

Difficoltà di letto-scrittura: giochiamo con i nostri errori

a cura di **Eliana Aiello** - Direzione didattica Ce-Sturia

Nell'ambito del **Progetto Cordata "Computer, Riabilitazione, Didattica Attuata Tutti Assieme"** di cui uno degli obiettivi è quello di:

attivare un recupero mirato per quegli alunni che presentano difficoltà di apprendimento, difficoltà specifiche di letto - scrittura, disturbi di attenzione e di memoria, in attività pensate ed attuate all'interno del percorso globale a tutto il gruppo classe per una reale integrazione

il computer si è dimostrato un utile strumento, che consente al bambino in difficoltà, di lavorare meglio "dentro la classe" e "con i compagni"

Per la riabilitazione si è fatto uso di particolare software didattico modularmente adattabile a specifiche esigenze dei bambini che consente di creare esercizi personalizzati, finalizzati al recupero di difficoltà specifiche ed altri che presentano esercizi non modificabili.

Nello specifico sono stati usati:

- esercizi calibrati su aspetti della letto-scrittura (Il gioco della Papera, il gioco della Rana, Invasori, Tiro al bersaglio, Lettura, Corsa a Ostacoli),
- esercizi predisposti per il miglioramento dell'ortografia e della sintassi (La Battaglia Navale, Corsa a Ostacoli)
- software creati a favorire la comprensione del testo, basati sulla teoria dei "buchi" (Anafore, Cloze).

Inoltre è stato usato un programma di videoscrittura (Creative Writer) che consente di presentare un testo "pulito", grazie alle funzionalità che offre: scelta di caratteri, corpi, stili, autocorrezione senza cancellature, manipolazione del testo, l'uso di autocorrettori ortografici, o sintattici e di dizionari di sinonimi.

I bambini coinvolti nella sperimentazione

Il campione preso in esame è costituito da 14 soggetti (9 maschi di cui 2 portatori di handicap e 4 femmine di cui 2 portatrici di handicap) di età compresa fra i sette e gli undici anni.

All'analisi dei dati diagnostici si evidenziava per 10 bambini un disturbo specifico dell'apprendimento non attribuibile né a compromissioni del livello cognitivo generale né a deficit neurologico; per i quattro portatori di handicap si evidenziava un'immaturità globale (particolarmente accentuata nell'area del linguaggio).

L'attività di recupero ha previsto:

- una fase di diagnosi (somministrazione di test e loro valutazione; redazione dei profili delle capacità di letto-scrittura dei soggetti esaminati)
- una fase di riabilitazione.

Fase di diagnosi:

La fase di diagnosi si è attuata attraverso:

- la somministrazione di test a tutti gli alunni facenti parte della sperimentazione con l'obiettivo specifico di ottenere una valutazione generale delle competenze di letto-scrittura padroneggiate da tutti gli alunni della scuola e selezionare così i bambini che si sono collocati nelle fasce di "richiesta di attenzione" o di richiesta di "intervento immediato"
- la redazione di una scheda personale per ogni alunno che raccoglie i dati inerenti ai risultati delle varie prove somministrate

Fase di riabilitazione

La fase di riabilitazione ha previsto:

- la scelta di esercizi di riabilitazione mirati ai singoli deficit
- la definizione ed organizzazione delle modalità di recupero
- l'osservazione dei soggetti in corso di riabilitazione
- l'analisi dei risultati e verifica dell'impiego dell'elaborazione nella riabilitazione di soggetti con difficoltà specifiche e di soggetti dislessici, disgrafici e disortografici

In sede di programmazione, con le insegnanti di classe e le insegnanti di sostegno per i portatori di handicap, sono stati definiti e organizzati modalità e contenuti per il recupero, redatti percorsi individualizzati funzionali ai singoli bisogni di ogni bambino. Per ogni alunno è stata redatta una scheda di osservazione in cui vengono presi in considerazione determinati parametri rispetto l'impatto con il PC, i tempi d'impiego per l'esecuzione del lavoro e i suoi progressi rispetto agli obiettivi prefissati

La riabilitazione informatica

Software utilizzato	Obiettivo del software	Modalità lavoro	di	Durata dell'attività
Tiro bersaglio	Velocizzare i tempi di lettura	individuale		2 ore settimanali
Lettura	Rinforzare e stabilizzare le abilità linguistiche di base	individuale		2 ore settimanali
Labirinto	Riconoscere i diversi tipi di relazione semantica tra le diverse parti di un testo	individuale		2 ore settimanali
La rana	Favorire la decisione lessicale	individuale		2 ore settimanali
La papera	Recuperare le attività fonologiche, visive, sintattiche	individuale e in coppia		2 ore settimanali
Invasori	Decifrare e ricomporre le parole	individuale		2 ore settimanali
Corsa ostacoli	Allargare il lessico ortografico del bambino	individuale e a coppie		2 ore settimanali
Cloze	Comprendere il testo (con la teoria dei buchi)	individuale		2 ore settimanali
Battaglia navale	Esercitare l'ortografia e ristrutturare la frase	individuale e a coppie		2 ore settimanali
Anafore	Comprendere il testo	individuale		2 ore settimanali
Creative Writer	Elaborare testi con aggiunta di disegni, suoni ed effetti speciali	individuale a coppie a gruppi		1 ora settimanale

Verifica e risultati

Si può affermare con certezza, considerando i risultati ottenuti, che tutti i bambini inseriti nei programmi di recupero hanno partecipato alle varie attività proposte con vivo interesse e partecipazione attiva e che tutti hanno migliorato, secondo le loro possibilità, le abilità di letto-scrittura, le abilità aritmetiche e in due casi (portatori di handicap) seppur minimamente le abilità logiche. Tutti hanno migliorato i rapporti comunicativi, la memoria e l'attenzione.

I giochi che hanno attirato e tenuta desta la loro attenzione presentano un feed-back appropriato e tempestivo, alcuni inoltre prevedono esercizi finalizzati al raggiungimento di un traguardo e contemporaneamente all'acquisizione di un punteggio che stimola il bambino a migliorare costantemente le proprie prestazioni.

Dei 10 bambini, oltre i 4 portatori di handicap:

7 hanno pienamente raggiunto gli obiettivi

3 hanno raggiunto pienamente sette dei dieci obiettivi, tre, invece, sono stati parzialmente raggiunti.

Alcuni degli obiettivi raggiunti hanno potuto evidenziarsi anche nell'attività libera di videoscrittura

I risultati ottenuti hanno messo in evidenza:

1. un'aumentata capacità di concentrazione di fronte all'esercizio-gioco
2. un arricchimento delle capacità linguistiche
3. un miglioramento delle abilità di lettura
4. un miglioramento dell'ortografia
5. un aumento dell'autostima
6. la possibilità di progredire secondo i propri ritmi
7. un immediato *feedback*
8. la correzione in tempo reale
9. esclusione della valutazione negativa
10. un lavoro collaborativo
11. un'incentivazione dei rapporti comunicativi

Considerazioni sui quattro bambini portatori di handicap

Mauro (classe III)

Mauro ha subito dimostrato curiosità e interesse nei confronti dell'oggetto computer e l'interfaccia ludica del software ha catturato la sua attenzione motivandola ad operare con impegno.

Durante l'attività si è verificato un notevole innalzamento del livello di attenzione e concentrazione ed ha acquisito una buona capacità operativa sulla tastiera. Tutti gli esercizi proposti sono stati svolti in modo positivo e gratificante ed hanno rinforzato la sua autostima.

Ha imparato velocemente ad entrare nei giochi autonomamente e rifiuta l'aiuto dell'insegnante, quando sbaglia non si scoraggia. Ha rinforzato notevolmente le sue capacità di letto-scrittura e ha migliorato sensibilmente l'ortografia.

Lucia (classe III)

Superato il primo momento di "perplexità" di fronte alla nuova attività e al nuovo strumento di lavoro proposto, atteggiamento peraltro tipico dell'alunna nei confronti di qualsiasi novità, Lucia ha dimostrato interessi per i giochi proposti. Da principio ha insistito con il voler fare ripetutamente gli stessi giochi, quelli che le erano stati presentati per primi, poi si è lasciata convincere a provarne altri e lentamente è arrivata spontaneamente a chiederne dei nuovi. Ha dimostrato capacità di attenzione con tempi lunghi (mezz'ora consecutiva di lavoro).

I risultati ottenuti da Lucia hanno positivamente sorpreso le nostre aspettative.

Giovanni (classe IV)

L'alunno ha dimostrato subito interesse per le attività proposte al computer, i giochi hanno catturato immediatamente la sua attenzione e lo hanno stimolato a concentrarsi negli esercizi per raggiungere lo scopo finale del gioco.

Il feedback immediato alla risposta non corretta lo ha incoraggiato a fare meglio e a prestare più attenzione.

Negli esercizi che richiedono autonomia per la risoluzione di problemi logici, Giovanni necessita di costante incoraggiamento e di costante esercizio.

Goffredo (classe V)

Goffredo si è accostato all'attività con il computer con interesse e voglia di fare, si è impegnato sempre sforzandosi di far bene per ottenere buoni punteggi nei giochi proposti.

La gratificazione lo ha stimolato a lavorare più attivamente con attenzione e concentrazione.

Ha ottenuto notevoli progressi eliminando parte dei ricorrenti errori ortografici ed ha velocizzato la lettura.

--