

Allenare le abilità visuo-spaziali (KIT: Software + Libro)

Codice Riferimento e Codice MEPA: SWERI102



Galleria Immagini



Un programma **per far esercitare i bambini dai 7 anni in su nella abilità visuo-spaziali** con modalità accattivanti e divertenti.

Non per tutti lo sviluppo della **percezione visuo-spaziale** avviene in modo regolare: vi sono infatti dei bambini che, pur essendo intelligenti, presentano **difficoltà di elaborazione degli input visivi** di una certa complessità.

Questi bambini incontrano **difficoltà nelle materie scolastiche** che richiedono:

- capacità di rappresentazione
- capacità di memorizzazione visiva
- capacità di riconoscimento di forme geometriche, di allineamento dei numeri
- capacità di sintesi verbale
- coordinazione psicomotoria
- capacità di adattabilità e di orientamento nello spazio.

Il percorso di *Allenare le abilità visuo-spaziali* propone **10 aree di attività differenziate in tre livelli di difficoltà**.

Kit (Software + Guida)

La **versione KIT** di *Allenare le abilità visuo-spaziali* propone un **percorso di potenziamento e miglioramento delle attività non verbali**, particolarmente utili nel contesto dell'apprendimento.

Il **libro** propone:

- la **trattazione teorica del disturbo visuo-spaziale**;
- la descrizione dei **test** per poterlo riconoscere;
- la spiegazione della competenza che il docente dovrebbe acquisire per intervenire in modo efficace;
- la presentazione delle **dieci aree del programma** e altri giochi utili.

Il libro contiene anche una **guida operativa all'uso degli esercizi** proposti nel software, con l'analisi dei contenuti e delle loro caratteristiche in ciascuno dei tre livelli.

Il **software** contiene, sotto forma di giochi e di test classici in compagnia di un simpatico archeologo, una serie di esercizi che stimolano la percezione visiva, quali:

- la rotazione di figure
- la riproduzione di un tracciato
- la ricostruzione di un'immagine o di una fotografia
- l'orientamento di configurazioni visive
- l'organizzazione spaziale.

Strutturato in **3 livelli di difficoltà** e puntando sul naturale interesse dei ragazzi ai giochi e videogiochi, il programma richiede di cimentarsi in avvincenti sfide per migliorare il proprio tempo e punteggio, confrontarsi con un'iniziale previsione di prestazione alla fine degli esercizi, **l'autovalutazione metacognitiva**, e la reale valutazione da parte del computer.

Nei giochi vengono fornite le strategie più adatte per affrontare le sfide e in alcuni casi sono presenti anche degli **aiuti visivi**. Man mano che le sezioni vengono completate, si svela un indizio di un misterioso enigma, che sarà possibile ricomporre solo a conclusione del percorso. Un **attestato personalizzato e stampabile** si attiva alla fine dei giochi risolti.

Nella parte gestionale si possono **controllare i risultati di ogni giocatore** in ogni singola attività e impostare le opzioni **per adeguare il programma alle proprie esigenze di navigazione**.

Requisiti di sistema:

- Windows 11, Windows 10 con Processore 1 GHz o sup. e min. 1 GB di RAM
- Risoluzione minima schermo 1024x768 a 65.000 colori (16 bit)
- 500 MB di spazio libero su disco fisso
- Microsoft .NET Framework 3.5
- Il software deve essere attivato con una procedura online

