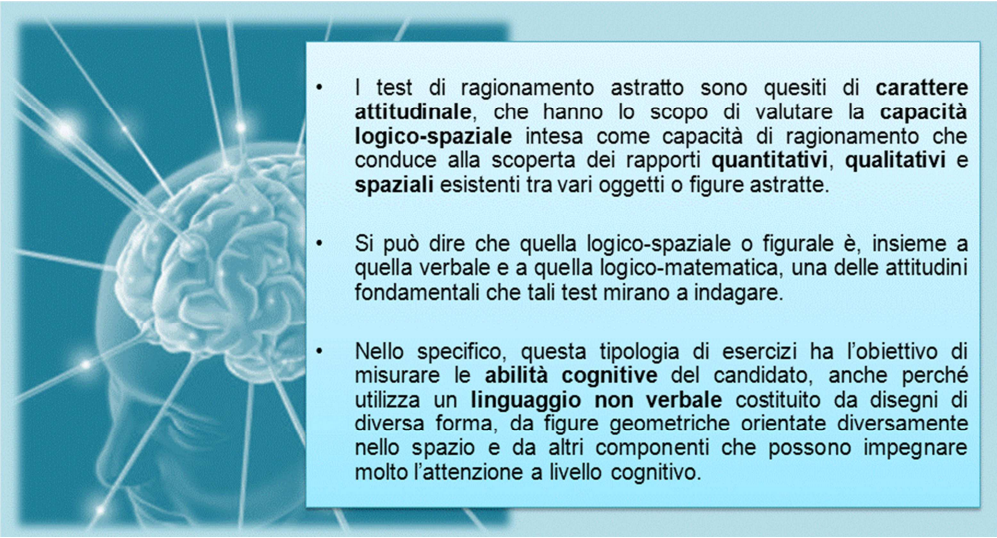
PERCORSI DI SINTESI DI RAGIONAMENTO ASTRATTO

Tipologie di esercizi di logica visuo-spaziale



Le serie con le figure

- Si tratta di esercizi che valutano la capacità del candidato di scoprire con rapidità la regola in base alla quale le figure sono ordinate all'interno di una successione data.
- In questi esercizi viene fornita una **serie incompleta** di figure nella quale è presente un'incognita che il candidato dovrà sostituire scegliendo la forma che meglio soddisfa il criterio logico che domina l'intera sequenza.

E' consigliabile osservare con attenzione le figure ed analizzare la **relazione esistente tra gli elementi adiacenti**. Quindi, è fondamentale capire la relazione che lega tra loro le figure adiacenti, verificando ciò che accade quando si passa da una figura all'altra

Le serie con la figura da scartare

- Si tratta di esercizi sostanzialmente di riconoscimento in cui viene presentata una sequenza di figure, generalmente quattro o cinque, tra le quali c'è ne una che il candidato deve scartare perché estranea rispetto alle altre.

- Quindi, occorre trovare la logica che accomuna tutte le figure date, fatta eccezione di una soltanto.

E' consigliabile osservare con attenzione le figure ed analizzare la **relazione esistente tra di esse**. Spesso non conta il colore (elemento distrattore), ma bisogna prestare attenzione alla rotazione delle figure, che spesso è la regola che soddisfa questa tipologia di esercizio.

Le analogie tra le figure

- Si tratta di esercizi costituiti da **una proporzione i cui termini sono rappresentati da figure** e dove uno dei quattro elementi è da individuare, scegliendo tra le alternative proposte quella corretta.
- Trattandosi di una proporzione, la **condizione da rispettare è l'equivalenza della relazione esistente tra le due figure del primo membro e quella del secondo membro**.

E' consigliabile osservare con attenzione le figure ed **analizzare la relazione che lega gli elementi di una stessa riga**, **ricostruendo mentalmente la figura che manca,** piuttosto che andare per esclusione, cercando di risolvere il problema partendo dalle alternative proposte.

Le serie con le matrici di Raven

- Questo tipo di esercizio si presenta come una serie **di figure astratte**, **geometriche** o rappresentate da **soggetti stilizzati,** generalmente disposte su più righe, in cui un solo elemento risulta da ricercare e va individuato tra le alternative proposte.
- La tecnica di costruzione di tali matrici è semplice e si presta a creare prove di difficoltà crescente sulla base di **modifiche da sinistra a destra e dall'alto in basso**.
- Solitamente sono composte da **tre figure orizzontali e verticali** che vengono modificate secondo un principio logico che le lega tra loro.

Per familiarizzare con questa tipologia di esercizi, molto frequente ai test selettivi, si consiglia vivamente di **acquisire familiarità con le matrici maggiormente utilizzate**, oltre a capire, nel modo migliore, la loro tecnica di costruzione.

Il ragionamento astratto

- Si tratta di esercizi che presentano una **serie di figure astratte o geometriche**, **seguite da alcune domande**.

- Per risolvere questa tipologia di esercizi, il candidato non deve solo trovare la figura che completa la proporzione e che deve essere scartata, ma deve fare anche un **ulteriore ragionamento logico** per trovare la soluzione alle domande presentate.

Prima di cercare di trovare la soluzione leggendo i quesiti proposti, come primo passaggio, si consiglia di **individuare la figura che completa la proporzione**, per poi passare successivamente ad individuare la risposta corretta tra quelle proposte.

Scomposizione e ricomposizione di figure geometriche tridimensionali

- Si tratta di esercizi che richiedono di **anticipare** quale aspetto assumerà una determinata forma in seguito a specifiche trasformazioni.
- I test spaziali di questo tipo possono **partire da una figura tridimensionale**, sviluppata e distesa su un piano bidimensionale, e richiedere a quale rappresentazione piana corrisponde tra quelle proposte; oppure possono **partire dalla scomposizione di una figura geometrica** (regolare o irregolare) su una superficie piana, e richiedere a quale figura solida appartiene.

Un ottimo esercizio, soprattutto per chi ha difficoltà nella rotazione mentale di figure complesse, è quello di esercitarsi a **disegnare su ciascuna faccia di una qualsiasi figura astratta, e successivamente visualizzare le trasformazioni che si potrebbero ottenere ricomponendo la figura stessa**.

I test del domino

- Il nome di questa tipologia di esercizi dipende dal fatto che **le figure utilizzate rappresentano tessere di domino**, cioè rettangoli divisi in due parti uguali, all'interno delle quali vi è un **numero di punti che varia da 0 a 6**. Le due parti della tessera di domino possono avere lo stesso valore, o valori differenti.
- Negli esercizi vengono presentate più tessere in sequenza, secondo delle **disposizioni spaziali differenti**: **croce**, **linea**, **corona**, **rettangolo**, e così via…, ma sempre rispondenti ad un preciso ordine logico.
- **I valori di una delle tessere della serie sono incogniti**: la soluzione consiste nel trovarli, ma solo dopo aver compreso la legge che regola la disposizione delle tessere.

E' bene ricordare che i numeri, andando da 0 a 6, e che dopo il 6 si riparte da 0, seguono una **ciclicità di ordine 7**.

Per risolvere tali esercizi, non è di alcuna utilità conoscere le regole del domino. Il gioco viene utilizzato perché composto da tessere con una **numerazione non decimale**, alla quale si associa anche un **fattore spaziale** (interno/esterno, destra/sinistra), essendo ogni tessera divisa in due parti.

Le carte da gioco

- Gli esercizi con le carte da gioco non sono nient'altro che successioni di figure caratterizzate da un **valore numerico** e da un **simbolo grafico.**
- Le carte sono disposte in sequenza secondo **diverse leggi** che permettono di individuare la figura da trovare tra le alternative di risposta.
- Come nel gioco delle carte, le figure presentano una **numerazione che va da 1 (Asso) a 13 (Re)** e una **simbologia** data da: **cuori, fiori, picche e quadri**. Quindi, la soluzione deve soddisfare sia la logica numerica che quella dei semi delle carte.

E' bene ricordare che i numeri, andando da 1 a 13, e che dopo il 13 si riparte da 1, seguono una **ciclicità di ordine 13**, con le conseguenze che ciò comporta nel calcolo matematico.

Ricercare, come prima cosa, la **regola che lega le figure tra loro** (seme o numero) e che consente di giungere più rapidamente alla soluzione.

Le successioni di figure

- In questi esercizi sono presenti delle figure caratterizzate da un **numero** e da **simboli grafici diversi, ripetuti una o più volte**.
- Nell'ambito della sequenza, si possono trovare una o più figure incognite il cui valore numerico e grafico va ricercato tra le alternative proposte.

E' bene ricordare che **i numeri sono compresi tra due valori** (esempio, tra 1 e 15), e che quindi dopo l'estremo maggiore, si deve ripartire da 1.

Ricercare, come prima cosa, la **regola che lega le figure tra loro** (numero e simbolo grafico) e che consente di giungere più rapidamente alla soluzione.

Gli elementi da contare

- In questa tipologia di esercizi sono presenti **diverse figure geometriche** che si intersecano tra di loro e che contengono un certo numero di **elementi comuni**, come puntini, asterischi, cerchietti, ecc….

Questo tipo di esercizi ha lo scopo di verificare il **grado di precisione e di cura** con il quale il candidato svolgerà il compito. E' richiesta, dunque, molta concentrazione nel fare il **conteggio degli elementi**, che se apparentemente banale e privo di contenuto logico, verifica qualità importanti nel candidato.