

Chiara Gagliardi e Luigi Marotta

I DISTURBI VISUOCOGNITIVI

STRATEGIE E MATERIALI OPERATIVI DIGITALI



 Erickson

I DISTURBI VISUOCOGNITIVI



Con il progetto Pluralità visibili, Erickson si impegna a promuovere una narrazione e rappresentazione equa delle differenze. Ciò significa assicurare che i libri rappresentino in maniera realistica e significativa le diverse identità sociali e politiche delle persone, e siano privi di stereotipi e pregiudizi. Comporta anche l'utilizzo di un linguaggio inclusivo. Il manifesto Pluralità visibili illustra le ragioni, le sfide e gli impegni che Erickson assume per rappresentare le pluralità che caratterizzano la società contemporanea.

Per approfondire
erickson.it/pluralita-visibili

Progettazione/Editing
Angela Cattoni

Impaginazione
Mirko Pau
Fabiano Bosetti

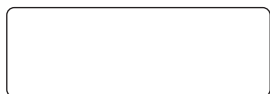
Progetto grafico
Alessandro Stech

Direzione artistica
Giordano Pacenza

© 2024 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.
Via del Pioppeto 24
38121 TRENTO
Tel. 0461 951500
www.erickson.it
info@erickson.it

ISBN: 978-88-590-4148-1

Tutti i diritti riservati.
Vietata la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata, se non previa autorizzazione dell'Editore.



Finito di stampare nel mese di dicembre 2024
da Digital Team S.r.l. – Fano (PU)

I DISTURBI VISUOCOGNITIVI

Strategie e materiali operativi digitali

Chiara Gagliardi e Luigi Marotta

Chiara Gagliardi

Specializzata in Neuropsichiatria Infantile presso l'Università di Pavia, svolge attività clinica, riabilitativa e di ricerca in ambito neurocognitivo e neuroriabilitativo, con particolare interesse per i disturbi dello sviluppo cognitivo e dell'apprendimento non verbali e ai quadri di disabilità neuromotoria e sindromici. Docente in corsi universitari, Master di I e II livello sui Disturbi dell'Apprendimento e i Disturbi di Sviluppo. Responsabile di attività di formazione in team anche multiprofessionali. Svolge attività di progettazione e realizzazione di servizi integrati in ambito socio-sanitario. Autrice di pubblicazioni di livello internazionale su riviste indicizzate e di capitoli di libri.

Luisella Negri

Terapista della riabilitazione, svolge attività riabilitativa con bambini con deficit non verbale e compromissione percettivo-motoria in contesto ad alta specializzazione e integrazione. Ha partecipato a progetti di ricerca e attività di formazione sulla definizione del profilo e del progetto riabilitativo in quadri con difficoltà visuospatiali e costruttive. Docente in Master di Disturbi dello Sviluppo e dell'Apprendimento.

INDICE

Introduzione	7
Guida alla navigazione	29

GUIDA ALLA NAVIGAZIONE

Le pagine seguenti sono una breve guida introduttiva alla web app *I disturbi visuocognitivi*, alla sua struttura e ai contenuti in essa presentati.

Il login

Una volta attivata la web app e cliccato sul pulsante «Entra» sarà possibile creare il proprio profilo. L'utente dovrà scrivere il proprio nome e scegliere un avatar tra quelli presenti che lo accompagnerà nel corso delle attività (figura 1).

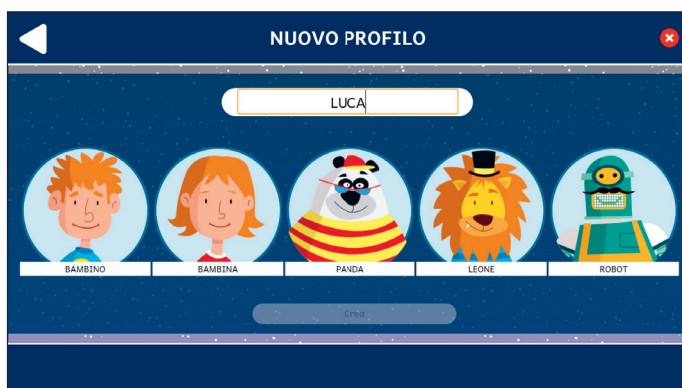


Fig. 1 Nuovo profilo.

Dal secondo accesso in poi la web app mostrerà direttamente la schermata con la lista dei profili creati (figura 2). Selezionandone uno e cliccando sul pulsante «Inizia» si accede alla relativa area personale.

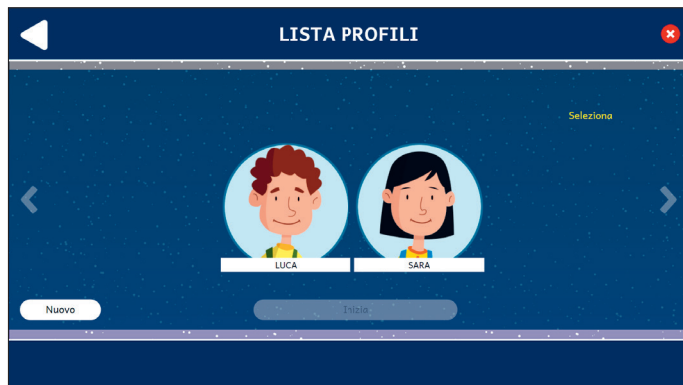


Fig. 2 Lista profili.

È possibile modificare o eliminare i profili già creati cliccando il pulsante «Opzioni utente». Da questa schermata l'utente ha sempre la possibilità di creare un nuovo profilo cliccando sul pulsante «+». Entrando nell'area personale di ogni utente si potrà accedere alle attività o alle statistiche (figura 3).

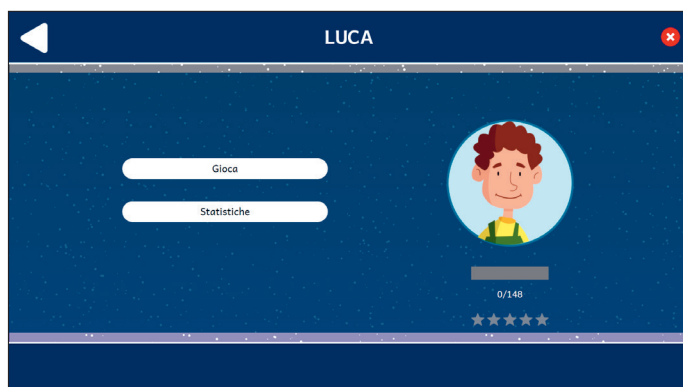


Fig. 3 Area personale.

Il menu – Scelta delle attività

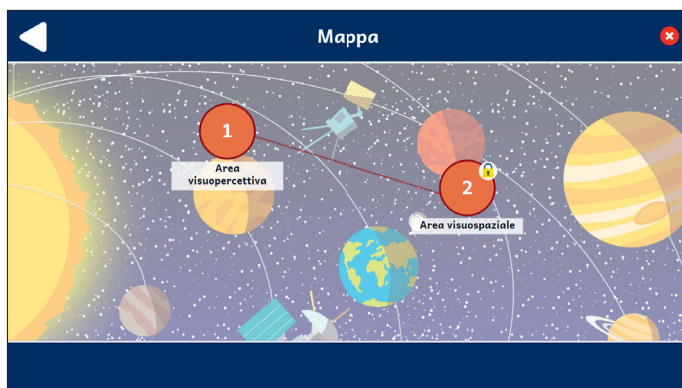


Fig. 4 Mappa.

Nella mappa appaiono diverse sezioni e gli argomenti contenuti nella web app (figura 4):

- Sezione 1 - Area visuoperceptiva
- Sezione 2 - Area visuospatiale.

Opzioni

Cliccando sul pulsante dell'ingranaggio in basso a destra si accede al menu «Opzioni», dove è possibile modificare le impostazioni della sessione di gioco. La videata è composta da tre pulsanti: «Testo maiuscolo», «Risposta dopo tre tentativi» e «Istruzioni sempre visibili».

Testo maiuscolo

Cliccando su questo pulsante è possibile visualizzare il testo delle storie e degli esercizi in maiuscolo o minuscolo. Di default, il carattere è impostato sul maiuscolo.

Risposta dopo tre tentativi

Dopo tre tentativi sbagliati, la web app fornisce automaticamente la soluzione all'attività. Il presente pulsante consente di attivare o disattivare questa funzione.

Istruzioni sempre visibili

Cliccando sul pulsante si può scegliere se svolgere gli esercizi con istruzioni sempre visibili o a scomparsa.

Premi

Nell'area «Premi» è possibile visualizzare i premi conquistati durante lo svolgimento delle attività. Al completamento di ogni storia e dei relativi esercizi, l'utente riceve come ricompensa un premio che ricorda la relativa sezione; tutti i premi vinti dall'utente sono raccolti in quest'area.

Struttura della web app

Di seguito verranno mostrati degli esempi di esercizi presenti nelle due sezioni della web app. Ognuna di esse contiene una serie di attività di diverso tipo.

Sezione 1 - Area visuoperceptiva

La prima sezione propone esercizi di riconoscimento di emozioni, colori, forme, ombre, sequenze e gruppi di oggetti appartenenti alle stesse categorie (figure 5, 8-19).



Fig. 5 Esempio di esercizio «Il colore uguale».

Al termine di tutte le attività comparirà la percentuale di risposte corrette fornite (figura 6) e una volta completati gli esercizi di ogni sezione si riceverà un premio (figura 7) che verrà conservato nella sezione «Premi».



Fig. 6 Esempio completato.



Fig. 7 Esempio completato.

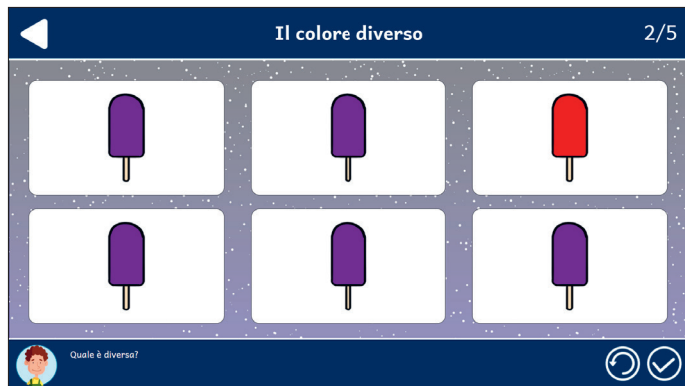


Fig. 8 Esempio di esercizio «Il colore diverso».

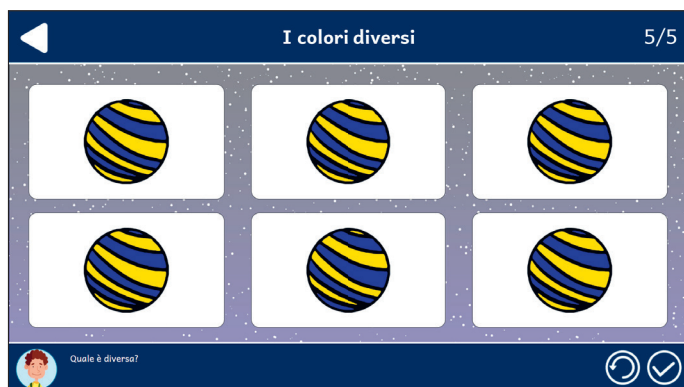


Fig. 9 Esempio di esercizio «I colori diversi».

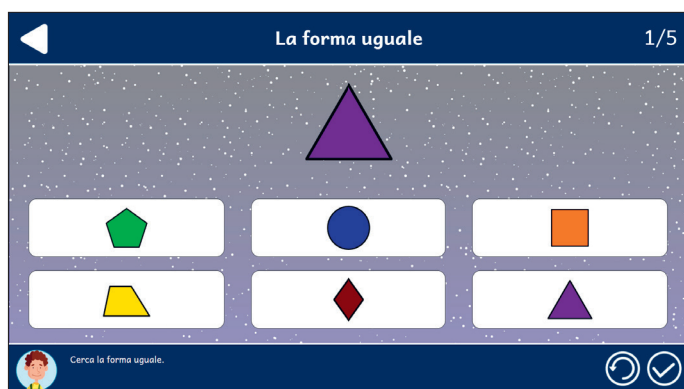


Fig. 10 Esempio di esercizio «La forma uguale».

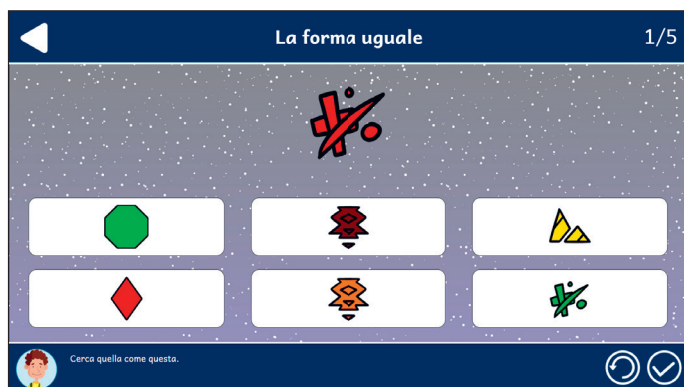


Fig. 11 Esempio di esercizio «La forma uguale».

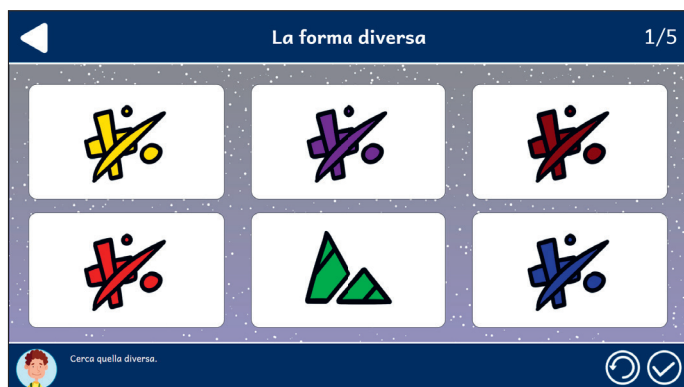


Fig. 12 Esempio di esercizio «La forma diversa».

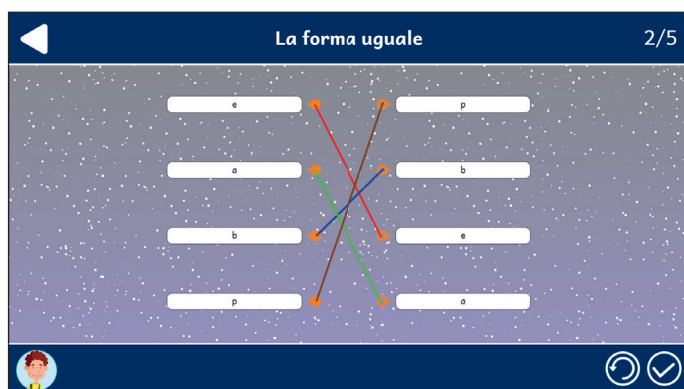


Fig. 13 Esempio di esercizio «La forma uguale».

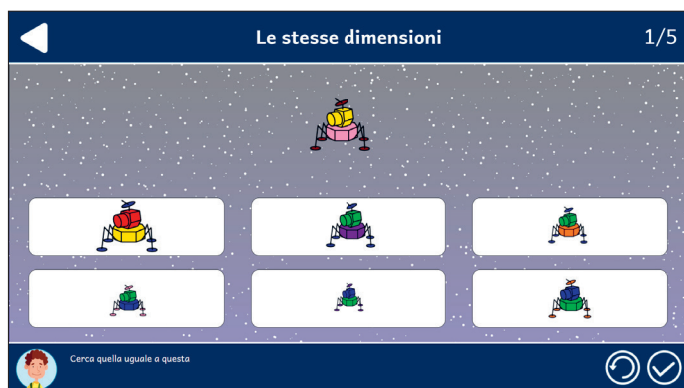


Fig. 14 Esempio di esercizio «Le stesse dimensioni».



Fig. 15 Esempio di esercizio «Unisci alla sua ombra».

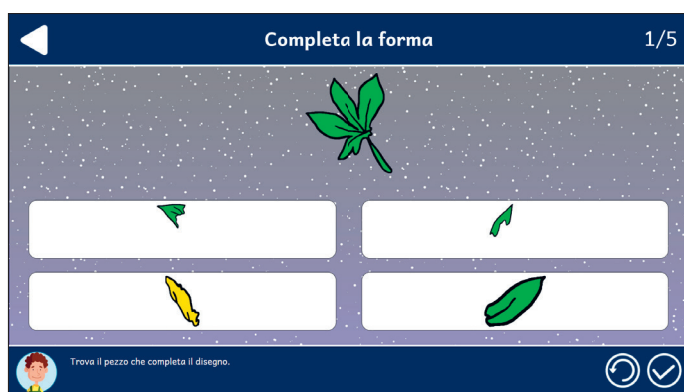


Fig. 16 Esempio di esercizio «Completa la forma».

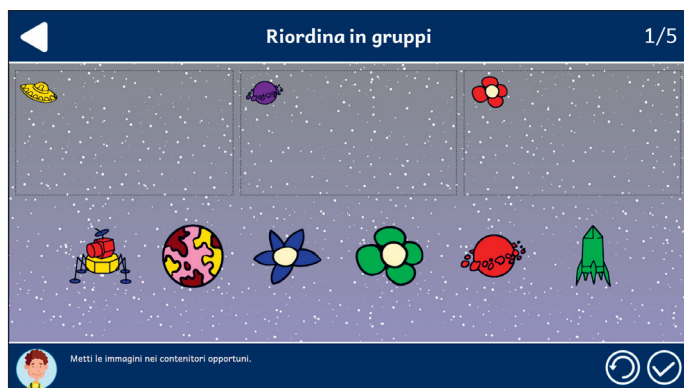


Fig. 17 Esempio di esercizio «Riordina in gruppi».



Fig. 18 Esempio di esercizio «Lo stesso volto».



Fig. 19 Esempio di esercizio «Unisci alla sua ombra».

Sezione 2 - Area visuospaziale

La seconda sezione propone esercizi di completamento di immagini e di individuazione della stessa posizione delle figure, dello stesso orientamento e della stessa sequenza di immagini (figure 20-23).



Fig. 20 Esempio di esercizio «La stessa posizione».



Fig. 21 Esempio di esercizio «Lo stesso orientamento».



Fig. 22 Esempio di esercizio «La stessa sequenza».



Fig. 23 Esempio di esercizio «Il completamento del disegno».

Al termine di tutte le attività, l'utente riceve un attestato e ha la possibilità di stamparlo (figura 24).



Fig. 24 Attestato.

Statistiche

In quest'area è possibile visualizzare il report con i risultati degli esercizi svolti dall'utente. La schermata principale fornisce informazioni sul completamento e il punteggio medio (che può andare da una a cinque stelle) delle due sezioni; cliccando su una sezione specifica, è possibile vedere la tabella completa oppure filtrata per singola attività. Nella tabella dei singoli esercizi sono riportati i seguenti dati:

- il titolo dell'esercizio
- il numero di videate corrette sul totale

- la data e l'ora di svolgimento
- la percentuale di correttezza dell'esercizio.

Questi dati possono essere esportati in un unico file csv cliccando sul pulsante «Scarica statistiche» nella sezione «Statistiche». Non è possibile esportare solo i dati relativi a un singolo esercizio; l'esportazione è sempre completa.

Le difficoltà visuocognitive sono presenti sia in bambini e bambine con disturbo specifico di apprendimento, sia con deficit dovuti a quadri neurologici.

I disturbi visuocognitivi si basa sulle più aggiornate conoscenze in ambito neuroscientifico e neuropsicologico e supporta lo specialista nel percorso di valutazione e definizione del profilo di funzionamento, per impostare un programma di potenziamento o riabilitazione individualizzato e centrato sui bisogni.

Il volume introduce alle metodologie e alle procedure di valutazione orientate al trattamento negli ambiti visuoperceptivo, visuospatiale, di integrazione visuomotoria, di sviluppo di competenze visuocostruttive e di memoria.



9 788859 041481

Guida +
Web app