

## 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.

