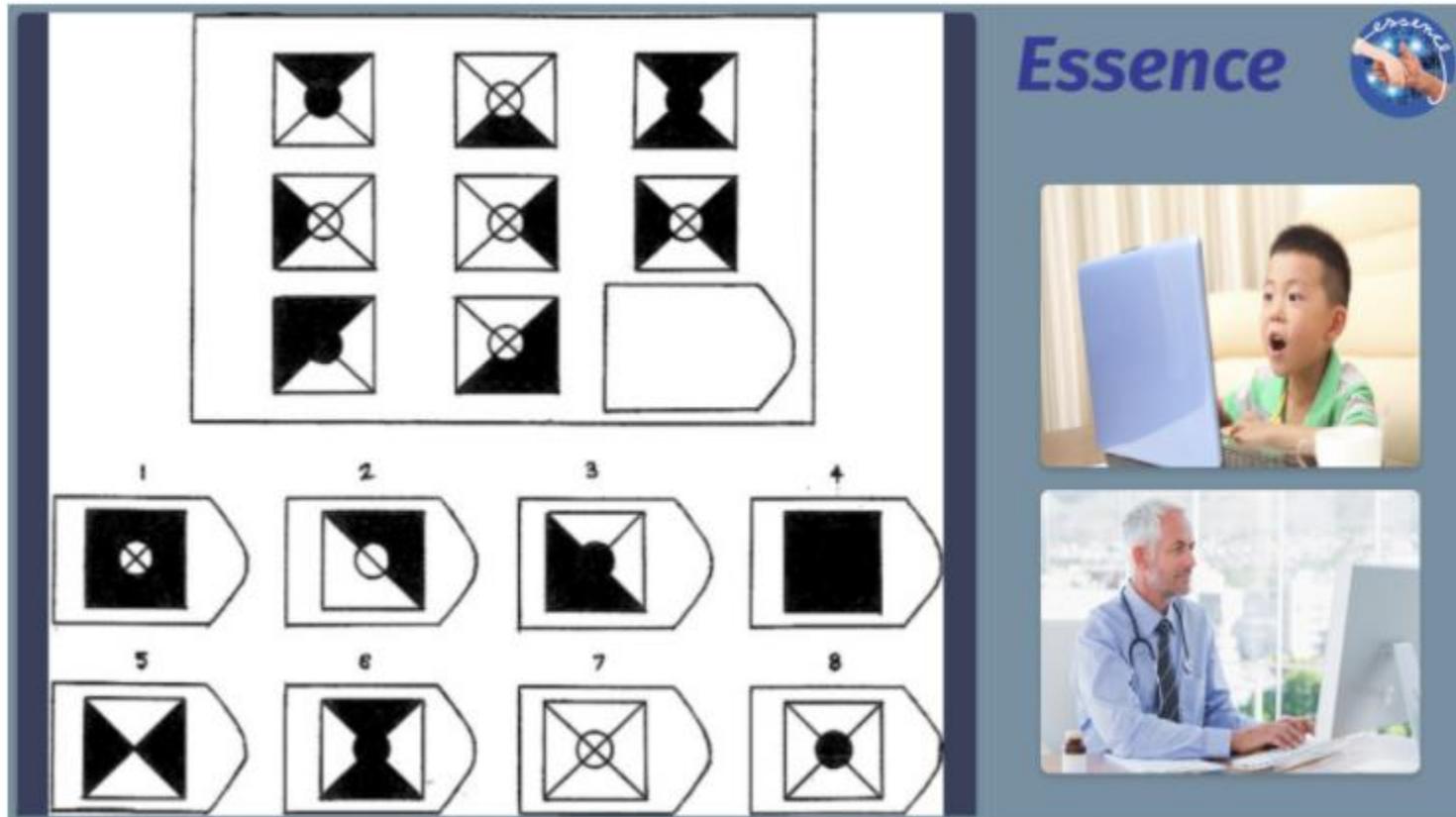
Tele-valutazione



0

Il tele-assessment si può definire una procedura di valutazione diagnostica e psicologica somministrata a persone che non si trovano nella stessa stanza dell'esaminatore, attraverso l'uso di tecnologie di telecomunicazione.

Test execution tab (Patient view)



Il partecipante vede nella parte sinistra dello schermo gli stimoli della prova da eseguire e nella parte destra il clinico che sta somministrando la prova.

Il clinico avrà la schermata corrispondente alla griglia di valutazione del test

Televalutazione in Essence



Prova di lettura sublessicale

Calgaro, Toffalini e Cornoldi - 2018

NE	SUL	NO	LI	DEL	TRA	TI	DA	SEN	COR
ME	IMO	NA	TA	MA	CON	DI	COM	DAL	PRI
PER	PO	ETO	ZUO	SI	CHI	TE	PAR	LE	FOR
TO	DEI	VI	GNO	TER	ELLO	LO	GI	TRI	ARE
FRA	IM	AR	BA	SIO	FE	CU	LU	ZI	PU

cronometro

Start Timer! [Play] [Pause] Reset

End Test

1 click per segnare errore 2 click per segnare sillaba mancata 3 click per tornare a sillaba corretta

Scrittura di parole e non parole – DDE-2

Sartori, Job e Tressoldi - 2007

SCHERZO

Termina Test

- RAGIONE
- SIMBOLO
- AZZARDO
- DOMENICA
- GIORNATA
- FRATTURA
- ALIMENTO
- SORPRESA
- PENSIERO
- CONFORTO
- PROEZZA
- BAGNO
- VASCA
- SEGNO
- SVAGO
- FOGLIA
- GIGLIO
- VOGLIA
- VEGLIA
- PUGNALE
- RISCHIO
- SCHIERA
- FAMIGLIA
- MAGLIONE
- QUALCOSA
- SCIOPERO
- SCHERZO

Dalla compilazione della pagina di scoring, il programma calcola l'output in percentili o punti Z delle prestazioni in base alle informazioni anagrafiche inserite in precedenza.

Il tele-assessment si può definire una procedura di valutazione diagnostica e psicologica somministrata a persone che non si trovano nella stessa stanza dell'esaminatore, attraverso l'uso di tecnologie di telecomunicazione.

Le prestazioni in televalutazione possono essere comparate alle prestazioni che si osserverebbero in presenza?

Linee guida Televalutazione



AMERICAN PSYCHOLOGICAL ASSOCIATION
SERVICES, INC.

Guidance on psychological tele-assessment during the COVID-19 crisis

By A. Jordan Wright, PhD, Joni L. Mihura, PhD, Hadas Pade, PsyD, and David M. McCord | Last updated: May 1, 2020 | Date created: April 3, 2020 | 12 min read

OXFORD
UNIVERSITY PRESS

Archives of Clinical Neuropsychology 00 (2020) 1–13

Archives
of
CLINICAL
NEUROPSYCHOLOGY

Inter Organizational Practice Committee Recommendations/Guidance for Teleneuropsychology in Response to the COVID-19 Pandemic[†]

Robert M. Bilder¹, Karen S. Postal^{2,*}, Mark Barisa³, Darrin M. Aase⁴, C. Munro Cullum⁵, Stephen R. Gillaspay⁶, Lana Harder⁷, Geoffrey Kanter⁸, Margaret Lanca⁹, David M. Lechuga¹⁰, Jennifer M. Morgan¹¹, Randi Most¹², Antonio E. Puente¹³, Christine M. Salinas¹⁴, Jonathan Woodhouse¹⁵

- Non modificare i materiali testali per non minarne la validità
- Mantenere gli stessi standard etici di una valutazione in presenza
- Scarse evidenze di equivalenza tra test tradizionali e test adattati alla televalutazione
- Concludere con riserva eventuali certificazioni rilasciate a seguito di televalutazione

Stato dell'arte: Studi di equivalenza

Archives of Assessment Psychology, Vol. 8, No. 1, (23-35)
Printed in U.S.A. All rights reserved

© 2018 American Board of Assessment
Psychology

Equivalence of Remote, Online Administration and Traditional, Face-to-Face Administration of Woodcock-Johnson IV Cognitive and Achievement Tests

A. Jordan Wright, Ph.D., ABAP



© 2020 American Psychological Association
ISSN: 1040-3590

Psychological Assessment

2020, Vol. 32, No. 9, 809–817
<http://dx.doi.org/10.1037/pas0000939>

Equivalence of Remote, Digital Administration and Traditional, In-Person Administration of the Wechsler Intelligence Scale for Children, Fifth Edition (WISC-V)

A. Jordan Wright
New York University

Fishbein et al. *Large-scale Assess Educ* (2018) 6:11
<https://doi.org/10.1186/s40536-018-0064-z>

Large-scale Assessments
in Education

RESEARCH

Open Access

The TIMSS 2019 Item Equivalence Study: examining mode effects for computer-based assessment and implications for measuring trends



Bethany Fishbein^{*} , Michael O. Martin, Ina V. S. Mullis and Pierre Foy



Educational Assessment



ISSN: 1062-7197 (Print) 1532-6977 (Online) Journal homepage: <https://www.tandfonline.com/loi/heda20>

Tablets instead of paper-based tests for young children? Comparability between paper and tablet versions of the mathematical Heidelberg Rechen Test 1-4

Martin Hassler Hallstedt & Ata Ghaderi

Non si sono reperiti studi atti a verificare l'equivalenza tra test cartaceo e test adattato in lingua italiana

Stato dell'arte: Studi di equivalenza

A Meta-Analysis of Testing Mode Effects in Grade K-12 Mathematics Tests

Shudong Wang
Hong Jiao
Michael J. Young
Thomas Brooks
John Olson

Educational and
Psychological Measurement
Volume 67 Number 2
April 2007 219-238
© 2007 Sage Publications
10.1177/0013164406288166
<http://epm.sagepub.com>
hosted at
<http://online.sagepub.com>

Tele-assessment of cognitive functions in children: a systematic review

Costanza Ruffini, Christian Tarchi, Monica Morini, Gabriella Giuliano & Chiara Pecini

Comparability of Computer-Based and Paper-and-Pencil Testing in K-12 Reading Assessments

A Meta-Analysis of Testing Mode Effects

Shudong Wang
Hong Jiao
Michael J. Young
Thomas Brooks
John Olson

Educational and
Psychological Measurement
Volume 68 Number 1
February 2008 5-24
© 2008 Sage Publications
10.1177/0013164407305592
<http://epm.sagepub.com>
hosted at
<http://online.sagepub.com>

Meta-analisi sulla comparabilità delle prestazioni in test carta-matita v.s. computerizzati non sembrano indicare differenze significative fra i due tipi di somministrazioni.



Contents lists available at [ScienceDirect](https://www.sciencedirect.com)

Educational Research Review

journal homepage: www.elsevier.com/locate/edurev



Review

Don't throw away your printed books: A meta-analysis on the effects of reading media on reading comprehension

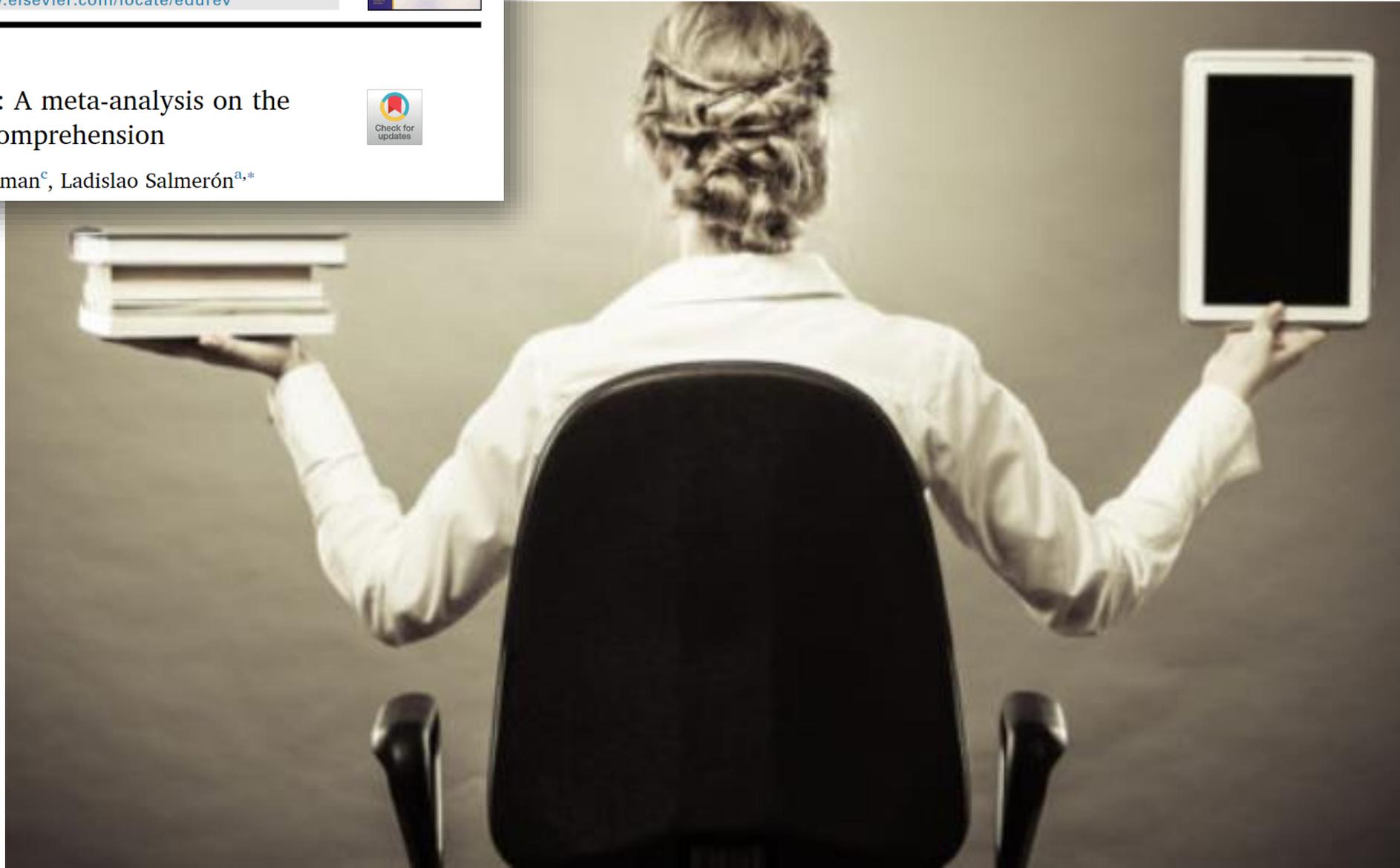
Pablo Delgado^a, Cristina Vargas^b, Rakefet Ackerman^c, Ladislao Salmerón^{a,*}



Viene rilevato un vantaggio ($d=.2$) delle prove di comprensione svolte con testo cartaceo rispetto a computerizzato indipendentemente dalla scolarizzazione, dalla lunghezza del testo e del device utilizzato

L'effetto appare :

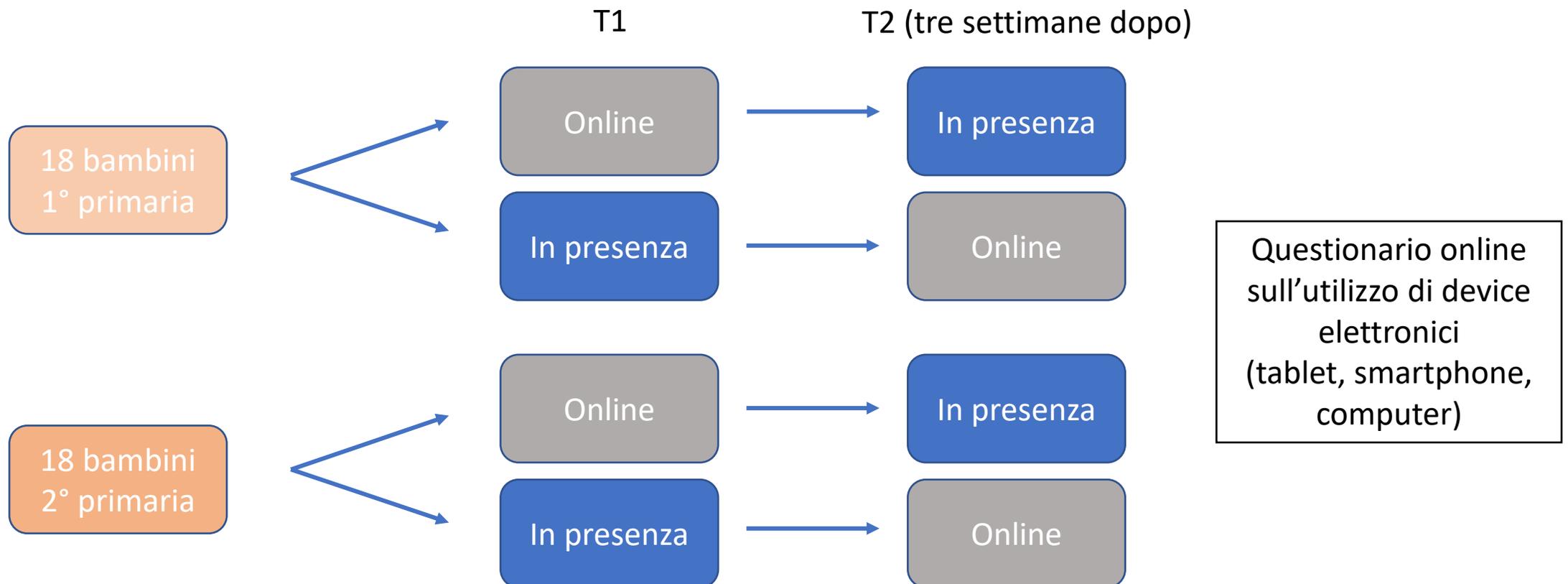
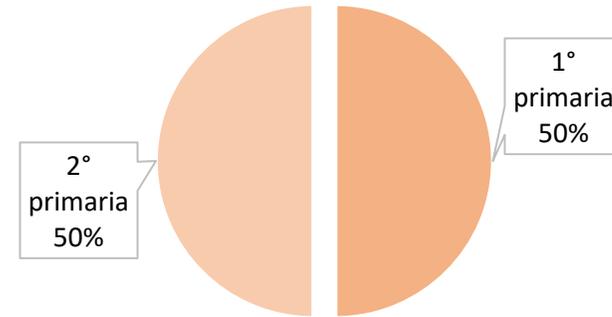
- Nella lettura di testi informativi e non per testi narrativi
- In presenza di un tempo definito per l'esecuzione di un compito e non presente in caso di tempo auto-assegnato



Campione

Distribuzione per classe

N=36 bambini



Strumenti

Letture – velocità e accuratezza

	1° primaria	2° primaria
Letture – velocità e accuratezza	Prova di lettura di parole (<i>Martini, 1995</i>) Prove di lettura di non parole DeCoNe (<i>Franceschini, 2016</i>)	Prova di lettura di parole e non parole – DDE-2, prova 2 e 3 (<i>Sartori, 2007</i>)

LUNA			
TOPO	SIPA		
VASO	RAGE		
DADO	PAVE		
MARE	PUCE		
VELA	SECA		
PANE	MACO		
ROSA	COFO		
FILO	VUSO		
NASO	SAVE		
	SOCE		

<i>a.a.</i>	<i>a.b.</i>	<i>b.a.</i>	<i>b.b.</i>
uomo	lama	pena	fama
vino	sale	modo	ente
mano	nido	nace	fase

<i>a</i>	<i>b</i>	<i>c</i>
fosto	gnoba	docaro
prisi	cogiu	tapaci
tonca	gnaro	cinama
pusto	gnufo	reduve
stoso	sceto	vranoma
vorca	eglia	rodazza
serdo	chida	binamba
lanfo	rigli	diminio
dorta	rascenvo	arezzama
bepre	tagnidro	forconto
tazio	bachimio	canimedo
buolo	vugherzo	locostato
staro	vaglioma	tacipaca
trisi	caglisto	verdusape
pando	scimiaro	tambilina
tente	regnosto	sirbolone

Strumenti

	1° primaria	2° primaria
Letture – velocità e accuratezza	Prova di lettura di parole (<i>Martini, 1995</i>) Prove di lettura di non parole DeCoNe (<i>Franceschini, 2016</i>)	Prova di lettura di parole e non parole – DDE-2, prova 2 e 3 (<i>Sartori, 2007</i>)
Scrittura – velocità	Fluenza grafomotoria – BVSCO-2, prove 4a e 4c (<i>Tressoldi, 2013</i>)	
Scrittura – accuratezza	Dettato di brano – BVSCO-2, prova 1 (<i>Tressoldi, 2013</i>)	
Matematica – velocità e accuratezza	Test di valutazione delle abilità di calcolo AC-MT 6-11, parte individuale (<i>Cornoldi, 2012</i>)	

The image shows two overlapping sheets of the AC-MT 6-11 test form. The top sheet is titled 'CALCOLO A MENTE' and 'CALCOLO SCRITTO'. It includes sections for 'ENumerazione in avanti da 1 a 20' and 'DETTATO DI NUMERI'. The bottom sheet is titled 'CALCOLO A MENTE' and 'CALCOLO SCRITTO'. It includes sections for 'ENumerazione in avanti da 1 a 50' and 'DETTATO DI NUMERI'. Both sheets have columns for 'ERRORI' and 'TEMPO'.

CALCOLO A MENTE	ERRORI	TEMPO 1	STRATEGIE USATE
4 + 5 (9)			
10 + 3 (13)			
8 + 1 (9)			
9 - 3 (6)			
12 - 4 (8)			
8 - 5 (3)			
Totale			

CALCOLO SCRITTO	ERRORI	TEMPO 2	STRATEGIE USATE
2 + 7 (9)			
3 + 1 (10)			
Totale (moltiplicare per tre gli errori)			

ENumerazione in avanti da 1 a 20																				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	

ENumerazione in avanti da 1 a 50																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50										

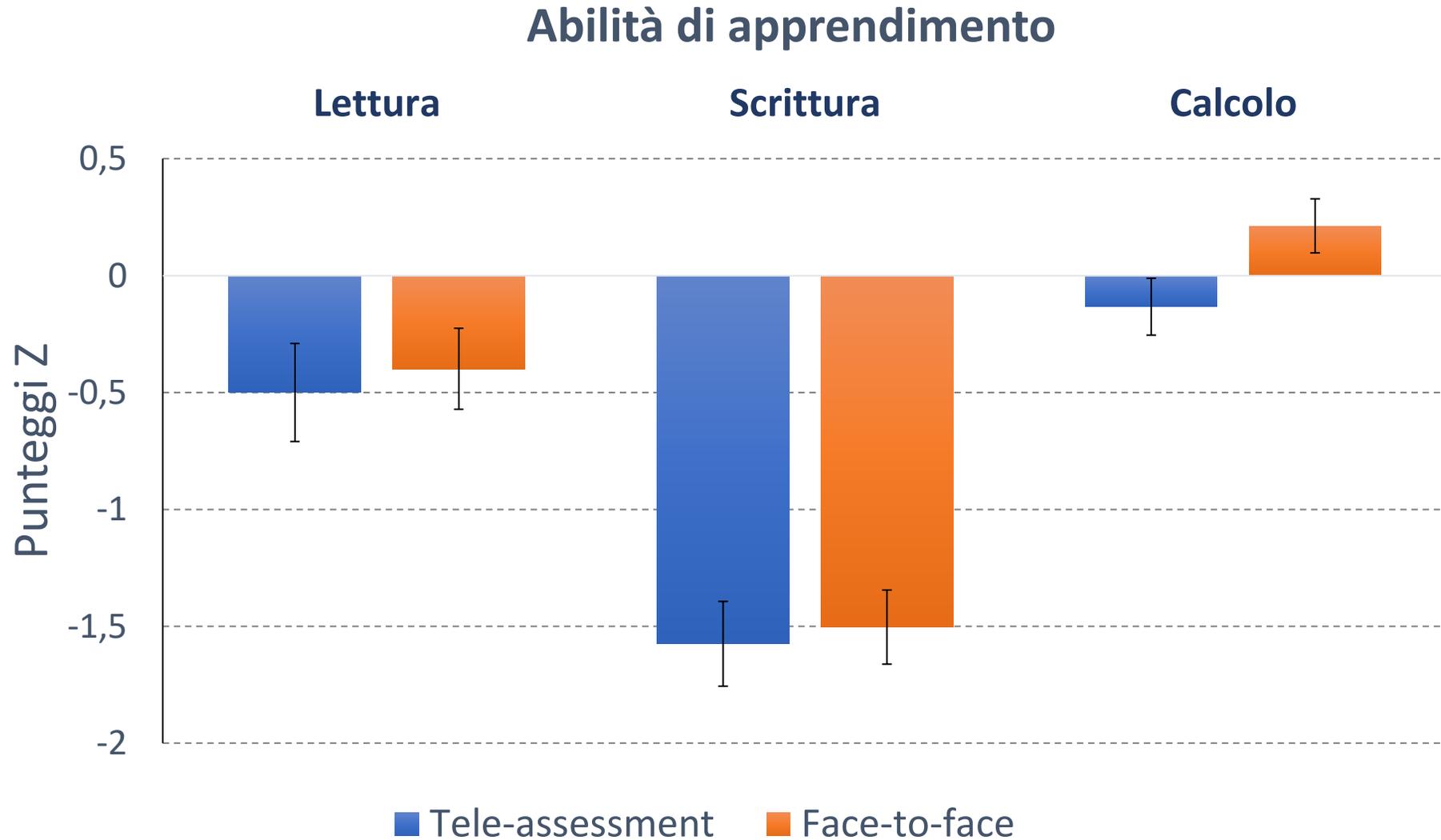
DETTATO DI NUMERI								ERRORI
2	8	7	3	6	10	9		

RECUPERO DI FATTI NUMERICI			
4 + 5 (10)	8 - 4 (4)	10 - 5 (5)	
2 + 3 (5)	2 + 2 (4)		

DETTATO DI NUMERI								ERRORI
24	80	147	96	67	103	19	55	0/8

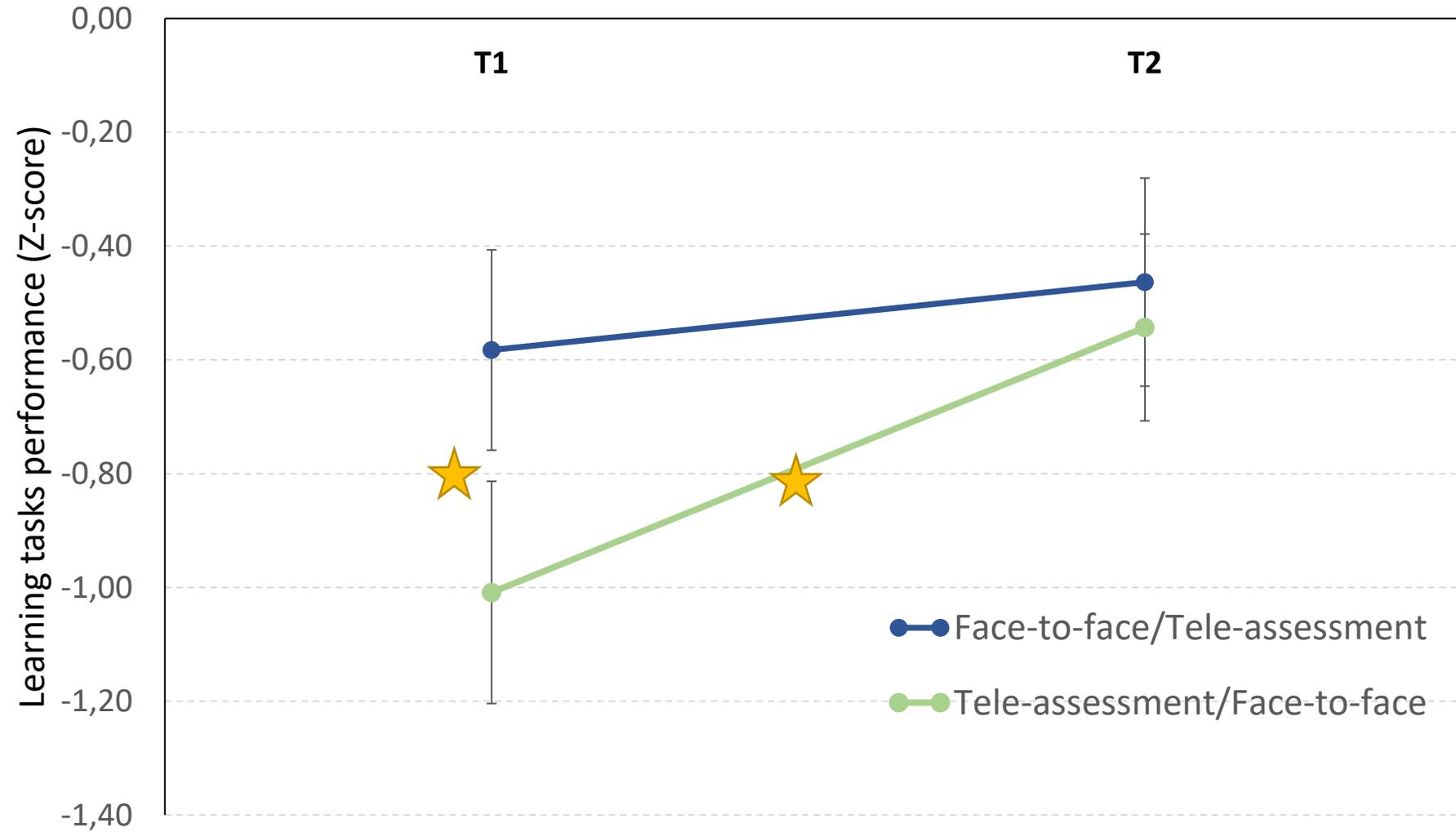
RECUPERO DI FATTI NUMERICI			
5 + 5 (10)	8 - 4 (4)	10 - 5 (5)	6 + 4 (10)
2 + 3 (5)	2 + 2 (4)		

Risultati



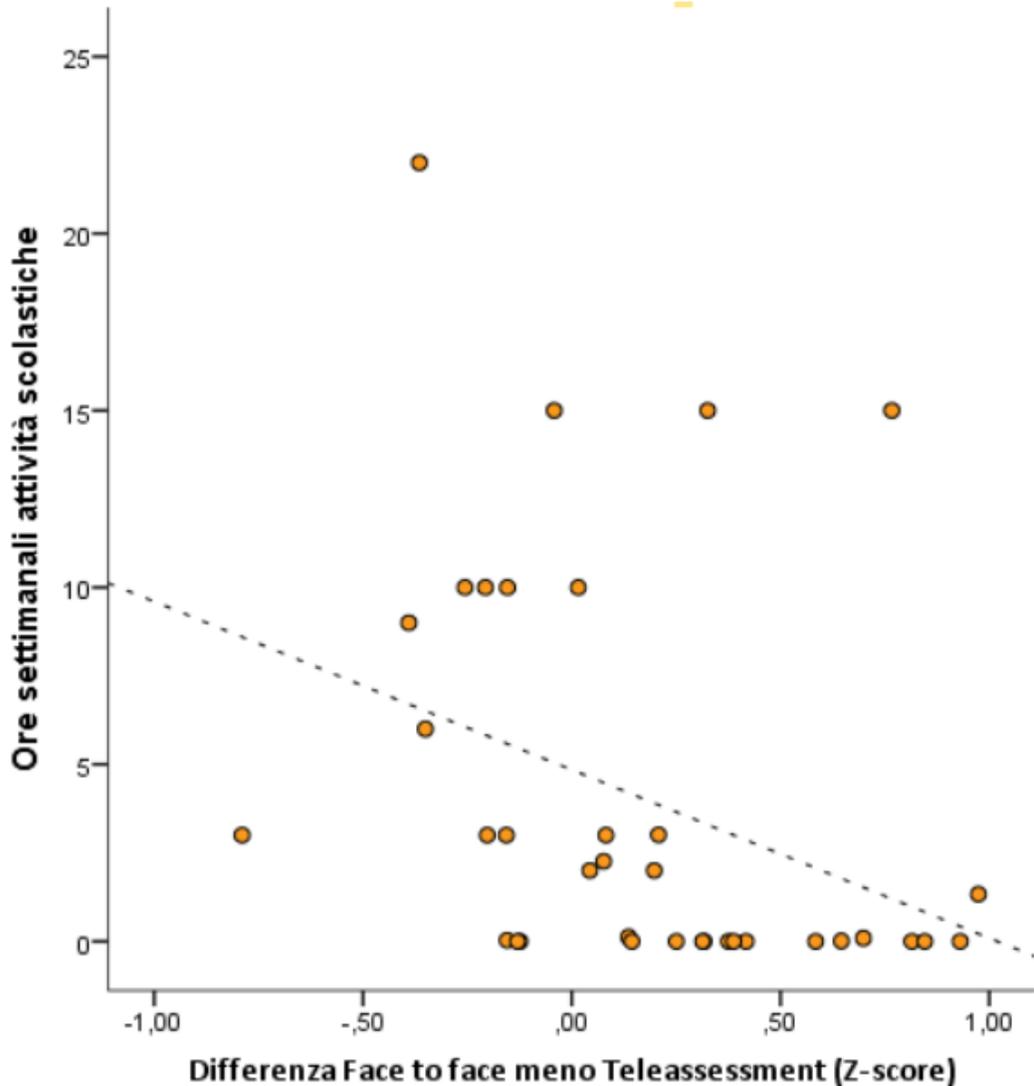
Le valutazioni online sono caratterizzate da punteggi più bassi rispetto alle valutazioni faccia a faccia

Risultati



Le prestazioni del gruppo che è stato prima valutato in presenza sono comparabili alle prestazioni successive in televalutazione
Le prestazioni del Gruppo prima in televalutazione sono inferiori a quelle del Gruppo in presenza, e migliorano significativamente nella successiva valutazione in presenza

	Attività scolastiche (e.g. serious game, esercizi scolastici)	Attività di intrattenimento (videogame, musica)
Ore settimanali	4.02 (5.74)	2.39 (3.54)



Le ore trascorse online in attività scolastiche o in attività di intrattenimento non correlano fra loro ($r_{s(33)} = -.28$, $p = .10$). Controllando per l'ordine di somministrazione (face-to-face/tele-assessment; tele-assessment/face-to-face) **la differenza fra i due tipi di valutazione risulta correlare significativamente con il numero di ore di utilizzo di device per svolgere attività scolastiche** ($r_{s(33)} = -.34$, $p = .045$), ma non con il numero di ore trascorse in attività di intrattenimento ($r_{s(33)} = .25$, $p = .143$).

Conclusioni 1/2

La facilità di accesso agli strumenti tecnologici osservata negli ultimi decenni e durante la diffusione del COVID-19 impone di ripensare alle modalità di insegnamento (e di assistenza) delle abilità di lettura, scrittura, calcolo così come delle altre abilità cognitive e sociali.

Gli strumenti tecnologici si prestano all'utilizzo per la tele-(ri)abilitazione in quanto appaiono particolarmente graditi alle nuove generazioni per la possibilità di rendere i contenuti dei materiali riabilitativi (serious game) fruibili ovunque, divertenti e adattivi alle specifiche competenze dei bambini.

La dimostrazione di efficacia di tali interventi, come degli interventi classici, deve comunque essere dimostrata.

Un buon inquadramento delle abilità da allenare e dei possibili strumenti per il loro miglioramento deve far parte del bagaglio del riabilitatore.

Conclusioni 2/2

Nella valutazione delle abilità di lettura, scrittura e calcolo con tele valutazione sembra necessario muoversi con cautela, specialmente valutando bambini nelle primissime fasi di sviluppo delle abilità scolastiche: la valutazione in tele-assessment può portare ad una sovrastima delle difficoltà nelle diverse aree di apprendimento.

Si può ipotizzare che la diffusione dell'utilizzo di device a fini scolastici porterà ad annullare le differenze osservate nel nostro studio tra condizioni standard e tele-assessment.

19/22
GENNAIO 2022
GIORNATE DI
NEUROPSICOLOGIA
DELL'ETÀ EVOLUTIVA
XVII EDIZIONE



Identificazione precoce e trattamento digitale dei bambini a rischio di disturbo specifico dell'apprendimento

Cristiano Termine



FINE

Sandro Franceschini



sandrofranceschini@gmail.com