

Curriculum Vitae

ANGELO REGA

Dati Anagrafici

Cognome: REGA

Nome: Angelo

POSIZIONE ED ESPERIENZE PROFESSIONALI

Attuale attività professionale:

Dirigente di ricerca presso centro di riabilitazione accreditato con Servizio Sanitario Nazionale.

Qualifica:

Coordinatore di divisione ricerca e sviluppo aziendale e responsabile del laboratorio **M.E.T.A. (Laboratorio per lo studio e lo sviluppo di metodologie educative e tecnologie per l'apprendimento)**. Funzione di coordinamento di progetti di ricerca nel settore della psicologia dello sviluppo e dell'educazione, con particolare riferimento allo studio, sviluppo e sperimentazione di strumenti tecnologici utili a sostenere i percorsi di abilitazione, riabilitazione e apprendimento di bambini affetti da disturbi del neuro-sviluppo e in particolare bambini con autismo, disturbi specifici dell'apprendimento e disabilità gravi. L'attività svolta contempla la stesura della programmazione di ricerca scientifica su base triennale, attività di crowdfunding per l'individuazione di finanziamenti esterni su base nazionale e internazionale, nonché il coordinamento del personale deputato alle attività di ricerca e sviluppo.

POSIZIONI PROFESSIONALI RICOPERTE PRECEDENTEMENTE

Periodo	Qualifica	Struttura
Dal 04/09/2020 al 31/03/2022	Docente a contratto per gli anni accademici 2019/2020 - 2020/2021 - 2021/2022. Incarico di insegnamento di "Psicologia dello sviluppo: teorie e metodi (matr. dispari)" presso il Corso di Laurea in Scienze e Tecniche Psicologiche, mediante stipula di contratto di diritto privato.	Dipartimento di studi Umanistici - Università degli Studi di Napoli Federico II - C.so Umberto I, 40 - NAPOLI
Dal 26/09/2019 al 31/03/2020	Docente a contratto. Incarico di insegnamento di "Psicologia Generale presso il Corso di Laurea in Scienze e Tecniche Psicologiche, per l'anno accademico 2018/2019, mediante stipula di contratto di diritto privato.	Dipartimento di studi Umanistici - Università degli Studi di Napoli Federico II - C.so Umberto I, 40 - NAPOLI
Dal 14/04/2020 al 15/07/2020		Fondazione Clotilde Onlus

	Direttore tecnico scientifico Fondazione Clotilde. Direzione delle attività di ricerca e sviluppo e delle risorse umane deputate all'attività di ricerca.	
Dal 27/12/17 alla data attuale	Socio fondatore della start-up innovativa Garage94 e referente per le attività di ricerca e sviluppo.	Garage94 S.r.l. Engineering For learning – Start-Up Innovativa
Dal 24/11/2016 al 07/07/2019	Amministratore unico e referente per le attività di ricerca e formazione.	IRFID - Istituto per la ricerca la formazione e l'informazione sulle disabilità
Dal 30/11/2012 al 30/11/2016	Ricercatore in psicologia con contratto di diritto privato per prestazione d'opera intellettuale. Tema di ricerca: studio e sviluppo di modelli clinici per sostenere la comunicazione funzionale in persone con autismo e supporto scientifico e metodologico alla realizzazione di un software per tablet per sostenere i processi di comunicazione di persone con autismo in età evolutiva.	Centro Neapolisanit s.r.l. – Centro di riabilitazione accreditato S.S.N.
Dal 08/09/2014 al 07/02/2015	Borsista di Ricerca sul tema delle metodologie e tecnologie abilitanti l'ambito psico-pedagogico ed il tutoring intelligente; Exploitation, dissemination e replicability dei risultati ottenuti attraverso siti web.	Dipartimento di studi Umanistici - Università degli Studi di Napoli Federico II - C.so Umberto I, 40 - NAPOLI
Dal 01/10/2013 al 28/02/2014	Borsista di Ricerca sul tema della valutazione, sviluppo e testing di software educativi su gruppi target. Ricerca e valutazione di tecnologie didattiche correlate al progetto di ricerca Block Magic finanziato nell'ambito del programma europeo azione KA3.	Dipartimento di studi Umanistici - Università degli Studi di Napoli Federico II - C.so Umberto I, 40 - NAPOLI
Dal 07/01/2013 al 31/12/2014	Incarico di ricerca con contratto di diritto privato per l'individuazione di nuove metodologie di screening in psicologia presso Smeralda R.S.A. struttura convenzionata con il Servizio Sanitario Nazionale.	Smeralda RSA di Padru s.r.l. Residenza Sanitaria Assistenziale accreditata con il Sistema Sanitario Nazionale
Dal 01/08/2011 al 01/08/2012	Assegnista di ricerca: analisi e studio di tecnologie per l'apprendimento.	Dipartimento di studi Umanistici - Università degli Studi di Napoli Federico II - C.so Umberto I, 40 - NAPOLI

Dal 10/05/2010 al 31/12/2010	Contratto di collaborazione per attività di ricerca sul tema dei training cognitivi mediati da sistemi software. Incarico svolto presso Smeralda R.s.a. struttura convenzionata con il Servizio Sanitario Nazionale.	Smeralda RSA di Padru s.r.l. Residenza Sanitaria Assistenziale accreditata con il Sistema Sanitario Nazionale
Dal 16/03/2006 al 31/08/2006	Assegnista di ricerca	Consiglio Nazionale delle Ricerche – Istituto di Scienze e Tecnologie della Cognizione - Roma

ATTIVITÀ ISTITUZIONALI E NOMINE ASSOCIATIVE

Periodo	Qualifica	Struttura
25/03/2022	Fondatore e presidente dell'Associazione Italiana Tecnologie Cognitive. Associazione scientifica e di promozione sociale. Organismo di Ricerca ai sensi della direttiva Europea 2006/C 323/01. www.tecnologiecognitive.it	Associazione Italiana Tecnologie Cognitive – A.p.s. – Organismo di Ricerca ai sensi della direttiva Europea 2006/C 323/01
13/07/2020	Membro della Commissione Università dell'Ordine degli Psicologi della Regione Campania. Attività di consulenza svolta per favorire la comunicazione tra i Corsi di Psicologia afferenti ai diversi Atenei Campani in modo da avviare percorsi sinergici che facciano convergere le esigenze della professionalizzazione con quelle della specificità dei percorsi formativi, nonché per favorire il consolidamento della prospettiva scientifica nella pratica professionale attraverso la diffusione di modelli teorici e di intervento riconosciuti dalla comunità scientifica nei diversi ambiti applicativi della psicologia.	Ordine degli Psicologi della Regione Campania
25/05/2020	Referente del gruppo di lavoro per la ricerca e l'intervento in materia di psicologia scolastica. Coordinamento del gruppo di lavoro costituito da psicologi scolastici, docenti universitari e ricercatori al fine di organizzare e avviare progetti di studio, ricerca e intervento nell'ambito della psicologia scolastica e con particolare riferimento ai modelli clinici e formativi per sostenere la salute psicologica e i processi di apprendimento nelle scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di primo e secondo grado. L'attività ha contemplato la stesura	Ordine degli Psicologi della Regione Campania

	di protocolli di collaborazione tra ordine professionale e l'ufficio scolastico regionale campano.	
06/04/2020	Segretario della sezione regionale campana di A.I.R.I.P.A. (<i>Associazione Italiana per la Ricerca e l'Intervento nella Psicopatologia dell'Apprendimento</i>), con delega del referente regionale allo sviluppo e alle promozione delle attività di ricerca scientifica dedicate allo sviluppo, allo studio e all'implementazione di tecnologie per la valutazione cognitiva in età evolutiva e gli strumenti hardware e software per il supporto all'apprendimento e all'educazione in favore di studenti con disturbi specifici dell'apprendimento. La posizione in oggetto contempla la partecipazione ad attività di screening e sensibilizzazione sui temi della psicopatologia dell'apprendimento nelle scuole di ogni ordine e grado, l'organizzazione di eventi formativi rivolti ad insegnanti, psicologici, pedagogisti e genitori.	A.I.R.I.P.A. (Associazione Italiana per la Ricerca e l'Intervento nella Psicopatologia dell'Apprendimento)

ORGANIZZAZIONE O PARTECIPAZIONE COME RELATORE A CONVEGNI DI CARATTERE SCIENTIFICO IN ITALIA O ALL'ESTERO

Descrizione	Data dal	Data al
Relatore al 3° CONVEGNO INTERNAZIONALE - Progresso e Innovazioni Tecnologiche nella Riabilitazione dell'Età Evolutiva - Sala Newton, Città della Scienza - Napoli - Fondazione Peppino Scoppa. - Relazione dal titolo: "Ambienti Reattivi e Riabilitazione Cognitiva. Alcune esperienze preliminari".	22/06/2007	22/06/2007
Relatore al convegno "TEKNOS unopuntozero". Relazione dal titolo "Le nuove macchine per apprendere: simulazioni al computer, robot e videogiochi multiutente. Alcuni prototipi." - Sarzana.	05/10/2007	06/10/2007
Relatore al convegno internazionale: Eurobot 2008 Conference – Heidelberg, Germany. Relazione dal titolo:"Robotics Exhibits for Science Centres. Some Prototypes".	22/05/2008	24/05/2008
Partecipazione all' organizzazione e cura degli atti del convegno dal titolo "Modelli, sistemi e applicazioni di Vita Artificiale e Computazione Evolutiva WIVACE 2009 - VI Workshop Italiano di Vita Artificiale e Computazione Evolutiva – Napoli 23-25	23/11/2009	25/11/2009

Novembre 2009" ISBN: 978-88-8338-091-4 – eISBN: 978-88-8338-092		
Relatore al convegno "Tre Giorni per la Scuola" Presso Fondazione Idis – Città della Scienza. Relazione dal titolo: "Le nuove prospettive per l'integrazione scolastica: dall'handicap alla dispersione" – 14 Ottobre 2010.	14/10/2010	14/10/2010
Relatore al convegno dal titolo "Interdisciplinary collaboration among different themes inclusion for international planning about inclusion" - Università degli Studi di Roma - Foro Italico. Relazione dal titolo "Le nuove tecnologie a sostegno dell'inclusione sociale".	04/02/2011	05/02/2011
Relatore al convegno "Dal disagio all'handicap - prospettive scientifiche di integrazione scolastica" – A.S.L. Napoli2Nord. Titolo della relazione: "Gli strumenti tecnologie per favorire l'integrazione scolastica".	06/09/2011	06/09/2011
Collaborazione all' organizzazione e cura degli atti dell'Ottavo Convegno Nazionale dell'Associazione Italiana di Scienze Cognitive dal titolo Le scienze Cognitive in Italia 2011. AISC'11.	22/09/2011	23/09/2011
Partecipazione all' organizzazione e cura degli atti del convegno annuale dell'Associazione Italiana di Scienze Cognitive (AISC) organizzato in collaborazione con il "Natural and Artificial Cognition Lab" (NAC) dell'Università Federico II, tenutosi Napoli dal 19 al 22 novembre 2013.	19/11/2013	22/11/2013
Relatore al congresso IV Congresso CKBG 2014 - Tecnologia, apprendimento e integrazione - Pavia, 29-31 Gennaio 2014.	29/01/2014	31/01/2014
Partecipazione al comitato organizzatore e relatore al 1° Simposio Ànthropos e Technè - Sviluppate tecnologia per l'Uomo comprendere l'Uomo attraverso la tecnologia. Relazione dal titolo "Tecnologie dell'apprendimento supportate da sistemi adattivi artificiali.	16/06/2014	21/06/2014
Partecipazione come relatore a simposio e cura degli atti del convegno AISC 2014 – Roma - CORPI, STRUMENTI E COGNIZIONE / BODIES, TOOLS AND COGNITION XI Convegno AISC / VIII Convegno CODISCO - Roma, 2-5 dicembre 2014	02/12/2014	05/12/2014
Relatore al convegno "V National Congress CKBG 2015" dal titolo "Innovazione e Tecnologie digitali: tra continuità e cambiamento Trieste, 9-12 settembre 2015". Relazione dal titolo "Teorie psicologiche, attività curricolari e tecnologie".	09/09/2015	12/09/2015
Contributo dal titolo "La sorpresa produttiva ai tempi delle app: teorie psicologiche, attività curricolari e tecnologie digitali nelle scuole per l'infanzia". XXVIII Congresso Nazionale AIP, Sezione di Psicologia dello Sviluppo e dell'Educazione.	24/09/2015	26/09/2015

Relatore al convegno Microsoft EduDay: "Technology for good – Solidarietà Digitale, Ecosistema Sociale". Relazione dal titolo ". Relazione dal titolo: "I sistemi tecnologici per l'inclusione sociale".	08/06/2016	08/06/2016
Relatore e membro del board scientifico al convegno ICABA 2016: International Conference on Applied Behaviour analysis. Relazione dal titolo "'LIAR (Language Interface for Autistic Rehabilitation): l'utilizzo della tecnologia a supporto dell'operatore nel favorire l'acquisizione di comportamenti verbali in soggetti con Autismo".	08/10/2016	10/10/2016
Relatore al VI Congresso CKBG "Ubique e intelligenti: Tecnologie e persone" - Napoli, 14-16 Giugno 2017 - Relazione dal titolo: "Potenziare la comunicazione di soggetti con autismo attraverso l'uso di software e sistemi di realtà aumentata".	14/06/2017	16/06/2017
Relatore a EDULEARN17 - 9th International Conference on Education and New Learning Technologies - Titolo della relazione: "liar (language interface for autistic's rehabilitation): technological aids for specialists supporting the acquisition of verbal behavior in persons with autism" - (Virtual presentation).	03/07/2017	05/07/2017
Relatore a ICERI 2017 - 10th annual International Conference of Education, Research and Innovation - Titolo della relazione: "Augmented reality as an educational and rehabilitation support for developmental dyslexia" - (Virtual presentation).	16/11/2017	18/11/2017
Organizzatore, responsabile scientifico e relatore al convegno internazionale ICAN2017- ICAN - ITALIAN CONFERENCE ON AUTISM AND ATYPICAL NEURO DEVELOPMENT. Relazione dal titolo: "Gli strumenti tecnologici per favorire la comunicazione nell'autismo: Lo stato dell'arte".	01/12/2017	02/12/2017
Relatore a INTED2018 - 12th International Technology, Education and Development Conference - Titolo della relazione: "NEW TECHNOLOGIES AND AUTISM: CAN AUGMENTED REALITY (AR) INCREASE THE MOTIVATION IN CHILDREN WITH AUTISM?" - (Virtual presentation).	05/03/2018	07/03/2018
Relatore e responsabile scientifico del convegno dal titolo: Tecnologie per l'apprendimento e la comunicazione nell'autismo. Relazione dal titolo: "L'evoluzione tecnologia dei sistemi di comunicazione mediante scambio per immagini: lo stato dell'arte della ricerca scientifica ". Apple Developer Academy - Università degli Studi di Napoli FEDERICO II	01/05/2018	26/05/2018
Relatore a EDULEARN18 - 10th International Conference on Education and New Learning Technologies - Titolo della relazione: "TEACHING SELF-CARE SKILLS TO CHILDREN WITH AUTISM USING TABLET PC AND VIDEO MODELING IN NATURAL ENVIRONMENT" - (Virtual presentation).	02/07/2018	04/07/2018

Relatore a ICERI2018 - 11th annual International Conference of Education, Research and Innovation - Titolo della relazione: "A REVIEW OF SCIENTIFIC STUDIES ON THE EFFECTIVENESS OF SPEECH-GENERATING DEVICES TO STIMULATE COMMUNICATION IN PEOPLE WITH AUTISM" - (Virtual presentation).	12/11/2018	14/11/2018
Relatore a ICERI2018 - 11th annual International Conference of Education, Research and Innovation - Titolo della relazione: "AUTOMATING DATA COLLECTION AND ANALYSIS IN PSYCHOLOGICAL AND EDUCATIONAL TREATMENTS FOR AUTISM" - (Virtual presentation).	12/11/2018	14/11/2018
Relatore a ICERI2018 - 11th annual International Conference of Education, Research and Innovation - Titolo della relazione: "A REVIEW OF SCIENTIFIC STUDIES ON THE EFFECTIVENESS OF SPEECH-GENERATING DEVICES TO STIMULATE COMMUNICATION IN PEOPLE WITH AUTISM" - (Virtual presentation).	12/11/2018	14/11/2018
Collaborazione all' organizzazione e partecipazione al comitato scientifico della conferenza internazionale ICABA 2018 - International Conference of Applied Behavior Analysis.	23/11/2018	25/11/2018
Membro del comitato scientifico alla conferenza dal titolo "Autism Network - Giornate Scientifiche sull'Analisi Applicata del Comportamento: Sviluppi e Nuove Prospettive".	01/02/2019	01/02/2019
Relatore a EDULEARN19 - 11th International Conference on Education and New Learning Technologies - Titolo della relazione: "SOFTWARE-ASSISTED LEARNING IN CHILDREN WITH ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY DISORDER: A REVIEW" - (Virtual presentation).	01/07/2019	30/07/2019
Relatore alla conferenza AAATE Association for the Advancement of Assistive Technology in Europe - Università di Bologna - Relazione dal titolo "16.45 – Implementing an IoT based task analysis system to promote autonomy in daily hygiene of adults with autism in a residential house"	27/08/2019	30/08/2019
Relatore e membro del comitato tecnico scientifico al Forum Regionale sull'Autismo - Titolo della relazione: "Tecnologie per l'autismo, un modello di categorizzazione funzionale delle applicazioni più efficaci per insegnanti e genitori" - (relazione su invito). - Promosso da Fondazione ARCA - Senigallia (An)	12/09/2019	14/09/2019
Organizzatore e responsabile scientifico della conferenza internazionale ICAN2019 - ITALIAN CONFERENCE ON ATYPICAL NEURODEVELOPMENT 2nd Edition - Napoli.	25/09/2019	27/09/2019
Partecipazione al comitato organizzatore del convegno Psychobit 2019 First - Symposium on Psychology-Based Technologies.	25/09/2019	26/09/2020

Relatore a convegno dal titolo "La neuropsicologia: un'opportunità per la professione di psicologo" - Relazione dal titolo " Le nuove tecnologie e la neuropsicologia". Università L. Vanvitelli.	15/11/2019	15/11/2019
Relatore e membro del board scientifico alla web conference dal titolo "La tele-riabilitazione nei disturbi del neuro-sviluppo". Relazione dal titolo: "ASTRAS: un nuovo strumento per la valutazione e il trattamento delle funzioni esecutive nei disturbi dello sviluppo".	19/06/2020	19/06/2020
Relatore e membro del comitato scientifico della Web Conference A.I.R.I.P.A. dal titolo: Le difficoltà di apprendimento all'epoca del Coronavirus. Partecipazione come relatore al simposio dal titolo "Evidenze di efficacia dei trattamenti a distanza e tele-riabilitazione" - Relazione dal Titolo:" Astras App: implementazione di un modello operativo per la tele-riabilitazione mediante lo sviluppo di un'applicazione mobile per l'assessment e il training delle funzioni esecutive per pazienti afferenti ai servizi ambulatoriali per l'età evolutiva".	25/09/2020	26/09/2020
Partecipazione al comitato di programma e collaborazione all'organizzazione del convegno Psychobit 2020 Second - Symposium on Psychology-Based Technologies.	28/09/2020	29/09/2020
Relatore in due presentazioni al First Workshop of Technology Enhanced Learning Environments for Blended Education – The Italian e-Learning Conference (teleXbe) – Università di Foggia. "Develop educational technology tailored for people with autism: a children's observation grid to build better tools" e "Asperger's and virtual reality"	21/01/2021	22/01/2021
Partecipazione al comitato di programma e collaborazione all'organizzazione del convegno Psychobit 2021 - Third Symposium on Psychology-Based Technologies.	04/10/2021	05/10/2021
Presentazione di Software al XXXIII Congresso Nazionale AIP – Sezione di Psicologia dell'Sviluppo e dell'Educazione. Presentazione dal titolo "Astras: una piattaforma per la valutazione e il potenziamento delle funzioni esecutive"	20/09/2021	23/09/2021
Membro comitato tecnico scientifico per "The Fourteenth International Conference on Mobile, Hybrid, and On-line Learning eLmL 2022" https://www.iaria.org/conferences2022/ComeLmL22.html	26/06/2022	30/06/2022
Partecipazione al comitato di programma per Third Workshop of Technology Enhanced Learning Environments for Blended Education – The Italian e-Learning Conference(teleXbe)	10/06/2022	11/06/2022
Partecipazione al comitato di programma e relatore a simposio 18th European Conference on ABA – Autismo e ABA: tra	08/07/2022	09/07/2022

educazione e riabilitazione l'organizzazione dei servizi territoriali. Relazione dal titolo: "Etica e trattamenti educativi"		
--	--	--

**DIREZIONE O PARTECIPAZIONE ALLE ATTIVITÀ DI UN GRUPPO DI RICERCA
CARATTERIZZATO DA COLLABORAZIONI A LIVELLO NAZIONALE O INTERNAZIONALE**

Descrizione	Data dal	Data al
Partecipazione in qualità di ricercatore al progetto europeo dal titolo: SINAPSI - Simulazioni INterattive per l'APprendimento di Skill Individuali. Programma di finanziamento: Leonardo da Vinci – Progetto Multilaterale di Trasferimento dell'Innovazione. Tema di ricerca: facilitare il processo di apprendimento e di formazione nell'ambito professionale avvalendosi dell'utilizzo delle nuove tecnologie.	01/01/2008	31/12/2009
Partecipazione in qualità di ricercatore al progetto europeo Learn2Lead. Programma di finanziamento: Leonardo da Vinci – Progetto Multilaterale di Trasferimento dell'Innovazione. Tema di ricerca: Sviluppare un intervento di formazione sulla leadership utilizzando tecnologie a supporto dei processi di apprendimento come i serious games.	01/06/2009	30/06/2011
Partecipazione in qualità di ricercatore al progetto europeo dal titolo: T3 - Teaching to Teach with Technology. Progetto finanziato dal programma: EACEA – Lifelong Learning Program - KA3 ICT Multilateral Projects. Tema di ricerca: Individuare, studiare e sviluppare di metodologie, strumenti e pratiche per l'applicazione della tecnologia nei processi di apprendimento.	01/11/2009	30/09/2011
Partecipazione come ricercatore al progetto europeo BLOCKMAGIC e partecipazione alla stesura della proposta progettuale ammessa al finanziamento. Tema di ricerca: sviluppo di un prototipo tecnologico basato su interfacce tangibili per svolgere esercizi didattici utili a stimolare l'apprendimento della matematica, della logica e per il supporto delle soft-skills come il problem solving. Programma di finanziamento e numero di progetto: 517936-LLP-1-2011-1-IT-COMENIUS-CMP	01/01/2011	01/01/2013
Partecipazione in qualità di ricercatore al progetto nazionale dal titolo INF@NZIA DIGI. tales 3.6 finanziato programma "Cities and Communities and Social Innovation di cui al D.D.	30/07/2014	30/06/2016

Descrizione	Data dal	Data al
n.391/Ric. del 5 luglio 2012". Tema di ricerca: Sviluppo di attività di ricerca finalizzate alla definizione sia di metodologie che di tecnologie a supporto delle attività curricolari nella scuola dell'infanzia e del primo anno della scuola primaria.		

RESPONSABILITÀ DI STUDI E RICERCHE SCIENTIFICHE AFFIDATI DA ISTITUZIONI PUBBLICHE O PRIVATE

Descrizione	Data dal	Data al
Responsabile scientifico per conto del Centro di Riabilitazione Neapolisanit - centro accreditato presso il Servizio Sanitario Nazionale - per la seguente convenzione di collaborazione scientifica stipulata tra: • Laboratorio NAC - Dipartimento di Studi Umanistici – Università degli Studi di Napoli Federico II e CENTRO DI RIABILITAZIONE NEAPOLISANIT; Tema dell'attività di ricerca: studio dei processi di apprendimento basati sull'utilizzo delle interfacce tangibili.	01/01/2017	31/12/2019
Responsabile scientifico per conto del Centro di Riabilitazione Neapolisanit - centro accreditato presso il Servizio Sanitario Nazionale- per la seguente convenzione di collaborazione scientifica stipulata tra: • LABD.D.A.srl-stp (Spin-Off dell'Università degli Studi di Padova) e CENTRO DI RIABILITAZIONE NEAPOLISANIT; Tema dell'attività di ricerca: studio e sviluppo esercizi per il potenziamento dell'apprendimento basati sul training delle funzioni esecutive in età evolutiva	02/04/2020	
Responsabile scientifico per conto del Centro di Riabilitazione Neapolisanit - centro accreditato presso il Servizio Sanitario Nazionale- per la seguente convenzione di collaborazione scientifica stipulata tra: • CENTRO ACCREDITATO CRC BALBUZIE e CENTRO DI RIABILITAZIONE NEAPOLISANIT. Tema dell'attività di ricerca: modelli di utilizzo dei sistemi tecnologici nell'assessment dei disturbi specifici dell'apprendimento.	05/05/2020	

DIREZIONE O PARTECIPAZIONE A COMITATI EDITORIALI DI RIVISTE, COLLANE EDITORIALI, ENCICLOPEDIA E TRATTATI DI RICONOSCIUTO PRESTIGIO

Descrizione	Data dal
<p>Coordinatore del comitato editoriale della rivista scientifica NEA-SCIENCE - Giornale Italiano di neuroscienze, psicologia e riabilitazione, ISSN 2282-6009.</p>	01/01/2013
<p>Membro Editorial Board de American Journal of Education and Information Technology http://www.sciencepublishinggroup.com/journal/index?journalid=538</p>	27/07/2020
<p>Membro del comitato scientifico della colla "SVILUPPO, EDUCAZIONE E DISORDINI DEL NEUROSVILUPPO - COLLANA DI APPROFONDIMENTO IN PSICOPEDAGOGICA". Aracne editrice int.le s.r.l.</p>	29/10/2020
<p>Membro del comitato editoriale in Sezione Psicologia dello sviluppo (Developmental Psychology) della rivista "TOPIC – Temi di Psicologia", rivista scientifica dell’Ordine degli Psicologi della Regione Campania.</p>	26/04/2021
<p>Membro del Topical Advisory Panel della Rivista Internazionale International Journal of Environmental Research and Public Health (ISSN 1660-4601) - https://www.mdpi.com/journal/ijerph/topic_editors</p>	02/10/2020
<p>Guest Editor per la rivista internazionale Disabilities (ISSN 2673-7272) per "Special Issue on Technology for People with Disabilities: Opportunities and Challenges"</p>	07/04/2022
<p>Guest Editor per la rivista internazionale Behavioral Sciences (ISSN 2076-328X) per "Special Issue "Training and Education in Children with Autism""</p>	25/05/2022

Descrizione	Data dal
Membro della lista dei referees del Life Span and Disability Journal ISSN 2035-5963 http://www.lifespanjournal.it/editors.asp.	03/06/2022

CONSEGUIMENTO DI PREMI E RICONOSCIMENTI PER L'ATTIVITÀ SCIENTIFICA, INCLUSA L'AFFILIAZIONE AD ACCADEMIE DI RICONOSCIUTO PRESTIGIO NEL SETTORE

Descrizione	Data dal	Data al
Socio ordinario A.I.S.C. (Associazione Italiana di Scienze Cognitive).	01/01/2008	31/12/2016
Socio Affiliato AIP (Associazione Italiana di Psicologia).	01/09/2010	
Socio Ordinario ISPA - International School Psychology Association (https://www.ispaweb.org/). L'International School Psychology Association (ISPA) è stata ufficialmente fondata nel 1982. ISPA è un'organizzazione non governativa ufficialmente affiliata all'UNESCO. Sin dalla sua fondazione, l'ISPA ha promosso con successo la diffusione della psicologia scolastica, in particolare nei paesi in cui la professione non era pienamente affermata. Questo processo è stato facilitato dalla Conferenza ISPA, che si tiene ogni anno in un paese diverso. Questo incontro di professionisti provenienti da tutto il mondo ha un impatto sullo sviluppo della professione nel paese ospitante, oltre a fornire un importante forum per professionisti di tutto il mondo.	18/05/2020	
Socio Ordinario EATEL (European Association of Technology Enhanced Learning - https://ea-tel.eu/) - Membership-Nr. 55262717.	22/06/2020	
Socio Ordinario AIP (Associazione Italiana di Psicologia).	16/07/2020	

RISULTATI OTTENUTI NEL TRASFERIMENTO TECNOLOGICO IN TERMINI DI PARTECIPAZIONE ALLA CREAZIONE DI NUOVE IMPRESE (SPIN OFF), SVILUPPO, IMPIEGO E COMMERCIALIZZAZIONE DI BREVETTI E DEPOSITO SOFTWARE PSICOLOGICI, PEDAGOGICI, EDUCATIVI

Descrizione	Data dal	Data al
<p>REALIZZAZIONE SOFTWARE EDUCATIVO Piaget Multimediale - "Diego Pizza Adventure". Il software Piaget Multimediale - "Diego Pizza Adventure" permette di divertirsi con giochi di ispirazione piagetiana (teorie sullo sviluppo del bambino dello psicologo J. Piaget) e vuole essere uno strumento per stimolare alcune capacità cognitive di bambini di età compresa tra 5 e 9 anni di età. I giochi messi in scena riguardano l'acquisizione delle relazioni spazio-temporali e del concetto di velocità; la capacità di costruire una serie, cioè l'abilità di ordinare gli oggetti secondo una dimensione, e la capacità di creare corrispondenze fra elementi di serie diverse; aiuta a stimolare l'apprendimento del concetto di conservazione, secondo cui un liquido viene riconosciuto di quantità costante anche se travasato in recipienti di diverse forme e dimensioni; permette ai bambini di allenarsi con le capacità di trattare i quantificatori "tutti" e "alcuni", applicati alle classi e alle sottoclassi di una gerarchia.</p>	01/09/2011	
<p>PARTECIPAZIONE ALL'IDEAZIONE E ALLO SVILUPPO SOFTWARE EDUCATIVO "BLOCKMAGIC", prodotto nell'ambito del progetto europeo BlockMagic (http://www.blockmagic.eu/). Il prototipo di Block Magic consta di una tavoletta attiva provvista di un'antenna RFID che è in grado di riconoscere i blocchi logici, grazie ad un software che permette l'orchestrazione degli esercizi didattici. I blocchi logici, utilizzati tradizionalmente nelle scuole, sono degli oggetti tangibili che si differenziano per alcuni attributi specifici come colore, forma, spessore e dimensione, componendo un repertorio di 48 differenti varianti. Gli esercizi didattici sviluppati stimolano l'apprendimento della matematica, della logica e supportano softskill come il problem solving. Grazie a BlockMagic, l'alunno può interagire in maniera indipendente con la piattaforma e apprendere attraverso l'utilizzo di materiali fisici e tangibili, riscoprendo la manualità. BlockMagic permette, inoltre, all'insegnante di verificare i progressi di ogni singolo utente e di assegnare programmi personalizzati.</p>	01/01/2012	
<p>COSTITUZIONE START-UP INNOVATIVA. Costituzione della società GARAGE94 s.r.l. Engineering for Learning iscritta nell'apposita sezione speciale in qualità di START-UP INNOVATIVA e avete per oggetto d'impresa l'attività di ricerca, sviluppo, prototipazione, produzione e commercializzazione di programmi, ausili fisici e intellettivi, sistemi</p>	29/12/2017	

<p>tecnologici e apparecchiature software e hardware, con particolare riguardo alle soluzioni e ausili per disabili e soggetti con bisogni speciali. La società è iscritta presso il Ministero della Salute come fabbricante di dispositivi medici. Si allega visura camerale con qualifica di start-up innovativa.</p>		
<p>PUBBLICAZIONE SOFTWARE EDUCATIVO presso Pubblico Registro per il Software S.I.A.E. (Società Italiana Autori ed Editori). Software successivamente accreditato come DISPOSITIVO MEDICO presso il Ministero della Salute con IDENTIFICATIVO DI REGISTRAZIONE BD/RDM n° 1758797 Rega A., Iovino L., Mennitto A. (2017). Liar (Language Interface for Autistic Rehabilitation). LIAR è un sistema software e hardware pensato per favorire lo sviluppo della comunicazione in persone con autismo, gravi disturbi del Linguaggio, assenza di Linguaggio parlato o limitazioni nella Comunicazione Espressiva. LIAR è principalmente un comunicatore dinamico attraverso il quale lo scambio di messaggi avviene con la selezione di pittogrammi che vengono trasformati in parole o frasi attraverso la sintesi vocale in lingua Italiana. Il dispositivo consente di costruire frasi a partire da un numero teoricamente illimitato di immagini organizzate in maniera personalizzata. L'interazione continua della persona con il software crea una storia di apprendimento che permette di semplificare e velocizzare la costruzione di un messaggio. L'obiettivo ultimo di LIAR è assicurare all'utente una modalità di comunicazione efficace e altamente comprensibile in modo da renderlo realmente autonomo. A differenza di altri sistemi di comunicazione che usano dispositivi hi-tech, non è necessario avere dei prerequisiti per usare LIAR. Esso è uno dei pochi software per la comunicazione al mondo strutturato secondo un training che contiene tutte le fasi necessarie all'insegnamento della comunicazione e in particolare all'insegnamento delle richieste. Queste fasi sono estremamente semplici da utilizzare e da apprendere e sono descritte all'interno di questo manuale. La metodologia prende il nome di i-MAND. i-Mand è un sistema di Comunicazione Aumentativa e Alternativa (CAA) mediata dall'utilizzo di tecnologie assistive, prevalentemente impiegato per lo sviluppo di competenze richieste in persone con Disturbo grave del Linguaggio, della Comunicazione Espressiva e in particolare con Disturbo dello Spettro Autistico (DSA).</p>	<p>19/06/2018</p>	
<p>PUBBLICAZIONE SOFTWARE EDUCATIVO presso Pubblico Registro per il Software S.I.A.E. (Società Italiana Autori ed Editori). REGA A., NAPPO R., IORI M., SOMMA F., D'ANGELO L. (2020). ASTRAS: FUNZIONI ESECUTIVE. Il software "ASTRAS Funzioni Esecutive" nasce come una piattaforma per la diagnosi e riabilitazione delle funzioni</p>	<p>17/02/2020</p>	

<p>esecutive nel bambino. Più precisamene, lo scopo è di dotare terapisti, genitori ed insegnanti di uno strumento in grado di valutare le funzioni esecutive dei propri bambini e che sia capace di definire, in seguito, un training cognitivo specifico. Il software prevede 10 prove (cancellazione, sequenza di quantità, ascolto, sequenza visiva, Go-NoGo, matching, labirinto, ordinamento, associazione colore-forma e pianificazione) che verranno descritte in maniera più dettagliata in basso. Le prove differiscono tra loro per la specifica funzione esecutiva che intendono valutare. Inoltre, ogni prova è costituita da esercizi a complessità crescente. Tutte le prove sono composte da: 1) un segnale di "starting" (un semaforo che da rosso diventa verde) che indica l'inizio della prova; 2) un pre-test nel quale si appura che il bambino abbia acquisito quelle abilità necessarie per l'esecuzione della prova; 3) una simulazione che mostra al bambino un esempio di compito che andrà a svolgere. Per ogni prova è previsto un punteggio, espresso in percentuale, che permette il confronto tra le diverse prove, ma anche il monitoraggio delle prestazioni del bambino nel tempo.</p>		
<p>PUBBLICAZIONE SOFTWARE EDUCATIVO presso Pubblico Registro per il Software S.I.A.E. (Società Italiana Autori ed Editori). Rega A., Caretti M., Nappo R., Iorio M (2020). Magic Glove: Interactive educational tool - (Windows 10 Version). "Magic Glove" è un sistema hardware/software basato su Rfid tag, Rfid reader. Esso nasce come sistema interattivo per creare ambienti educativi interattivi o ancora per la riabilitazione cognitiva in età pediatrica (es. in bambini con impianto cocleare impegnati nella logopedia). Sia in campo educativo (es. l'acquisizione di competenze verbali) che in campo riabilitativo in età pediatrica i ricercatori si trovano di fronte a importanti sfide in quanto essi richiedono lo sviluppo di strumenti capaci di motivare i bambini e di attirare la loro attenzione. In altre parole, questi strumenti devono essere più interattivi e coinvolgenti. Magic Glove, mira a questo obiettivo cercando di offrire uno strumento interattivo che affianca sia i terapeuti sia i terapisti durante la riabilitazione cognitiva con i bambini. In generale, "Magic Glove" permette di "dare vita" a oggetti (es. giocattoli, utensili, tappeti etc.): quando il bambino tocca un oggetto attraverso uno "strumento magico", che può essere una bacchetta o un guanto, l'oggetto reagisce producendo una reazione uditiva o visiva. "Magic Glove" si mostra come uno strumento al servizio di educatori e terapisti. Il software si pone anche come importante fonte di informazione. Ad esempio, esso potrebbe offrire informazioni sul tipo e la durata dell'interazione del bambino con l'oggetto e quali feedback favoriscono l'interazione del bambino con esso. Inoltre, "Magic Glove" permette: a) di creare cacce al tesoro fatte di oggetti responsivi e mantenere così un'alta motivazione al trattamento; b) di velocizzare l'acquisizione di competenze verbali; c) di venire a contatto con molti stimoli in un modo autonomo e giocoso; d) creare scenari educativi che amplifichino l'attenzione del bambino.</p>	<p>21/05/2020</p>	

<p>Così facendo, il bambino diventa un partner attivo che esplora e manipola gli oggetti posti nell'ambiente e quest'ultimo interagisce col bambino attraverso suoni e stimoli. In conclusione, il software si pone come un sistema</p>		
<p>PUBBLICAZIONE SOFTWARE EDUCATIVO presso Pubblico Registro per il Software S.I.A.E. (Società Italiana Autori ed Editori). Rega A., Iorio M., Nappo R. (2020). NEUROBOT: SOFTWARE PSICO-EDUCATIVO PER IL TRAINING DELL'ATTENZIONE DI BAMBINI CON ADHD. Neruobot è nato per sperimentare il neurofeedback nell'ambito dell'edutainment clinico. Il neurofeedback è un tipo di biofeedback utile per aiutare le persone a imparare, attraverso l'allenamento, a modificare l'ampiezza, la frequenza e la coerenza degli aspetti elettrofisiologici del suo cervello. In questo articolo, presentiamo un allenamento basato sul neurofeedback per i bambini affetti da deficit di attenzione e disturbo da iperattività (ADHD). Lo scopo del software è quello di utilizzare una modalità di allenamento più coinvolgente, trasformando una tradizionale sessione di allenamento neurofeedback in una competizione che consiste nel comandare un robot Lego® usando le onde cerebrali. Usando il neurofeedback, la persona ha una chiara visualizzazione e percezione in tempo reale della propria attività elettroencefalografica perché l'attività cerebrale viene visualizzata su un monitor di un computer. Con questo software, l'attenzione viene educata producendo onde cerebrali in ampiezze specifiche e in posizioni specifiche. La persona, quindi, diventa in grado di ridurre se stessa, fino a quando non raggiunge il modello desiderato di attività cerebrale. Il software proposto consiste in un robot Lego della serie Lego Mindstorm® e con una cuffia per elettroencefalogramma della serie MindWave Mobile®. Lo scopo del gioco proposto dal software è quello di focalizzare l'attenzione e la concentrazione del giocatore su un disco colorato posizionato sul robot: se il giocatore concentra abbastanza attenzione sul disco colorato, la velocità del robot aumenterà, in modo che il robot possa vincere la gara contro i robot di altri giocatori che, a loro volta, devono eseguire la stessa attività.</p>	21/05/2020	
<p>PUBBLICAZIONE SOFTWARE EDUCATIVO presso Pubblico Registro per il Software S.I.A.E. (Società Italiana Autori ed Editori). Rega A., Caretti M., Nappo R., Iorio M. (2020). Wandbot 3.0 - 2020 EDITION. L'obiettivo di "wandbot" è quello di offrire un sistema hardware e software che mira a produrre esperienze di gioco interattive e sociali attraverso l'utilizzo di tecnologie pervasive, presenti nell'ambiente reale e con le quali il giocatore interagisce durante la propria esperienza ludica. In altre parole, wandbot propone un sistema in cui il gioco esce</p>	21/05/2020	

<p>dal monitor e pervade l'ambiente, favorendo lo sviluppo di nuovi scenari ludici che possano incoraggiare insieme la crescita di abilità cognitive, motorie e sociali. Il gioco consiste in una corsa tra robot fuori dal comune poiché il robot vincitore viene decretato in base alle azioni che il giocatore compie nel mondo reale. Il cuore del gioco è costituito da un sistema autore software e da un rispettivo complemento hardware (una bacchetta e dei sensori). Il sistema permette di dar vita agli oggetti di uso quotidiano (giocattoli, utensili, tappeti etc..) che, quando entrano in contatto con una persona, reagiscono emettendo suoni, parole, frasi o attivando dei "device" esterni come, elettrodomestici, luci, proiettori etc. Wandbot permette di realizzare un sistema che possa rendere interattivo un ambiente e gli oggetti in esso contenuti e al contempo essere: - Trasportabile ed installabile anche in ambiente domestico. - Programmabile senza competenze informatiche. - Dotato di un software per la raccolta di dati relativi alle interazioni soggetto - ambiente. Esistono diversi "versanti": - Versante "giocatore": consiste nell'essere immersi in una sorta di stanza dei giochi tecnologica in cui l'azione di uno o più "giocatori" produce degli effetti sonori, visivi, tattili all'interno dell'ambiente stesso. - Versante "osservatore": permette raccogliere dati sulle interazioni giocatore - "sistema artificiale" - Versante "progettista": permettere a persone (educatori, terapisti, genitori ecc.) prive di particolari conoscenze informatiche di poter creare un proprio ambiente reattivo. Attraverso l'utilizzo di wandbot è possibile massimizzare l'esplorazione che il bambino compie all'interno del setting in modo da innescare un gioco di ripetizione ed esplorazione autonomo. Inoltre, attraverso l'utilizzo dello strumento è possibile ottenere un incremento del vocabolario ricettivo (uditivo) del soggetto</p>		
--	--	--

ATTIVITA' DI INSEGNAMENTO O PARTECIPAZIONE A COORDINAMENTI DIDATTICO SCIENTIFICI IN MASTER UNIVERSITARI E CORSI DI PERFEZIONAMENTO PRESSO UNIVERSITA' ITALIANE O STRANIERE

Periodo	Descrizione	Ente
2020-2021 2021-2022	Docente e membro del comitato scientifico per il Master di II Livello in "Intelligenza Artificiale per le scienze umane" per i seminari dedicati all'utilizzo delle tecniche di intelligenza artificiale nell'ambito dell'educazione e dell'apprendimento. http://ai4h.unina.it/ai4h/docenti-2020-21/	Università Federico II di Napoli
2021-2022	Docente e membro del consiglio per il corso di perfezionamento in "Psicologia Scolastica" istituito con D.R. 2021/1647 del 26/04/2022.	Università Federico II di Napoli

2021-2022	Docente e membro del comitato scientifico per il master universitario annuale di I livello in Devianza minorile e contesti di recupero.	Università Internazionale degli Studi di Roma
2019-2020 2021-2022	Docente e membro del comitato scientifico per il master universitario di I livello in Disturbi specifici dell'apprendimento (dsa) e disordini del neurosviluppo.	Università Internazionale degli Studi di Roma

TITOLI DI STUDIO

Tipologia	Descrizione	Ente	Data
Abilitazione Scientifica Nazionale	Conseguimento dell'Abilitazione Scientifica Nazionale alle funzioni di professore universitario di Seconda Fascia nel Settore Concorsuale 11/E2 - PSICOLOGIA DELLO SVILUPPO E DELL'EDUCAZIONE.	Ministero dell'Università e della Ricerca	dal 05/03/2021 al 05/03/2030
Dottorato di ricerca	Dottorato di ricerca in scienze psicologiche e pedagogiche 22° Ciclo con tesi dal titolo "Ambienti reattivi e adattivi come protesi cognitive: progettazione e studio di alcuni prototipi sperimentali".	Università Federico II di Napoli	23/02/2010
Specializzazione in Psicoterapia	Titolo di specializzazione in psicoterapia, riconosciuto, ai sensi degli articoli 3 e 35 della legge 18 febbraio 1989.	Istituto di Medicina e Psicologia Sistemica	01/2014
Master di II Livello	Diploma di Master di II Livello in Psicologia Scolastica con tesi dal titolo "I percorsi di potenziamento delle funzioni esecutive in ambito scolastico, considerazioni sull'utilizzo di modelli di training di potenziamento tradizionali e digitali".	Università N. Cusano	09/11/2021

Corso di Perfezionamento	Multimedialità e Tecniche di Comunicazione (Nascun 08).	Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli"	09/09/2003
Laurea Vecchio Ordinamento	Laurea in Psicologia clinica e di comunità con tesi in Intelligenza Artificiale dal titolo "Il comportamento tolmaniano di prova ed errore vicaria: una implementazione robotica"	Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli"	07/03/2005

CORSI DI CARATTERE TECNICO IN AMBITO INFORMATICO E TECNOLOGICO

Tipologia	Descrizione	Ente	Data
Corso in linguaggi di programmazione	Corso fad computer e programmazione	Regione Toscana - Progetto Trio	23/02/2010
Corso in linguaggi di programmazione	Corso di formazione per la programmazione in Linguaggio Microsoft c#	Prometheo società di formazione	2010
Summer School	Summer School Neural network models of perception, action and embodied knowledge	Università di Bologna Alma Mater Studiorum	2005

PUBBLICAZIONI SCIENTIFICHE

- **Rega, A., Nappo, R., Simeoli, R., & Cerasuolo, M. (2022).** Age-related differences in psychological distress during the Covid-19 pandemic. *Int. J. Environ. Res. Public Health* 2022. (In press – Accepted April 2022)

- Nappo, R., Cerasuolo, M., Ciaramella, F., Simeoli, R., & **Rega, A.** (2022). Framework guidelines to design and develop game-based cognitive training. *INTED2022 Proceedings*, 6897–6902.
- Frolli, A; Ricci, Mc; Di Carmine, F; Savarese, G; Siciliano, M; Carotenuto, M; **Rega, A.** (2022) Using virtual reality to improve learning in children with ADHD *CURRENT PEDIATRIC RESEARCH*. Vol. 26 (2). Pag.1244-1249 ISSN:0971-9032.
- Frolli, A., Savarese, G., Di Carmine, F., Bosco, A., Saviano, E., **Rega, A.**, Carotenuto, M., & Ricci, M. C. (2022). Children on the Autism Spectrum and the Use of Virtual Reality for Supporting Social Skills. *Children*, 9(2). <https://doi.org/10.3390/children9020181>
- Vita, S., **Rega, A.**, Mennitto, A., & Iovino, L. (2021). Treatment of idiopathic toe-walking in a child with autism and data collection of movements through care-me app: how new technologies can help in the treatment of problem behaviors. *ICERI2021 Proceedings*, 8127–8133.
- Vita, S., Morra, C., & **Rega, A.** (2021). Virtual reality and emotion regulation: A systematic review. *CEUR Workshop Proceedings*, 3100. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85126397196&partnerID=40&md5=a2d9cf863a77bb24ffddc25ed4f6fe22>
- Simeoli, R., Milano, N., **Rega, A.**, & Marocco, D. (2021). Using Technology to Identify Children With Autism Through Motor Abnormalities. *FRONTIERS IN PSYCHOLOGY*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.635696>
- Frolli, A., Bosco, A., Lombardi, A., Di Carmine, F., Marzo, S., **Rega, A.**, & Ricci, M. C. (2021). Asperger's and virtual reality. *Proceedings* <http://ceur-ws.org> ISSN, 1613, 0073.
- Nappo, R., Crisci, G., Ciaramella, F., Boccia, V., Carillo, C., Giugliano, M. M., Mammarella, I., & **Rega, A.** (2021). ASTRAS, a platform for the cognitive training of executive functions in children with neurodevelopmental disorders: preliminary usability and game experience testing. *ICERI2021 Proceedings*, 1716–1724.
- Nappo, R., Crisci, G., Ciaramella, F., Boccia, V., Carillo, C., Giugliano, M., Mammarella, I., & **Rega, A.** (2021). Assessment and training of executive functions in children through a game-based software: Preliminary usability data from therapists' perspective. *CEUR Workshop Proceedings*, 3100. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85126392792&partnerID=40&md5=44cefa623ff0091cc5c3956e75906d1e>
- **Rega, A.**, Castellano, L., & Vita, S. (2021). Develop educational technology tailored for people with autism: A children's observation grid to build better tools. *CEUR Workshop Proceedings*, 2817. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85101753943&partnerID=40&md5=c0c29f0cf1e02a9a8506c616bc7a1a8f>
- Pisano, S., Masi, G., Catone, G., Muratori, P., Milone, A., Iuliano, R., **Rega, A.**, Senese, V. P., Santangelo, P., Riccio, M. P., & Bravaccio, C. (2021). Phantom phone signal: Why it should

be of interest for psychiatry [Segnale Telefonico Fantasma: Perché dovrebbe interessare la psichiatria]. *Rivista di Psichiatria*, 56(3), 138–142. <https://doi.org/10.1708/3635.36154>

- Vita, S., **Rega**, A., Iovino, L., & Mennitto, A. (2020). «TED»: Teaching educational device, a digital tool to educational practice for special needs. *CEUR Workshop Proceedings*, 2730. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85096100440&partnerID=40&md5=739fc932c289f8f19edab6f35eb5e8fc>
- **Rega**, A., Somma, F., & Iovino, L. (2020). Development of emotional skills through videomodeling: A case study with a non-verbal participant. *Technology and Disability*, 32(3), 211–218. <https://doi.org/10.3233/TAD-180222>
- Simeoli, R., Arnucci, M., **Rega**, A., & Marocco, D. (2020). Movement detection software to enhance autism assessment processes. *Proceedings of the 7th International Conference on Movement and Computing*, 1–4. <https://doi.org/10.1145/3401956.3404246>
- Frolli, A., Ricci, M. C., Bosco, A., Lombardi, A., Cavallaro, A., Operto, F. F., & **Rega**, A. (2020). Video Modeling and Social Skills Learning in ASD-HF. *CHILDREN-BASEL*, 7(12). <https://doi.org/10.3390/children7120279>
- Frolli, A., Ricci, M. C., Tortorelli, F. A., Cavallaro, A., Valenzano, L., **Rega**, A., Operto, F. F., & Corrivetti, G. (2020). Emotional education in early onset schizophrenia and asperger's syndrome. *Behavioral Sciences*, 10(9). <https://doi.org/10.3390/bs10090131>
- Ponticorvo, M., Milano, N., **Rega**, A., Ricci, C., & Miglino, O. (2020). A framework to automatically support autonomous exploration of amusing contents and self-determination in people with profound disabilities. *Life Span and Disability*, 23(Specialissue1), 31–40.
- Simeoli, R., Iovino, L., **Rega**, A., & Marocco, D. (2020). LI-AR: An integration of technology and ABA methodology to improve communicative behavior in autism. *CEUR Workshop Proceedings*, 2730. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85096135776&partnerID=40&md5=fd1aabc1ff63df1e36627e6783d344a4>
- Ciaramella, F., Lorè, E. A., & **Rega**, A. (2020). Memorization techniques: A literature review to verify the feasibility of implementing memorization techniques through tangible user interfaces. *CEUR Workshop Proceedings*, 2730. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85096098743&partnerID=40&md5=147f05cc54103cb9b6da891ed0b77433>
- Ponticorvo, M., **Rega**, A., & Miglino, O. (2020). Applied behavior analysis (ABA) as a footprint for tutoring systems: A model of ABA approach applied to olfactory learning. *Social Sciences*, 9(4). <https://doi.org/10.3390/socsci9040045>
- Ponticorvo, M., Sica, L. S., **Rega**, A., & Miglino, O. (2020). On the Edge Between Digital and Physical: Materials to Enhance Creativity in Children. An Application to Atypical Development. *FRONTIERS IN PSYCHOLOGY*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00755>

- Simeoli, R., Arnucci, M., **Rega**, A., & Marocco, D. (2019). A comparison between digital and traditional tools to assess autism: Effects on engagement and performance. CEUR Workshop Proceedings, 2524. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85077508426&partnerID=40&md5=90dc597792699ad63c1b18ac185a6694>
- Simeoli, R., **Rega**, A., & Marocco, D. (2019). Micro-movement as an objective measure to assess autism spectrum disorder. *Qwerty*, 14(2), 49–65. <https://doi.org/10.30557/QW000017>
- Somma, F., & **Rega**, A. (2019). Assessment and assisted training software for ADHD. CEUR Workshop Proceedings, 2524. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85077510694&partnerID=40&md5=7a201f44f25d7f6198411b5db0854b73>
- Ponticorvo, M., Di Fuccio, R., Ferrara, F., **Rega**, A., & Miglino, O. (2019). Multisensory educational materials: Five senses to learn. *Advances in Intelligent Systems and Computing*, 804, 45–52. https://doi.org/10.1007/978-3-319-98872-6_6
- Somma, F., **Rega**, A., & Gigliotta, O. (2019). Artificial Intelligence-powered cognitive training applications for children with attention deficit hyperactivity disorder: A brief review. CEUR Workshop Proceedings, 2524. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85077503724&partnerID=40&md5=c66276fad36df85d17a6db85db0fd37e>
- Somma, F., **Rega**, A., & Mennitto, A. (2019). Software-assisted learning in children with attention deficit hyperactivity disorder: a review. *EDULEARN19 Proceedings*, 3004–3009.
- **Rega**, A., Somma, F., & Simeoli, R. (2018). A review of scientific studies on the effectiveness of speech-generating devices to stimulate communication in people with autism. *Proceedings of ICERI2018 Conference 12th-14th November 2018, Seville, Spain*, 5160–5165.
- **Rega**, A., Granata, A., & Iovino, L. (2018). Teaching Self-Care Skills To Children With Autism Using Tablet Pc And Video Modeling In Natural Environment. *EDULEARN18 Proceedings - 10th International Conference on Education and New Learning Technologies*.
- Ponticorvo, M., Fuccio, R. D., Ferrara, F., **Rega**, A., & Miglino, O. (2018). Multisensory educational materials: Five senses to learn. *International Conference in Methodologies and intelligent Systems for Technology Enhanced Learning*, 45–52.
- Ponticorvo, M., **Rega**, A., Di Ferdinando, A., Marocco, D., & Miglino, O. (2018). Approaches to embed bio-inspired computational algorithms in educational and serious games. CEUR Workshop Proceedings, 2099, 8–14. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85047917681&partnerID=40&md5=b98e6986e934951724457b88ded17423>
- Ponticorvo, M., **Rega**, A., & Miglino, O. (2018). Toward tutoring systems inspired by applied behavioral analysis. *Lecture Notes in Computer Science (including subseries*

Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics), 10858 LNCS, 160–169. https://doi.org/10.1007/978-3-319-91464-0_16

- **Rega, a., Iovino, I., Somma, f., Mennitto, a., & Granata, a. (2018).** Automating data collection and analysis in psychological and educational treatments for autism. Proceedings of ICERI2018 Conference 12th-14th November 2018, 5502–5507.
- **Rega, A., Granata, A., & Iovino, L. (2018).** Teaching self-care skills to children with autism using tablet pc and video modeling in natural environment. Edulearn 18. 10th International Conference on Education and New Learning Technology:(Palma, 2nd-4th of July, 2018). Conference proceedings, 1061–1069.
- **Rega, A., Mennitto, A., Vita, S., & Iovino, L. (2018).** New technologies and autism: Can augmented reality (ar) increase the motivation in children with autism? 12th International Technology, Education and Development Conference, V-262–2018, 4904–4910.
- **Rega, A., & Mennitto, A. (2017).** Augmented reality as an educational and rehabilitation support for developmental dyslexia. ICERI2017 Proceedings, 6969–6972.
- **Rega, A., Mennitto, A., & Iovino, L. (2017).** Liar (Language Interface For Autistic's Rehabilitation): Technological Aids For Specialists Supporting The Acquisition Of Verbal Behavior In Persons With Autism. EDULEARN17 Proceedings 9th International Conference on Education and New Learning Technologies, 2017, 1755–1760.
- Di Fuccio, R., **Rega, A., & Benincasa, B. (2017).** Un concreto caso di applicazione degli strumenti per la didattica. Descrizione e analisi della sperimentazione avvenuta nelle scuole romane. In Digital Literacy e Giovani (Vol. 1, pag. 196). FrancoAngeli.
- Ponticorvo, M., **Rega, A., Di Ferdinando, A., Marocco, D., & Miglino, O. (2017).** Approaches to Embed Bio-inspired Computational Algorithms in Educational and Serious Games. Proceedings of the 1st International Workshop on Cognition and Artificial Intelligence for Human-Centred Design 2017, 2099(0074-2099–4), 21–26.
- Miglino, O., Ferdinando, A. D., Fuccio, R. D., **Rega, A., & Ricci, C. (2014).** Bridging digital and physical educational games using RFID/NFC technologies. Journal of E-Learning and Knowledge Society, 10(3), 89–106.
- **Rega, A., & Villani, M. (2014).** L'utilizzo del materiale strutturato nella realizzazione di giochi finalizzati all'apprendimento. NeaScience-Giornale italiano di neuroscienze, psicologia e riabilitazione, 64.
- Miglino, O., & **Rega, A. (2014).** Nuove politiche nell'insegnamento a scuola: Utilizzare i giochi nei processi di apprendimento. Una prima classificazione. In Promuovere la «democrazia cognitiva». Scritti in memoria di Bruno Schettini. (pag. 321). Luciano Editore Napoli.
- Miglino, O., Di Ferdinando, A., Schembri, M., Caretti, M., **Rega, A., & Ricci, C. (2013).** STELT (Smart Technologies to Enhance Learning and Teaching): Una piattaforma per realizzare

ambienti di realtà aumentata per apprendere, insegnare e giocare. *Sistemi Intelligenti*, 25(2), 397–404.

- Miglino, O., Di Fuccio, R., & **Rega**, A. (2013). Technology to enhance Hands-on Psychopedagogical Practices.
- **Rega**, A., & Miglino, O. (2013). Uno schema di classificazione per l'utilizzo delle nuove tecnologie nelle pratiche educative: Come scegliere quelle più adatte. Videogiochi di ruolo, simulazioni al computer, robot e realtà aumentata come nuove tecnologie per l'apprendimento: una guida per insegnanti, educatori e formatori, 39–50.
- **Rega**, A., Iovino, L., Auricchio, A., & Cascone, V. (2012). AR-PECS: Studio pilota per l'utilizzo di una metodologia di comunicazione a scopo riabilitativo basata su PECS interattivi e ambienti intelligenti. *Atti del Nono Convegno Annuale dell'Associazione Italiana di Scienze Cognitive*, 435.
- Caretti, M., **Rega**, A., & Sica, L. S. (2011). Il progetto BLOCK MAGIC: una tecnologia cognitiva per il sostegno all'apprendimento. *LE SCIENZE COGNITIVE IN ITALIA 2011 AISC'11*, 44.
- **Rega**, A. (2011). Nuovi modi di giocare. La tecnologia a servizio dell'apprendimento nei contesti ludici. *Ricerca di Senso*, 9, 407–412, Centro Studi Erickson.
- Sica, L., **Rega**, A., & Nigrelli, M. (2011). Una metodologia di utilizzo delle nuove tecnologie in contesti di apprendimento: Il progetto Teaching to Teach with Technology (T3). *Atti dell'Ottavo Convegno Nazionale dell'AISC-Associazione Italiana di Scienze Cognitive*, 175–177.
- Sica, L. S., Nigrelli, M. L., **Rega**, A., & Miglino, O. (2011). The “teaching to teach with technology” project: Promoting advanced games technologies in education. *Proceedings International Conference “The future of Education*, 169–173.
- Miglino, O., **Rega**, A., & Nigrelli, M. L. (2010). Quali videogiochi possono essere usati a sostegno dei processi di insegnamento/apprendimento. Una prima classificazione. *Proceedings of the 6th European Conference on e-Learning*, 439–448.
- Miglino, O., Walker, R., Venditti, A., Nigrelli, M. L., & **Rega**, A. (2010). Teaching to teach with technology—An EACEA project to promote advanced technology in education. *Proceedings of the 7th Pan-Hellenic Conference with International Participation “ICT in Education”*, 171–175.
- Miglino, O., Ponticorvo, M., **Rega**, A., & Di Martino, B. (2009). Robotics exhibits for science centres. Some prototypes. *Communications in Computer and Information Science*, 33 CCIS, 145–155. https://doi.org/10.1007/978-3-642-03558-6_14
- **Rega**, A., Caretti, M., Rubinacci, F., & Iacono, I. (2009). Playware games: Nuove tecnologie che trasformano il modo di giocare ed imparare. *Atti del VI Convegno Annuale dell'Associazione Italiana di Scienze Cognitive*, 168–162.

- **Rega, A., Iacono, I., & Scoppa, A. (2009).** Magic Glove: An Interactive Hardware/Software System to Animate Objects. An Exploratory Study in Rehabilitation Setting. *Proceedings of IDC*, 313–316.
- Miglino, O., Di Ferdinando, A., **Rega, A., & Benincasa, B. (2007).** SISINE: Teaching negotiation through a multiplayer online role playing game. *ECEL 2007: 6th European Conference on e-Learning*, 439–448. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-62349131752&partnerID=40&md5=f6124a4377b50d680a904def55b190a5>
- Miglino, O., Di Ferdinando, A., **Rega, A., & Ponticorvo, M. (2007).** New machines to learn: Computer simulations, robots and multi-user video games. Some prototypes [Le nuove macchine per apprendere: Simulazioni al computer, robot e videogiochi multi-utente. Alcuni prototipi]. *Sistemi Intelligenti*, 19(1), 113–136. <https://doi.org/10.1422/24107>
- **Rega, A., Ognibene, D., Gigliotta, O., & Baldassarre, G. (2006).** Un sistema robotico occhio-braccio per lo studio dei processi neurali sottostanti a compiti di reaching costruito presso il LARAL. In Acerbi A., Giansante S., Marocco D. (eds.), *Atti del Terzo Workshop Italiano di Vita Artificiale (WIVA3)* (In formato elettronico).
- Ognibene, D., **Rega, A., & Baldassarre, G. (2006).** A model of reaching that integrates reinforcement learning and population encoding of postures. *Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 4095 LNAI, 381–393. https://doi.org/10.1007/11840541_32

