

## Esercitare la memoria per aiutare ad apprendere

a cura di **Michela Otti** - ITD-CNR Genova

Questo prodotto è stato utilizzato in una Scuola Elementare genovese nell'ambito di un progetto sperimentale che coinvolgeva alunni di seconda e terza elementare con difficoltà specifiche nelle aree logico-matematiche.

FRIPPOLS è in realtà un programma che esercita la memoria: il suo uso si è reso necessario laddove sono stati individuati soggetti che, a fronte di buone prestazioni logiche e di abilità di calcolo nella norma, mostravano difficoltà generalizzate nella risoluzione di semplici problemi aritmetici. In alcuni casi, è stato ipotizzato che all'origine del problema potesse esserci un disturbo di memoria a breve termine o memoria di lavoro.

FRIPPOLS è servito principalmente come ausilio per cercare di comprendere meglio i problemi presentati dai vari soggetti ed è attualmente usato in chiave riabilitativa per quei bambini che mostravano di essere più deboli dal punto di vista della memoria di lavoro.

Gli otto ambienti di FRIPPOLS esercitano tutti la memoria, ma hanno caratteristiche ben differenziate. A seguito della nostra esperienza non si consiglia un uso indifferenziato dei vari ambienti, ma si ritiene opportuno valutare bene le abilità messe in gioco nei diversi esercizi prima di riproporli: a noi è capitato, infatti, che lo stesso bambino desse prestazioni molto diverse in ambienti apparentemente simili.

Per fare un esempio, l'ambiente numero 3 (Frutta) richiede di ricordare i frutti presenti su un vassoio e l'ambiente numero 6 (Pecore) richiede invece di ricordare il colore di alcune pecore che saltano, in sequenza, una staccionata; il meccanismo cognitivo sotteso ai due esercizi, apparentemente simili, è ben diverso nel senso che, nel primo caso ci si deve ricordare il nome di oggetti che sono presenti contemporaneamente sullo schermo, mentre nel secondo caso ci si deve ricordare il colore di qualcosa che passa sullo schermo, in sequenza ordinata, senza che tutti gli elementi da ricordare siano mai contemporaneamente presenti e quindi visibili sullo schermo: il primo esercizio può essere fatto quindi fissando ricordando e ripetendosi verbalmente i nomi dei diversi frutti fintantoché sono contemporaneamente presenti sullo schermo e può essere quindi risolto facendo appello alla memoria verbale, il secondo richiede invece di contare i vari colori organizzandosi il materiale in vari contatori virtuali prodotti e incrementati mentalmente senza quasi la possibilità di far ricorso ad aiuti verbali.

Ancora diversa l'attività prevista nell'ambiente 2 (Formaggio) che richiede ancora di ricordare oggetti proposti in sequenza ma anche di mantenere in memoria la sequenza corretta.

Diverso ancora il 4° ambiente (Gnomo) che richiede di ricomporre a memoria una figura target sulla base di altre due figure analoghe da cui si possono trarre i vari pezzi che la costituiscono; in questo caso si tratta di una attività di memoria ma anche di ricostruzione e, proprio questa necessità di riprodurre fisicamente una figura simile a quella target cambia radicalmente il compito cognitivo implicato.

In sintesi l'esperienza ha mostrato che esercizi simili in apparenza presentano delle differenze abbastanza sostanziali; ciò che giustifica il fatto che bambini con disturbi diversi (e di diverso livello di gravità) hanno delle prestazioni diverse nei vari ambienti.

Un'osservazione accurata può evidenziare quali sono gli esercizi più adatti ai diversi soggetti.

In fase riabilitativa si è evidenziato anche come l'esercitazione può essere variata proponendo in sequenza uno dopo l'altro alternativamente un esercizio per ambiente (scegliendoli, naturalmente, tra quelli adatti al singolo soggetto).