



Dyslexia and Additional Academic Language Learning

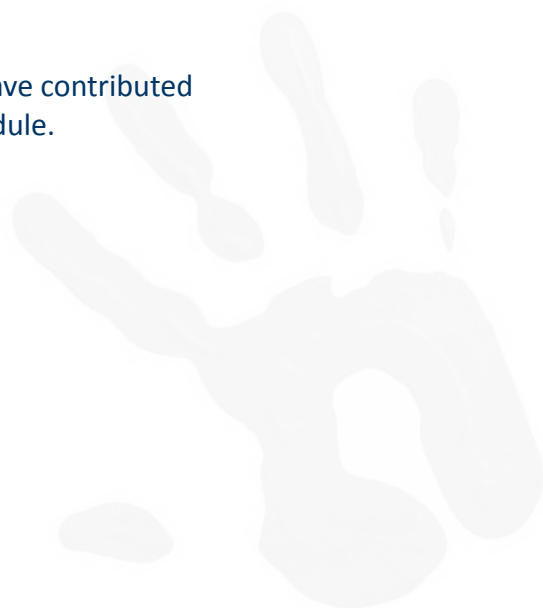
Modulo 9

Lingue, dislessia e nuove tecnologie

I. Smythe

**versione in lingua italiana adattata da C. Cappa, F. Carnovale e S. Giulivi¹
con contributi di: Ammaturo R., Centolanza A., Conversano C., Dalmasso
D., Donato F., Guerzoni L., Maurizio C., Nervo A., Pucci D., Sanfilippo C.,
Spadoni D., Vercellone P.D.**

¹Authors are in alphabetical order. All authors have contributed
equally to the write up of the present module.



This project has been funded with support from the European Commission.
This publication reflects the views of the author only, and the Commission
cannot be held responsible for any use which may be made of the
information contained therein.



**Lifelong
Learning
Programme**



Module 9

I. Smythe, 2012

Claudia Cappa, Federica Carnovale, Sara Giulivi, 2012

Cover illustration Euroface Consulting 2012.
All other illustrations Gaetano Costa 2012



Fair usage

This work is available under Creative Commons
Attribution-NonCommercial 3.0 Unported
(See <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>)

This means that the author allows the work to be shared, copied
and distributed as well as remixed and adapted provided the
following are respected:

Specific attribution: This author permits adaptation to local contexts provided the
original author and material are acknowledged, and it is clear where the original
unmodified version may be found. It should also be clear that the original author
may not endorse the derived version.

Non commercial use: This work is restricted to non-commercial use. However, it
may be incorporated into commercial contexts, e.g. workshops or online courses,
provided it is clear that this material may be obtained freely, and where it may be
obtained.

This publication was produced by:

Claudia Cappa*, Sara Giulivi**, Federica Carnovale*

*ISAC-CNR Modulo di ricerca “Metodologie e tecnologie didattiche per i disturbi
specifici dell’apprendimento” (Turin- Italy)

** Department of Teaching and Learning - SUPSI (Locarno Switzerland)

Ringraziamenti

Ringraziamo gli studenti del Master “Didattica e Psicopedagogia per i Disturbi
Specifici di Apprendimento” (I edizione) per i commenti e il contributo al presente
modulo.

Versione originale in inglese scaricabile, previa registrazione, da:

<http://www.dyslang.eu/default.asp?jazyk=&pozadi=>

Versione italiana adattata scaricabile, previa registrazione, da:

<http://www.dyslang.eu/default.asp?jazyk=it&pozadi=> (sito italiano)

o <http://www.dyslang.eu/default.asp?jazyk=ch&pozadi=> (sito svizzero)

o dal sito: www.dislessiainrete.org/dyslang/dyslang-moduli-e-materiale.html

 Obiettivi

L'obiettivo di questo modulo è quello di fornire informazioni riguardo alle nuove tecnologie informatiche che possono offrire supporto ad allievi/studenti plurilingue e/o con dislessia nell'apprendimento delle lingue seconde o straniere, ed utilizzabili sia a scuola, in classe, sia a casa, individualmente.



 Indice

INTRODUZIONE	1
9.1 LE NUOVE TECNOLOGIE NELLO STUDIO	1
9.1.1 La sintesi vocale	2
9.1.2 Riconoscimento vocale (continuo)	5
9.1.3 Software di traduzione	7
9.1.4 Software per la creazione di mappe cognitive	9
9.2 HARDWARE	11
9.3 RISORSE DIDATTICHE	12
9.3.1 Sito della BBC	12
9.3.2 Surface language	13
9.3.3 Caldys 2	14
9.3.4 Digital dialects	15
9.3.5 Sito della Oxford University Press	16
9.3.6 Ulteriori risorse	17
BIBLIOGRAFIA	21
NOTE	22



INTRODUZIONE

Il computer non è una macchina intelligente che aiuta le persone stupide, anzi è una macchina stupida che funziona solo nelle mani delle persone intelligenti.

Umberto Eco, Come scrivere una tesi di laurea con il personal computer, 1986 (prefazione)

Questo modulo intende fornire informazioni riguardo alle nuove tecnologie (TIC, Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione), attualmente disponibili, che possono offrire supporto ad allievi/studenti con dislessia nell'apprendimento delle lingue seconde o straniere. Daremo indicazioni sia a livello di hardware che di software accordando una preferenza a ciò che è scaricabile gratuitamente dalla rete, senza tuttavia tralasciare alcune risorse presenti sul mercato che riteniamo potenzialmente utili. Il presente modulo è da utilizzare come una fonte di spunti, che l'insegnante può tenere presenti nell'attività didattica. E' tuttavia necessario tenersi continuamente aggiornati poichè il campo delle nuove tecnologie è in continua evoluzione e gli strumenti a disposizione sono soggetti a diventare rapidamente obsoleti.

9.1 Le nuove tecnologie nello studio

Nei prossimi paragrafi considereremo alcune delle TIC attualmente disponibili descrivendone le caratteristiche, la funzione, la fascia d'età per cui risultano adeguate, le possibili attività da proporre in classe o a casa. Sarà inoltre indicato se e dove sono disponibili gratuitamente sulla rete o se sono risorse in commercio.

Rispetto alla funzione gli strumenti considerati saranno classificati come:

- **compensativi:** strumenti che “sollevano l'alunno o lo studente con DSA da una prestazione resa difficoltosa dal disturbo, senza peraltro facilitargli il compito dal punto di vista cognitivo.”¹
- **abilitativi/di potenziamento:** strumenti che sono in grado di favorire il normale sviluppo di un'abilità che sta emergendo. Tali strumenti risultano efficaci solo se li si utilizza andando a lavorare su quella Vygotskij² (1990) definisce *zona di sviluppo prossimale* cioè la differenza tra ciò che il soggetto è in grado di fare da solo e ciò che è in grado di fare con un supporto/aiuto.
- **risorse e strumenti didattici**

1. MIUR, 2011, *Linee guida per il diritto allo studio degli alunni degli studenti con disturbo specifico d'apprendimento*

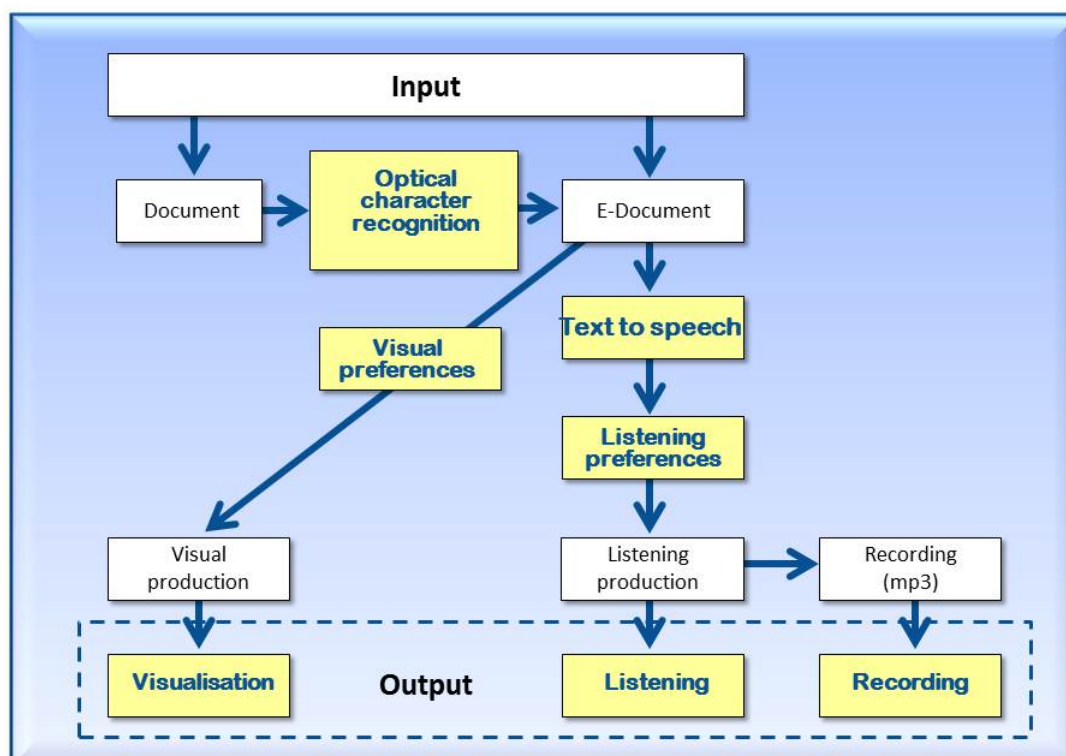
Come vedremo nei paragrafi seguenti nella maggior parte dei casi tali strumenti non possono essere classificabili in modo rigido in quanto associabili a più di una delle funzioni di cui sopra.

9.1.1 La sintesi vocale

Descrizione

La sintesi vocale (in inglese Text-to-Speech, TTS) è un software in grado di convertire un file di testo (in formato .doc, .txt, .pdf...) in parlato, con voce simile a quella umana. Questi software possono dunque risultare molto utili a coloro che hanno difficoltà nella decodifica del testo scritto, come nel caso di studenti con dislessia.

I software di sintesi vocale sono composti da un'interfaccia grafica, un motore linguistico, che analizza il testo scritto secondo le regole fonologiche della lingua in questione, convertendolo in sequenze di simboli fonetici e suddividendolo in unità prosodiche (proposizioni, frasi periodi) e dalla voce vera e propria. La sintesi vocale è il risultato della conversione delle informazioni fonetiche e prosodiche in parlato.



Molti software di sintesi vocale permettono di salvare l'output vocale in un file audio (.wav, .mp3, ...).

I software di sintesi vocale sono ormai molto diffusi, sono disponibili in diverse lingue e possono essere accessibili sia on-line sia off-line e non solo su PC, ma anche su tablet, smartphone etc...

In rete è possibile reperire diversi software gratuiti, come ad esempio Balabolka e DSpeech. Tuttavia, questi software hanno una qualità inferiore rispetto ad altri software a pagamento. Tra questi ultimi, la migliore voce italiana è attualmente Loquendo (vedi sotto).

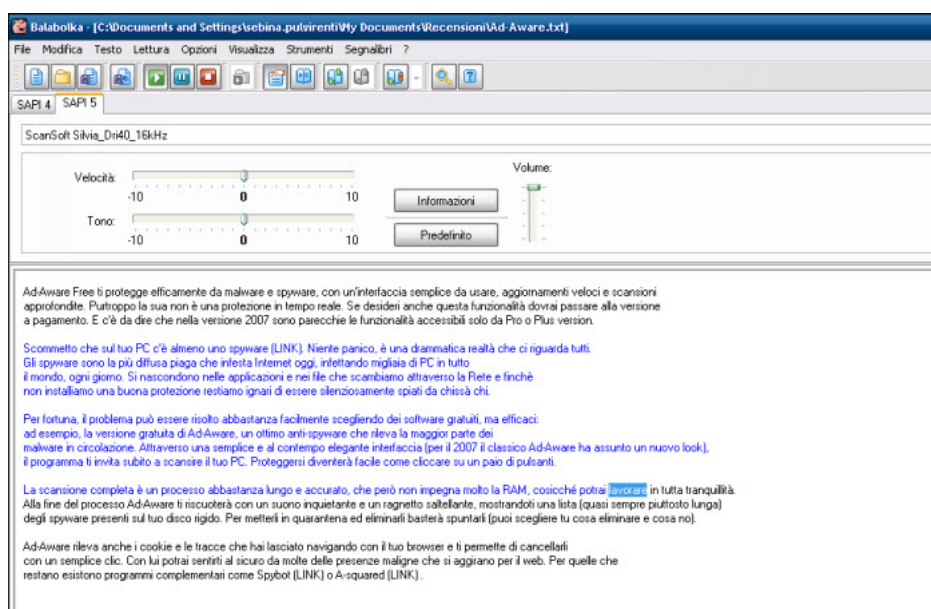
Funzione

Compensativa, abilitativa e di potenziamento.

Software

Esistono diversi tipi di software di sintesi vocale. Tra i software gratuiti ricordiamo:

- **Balabolka** - <http://balabolka.softonic.it/>



Si tratta di un motore linguistico molto utilizzato e inserito in diverse suite di sintesi vocale tra cui i vari progetti Vivo (Vivo Next 1.1) sviluppati dall'IISS Ettore Majorana di Gela.

Per poter funzionare, questo motore necessita dell'installazione di una voce sintetizzata. Informazioni utili in proposito sono disponibili sul sito:

www.ilsoftware.it/articoli.asp?tag=Sintesi-vocale-con-Balabolka-legge-i-testi-in-italiano-e-li-trasforma-in-file-audio_9509 (visitato il 14/12/2013). Per accedere al dito cliccare sul seguente [LINK](#)

- **Vivo Next 1.1 -**

http://www.istitutomajorana.it/index.php?option=com_content&task=view&id=2140&Itemid=33

La suite (insieme di applicazioni) Vivo Next è in versione *Portable* (su chiave USB) dunque non necessita di installazione. Si tratta di uno strumento che riesce a gestire ben 6 lingue di sintesi, dispone di una tastiera ingrandita sullo schermo e permette principalmente di:

- navigare in internet in maniera assistita
- creare Audio-libri
- ingrandire un'area o tutto lo schermo
- evidenziare frasi e parole con diversi colori e gradi di trasparenza
- personalizzare il puntatore del mouse
- accedere ad altri media (TV, Radio, Quotidiani,...)
- gestire facilmente gli strumenti di Windows

Tra gli altri software gratuiti disponibili in rete ricordiamo:

- **E Speak**
- **DSpeech**

Altri strumenti gratuiti utilizzabili solo on-line sono:

- **Google Translate** (strumento utilizzabile principalmente per la traduzione; navigando con il browser Google Chrome si ha a disposizione anche un riconoscimento vocale continuo).
- **RoboBraille** è un servizio di posta elettronica che può convertire documenti di testo digitali in file audio o in file braille.

Tra gli strumenti disponibili a pagamento in cui la qualità del parlato è generalmente migliore rispetto a quelli gratuiti (in quanto utilizzano voci Sapi5) ricordiamo:

- **Alfa reader** (versione *Portable*, e distribuito da Erickson)
- **Personal reader** (versione *Portable*, e distribuito da Anastasis)
- **Dragon Naturally speaking** pacchetto di software creato principalmente per il riconoscimento vocale continuo (vedi par. 9.1.2) dalla ditta Nuance
- **ePico** pacchetto software, pensato per lo studio, che contiene più ambienti (editing di testi, gestione di libri digitali in pdf, calcolatrice...) tutti dotati di sintesi vocale.
- **ClaroRead** pacchetto software a sostegno dei processi di lettura e scrittura, disponibile in diverse lingue, utile per favorire l'apprendimento di una seconda lingua.



Pro

I software con sintesi vocale:

- Consentono l'accesso al testo mettendo lo studente con dislessia in grado di studiare e apprendere.
- Permettono allo studente con difficoltà di lettura di trovare eventuali errori ortografici in un testo scritto da lui stesso grazie alla lettura da parte dello strumento.
- nell'apprendimento di una L2 o LS possono essere utili a favorire la discriminazione dei suoni, dunque a migliorare la pronuncia

contro

Qualità della voce che spesso non è di buona qualità soprattutto nei software gratuiti. In effetti:

- la pronuncia può presentare errori (si pensi alle parole omografe ma non omofone)
- la prosodia è spesso assente, dunque la lettura risulta più monotona rispetto a quella di un lettore umano e il testo, di conseguenza, più difficile da comprendere. Per questo motivo si sconsiglia l'uso di sintesi vocali per la lettura di romanzi e di altri testi narrativi, a cui è preferibile l'uso di audiolibri.

Fascia d'età

Si sconsiglia l'utilizzo di tali strumenti prima di aver messo in atto un intervento di tipo abilitativo per la lettura e aver verificato la persistenza del disturbo. Solitamente è opportuno ricorrere alla sintesi vocale non prima dell'ultimo anno della scuola primaria. Ciò dipenderà naturalmente anche dalla gravità del disturbo.

9.1.2 Riconoscimento vocale (continuo)

Descrizione

I software che gestiscono il riconoscimento vocale (in inglese speech-to-text, STT) trasformano il linguaggio orale umano in testo scritto.

Negli ultimi anni si è assistito ad un rapido miglioramento delle prestazioni di questi strumenti che possono gestire stringhe molto più estese di parlato (riconoscimento vocale continuo) restituendo in output il testo scritto con una accuratezza che supera il 98%. I sistemi di riconoscimento vocale vengono utilizzati ormai in diversi contesti e dispositivi come call center automatici, iPad, iPhone, navigatori satellitari,... essi consentono di accedere ad alcune applicazioni/funzioni tramite comando vocale.

Funzione

Compensativa, abilitativa e di potenziamento.

Software

Tra gli strumenti reperibili in rete gratuitamente troviamo:

- **Google Translate** utilizzando come browser Google Chrome permette di pronunciare parole e frasi, riascoltarne la lettura tramite sintesi vocale, ottenerne la traduzione in un'altra lingua e riascoltarne la pronuncia in questa lingua.
- **Browser Google Chrome** consente di avviare una ricerca tramite comando vocale.

Entrambe queste applicazioni sono disponibili in diverse lingue.

Inoltre esistono numerose applicazioni per il riconoscimento vocale da utilizzare su PC, Tablet, telefonini di nuova generazione,....

Tra i software in commercio si consiglia:

- **Dragon Naturally Speaking** (Nuance) disponibile in inglese, francese, spagnolo, tedesco, italiano e olandese. Le ultime versioni di questo strumento sono sufficientemente sofisticate da non richiedere obbligatoriamente un addestramento (la dettatura di un brano da parte dell'utilizzatore allo scopo di "insegnare" al programma le caratteristiche della propria pronuncia), tuttavia, se questo viene effettuato, l'accuratezza del testo in output sarà maggiore. Viste le difficoltà di lettura dei ragazzi con dislessia, si consiglia durante la fase di addestramento (circa 30 min) di affiancare agli stessi un tutor che legga ogni singola frase da utilizzare per l'addestramento a registrazione spenta. L'utilizzatore dovrà ripetere la frase appena sentita, dopo aver acceso il microfono per la registrazione. Il programma propone diversi brani per l'addestramento, si consiglia di scegliere quelli con frasi brevi, ad esempio quelli contenenti proverbi e frasi celebri.

pro

I software di riconoscimento vocale:

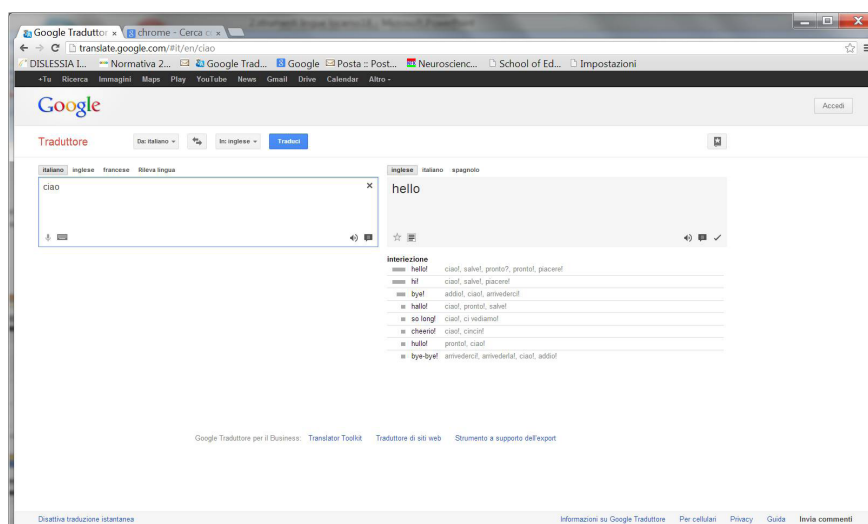
- Consentono di dettare a velocità naturale
- Nell'apprendimento di una L2 o LS possono essere utili a migliorare la pronuncia. L'utilizzatore può ascoltare, tramite la sintesi vocale associata, la parola/frase da pronunciare, e provare a riprodurla. La pronuncia sarà sufficientemente accurata se il software scriverà la parola/frase correttamente.
- Nel caso di un bambino con un disturbo di linguaggio di tipo fonologico/articolatorio può essere utilizzato come esercizio di tipo abilitativo

contro

Il software può risultare poco accurato nell'output scritto nel caso in cui l'utilizzatore abbia dei difetti di pronuncia. Tuttavia, un programma come il Dragon Naturally Speaking è costruito in modo tale da "abituarsi" anche a pronunce non canoniche (nel caso dell'italiano, ad esempio la cosiddetta "r" moscia).

Fascia d'età

Come strumento abilitativo e di potenziamento può essere utilizzato già nella scuola primaria. Risulterà particolarmente utile sia nelle scuole secondarie (dagli 11 anni in poi), anche per altri scopi legati allo studio e all'apprendimento (annotare idee, scrivere testi...).



9.1.3 Software di traduzione

Descrizione

I software di traduzione consentono di tradurre parole o testi da una lingua ad un'altra. Esistono molti software di questo genere, sia scaricabili gratuitamente che acquistabili. Negli ultimi anni la qualità della traduzione in output è migliorata notevolmente.

Funzione

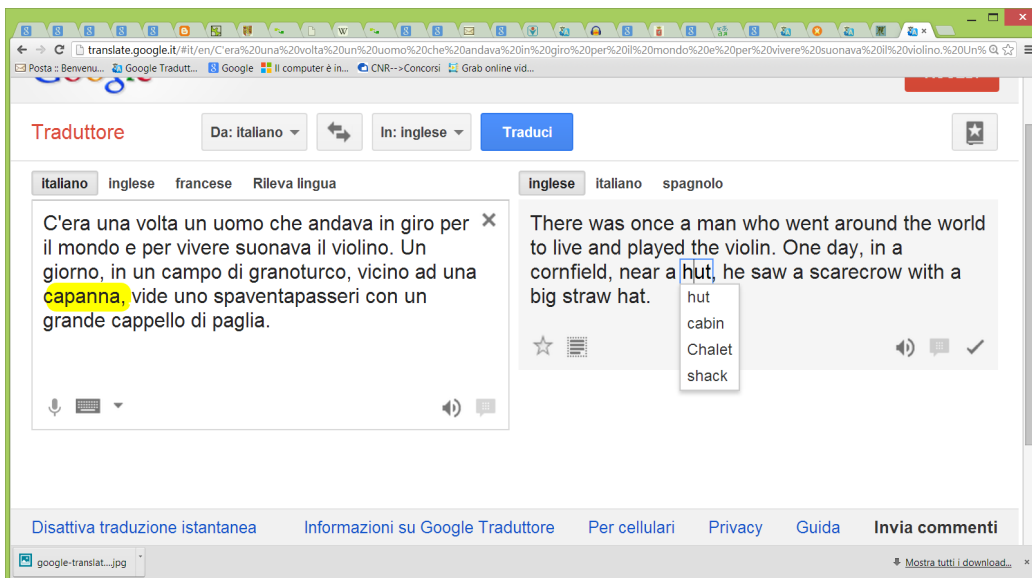
Compensativa

Software

- **Google Translator** - <http://translate.google.com>
- **Bing** - <http://www.bing/translate>

Si tratta in entrambi i casi di buoni traduttori. Esiste tuttavia una differenza nel caso di errore ortografico commesso dall'utilizzatore nel digitare la parola

I da tradurre. Infatti, mentre Google Translator suggerisce una correzione nella lingua di partenza, Bing si limita a sottolineare, e non in tutti i casi, la parola errata. Il suggerimento di una possibile correzione può invece risultare molto utile per studenti con dislessia. Inoltre, Google Translate offre la possibilità di visualizzare, nella traduzione, eventuali sinonimi e opzioni sintattiche alternative.



Pro

I software di traduzione possono risultare utili per la comprensione generale di un testo in una lingua seconda o straniera, o per tradurre, dalla L1 ad una L2/LS, frasi semplici e brevi.

Contro

La traduzione da L2/LS a L1 può presentare degli errori non solo a livello di sintassi, ma anche di contenuto. Ad essi l'utente può generalmente compensare grazie alle proprie conoscenze nella lingua madre. Tradurre parole o frasi dalla L1 alla L2/LS può condurre a commettere errori anche grossolani, soprattutto nel caso di frasi lunghe e articolate. Per questo motivo è bene cercare di inserire nel programma frasi quanto più brevi e semplici possibile.

Fascia d'età

Data la cautela e le competenze linguistiche necessarie per non incorrere in un uso errato di questi strumenti, se ne consiglia l'uso solamente nella scuola secondaria di secondo grado/superiore.

9.1.4 Software per la creazione di mappe cognitive

Descrizione

Questi software permettono di creare mappe di vario tipo. La caratteristica e l'importanza a livello didattico delle mappe cognitive da parte di insegnanti e studenti (in particolar modo di coloro che presentano un DSA) sono state largamente trattate nei Moduli 4 e 7, a cui rimandiamo.

Funzione

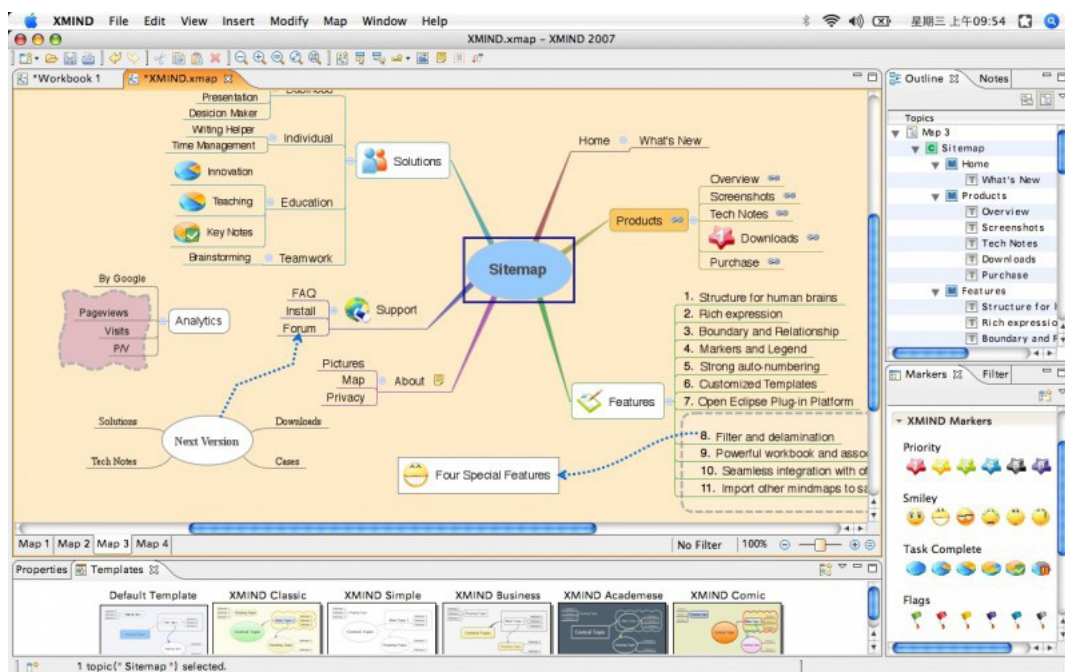
Strumento volto a facilitare l'uso didattico delle mappe cognitive.

Software

È possibile creare mappe cognitive anche attraverso programmi non specifici, come Word o PowerPoint, tuttavia, se ne sconsiglia l'uso perché più complicato e meno economico in termini di tempo.

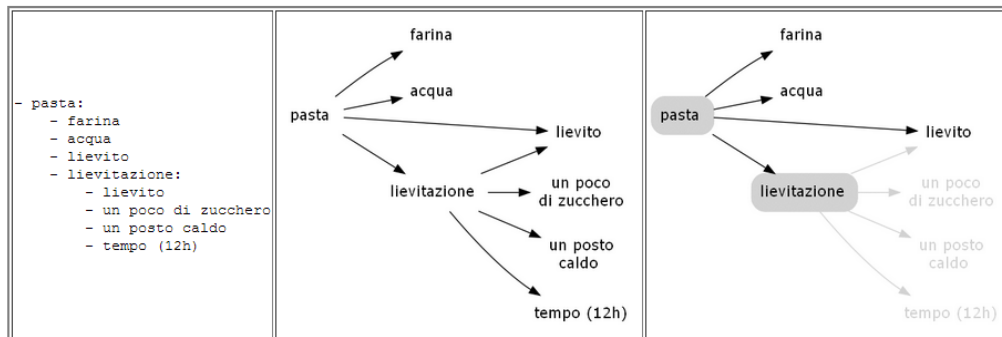
Esistono software scaricabili gratuitamente dalla rete, come ad esempio i seguenti:

- **Xmind** (in inglese) permette di creare mappe mentali e concettuali
<http://www.xmind.net/>



- **Free mind** - ne esistono versioni in diverse lingue. La versione in italiano è scaricabile dal sito: <http://freemind.softonic.it/>
- **VYM** (in inglese) <http://www.insilmaril.de/vym/>
- **Mind42** - <http://www.mind42.com>

- **BrainVizing** (in italiano) <http://inchiario.altervista.org/brainstorming/BrainVizing.html> BrainVizing utilizza un Elenco Puntato in formato YAML e lo trasforma nella definizione di un grafo compatibile con GraphViz.



Esistono naturalmente molti altri software a pagamento per la creazione di mappe. Tra questi, interessante è **Kidinspiration3** (in inglese), pensato per bambini delle scuole primarie/elementari. Esso presenta un'interfaccia grafica molto facile ed intuitiva.

Molti dei software sopra citati sono in lingua inglese. Ciò non deve essere visto come un ostacolo. Al contrario, l'uso di una mappa con menù in lingua straniera può generare o favorire una forma di apprendimento implicito della lingua stessa.

Si consiglia inoltre di far creare allo studente mappe nella lingua che dovrà utilizzare per lo studio/verifica/interrogazione.

9.2 Hardware

Accanto al computer, la didattica si avvale sempre di più di dispositivi hardware, che risultano utili per tutti gli studenti e in particolare per coloro che presentano un disturbo specifico di apprendimento. Tra essi ricordiamo:

- **LIM (Lavagna Interattiva Multimediale)** La LIM è uno strumento molto utile alla didattica poiché associa la possibilità di visualizzazione grafica della visualizzazione tipica della lavagna tradizionale con le potenzialità degli strumenti digitali e multimediali. Il materiale che viene visualizzato sulla LIM può essere salvato su file ed eventualmente messo a disposizione degli studenti, in modo che essi possano utilizzarlo per lo studio ed eventualmente rielaborarlo in base alle proprie necessità.
- **Le penne digitali** In commercio si trovano diverse penne digitali con funzioni differenti:
 - penne che permettono principalmente di registrare l'audio della lezione;
 - penne che permettono di prendere appunti scaricabili come immagini su PC e convertibili grazie a un software ICR (Intelligent Character Recognition), in un file modificabile;
 - "Smart pen", penna digitale che unisce le due funzioni sopra descritte. Grazie a questa doppia funzione è possibile, puntando la penna su una parola o altro segno grafico contenuto negli appunti, rintracciare il corrispondente punto specifico nella registrazione audio. Tale penna ha anche altre applicazioni: calcolatrice scientifica; traduttore ecc. il funzionamento della smartpen è illustrato in modo chiaro nel filmato visibile al seguente link:
http://www.youtube.com/watch?v=J2q8_fR0ITl
- **Tablet e cellulari** su questi dispositivi, sempre più diffusi tra i "nativi digitali" sono utilizzabili la maggior parte delle applicazioni descritte sopra.

9.3 Risorse didattiche

Di seguito saranno presentate alcune risorse disponibili sul web, utili alla didattica delle lingue.

9.3.1 Sito della BBC

Il sito della BBC contiene materiale di apprendimento da usare sia in classe che a casa. Per uso personale, non commerciale, è possibile stampare i contenuti del sito.



www.bbc.co.uk/schools/teachers/ks1_lessonplans/english/phonics.shtml

www.bbc.co.uk/bitesize/ks1/literacy/rhyming_words/play/

www.bbc.co.uk/bitesize/

[www.bbc.co.uk/schools/BBC Learning English](http://www.bbc.co.uk/schools/BBC_Learning_English)

www.bbc.co.uk/worldservice/learningenglish/ CONTROLLARE

pro

- Gratuito
- Ricco di immagini e disegni
- Ricco di attività differenziate per diversi livelli di competenza linguistica e per fasce d'età.

Contro

- Va bene solo per gli apprendenti di lingua inglese
- In alcune aree del mondo non c'è accesso gratuito per i video

9.3.2 Surface language

Contiene risorse per l'apprendimento di circa 35 lingue. Contiene una grande quantità di materiale audio registrato da parlanti nativi e altro materiale tra cui flash card test a scelta multipla, ecc.



www.surfacelanguages.com

pro

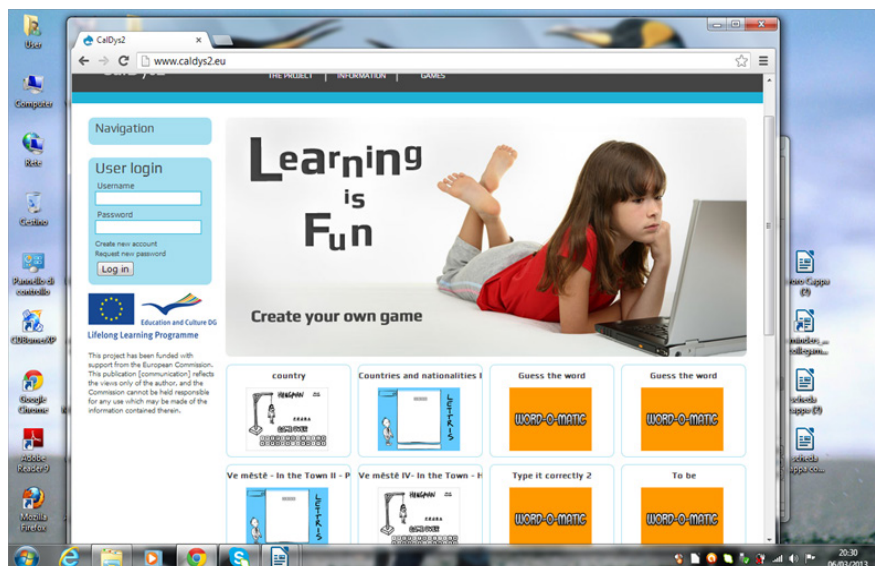
- Gratuito
- Viene aggiornato regolarmente
- Non ci sono software da installare o scaricare
- Contiene risorse per più di 35 lingue

Contro

- È utilizzabile principalmente con apprendenti adulti
- È più facilmente utilizzabile a casa rispetto che a scuola.

9.3.3 Caldys 2

Il progetto Caldys 2 nasce con lo scopo di offrire supporto a studenti ed allievi con dislessia nell'apprendimento delle lingue, attraverso l'uso di giochi didattici. All'interno del sito è possibile accedere a diverse tipologie di giochi, incentrati su diversi aspetti della lingua (lessico, sintassi, funzioni comunicative, etc...). L'insegnante può decidere di proporre ai propri allievi i giochi già esistenti, oppure crearne di nuovi, adattandoli alle loro necessità.



www.caldys2.eu

pro

- I giochi possono essere adattati in base ai contenuti da trattare, al livello di competenza degli studenti, alla lingua madre di partenza e di arrivo.
- I giochi creati possono essere salvati sul sito del progetto Caldys2 ed essere dunque condivisi.

Contro

- Le diverse tipologie di giochi sono adatte prevalentemente per allievi della scuola elementare e non risultano sufficientemente motivanti per studenti della scuola secondaria.

9.3.4 Digital dialects

Digital Dialects si tratta di un sito nel quale sono disponibili giochi per l'apprendimento linguistico in 60 lingue. I giochi sono divisi per campi semantici (numeri, colori, cibi, animali...). Si tratta soprattutto di giochi incentrati sull'apprendimento e/o consolidamento del lessico.



www.digitaldialects.com/Italian.htm

pro

- il sito è facile da usare
- i giochi sono disponibili in molte lingue
- sono presenti immagini e audio

Contro

- I giochi sono adatti quasi esclusivamente ad allievi e studenti con un basso livello di competenza linguistica
- L'audio è presente solo in alcune lingue.

9.3.5 Sito della Oxford University Press

La Oxford University Press – OUP – offre molte risorse on line che includono una sezione rivolta agli studenti con DSA. Esse sono accessibili gratuitamente, e sono differenziate per fasce d'età e livello di competenza.

Ci sono link molto preziosi e altre risorse on line sia in italiano che in inglese.



pro

- ricco di spunti e idee
- risorse disponibili per apprendenti di ogni età
- descrizione di buone pratiche
- la ricerca del materiale adeguato può risultare dispendiosa in termini di tempo

Contro

- limitato ad inglese e italiano
- alcune risorse non sono gratuite
- a volte si può perdere di vista l'obiettivo

9.3.6 Ulteriori risorse:

Ulteriori risorse utilizzabili in classe e/o a casa sono reperibili sui seguenti siti:

- **LANGUAGES WITHOUT LIMITS**
Sito privato che contiene diverse risorse per l'insegnamento linguistico in una prospettiva inclusiva
<http://www.languageswithoutlimits.co.uk/>
All'interno del sito vi è una sezione dedicata agli studenti con dislessia:
www.languageswithoutlimits.co.uk/dyslexia.html
- **Information and communication technology for language teachers.**
Sito contenente informazioni per insegnanti di lingue sull'uso delle TIC nell'insegnamento linguistico
www.ict4lt.org/
- **Language Learning and Technology Journal**
A refereed journal for second and foreign language educators.
<http://llt.msu.edu/>
- **BDA New Technologies Committee**
Website of the British Dyslexia Association New Technologies Committee.
<http://www.bdatech.org>

Progetto Fenix

di Rossella De Bonis (Studente Master “Didattica e Psicopedagogia per i Disturbi Specifici di Apprendimento” - II edizione)

Il progetto Fenix è nato dalla collaborazione tra l'Università degli studi di Torino, l'OAFI (organizzazione di aiuto fraterno) e l'Università dello Stato di Bahia; è un programma di didattica con approccio ludico volto al potenziamento cognitivo e motivazionale di bambini che vivono o hanno trascorso parte della loro infanzia in contesti di privazione socio – culturale e affettiva. L'intervento è stato studiato per aiutare i bambini a contrastare le difficoltà scolastiche nate a causa di contesti di vita difficili, come disgregazioni familiari, condizioni economiche critiche o l'integrazione in una società completamente nuova. L'intervento è stato realizzato parallelamente in contesti deprivati del Brasile e dell'Italia al fine di elaborare un modello di potenziamento flessibile, per favorire confronti, condivisione di risorse e comparazione dei risultati (Coggi 2009).

Su ispirazione e con la collaborazione di Padre Piazza è nato il Progetto Fenix. Il nome è stato scelto con riferimento al famoso uccello mitologico la Fenice che rinasce dalle proprie ceneri per riprendere a volare; è una figura che vuole rappresentare la rinascita ad una nuova vita dei bambini svantaggiati. Si tratta di aiutarli a vincere l'analfabetismo e l'incapacità di comprensione e comunicazione attraverso una positiva e diversa esperienza scolastica, o a brevi interventi mirati. Favorire lo sviluppo cognitivo e motivazionale di bambini in difficoltà costituisce il primo passo per portarli alla piena maturità umana e alla cittadinanza consapevole. Il progetto è stato avviato per la prima volta nel 2007 nella scuola Carlo Novarese in Brasile, con il sostegno di OAFI, e in Italia nel 2008. Da allora il progetto Fenix continua a diffondersi in molte scuole del Piemonte e nell'arco dell'anno 2009 ha anche raggiunto nuovi Paesi del Sud del Mondo. Inizialmente il progetto veniva sperimentato principalmente nelle scuole primarie ma recentemente è arrivato anche in numerose scuole dell'infanzia.

Finalità del progetto

Il progetto agisce su tre fattori della resilienza:

- emotivo-affettivi: aumento della motivazione, riduzione dell'ansia, incremento della sicurezza e fiducia in sé, dell'autonomia e dell'attivazione personale;
- relazionali: costruzione di un'appartenenza di gruppo, attivazione di una relazione privilegiata con un adulto competente, valorizzante e affettivamente supportivo;
- cognitivi: sviluppo della memoria, dell'attenzione e della capacità di sequenzializzare le operazioni mentali.

Il principio di base è che il circolo vizioso della povertà e della marginalità possa spezzarsi grazie alla presa di coscienza delle proprie possibilità.

Per attuare il progetto bisogna preparare un setting didattico caratterizzato da attività ludiche che si svolgono in piccoli gruppi guidati da un insegnante che ha i compiti fondamentali di mediare cognitivamente, supportare affettivamente e regolare il comportamento. Gli interventi, inoltre, prevedono anche il potenziamento dei processi di pensiero e della motivazione all'apprendimento. Per questo motivo, è stato scelto per il Progetto Fenix un modello cognitivo di riferimento per la selezione delle risorse e delle strategie di intervento e quindi di un modello didattico.

Il modello cognitivo del progetto Fenix

Joy Paul Guilford (1897-1987) è uno psicologo statunitense che ha insegnato nelle università dell'Illinois, del Kansas, del Nebraska, e della California fino al 1959.

Prima si è occupato di psicofisica e poi si è dedicato alle prove mentali e ai problemi di misurazione delle abilità mentali e dei tratti della personalità.

Il metodo dello psicologo statunitense consiste nel valutare le differenze di riuscita in una serie di test per comprendere e misurare l'intelligenza, mettendo in luce, attraverso diversi fattori, le varie operazioni intellettuali con una varietà di materiali.

Questo modello, quindi, mette in risalto sia le attitudini che le differenze individuali dei bambini. Guilford attua un elenco delle operazioni mentali utili per pianificare interventi di sviluppo e potenziamento mirati classificando i giochi da utilizzare. L'autore afferma che per elaborare un apprendimento che comprenda conquiste intellettuali è necessario far operare l'intelligenza in diverse direzioni. A questo proposito delinea le seguenti cinque operazioni mentali:

- conoscenza e comprensione : capacità di apprendere e interpretare le informazioni;
- memorizzazione: capacità di ricordare;
- pensiero convergente: rispondere correttamente in base alla domanda assegnata, cioè generare informazioni in relazione a quelle già possedute, effettuare deduzioni;
- pensiero divergente o creatività: l'originalità attraverso la quale si elaborano le informazioni;
- pensiero critico o valutazione : l'applicazione di criteri logici per confrontare un prodotto o una risposta con un'informazione nota e poi, si valuta la decisione in base alla soddisfazione del criterio.



Bibliografia

Vygotskij (1990) Pensiero e linguaggio. Ricerche psicologiche. Laterza, Roma-Bari

Tecnologia e software

Adobe Read Out Loud <http://www.youtube.com/watch?v=WN9qajjmlbY>
[Last accessed 23/11/2013]

Audacity <http://audacity.sourceforge.net/> [Last accessed 24/11/2013]

Balabolka <http://balabolka.en.softonic.com/> [Last accessed 23/11/2013]

Blumind <http://blumind.org/> [Last accessed 23/11/2013]

Browsealoud <http://www.browsealoud.co.uk/> [Last accessed 23/11/2013]

Claroread <http://www.clarosoftware.com/index.php?cPath=355> [Last accessed 23/11/2013]

Freemind http://freemind.sourceforge.net/wiki/index.php/Main_Page [Last accessed 23/11/2013]

InfoScan <http://www.scanningpens.co.uk/line-scanners.php> [Last accessed 24/11/2013]

IVONA Voices <http://www.ivona.com> [Last accessed 24/11/2013]

Quicktionary <http://www.wizcomtech.com/eng/catalog/a/q/>
[Last accessed 24/11/2013]

ReadingPen
<http://the-gadgeteer.com/2010/04/15/wizcom-readingpents-review/>
[Last accessed 24/11/2013]

RoboBraille <http://www.robobraille.org/introduction-robobraille> [Last accessed 23/11/2013]

SitePal <http://www.sitepal.com/> [Last accessed 23/11/2013]

XMind <http://www.xmind.net/> [last accessed 23/11/2013]

Siti utili

BDA Technology – website of the British Dyslexia Association's New Technologies Committee. <http://bdatech.org/> [Last accessed 24/11/2013]

Centre for Learning and Performance Technologies – featured resources include the Top 100 Tools for Learning 2011, a Directory of Learning & Performance Tools that contain over 2,000 items, links to articles and resources produced by Jane Hart, Jane's Pick of the Day and Jane's Social Learning Handbook. <http://c4lpt.co.uk/> [Last accessed 24/11/2013]

ICT for Language Teachers - this is a privately run website, based on a European project site, with links to many resources. <http://www.ict4lt.org/> [Last accessed 24/11/2013]

Integrating ICT into the MFL classroom - in this blog, Joe Dale offers many general (i.e. not dyslexia-specific) practical tips and advice on using ICT to enhance the teaching of modern foreign languages. <http://joedale.typepad.com/> [Last accessed 24/11/2013]

Language Learning and Technology Journal – a refereed journal for second and foreign language educators. <http://llt.msu.edu/> [Last accessed 24/11/2013]

Lexdis – Technology strategies for studying. <http://www.lexdis.org.uk/> [Last accessed 24/11/2013]



Note



Note



Note

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.



Modulo 9

Lingue, dislessia e nuove tecnologie

Autore:

Ian Smythe Docente a contratto presso l'Università di Newport, Galles, si occupa di difficoltà specifiche di apprendimento in diverse lingue .

e-mail: ianssmythe@gmail.com

Autori della versione italiana:

Claudia Cappa ricercatrice CNR, responsabile modulo di ricerca " Metodologie e tecnologie didattiche per i Disturbi specifici dell'apprendimento."

Docente a contratto presso l'Università di Torino.

e-mail: claudia.cappa@cnr.it

Carnovale Federica: dott.ssa in psicologia e borsista CNR sui disturbi dell'apprendimento e multilinguismo.

e-mail: federica.carnovale@gmail.com

Sara Giulivi ricercatrice in ambito linguistico presso il Dipartimento formazione e apprendimento della SUPSI di Locarno.

Docente di lingua italiana presso il Franklin College di Lugano

e-mail: sara.giulivi@supsi.ch

¹Authors are in alphabetical order. All authors have contributed equally to the write up of the present module.



Lifelong
Learning
Programme

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views of the author only, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.