I disturbi visuocognitivi (KIT Libro + Software)

Codice Riferimento e Codice MEPA: SWERI02

Galleria Immagini

Kit (Libro + Software)

Il libro, basato sulle più aggiornate conoscenze in ambito neuroscientifico e neuropsicologico, consente allo specialista, anche attraverso l'illustrazione di casi clinici, un **percorso di valutazione e di definizione del profilo di funzionamento del bambino**. Sulla base di questo è possibile impostare un programma di potenziamento o di riabilitazione individualizzato e centrato sul bisogno del bambino.

Nel volume sono ampiamente descritte le metodologie e le procedure di valutazione orientata al trattamento relative agli ambiti:

- **visuopercettivo**: riconoscimento di colori, forme, dimensioni, localizzazione, closure, figura-sfondo, volti;
- **visuospaziale**: localizzazione e identificazione di stimoli e pattern, posizioni nello spazio, rotazioni, sequenze, labirinti e percorsi;
- **integrazione visuomotoria**: coordinazione oculo manuale, velocità visuomotoria, riproduzione di rapporti visuospaziali;
- **competenze visuocostruttive**: disegno spontaneo e su copia, costruzioni bi e

tridimensionali da modello concreto o da immagine, incastri e completamento di puzzle;

- **memoria**: visiva, spaziale e procedurale.

Oltre alla verifica finale e alle flashcard, sono disponibili ulteriori materiali operativi scaricabili dalle Risorse Online.

Il software propone un programma abilitativo e/o riabilitativo rivolto principalmente agli **alunni della scuola d'infanzia e primaria**, attraverso un percorso articolato su 2 aree distinte: **visuopercettiva e visuospaziale.**
Le **attività dell'area visuopercettiva** utilizzano stimoli e configurazioni con complessità diversa e crescente, immagini e simboli tipici o insoliti, isolati o in gruppo, in bianco e nero o a colori.
Le **attività dell'area visuospaziale** utilizzano stimoli differenziati sia per orientamento, sia per rotazione, costruiti con le stesse modalità di configurazione degli stimoli visuopercettivi.

Per divertire e coinvolgere maggiormente il bambino, sono stati inseriti degli elementi di gamification: stelline e conquista di oggetti al completamento di ogni esercizio, elementi sbloccabili al completamento di una sezione e un attestato finale al completamento di tutti gli esercizi.
Nella sezione «Statistiche» è possibile monitorare l'andamento di ogni utente.
Il clinico può utilizzarlo direttamente con il bambino o proporlo in modalità homework, coinvolgendo in questo modo sia il bambino che il caregiver.

Classificazione ISO 9999:

05.12.12 - Ausili per l'esercizio dello sviluppo di concetti