



Training della memoria di lavoro - versione originale

secondo [Acosta, V., Hernandez, S., & Ramirez, G. \(20179\). Effectiveness of a working memory intervention program in children with language disorders. Applied Neuropsychology: Child, 8\(1\), 15-23.](#)

Phase 1: Block I: Immediate Verbal Memory. Sessions 1-30

Verbal memory. Action Games:

- "Simon Says", "touch your left ear with the little finger of your right hand."
- "Find me" questions to find things around the room.
- "Listen and do it": Put the farmer and the cow in the barn.
- "Games dresses." Remember what they are told to wear.

Verbal memory. Listening games:

- "grandmother's trunk." Andrea, gets a blue dress.
- I went shopping and bought

Verbal memory. Games of topics:

- Whisper a message, children in circle
 - To communicate a simple message to an adult who already knows and increase its complexity gradually
 - To communicate a message but waiting a period
 - A keyword must be remembered to access favorite activities
- Verbal memory. Listen and repeat:
- Rhymes and Kids Songs
 - sentences or jokes funny
 - Phone numbers in scripts (The visit to the physician)

Phase 2: Block II & III: Visuospatial and verbal working memory. Sessions 31-72

Visuospatial working memory

- Search couples with Memory. 20 pairs of cards.

Verbal Working Memory.

- Sequences of digits and letters: direct -Order: 8-3; Q-B; 6-9-1: G-S-K; 9-3-5; K-T-Z; 5 -8-2-6; B-K-D-R; 8-5-9-7; P-Q-R-L
- Sort figures
- Reverse Spelling
- Reverse Order: 4-1; G-L; 8-3-7; P-L-Q; 9-1-7; J-V-M; 5-4-6; H-F-D-J; 4-5-1-9; G-K-S-B
- Sequences of letters: LSMOP (direct and reverse)
- Sequences of digits and letters: 2-L-8-A (forward and reverse)
- Sort syllables / words in alphabetical order
- Sequences with colored cards: Direct and Inverse
Colors: Red (R), Green (Ve), Blue (Az), Yellow (Y), Orange (N), Violet (Vi): NR; Am N; Az Ve Vi; Am Vi N; Az R N Go
- Complete sentences and remember the words used
The dog has four ... (legs) - The bird chirps, the cat ... (meows)
Reminder: legs, meows
- Game: The Bartender ice cream. Simulate a situation where two children are waiters and other guests on the terrace of an ice cream parlor. Each server will handle half the clientele. Children should place their orders and waiters remember them, and bring what they ordered, without using paper and pencil. It will work with the possibility of 3 flavors (strawberry, chocolate, lemon) and ice cream 1, 2 or 3 balls.

Training della memoria di lavoro - traduzione italiana

secondo [Acosta, V., Hernandez, S., & Ramirez, G. \(20179\). Effectiveness of a working memory intervention program in children with language disorders. Applied Neuropsychology: Child, 8\(1\), 15-23.](#)

Fase 1: Blocco 1: memoria verbale a breve termine, seduta 1- 30

Giochi d'azione per la memoria verbale

- "Simon says", "Tocca l'orecchio sinistro con il mignolo della mano destra".
- "Trovami" domande per trovare gli oggetti nella stanza.
- "Ascolta e fallo!": Metti il contadino e la mucca nella stalla.
- "Gioco dei vestiti" Ricordati cosa indossano.

Memoria verbale. Giochi d'ascolto:

- "Il baule della nonna" Andrea prende un vestito blu.
- "Ho fatto shopping e ho comprato..."

Memoria verbale. Giochi riguardo argomenti specifici:

- Telefono senza fili, bambini in cerchio
- Dare un messaggio semplice a un adulto che già lo conosce e aumentarne gradualmente la complessità
- Dare un messaggio, ma aspettare un certo periodo di tempo
- Ricordare la parola magica che dà accesso alle attività preferite

Memoria verbale. Ascolto e ripeto:

- Rime e canzoni per bambini
- Frasi o battute divertenti
- Numeri di telefono con copioni (visita dal medico)

Fase 2: Blocco II & III: memoria di lavoro visuo-spaziale e verbale. Sedute 31-72

Memoria di lavoro visuo-spaziale

- Ricerca delle coppie del *memory*. 20 coppie di carte.

Memoria di lavoro verbale

- Sequenze di cifre e lettere: in ordine: 8-3; Q-B; 6-9-1: G-S-K; 9-3-5; K-T-Z; 5 -8-2-6;

B-K-D-R; 8-5-9-7; P-Q-R-L

- Riordina le figure
- *Spelling* al contrario
- Al contrario: 4-1; G-L; 8-3-7; P-L-Q; 9-1-7; J-V-M; 5-4-6; H-F-D-J; 4-5-1-9; G-K-S-B
- Sequenze di lettere: LSMOP (in ordine e al contrario)
- Sequenze di cifre e lettere: 2-L-8-A (in ordine e al contrario)
- Ordinare sillabe/parole in ordine alfabetico
- Sequenze con cartoncini colorati: in ordine e al contrario. Colori: Rosso (R), Verde (Ve), Blu (Az), Giallo (Y), Arancione (N), Viola (Vi) ; Az N; Az Ve Vi; Az Vi N; Az R N



- Completate le frasi e ricordate le parole usate: Il cane ha quattro ... (zampe) - L'uccello cinguetta, il gatto ... (miagola)
Ricordarsi: zampe, miagolii
- Gioco: Il gelataio. Simulare una situazione in cui due bambini sono camerieri e altri ospiti sulla terrazza di una gelateria. Ogni cameriere si occuperà di metà della clientela. I bambini devono fare le loro ordinazioni e i camerieri devono ricordarle e portare ciò che hanno ordinato, senza usare carta e matita. I gusti possibili sono tre (fragola, cioccolato e limone) e il gelato può avere 1, 2 o 3 palline.

Traduzione a cura di Carolina Zanchi