

Studio di caso 1 (Orientamento spaziale)

L'orientamento spaziale è una capacità naturale degli esseri viventi che ci permette di conoscere e determinare la posizione del nostro corpo in relazione allo spazio. È una capacità che ci permette di descrivere noi stessi in relazione a un oggetto situato nello spazio, potendoci muovere lungo i diversi assi, sinistra-destra, davanti-dietro o su-giù. È una capacità cognitiva coinvolta nell'apprendimento della lettura, della scrittura, della numerazione e del calcolo.

- **Descrizione:** Juan è un bambino di 9 anni che ha difficoltà a collocarsi nello spazio, a scrivere dritto, a leggere, a distinguere tra destra e sinistra e, in generale, a collocare gli oggetti e a orientare i propri movimenti nello spazio circostante. Presenta quindi difficoltà nell'organizzazione dello spazio in relazione a se stesso e ai diversi mobili, nel controllo della dispersione e dell'occupazione degli spazi vuoti e nella percezione e strutturazione dello spazio in relazione al tempo.
- **Parole chiave:** orientamento, spazio, tempo, corpo, situazione, lateralità, organizzazione, occupazione e percezione.

Strumento 1

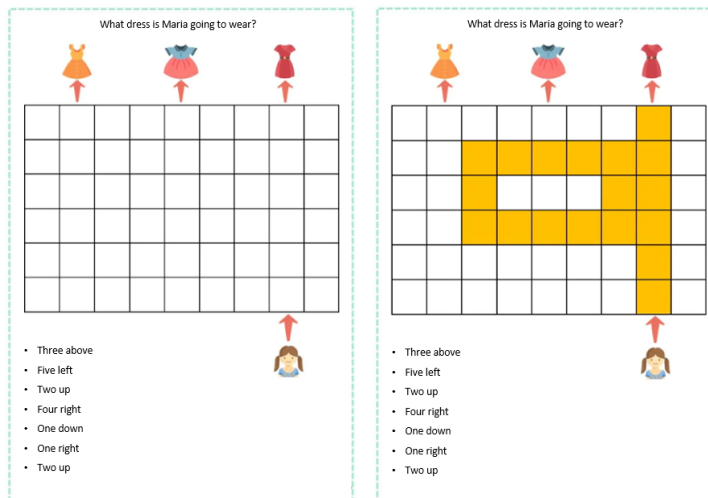
1. Titolo: Labirinti

2. **Con questo strumento si possono** individuare le difficoltà a livello percettivo, motorio, sociale e personale. Inoltre, ci permetterà di lavorare con l'alunno sulla capacità di svolgere attività comuni come la scrittura dritta, la lettura, la distinzione tra destra e sinistra e, in generale, la localizzazione degli oggetti e l'orientamento dei nostri movimenti nello spazio circostante.

3. **Istruzioni / Metodologia / Raccomandazioni per l'utilizzo dello strumento**
Attraverso le indicazioni fornite, lo studente dovrà tracciare il percorso fino a raggiungere l'uscita.

4. Interpretazione dei risultati

I risultati saranno ottenuti utilizzando il modello di correzione (seconda immagine). Se gli errori sono superiori a 4, la difficoltà di orientamento spaziale è elevata.



5. **Parole chiave:** indicazioni, posizione, localizzazione, distanza, inizio e fine.

Strumento 2

1. **Titolo:** Disegno di figure simmetriche
2. **Con questo strumento è possibile** individuare le difficoltà a livello percettivo, motorio, sociale e personale. Questo tipo di attività, oltre a lavorare sull'orientamento spaziale, stimola l'attenzione, quindi può essere molto utile per lavorare con bambini che hanno o possono avere problemi di deficit di attenzione.

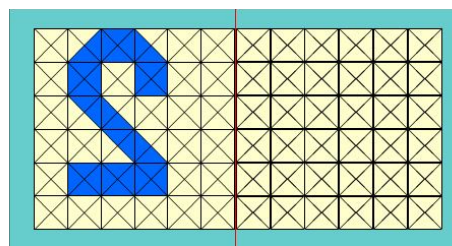
3. Istruzioni / Metodologia / Raccomandazioni su come utilizzare lo strumento

Ha tre opzioni: nella prima ci si "esercita" a creare una figura uguale ma simmetrica a quella data, nella seconda a partire da un modello si devono "creare" due figure simmetriche e nella terza opzione si deve creare il disegno "a scelta" per formare quello simmetrico. L'operazione generale consiste nel dipingere in sequenza su ogni triangolo in modo che appaia il colore desiderato, configurando così l'immagine.

4. Interpretazione dei risultati

Il modello che è stato seguito per disegnare la figura simmetrica, sarà il modello per correggere e ottenere i risultati. Una volta corretti i risultati, si vedrà il livello di incidenza dell'orientamento spaziale.

5. **Parole chiave:** simmetria, triangolo, quadrato, attenzione, concentrazione, orientamento e visione



Strumento 3

1. **Titolo:** Sudoku

2. **Con questo strumento si possono** rilevare gli aspetti legati all'orientamento spaziale, alla lateralità e all'attenzione. Migliora la concentrazione, riduce lo stress e l'ansia, stimola il pensiero logico, aiuta a sviluppare la capacità di risolvere i problemi e migliora la memoria e l'analisi del rapporto tra le parti e il tutto.

3. Istruzioni / Metodologia / Raccomandazioni per l'utilizzo dello strumento

Il sudoku classico consiste in una matrice 9×9 divisa in sottomatrici 3×3 in cui bisogna inserire nelle caselle i numeri da uno a nove senza ripeterne nessuno. L'obiettivo è collocare i numeri mancanti nelle caselle senza ripetere nessuno dei tre casi.

4. Interpretazione dei risultati

I risultati saranno interpretati utilizzando il modello di soluzione. Se i fallimenti superano la metà delle lacune, ci sono difficoltà nel pensiero logico

SUDOKU									ANSWER								
2	7	3	9			6			2	8	7	4	3	9	5	1	6
		1	2	4	8				6	5	3	1	7	2	4	9	8
1	4			7					1	9	4	8	6	5	7	2	3
	6	5	7		2				9	6	1	5	4	7	3	8	2
			9	1					5	4	8	2	9	3	1	6	7
3	2	1	9	4					3	7	2	6	1	8	9	5	4
	9	5		3					8	2	9	7	5	4	6	3	1
		3	6	2					7	1	5	3	8	6	2	4	9
4	6				7				4	3	6	9	2	1	8	7	5

e veloce, nella concentrazione, nel problem solving e nella qualità della funzione cognitiva.

5. Parole chiave: orientamento spaziale, lateralità, attenzione, concentrazione e memoria.

Strumento 4

1. **Titolo:** Topo robot/Bee-bot

2. **Utilizzando questo strumento è possibile** individuare i problemi di ubicazione logica e spaziale.

3. **Istruzioni / Metodologia / Raccomandazioni** su come utilizzare lo strumento
Per svolgere la funzione di questo strumento, dovrete costruire i labirinti (seguendo un modello o inventandone uno), proporre un obiettivo (posizionare il formaggio) e preparare i programmi con le schede di sequenza.

Successivamente, si dovrà programmare con i pulsanti presenti sull'alloggiamento del robot. Questo può essere fatto passo dopo passo (all'inizio) e poi tutto di seguito. Poi bisogna correre e osservare la traiettoria che il mouse segue. Se il mouse non raggiunge la sua destinazione, dovrete correggere gli errori e programmarlo di nuovo.

4. **Interpretazione dei risultati**

La supervisione di un adulto sarà essenziale per interpretare i risultati. In base ai risultati, potremo stabilire se ci troviamo di fronte a un caso di difficoltà nell'apprendimento della matematica, della programmazione, delle sequenze e della risoluzione dei problemi.



5. **Parole chiave:** matematica, programmazione, sequenze e problem solving.

Strumento 5

1. **Titolo:** Mindo (gioco da tavolo)

2. **Questo strumento può** rilevare problemi di percezione visiva, attenzione e concentrazione, flessibilità mentale, pianificazione, ragionamento e coordinazione occhio-mano.

3. **Istruzioni / Metodologia / Raccomandazioni per l'utilizzo dello strumento**

Per prima cosa bisogna prendere le tessere necessarie per completare la carta sfida scelta. Poi, seguendo il modello della carta sfida, dobbiamo provare diverse disposizioni con le nostre tessere fino a completare la griglia. Le tessere possono essere disposte in orizzontale o in verticale. Inoltre, il fronte e il retro delle tessere sono diversi, il che è importante da tenere

presente. Può capitare che, quando si posizionano le tessere, ci si renda conto di non riuscire a completare la sfida con quelle rimaste. È abbastanza frequente dover rifare la disposizione per farle combaciare perfettamente per raggiungere l'obiettivo. Il gioco termina quando si è riusciti a riprodurre lo stesso schema di colori proposto dalla carta sfida.

4. Interpretazione dei risultati

Sotto la supervisione del tutor, si otterranno i risultati. Una volta ottenuti, si determinerà se ci sono difficoltà di associazione e di orientamento spaziale.

5. **Parole chiave:** : percezione visiva, attenzione, concentrazione, flessibilità mentale, pianificazione, ragionamento e coordinazione occhio-mano.

