

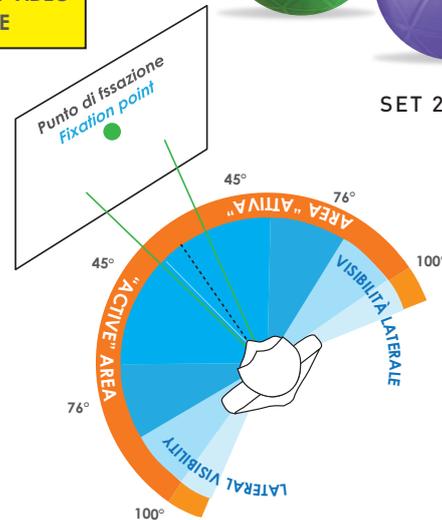
VISIBILITÀ LATERALE

migliora la percezione visiva nello spazio

Technical sheet n°359
REV.0.2016



SU RICHIESTA È DISPONIBILE IL VIDEO
SULLA VISIBILITÀ LATERALE



Lo spazio percepito come "attivo", al fine di adottare comportamenti diretti ed immediati, è di circa 100°. La **visibilità laterale** è quello spazio "percepito" intorno ai 100° (dai 76° ai 100° circa). Esso tende a ridursi in relazione a: età, abitudini (TV, computer, ecc.). La stimolazione della VL - oltre che migliorare il movimento e le sue prestazioni - offre un'importante funzione di miglioramento della sicurezza e della prevenzione nella vita di tutti i giorni (traffico, casa, lavoro, scuola, sport). La sequenza di 6 colori brillanti (giallo, verde, blu, rosso, viola, arancione) offre una variabilità di grande stimolo dinamico.

Per deficit e terza età.

BVL risulta fondamentale per alcuni deficit di acuità visiva e del campo visivo (come l'ipovisione), che ostacolano e complicano l'attività di **orientamento e mobilità**. Talvolta il campo visivo è così limitato da consentire di vedere soltanto dritto davanti agli occhi (**visione a tunnel**), in questo caso l'esercitazione può essere fatta utilizzando un angolo molto più ridotto rispetto ai 100° (entro i 45°).

La percezione imprecisa e incostante della realtà visiva fa sì che, l'ipovedente abbia un rapporto incerto con l'ambiente e che proceda, nelle azioni, per tentativi ed errori, infatti può non vedere in tempo un ostacolo. Il ricorso alla riabilitazione visiva, fatta anche attraverso esercizi, permette di sfruttare al massimo la **potenzialità visiva residua** (concetto che vale

anche per la terza età), migliorando notevolmente i rapporti sociali, nella scuola, nel lavoro, consentendo una completa integrazione.

Per bambini affetti da IAD (Internet Addiction Disorder) o computer/videogiochi dipendenza.

Un altro aspetto fondamentale riguarda i bambini/ragazzi che abusano di videogiochi e computer. Sono stati rilevati atteggiamenti, come la "videofissazione", ossia la prolungata esposizione ad un videogame senza pause, e il **completo assorbimento** nel gioco, in silenzio e, spesso, in una stanza poco illuminata. Questo atteggiamento, prolungato nel tempo, è in grado di inibire e ridurre la visibilità laterale del ragazzo e di facilitare la **caduta delle barriere razionali** che aiutano a filtrare i contenuti del gioco, giudicando i **comportamenti virtuali paragonandoli** a quelli reali.

Proponiamo due set distinti composti dagli stessi colori ma con palle di diametro e peso differenti:

- 1° set: 6 palle Ø 16cm kg 0.110 - disegno a pentagoni/esagoni
- 2° set: 6 palle Ø 21cm kg 0.160 - disegno a triangoli

Tonalità, colori e loro intensità, sofficietà (sotto i 5 shores A), peso, sono la risultante di lunghe sperimentazioni in ambito scientifico qualificato, con particolare riferimento alla riabilitazione.

| | | | | |
|---|---------|--------------|------------------|----------------|
| BVL 1- set visibilità laterale SMALL | Ø cm 16 | Peso: gr 110 | Colori: 6 colori | Packing: 2 set |
| BVL 2- set visibilità laterale BIG | Ø cm 21 | Peso: gr 200 | Colori: 6 colori | Packing: 1 set |

Articoli coperti da Assicurazine Rischio Prodotto (AXA n°507018)

Prodotto Certificato

Principi adottati dalla Commissione Europea sulla base del Decreto Legislativo del 11 Aprile 2011 n.54 relativo a "Attuazione della direttiva 2009/48/CE sulla sicurezza dei giocattoli." Tale decreto secondo il regolamento (CE) n. 1907/2006, del 18 dicembre 2006, stabilisce i criteri relativi alla "Registrazione, Valutazione, Autorizzazione e restrizione delle sostanze Chimiche" (REACH), e istituisce una "Agenzia Europea per le sostanze Chimiche" (ECHA) per il controllo delle sostanze pericolose.

