PORTALE DI STIMOLAZIONE COGNITIVA

Training cognitivo per bambini e adolescenti

Uno strumento per l'apprendimento e la stimolazione dei bambini e degli adolescenti con disabilità cognitive medie e gravi — costruito con e per chi lavora ogni giorno accanto a loro.

22	133	3
categorie	esercizi	livelli di difficoltà

PERCHÉ

Perché la stimolazione cognitiva

1. Nei bambini con disabilità cognitiva ogni abilità va costruita **un mattone alla volta**: dalla consapevolezza che un'azione produce un effetto, fino al linguaggio, all'autonomia e alla relazione.

2. Gli interventi precoci e ripetuti sono tra i più efficaci — ma a scuola e nei centri manca spesso il **tempo per preparare attività personalizzate**.

3. Il portale nasce per colmare questo divario: una biblioteca di esercizi pronti, adattabili al profilo del singolo bambino e **misurabili nel tempo**.

IL PORTALE

Il portale in sintesi

Un’applicazione web: nessuna installazione, si apre dal browser su qualsiasi dispositivo. Tre pilastri.



La biblioteca

133 esercizi in 22 categorie, che coprono tutti i domini dello sviluppo cognitivo e adattivo.



I ruoli

Chi governa il portale, chi sceglie gli esercizi per ogni bambino, chi lo accompagna durante l’attività.



Il percorso

Il flusso che porta l’esercizio giusto al bambino giusto, con i risultati sempre sotto controllo.

LE PERSONE

I ruoli del portale



Amministratore

Governa il portale, crea gli account e assegna i ruoli alla squadra.



Educatore / Insegnante

Conosce il bambino e sceglie per ognuno gli esercizi adatti, regolando la difficoltà.



Operatore / Animatore

Prepara il dispositivo e accompagna il bambino durante l'attività.

COME FUNZIONA

Il percorso del bambino

1. L’**amministratore** abilita la squadra e crea gli account dei bambini.
2. L’**educatore o l’insegnante** sceglie e assegna gli esercizi giusti per ciascun bambino.
3. L’**operatore** prepara il tablet o il computer e avvia l’attività.
4. Il **bambino** svolge l’esercizio, accompagnato: ogni sessione viene registrata.

IL CUORE DEL PORTALE

La biblioteca degli esercizi

Una mappa completa della ricerca, organizzata in **22 categorie** e **133 esercizi** pronti da assegnare — dal prerequisito più semplice all'autonomia della vita quotidiana.

LA MAPPA

Una mappa in 22 categorie

- ✨ Causa-effetto e contingenza
- 👀 Attenzione congiunta
- 🌈 Stimolazione multisensoriale
- 🎯 Attenzione selettiva e sostenuta
- 🔍 Percezione e discriminazione visiva
- 🎧 Percezione e memoria uditiva
- 🧠 Memoria di lavoro
- 🎴 Memoria visiva ed episodica
- 👩 Imitazione
- 🖐️ Motricità fine e prassie
- 🧩 Abilità visuospaziali
- 👂 Linguaggio ricettivo
- 💬 Linguaggio espressivo
- 🔣 CAA — comunicazione
- 🗂️ Concetti e categorizzazione
- 📅 Sequenze e routine
- 🔤 Pre-alfabetizzazione
- 🔢 Cognizione numerica
- 🧭 Funzioni esecutive
- 😊 Emozioni e autoregolazione
- 🤝 Abilità sociali
- 🧼 Autonomie personali

LE FONDAMENTA

Prerequisiti e accesso

✨

Causa-effetto

Il primo mattone: la mia azione fa succedere qualcosa. Accessibile con tocco, switch ed eye-gaze.

- Tocca e succede
- Due tasti, due mondi

👀

Attenzione congiunta

Guardare insieme, seguire l'indicazione, rispondere al proprio nome.

- Il dito che indica
- Rispondi al tuo nome

🌈

Stimolazione multisensoriale

Lo Snoezelen digitale: luci, suoni e movimento per esplorare e regolarsi.

- Stanza delle bolle
- La stanza che mi calma

OSSERVARE E RICORDARE

Attenzione, percezione e memoria



Attenzione

Trovare il bersaglio fra i distrattori e mantenere la concentrazione nel tempo.

Acchiappa le lucciole



Percezione

Appaiare l'uguale, distinguere il diverso, riconoscere suoni e parole.

Trova il gemello

Palla o balla?



Memoria

Tenere a mente una sequenza, ricordare dov'era la figura, cosa è cambiato.

Le lucine del polpo

Memory dei tesori

IL CORPO CHE IMPARA

Movimento, mani e spazio



Imitazione

Fare come me: grandi movimenti, gesti con gli oggetti, facce buffe.

Fai come me!



Motricità fine

Puntare, trascinare, tracciare: la mano guidata dagli occhi.

Schiaccia le bolle

Traccia con la lucciola



Visuospaziali

Puzzle, costruzioni, concetti di sopra/sotto/dentro/fuori.

Puzzle che cresce

LA PAROLA

Linguaggio e comunicazione



Comprendere

Vocabolario ricettivo, frasi e consegne: capire viene prima di parlare.

L’astronave delle parole



Esprimersi

Chiedere, nominare, mettere insieme due parole.

Chiedilo e succede



CAA

Per chi non ha la voce: simboli, scambio e tabelle con uscita vocale.

La striscia io-voglio

PENSARE E IMPARARE

Pensiero, numeri e scuola



Concetti

Colori, forme, dimensioni, categorie e contrari.

Ogni cosa nel suo cesto



Numeri

Quantità, conteggio, corrispondenza uno-a-uno, denaro funzionale.

Conta e dammi



Lettura e routine

Lettura globale, sillabe, sequenze temporali e funzioni esecutive.

Le parole che salvano

Cambia la regola!

STARE AL MONDO

Emozioni, socialità e autonomie

😊

Emozioni

Riconoscere le facce, dare un nome a ciò che si sente, calmarsi.

Le facce dei sentimenti

🤝

Abilità sociali

Aspettare il turno, salutare, giocare con l'altro.

Tocca a te, tocca a me



Autonomie

Lavarsi, vestirsi, apparecchiare, prepararsi lo zaino: il fine ultimo di tutto.

Mi vesto da solo

TECNOLOGIA GENTILE

Corpo e webcam

Alcuni esercizi usano la webcam con MediaPipe: il computer vede lo sguardo, le mani e i movimenti del bambino e li trasforma in gioco. Nessun sensore da indossare.



Sguardo

Eye-gaze via webcam: guardare per accendere, scegliere con gli occhi.



Mani e gesti

Il burattinaio, l'imitazione dei movimenti, il ritmo con le mani.



Volto

Produrre le espressioni, la faccia felice, l'aggancio dello sguardo.

Le versioni base sono già giocabili con tocco e switch; le varianti con webcam sono la naturale evoluzione, esercizio per esercizio.

SU MISURA

Difficoltà su misura per ogni bambino

Nessun bambino è uguale a un altro, e il profilo cambia nel tempo. Ogni esercizio è regolabile dall'educatore.

Facile
pochi elementi, contrasto massimo, nessun tempo

Media
più scelte, distrattori vicini, aiuti graduali

Impegnativa
sequenze lunghe, generalizzazione, autonomia

Lettura vocale delle consegne, feedback immediato e mai punitivo, pulsanti grandi e accessibili anche con switch (barra spaziatrice / invio).

FONDAMENTA SCIENTIFICHE

Le basi cliniche

Nulla è improvvisato: la biblioteca nasce dai domini dello sviluppo (DSM-5 / ICF) e dagli approcci più consolidati per la disabilità cognitiva.

NCAEP / ABA
TEACCH
PECS / CAA
See and Learn
JASPER
Video modeling
Snoezelen
DSM-5 / ICF

SOTTO IL COFANO

Le tecnologie



Web app

Si usa dal browser su tablet e computer già presenti a scuola o al centro. Nessuna installazione.



Voce e accessibilità

Consegne lette ad alta voce, alto contrasto, accesso con tocco, switch ed eye-gaze.



Webcam intelligente

MediaPipe per gli esercizi di corpo, mani e sguardo — con una semplice webcam.



Dati protetti

Ogni bambino ha il suo spazio; i risultati sono visibili solo a chi ne ha diritto.

MISURARE PER CAPIRE

I risultati sotto controllo

Ogni esercizio produce dati consultabili: sessioni svolte, risposte corrette, andamento nel tempo.



Andamento

La curva dei progressi, sessione dopo sessione.



Storico

Ogni sessione registrata, per bambino o per gruppo.



Per chi segue

Educatore, insegnante e amministratore vedono ciò che loro compete.

SI PARTE

Grazie

Il portale è pronto: la biblioteca è online e la squadra dei ruoli può partire da subito, in classe e al centro.

Training Cognitivo Bambini e Adolescenti — 22 categorie · 133 esercizi