

SCHEDA TECNICA:

TITOLO	ALLENARE LE ABILITÀ VISUO-SPAZIALI
COLLOCAZIONE IN AUSILIOTECA	N° 524 -Solo in consultazione
ETA'	Dai 7 anni in su
DESCRIZIONE DEL MATERIALE	Cd-Rom didattico con 10 giochi per migliorare le strategie di apprendimento legate alle abilità visuo-spaziali, non verbali. Viene stimolata soprattutto la percezione visiva attraverso l'analisi della rotazione di figure nello spazio, la riproduzione di tracciati e ricostruzione di figure all'interno di organizzazioni spazio-temporali. Vi sono tre livelli di difficoltà con la scansione del tempo per l'esecuzione del compito, che dà diritto ad un punteggio. I comandi sono orali, quindi è richiesto, come prerequisito, la comprensione da ascolto, inoltre c'è la possibilità di attivare le istruzioni scritte che possono essere lette all'interno di fumetti. Il bambino è accompagnato nella navigazione del Cd da un personaggio-guida, un archeologo, che lo sostiene nella scoperta delle abilità/difficoltà attraverso scenari "storici" e ambienti naturali. Se non si è capita la consegna, cliccando sull'archeologo, la si può riascoltare. Il compito eseguito correttamente dà sempre un <i>feedback</i> positivo.
POSSIBILI UTILIZZI NEI CASI DI DSA	Per lo sviluppo e il potenziamento delle strategie di soluzione, relative alla previsione della prestazione del compito e ad attività di autovalutazione meta cognitiva. Attraverso i 10 giochi (cattura le formiche, porta segreta, percorsi intricati, tangram dello sciamano, ricostruisci le pergamene, i graffiti del fiume, ping pong della giungla, pitture magiche, la cascata, al mercato del villaggio) in cui è previsto l'uso del mouse nelle funzioni di <i>click</i> , <i>click & drag</i> , <i>click</i> , <i>drag & drop</i> e della tastiera con l'uso delle freccette direzionali, il bambino può mettere in atto una serie di strategie quali il recupero in memoria di pre-conoscenze, la discriminazione di colori, forme e figure geometriche, la coordinazione oculo-manuale e il suo controllo in velocità, la previsione del percorso di un oggetto in movimento, la localizzazione di oggetti nello spazio con l'aiuto della lateralizzazione su di sé e nello spazio. In caso di alunni con DSA questo Cd didattico presenta tutte attività multisensoriali, che implicano la totale immersione nei giochi, i quali si presentano con una grafica accattivante e motivante. Al bambino non è richiesto di leggere, scrivere o contare, ma solo di sperimentare/sviluppare le sue abilità visuo-spaziali.
ESEMPI DI ATTIVITA'	Il Cd può essere usato individualmente, a coppie, nel piccolo come nel grande gruppo (per esempio attraverso la Lavagna Interattiva Multimediale), nel Laboratorio di Informatica della scuola come sul PC in classe, con il supporto di cuffiette per isolare l'audio dal resto del gruppo-classe. Nel caso in cui l'insegnante voglia far esercitare gli alunni con più Cd didattici di questo tipo, una modalità di lavoro funzionale potrebbe essere quella di far ruotare i bambini, a più riprese, ai computer sui quali sono installati i Cd, già spiegati in precedenza. In questo modo, nel tempo, tutti gli alunni possono allenare le proprie abilità con più proposte e attraverso la multisensorialità. Nell'uso di CD Rom didattici di questa tipologia bisogna sempre prevedere dei tempi tecnici di avvio del CD stesso, il quale richiede per essere "operativo" qualche minuto di attesa, che è bene impiegare con i bambini in riflessioni collettive sulle abilità necessarie all'esecuzione del compito. Così come per interrompere l'attività è consigliabile prevedere i tempi di arresto del gioco e l'uscita dal Cd.

Insegnante: Fiammetta Colomo