

Allenare le abilità visuo-spaziali (KIT: libro + CD-ROM)

Codice Riferimento e Codice MEPA: SWERI102



Galleria Immagini



IL CD-ROM

Per il trattamento e il potenziamento delle abilità visuo-spaziali e per migliorare le attività non verbali, particolarmente utili nel contesto dell'apprendimento, questo software propone 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 e 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, l'autovalutazione metacognitiva alla fine degli esercizi 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.

IL LIBRO

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, di memorizzazione visiva, di riconoscimento di forme geometriche, di allineamento dei numeri, di sintesi verbale, ecc. e spesso gli stessi presentano difficoltà di percezione, di coordinazione psicomotoria, di adattabilità e di orientamento nello spazio. Dopo la trattazione teorica del disturbo visuo-spaziale, la descrizione dei test per poterlo riconoscere e la spiegazione della competenza che il docente dovrebbe acquisire per intervenire in modo efficace, vengono presentate le dieci aree del programma e altri giochi utili, quali l'origami, il sudoku, la dama, gli scacchi, i cruciverba, ecc. 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.

CONTENUTI

- Cattura le formiche
- La porta segreta
- Percorsi intricati
- Il tangram dello sciamano
- Ricostruisci le pergamene
- I graffiti del fiume
- Ping pong della giungla
- Pitture magiche
- La cascata
- Al mercato del villaggio

REQUISITI

- *Windows XP*
Processore 800 MHz o sup.
128 MB di RAM
- *Windows 8 , Windows 7, Windows Vista*
Processore 1 GHz o sup
1 GB di RAM
Risoluzione schermo 800x600 a 65.000 colori (16 bit)
200 MB di spazio libero su disco fisso

