

Come l'aspetto ludico possa essere utile all'apprendimento: il software didattico Sorpasso!

INTRODUZIONE

Sempre più spesso i bambini e i ragazzi passano parte del loro tempo a giocare coi videogame, tanto che questi hanno sostituito gran parte dei giochi che hanno accompagnato l'infanzia di intere generazioni. Fortunatamente, l'attenzione dei programmatori e dei produttori di videogame è andata concentrandosi anche su aspetti importanti per la crescita del bambino e non solo sul mero divertimento: ecco allora che possiamo trovare videogame in grado di aiutare l'utente ad implementare le sue capacità logiche e di ragionamento, la sua coordinazione oculo – manuale, il suo senso dell'orientamento, ecc.

È sulla scia di questo grande entusiasmo che anche i programmatori e produttori di software didattici hanno spostato l'attenzione sull'aspetto ludico dell'apprendimento. Infatti, se la motivazione resta comunque un aspetto decisivo nell'aiutare l'utente ad utilizzare il software correttamente, stimolandolo a sperimentare gli esercizi offerti ed implementando così le sue capacità, un software didattico che propone al suo interno un ampio spazio dedicato al gioco può risultare davvero interessante anche per gli utenti più esigenti e meno volenterosi.

Uno di questi software è Sorpasso!: di seguito analizzeremo il software descrivendone le principali caratteristiche, evidenziandone l'aspetto ludico orientato all'apprendimento e infine cercheremo di capire come tale strumento possa essere utile per la riabilitazione di studenti affetti da disturbi specifici dell'apprendimento.

SORPASSO!

Sorpasso! è un software didattico edito da Anastasis e rivolto a bambini di età compresa tra gli 8 e i 13 anni che hanno difficoltà ortografiche e che leggono prevalentemente secondo la via fonologica. Sorpasso! è indicato sia per attività di riabilitazione di studenti affetti da disturbi specifici dell'apprendimento sia per attività di recupero e/o rinforzo rivolte a studenti con difficoltà scolastiche nelle attività di letto – scrittura. Per questo Sorpasso! trova i suoi contesti ideali di applicazione sia a casa come rinforzo nell'esercitazione delle abilità di letto – scrittura sia in classe come utile strumento di verifica delle capacità acquisite sia in un contesto più riabilitativo, con lo scopo di fornire un valido strumento di supporto per attività mirate al superamento del deficit.

La particolarità di questo software risiede nel combinare insieme l'aspetto educativo con l'aspetto ludico. Infatti il software si presenta a tutti gli effetti come un videogioco di gare di automobili, con avversari, ostacoli e bonus. Ogni volta che avviene un incidente è richiesto all'utente di risolvere e completare un esercizio. La soluzione esatta permette di proseguire con la gara e di accumulare punti preziosi per la classifica finale.

Sorpasso! è personalizzabile in ogni sua funzionalità, sia nella modalità gioco sia nella modalità esercizi. Per questo può essere impostato facilmente in base alle esigenze di ogni singolo utente.

L'interfaccia è coinvolgente e divertente: il software propone un vero e proprio videogioco di corse di automobili, durante il quale il bambino prende confidenza con la tastiera e esercita la coordinazione oculo – manuale. Inoltre, la gara è stata appositamente strutturata in modo che ad una maggiore abilità da parte del bambino corrisponda ad un livello di gioco più difficile, per motivare il bambino e rendere il software divertente e stimolante. All'avvio del software il bambino viene invitato a partecipare ad una corsa di autoveicoli, scegliendo tra diversi gruppi di autovetture quella con cui gareggerà.



Figura 1: la scelta delle autovetture

Durante la corsa, oltre a guidare l'auto prescelta, l'utente deve prestare attenzione agli ostacoli (macchie d'olio che compaiono sull'asfalto), ai cartelli stradali che di volta in volta indicano eventuali pericoli e soprattutto deve cercare di raccogliere dei bonus, grazie ai quali può eliminare gli avversari e procedere più tranquillo nella gara.



Figura 2: la partenza della gara

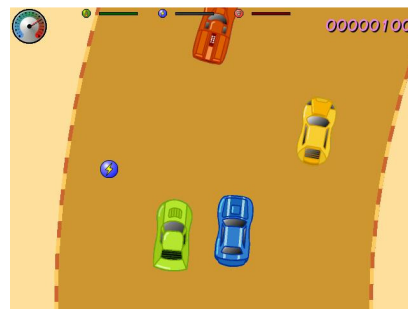


Figura 3: il terreno può essere accidentato. Si può vedere anche un bonus che il bambino deve cercare di raccogliere

Quando il bambino scontra con la sua auto un'altra auto il software attiva una specie di "penalità" e accede alla parte dedicata agli esercizi.



Figura 4: l'incidente con un'altra auto fa partire l'esercizio

Gli esercizi sono divisi in 9 tipi, contrassegnati dalle lettere dell'alfabeto (da A a I), sono totalmente personalizzabili grazie all'editor presente nel software di facile utilizzo. Tale editor permette l'inserimento di dizionari personalizzati di riferimento, costruiti sulle particolari difficoltà del singolo bambino.

Ogni tipo di esercizi è volto a implementare specifiche competenze, che vanno dalla lettura fonologica con analisi di grafemi alla consapevolezza del valore semantico delle parole, alla lettura visivo – lessicale.

In particolare, il software propone esercizi volti a trovare e correggere errori in un contesto semantico significativo, ricostruire delle parole in frammenti, aumentare la consapevolezza delle parti di parola come radice e morfema e delle variazioni di significato che si ottengono se combinate in modi diversi, individuare le parti costituenti una frase in una stringa di lettere senza spazi.

Separa le parole che compongono la frase
con spazi e apostrofi.

QUANDOSIAMOTUTTIINSIEMECIDIVE
RTIAMODIPIU.



Figura 5: un esercizio

La navigazione tra le varie parti che compongono il software è semplice, può avvenire mediante mouse oppure con la tastiera, grazie all'accesso diretto alle varie opzioni per mezzo della pressioni di un solo tasto. Per quanto riguarda il gioco, l'auto è facilmente manovrabile con le frecce della tastiera.

Gli esercizi di lettura e scrittura prevedono sia l'utilizzo del mouse che della tastiera; inoltre è disponibile sullo schermo una tastiera virtuale con le lettere in ordine alfabetico, facilitando all'utente la composizione delle parole e in generale l'esecuzione dell'esercizio. Infatti, soprattutto nel caso di bambini affetti da disturbi specifici dell'apprendimento risulta abbastanza difficile orientarsi con la tastiera qwerty, proprio per l'arbitraria posizione delle lettere. La tastiera sullo schermo invece riprende in modo rassicurante l'ordine alfabetico al quale il bambino è abituato, aiutandolo nell'individuazione delle lettere in modo veloce e autonomo.

Il feedback che accompagna lo svolgersi degli esercizi è sia sonoro che visivo: infatti, nel corso e al termine dell'esercizio una simpatica faccina corregge e rimanda al bambino un feedback sull'esito della prova. Se vengono commessi degli errori il software propone o una correzione immediata o la ripetizione dell'esercizio stesso all'incidente successivo. Tale feedback risulta essere simpatico e poco direttivo, quindi adatto a mettere l'utente nelle condizioni di prendere consapevolezza dei propri errori e di correggersi, possibilmente memorizzando la forma corretta.



Figura 6: il feedback compare nell'esercizio

POSSIBILE UTILIZZO DI SORPASSO! NEI CASI DI DISTURBI SPECIFICI DELL'APPRENDIMENTO

Sorpasso! presenta un'ampia gamma di esercizi finalizzati all'allenamento delle abilità di lettura, sia in termini di correttezza che di velocità, e di scrittura, in termini di ampliamento del vocabolario del bambino e di consapevolezza grafica e semantica delle parole.

Proprio per questi aspetti, Sorpasso! è un software particolarmente indicato nella riabilitazione di studenti affetti da disturbi specifici dell'apprendimento: in un unico software infatti si possono trovare esercizi utili ad affrontare e superare le difficoltà più comuni causate da tali disturbi, sia nell'ambito della scrittura che in quello della lettura.

In particolare, gli esercizi di tipo D mirano ad esercitare la lettura fonologica e ad implementare il vocabolario del bambino, sottolineando come il significato della parola rivesta un ruolo fondamentale nel suo riconoscimento.

Similmente, gli esercizi di tipo E e F spostano l'attenzione sul morfema come parte importante per il riconoscimento delle parole e la determinazione del loro significato, aiutando il bambino ad allenare le sue capacità di lettura fonologica, di analisi semantica delle parole e migliorando e ampliando il suo vocabolario, stimolando inoltre la riflessione sul cambiamento di significato nonostante la stessa radice.

Gli esercizi di tipo H spostano l'attenzione sulla capacità di discriminare correttamente gli omofoni (un gruppo di parole, questo, che crea sempre notevoli difficoltà agli studenti con disturbi specifici di apprendimento), puntando l'attenzione sul valore semantico di ogni alternativa, attraverso un semplice esercizio di completamento di frasi.

Infine, di particolare importanza sono gli esercizi di tipo I, che pongono l'accento sul potenziamento delle capacità di lettura visivo – lessicale, generalmente la più colpita dai disturbi specifici dell'apprendimento, attraverso la presentazione veloce di alcuni lemmi, implementando la velocità e la correttezza nelle prestazioni di lettura.

In generale, Sorpasso! è in grado di esercitare e potenziare le abilità di letto – scrittura in modo semplice e divertente, creando attività didattiche mirate alla specificità del deficit di ogni singolo utente e senza mai annoiare.

Per prendere visione del software, si può scaricare una demo gratuita all'indirizzo www.anastasis.it.