

Il software didattico ELSE e il suo ruolo nella riabilitazione di studenti affetti da disturbi specifici dell'apprendimento

INTRODUZIONE

I software sono i veri protagonisti degli interventi a favore degli studenti disabili: proprio per la loro versatilità e fruibilità, alcuni software sono particolarmente indicati nel supportare l'attività didattica e nell'aiutare il disabile a scuola e a casa. Con l'ausilio del computer, quindi, il disabile può usufruire di programmi appositi per far fronte alle difficoltà riscontrate nell'apprendimento e nello stesso tempo sfruttare le potenzialità di altri programmi, progettati proprio per agevolare l'apprendimento e la comprensione delle nozioni basilari.

Essendo i disturbi specifici dell'apprendimento a tutti gli effetti una disabilità, è utile porre l'attenzione sul ruolo che la tecnologia riveste nell'implementare le competenze di chi ne è affetto, aiutandolo in particolare nel superamento delle difficoltà causate dalla disabilità stessa.

Obiettivo di questo breve articolo è analizzare le funzionalità di base di un software didattico particolarmente indicato nella riabilitazione di studenti affetti da disturbi specifici dell'apprendimento, ELSE, descrivendone i contenuti e successivamente ponendo l'attenzione sull'utilità e l'usabilità di tale software in attività didattiche che interessino gli studenti affetti da tali disturbi.

ELSE

Il software ELSE, progettato presso l'ITD del CNR di Genova, è un software drill & practice, che ha come obiettivo quello di fornire esercizi utili a rinforzare le conoscenze di letto – scrittura, sia in studenti normodotati sia in studenti affetti da dislessia e disortografia: il software infatti si rivolge ai bambini di età compresa tra 6 e 12 anni, quindi è indicato per l'attività didattica del primo ciclo di scuole, quello elementare; inoltre presenta esercizi specifici per studenti dislessici e disgrafici e può essere utilizzato anche dagli adulti stranieri che vogliono perfezionare la conoscenza della lingua italiana.

Gli esercizi presenti in questo software sono mirati a sviluppare e rafforzare specifiche abilità: un controllo costante da parte del software segue passo dopo passo lo svolgersi dell'esercizio, consentendo all'utente di capire subito i propri errori e di correggerli, grazie appunto ai feedback progressivi che aiutano a dare la risposta corretta stimolando il ragionamento e la consapevolezza dell'errore¹. Ogni utente dispone di una propria cartella in cui memorizza gli esercizi svolti e i progressi compiuti.

Inoltre, questo software abbraccia un'ampia gamma di conoscenze, che vanno dal semplice riconoscimento delle lettere dell'alfabeto alle competenze di analisi logica e coordinazione dei verbi. Per questo motivo, il programma offre 4 percorsi diversi, LETTERE, SILLABE, PAROLE, FRASI, all'interno dei quali ci sono ambienti per esercizi diversi, con differenti gradi di difficoltà e, appositamente per gli studenti dislessici e

¹ Ott M., 1999

disgrafici, il software prevede percorsi specifici di esercizi, che cercano di accompagnare l'utente attraverso quelle che sono le difficoltà maggiormente riscontrate e di aiutarlo a superarle.

Ogni esercizio può essere modificato dall'insegnante, aumentandone o diminuendone la difficoltà, modificando il dizionario di riferimento, cambiandone i parametri di esecuzione; inoltre, il software offre la possibilità di inserire nuovi esercizi: ELSE è quindi un software drill & practice aperto, con un ampio margine di modificabilità.

ELSE ha una grafica accattivante e divertente, che richiama ambienti comuni dell'infanzia (la stanza dei giochi, quella dei compiti, il salotto), con oggetti conosciuti e usati dai bambini, per cui facilmente riconoscibili. In ogni stanza i gruppi di esercizi sono associati ad un oggetto e gli esercizi stessi sono visivamente identificati come parti dello stesso oggetto: un modo divertente e intuitivo per cercarli, come una caccia al tesoro.

La grafica è quindi il punto forte di ELSE, intuitiva e vicina al mondo dei bambini. Lo stesso ELSE, un topolino simpatico, contribuisce a rendere il software da subito un amico, alleato del bambino durante lo svolgersi degli esercizi, e non un modo noioso per esercitarsi. Nelle varie stanze, man mano che crescono il livello di difficoltà e la portata delle conoscenze necessarie per svolgere le consegne, anche ELSE cresce, diventa grande, proprio come il bambino che si rapporta al programma e che impara, trasmettendo così un'immagine positiva dell'apprendimento e della conoscenza, come bagaglio utile per "diventare grandi". In generale si può dire che ELSE fornisca una visione giocosa e divertente dello studio, facendo crescere nel bambino la motivazione all'impegno e all'apprendimento.

LE STANZE DI ELSE

Appena si apre il software e dopo aver digitato il proprio nome, si accede alla stanza principale in cui si trovano le porte, che conducono agli esercizi raggruppati per argomento, e la botola, via privilegiata per accedere ai percorsi appositamente elaborati per bambini affetti da disturbi specifici dell'apprendimento.



Figura 1: Le quattro porte di ELSE conducono ad altrettante stanze con gli esercizi, la botola invece porta ai percorsi. La grafica richiama i film di avventura e le cacce al tesoro

La navigabilità tra una stanza e l'altra è resa semplice dalla possibilità di tornare ogni volta alla stanza delle porte, anche all'interno degli esercizi (in basso è sempre presente il disegno in piccolo della stanza).

La stanza delle **LETTERE** ha come obiettivo quello di accompagnare lo studente nell'apprendimento dell'alfabeto, aiutandolo nel riconoscimento e nella discriminazione di lettere, anche imparando ad usare la tastiera².

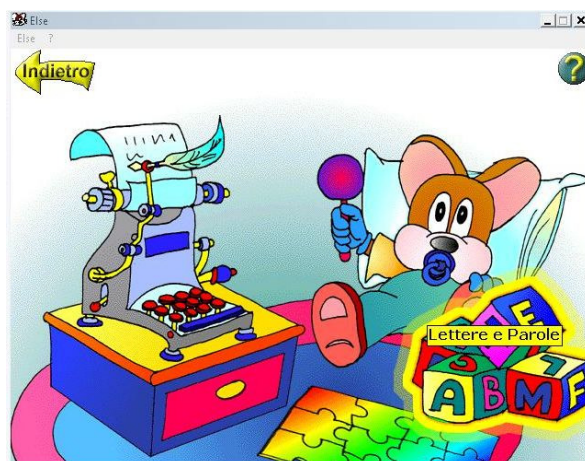


Figura 2: La stanza delle LETTERE

Nella stanza si può trovare una sezione totalmente dedicata all'insegnamento dell'utilizzo della tastiera, con esercizi che aiutano e guidano nella composizione di parole, fornendo feedback costanti e mirati per l'individuazione veloce delle lettere. Gli altri esercizi sono mirati al riconoscimento delle lettere e al confronto tra esse, presentate anche in forme grafiche differenti (maiuscolo – minuscolo, corsivo, grassetto e all'implementazione delle competenze in merito al rapporto tra lettera singola e valore che la lettera può assumere nella parola nella sua interezza.

La stanza delle **SILLABE** si occupa dell'apprendimento appunto delle sillabe, con esercizi mirati a stimolarne il riconoscimento e il confronto, a considerare la sillabe come unità portante della parola, che assume valore solo all'interno di essa, ad immaginarle come un importante pezzo che contribuisce a costruire le parole e le frasi e non come unità significativa a sé stante³.

² Ott M., 1999

³ Ott M., 1999



Figura 3: La stanza delle SILLABE

Gli esercizi quindi pongono l'accento sulla percezione e discriminazione visiva delle sillabe, attraverso attività di scrittura e ricopiatura dopo una loro breve presentazione; altri sono tesi a rinforzare il riconoscimento veloce delle sillabe tramite confronto con altre e a migliorare la conoscenza del legame tra sillaba e parola, richiedendo per esempio di formare una parola da un insieme di sillabe mischiate oppure di trovare in un gruppo di sillabe quale fa parte della parola presentata.

La stanza delle **PAROLE** presenta contenuti ed esercizi decisamente più complicati rispetto alle precedenti due stanze: l'obiettivo è quello di aiutare lo studente nell'esercizio della lettura, sia fonologica che visivo – globale, nel superamento delle difficoltà ortografiche e nella presa di coscienza del valore semantico di ogni parola rispetto ad un contesto specifico⁴.

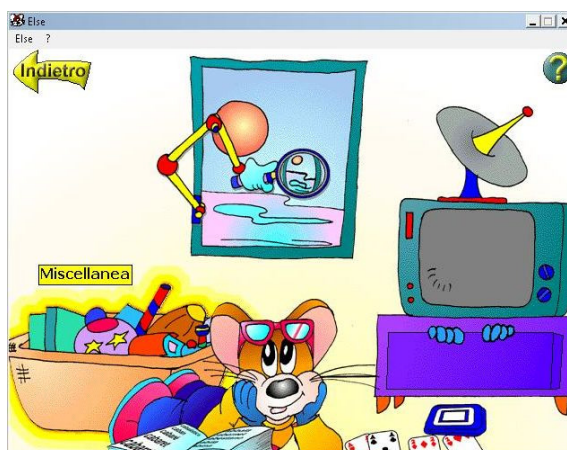


Figura 4: La stanza delle PAROLE

La stanza propone alcuni interessanti esercizi dove l'accento è posto sulla parola come unità dotata di significato: dalla ricostruzione dell'item presentato al contrario alla discriminazione dello stesso entro una striscia di lettere, alla ricomposizione una parola secondo il rinforzo audio. Altri esercizi hanno come obiettivo quello di sottolineare l'importanza semantica della parola e il legame parola – frase e di esercitare

⁴ Ott M., 1999

le competenze ortografiche dell'utente in merito alla resa delle doppie, delle parole foneticamente ambigue e omofone. Infine viene esercitata la capacità di lettura veloce, spostando l'attenzione dello studente sulla quantità di lettere che compone una parola (lettura fonologica) e sulla ricopiatura di un item presentato per un tempo minimo e percepito così nella sua interezza (lettura visivo – globale).

La stanza delle **FRASI** presenta il maggior grado di difficoltà sia nei contenuti che negli esercizi; è pertanto indicata per quei bambini che frequentano le ultime classi del ciclo delle elementari e la prima classe delle medie inferiori. Questa stanza si propone l'obiettivo di esercitare lo studente sulla frase, vista sia come unità dotata di significato sia come struttura complessa, con esercizi di lettura veloce di frasi per stimolare la via visiva, di individuazione di errori in parole all'interno della frase e con consegne che spostano l'attenzione sul significato dell'intero periodo⁵.

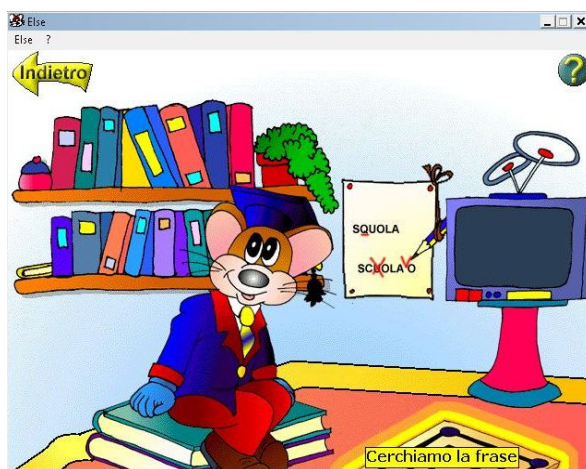


Figura 5: La stanza delle FRASI

Gli esercizi sono volti a considerare la frase come unità significativa, concentrando l'attenzione sull'implementazione delle capacità di lettura e sul riconoscimento di parole errate all'interno di un periodo. Inoltre mirano a migliorare la conoscenza delle parti che compongono le frasi, facendo riferimento ai primi concetti dell'analisi logica e dell'analisi grammaticale.

Come abbiamo accennato precedentemente, ELSE propone una serie di percorsi, 5 gruppi di esercizi 4 dei quali riprendono la suddivisione delle stanze mentre uno si propone di lavorare sui grandi temi dell'apprendimento della letto – scrittura attingendo dalle 4 stanze.

⁵ Ott M., 1999



Figura 6: La sezione dedicata ai percorsi

POSSIBILE UTILIZZO DI ELSE NEI CASI DI DISTURBI SPECIFICI DELL'APPRENDIMENTO

ELSE è un software riabilitativo, consente cioè tramite esercizi e attività mirate di mettere lo studente con difficoltà nelle condizioni di allenarsi, affrontando i punti più critici e rinforzando le conoscenze acquisite, al fine di superare se possibile la difficoltà stessa.

Alla luce di ciò, ELSE è particolarmente indicato nelle attività in classe, sia in presenza di alunni normodotati sia e soprattutto con alunni affetti da disturbi specifici dell'apprendimento. Può essere utilizzato anche come valido supporto in un programma di riabilitazione da psicologi, pedagogisti e logopedisti e come eserciziaro a casa per tutti gli studenti delle scuole elementari. In particolare, in relazione agli errori ortografici più comuni tra gli studenti con difficoltà, ELSE propone esercizi utili al superamento dell'ostacolo e al consolidamento dell'abilità appresa.

Per esempio, nel caso di errori relativi alle doppie, gli esercizi della stanza delle Parole, sezione "Trappole ortografiche", sono specifici per esercitare la consapevolezza delle regole base della grammatica italiana, in particolar modo quelle relative alle doppie, uno degli ostacoli più diffusi tra gli studenti; questi esercizi propongono diverse forme grafiche della parola tra cui il bambino deve individuare quella resa correttamente, servendosi anche di un rinforzo uditivo che pronunciando la parola mette l'utente nella condizione di associare il più possibile la resa fonologica alla resa grafica.

Inoltre, sempre nella sezione Parole, l'esercizio "Parole al volo", se adeguatamente impostato, può diventare un utile supporto nelle attività di recupero e implementazione delle capacità di lettura veloce o visivo – lessicale.

Da quanto osservato, emerge che ELSE è utile sia nel rinforzare la lettura che nell'esercitare la scrittura: se da un lato presenta esercizi di lettura veloce e associazione fonema – grafema, dall'altro aiuta l'apprendimento delle forme grafiche della parola, grazie ad esercizi mirati di correzione di parole sbagliate o ricomposizione delle stesse. Sul piano semantico, poi, alcuni esercizi della stanza delle Parole, sezione "Parole e significato" sono utili per esercitare la consapevolezza del significato delle parole in associazione tra loro e all'interno di frasi.

BIBLIOGRAFIA

Ott M., *Il software per le difficoltà di lettura e scrittura – parte 3*, tratto dalla rivista TD n. 17, 1999