

Dislessia: videogiochi come software "riabilitativo"

L'esperienza che viene descritta illustra una parte degli interventi educativi effettuati in una seconda classe della S.M.S. "Pablo Neruda" di Roma in cui è presente S., portatore di handicap relativo a disturbi dell'apprendimento che si evidenziano soprattutto attraverso tratti dislessici abbastanza accentuati.

È opportuno spendere poche parole per tentare di illustrare i tratti "esterni" della dislessia senza impegolarsi in una eziologia di pertinenza medica, peraltro tuttora dibattuta, nonchè ricordare come alcuni autori affermino che il problema possa essere efficacemente affrontato con terapie di tipo psicodinamico.

Ciò che comunque appare evidente è che S. incontra difficoltà nelle attività di lettura e scrittura spesso soprattutto perché inciampa nella discriminazione, nella associazione e nella corrispondenza tra fonemi e grafemi: di questi ultimi non riesce sempre a distinguere tra lettere simili ma diversamente orientate come, per esempio, "p" e "b".

Si sono così progettate strategie educative particolari tendenti a promuovere la processualità e la scansione spazio-temporale, abilità alla base di lettura e scrittura, ed a condurre il ragazzo verso una corretta "identificazione" grafema-fonema, giovandosi anche di un programma di videoscrittura.

Sempre nell'ottica di sviluppare la processualità, di portare ad acquisire disinvoltura nella gestione spazio-temporale dei fatti e delle cose, di promuovere il concetto di sistema formale attraverso l'individuazione delle regole e della loro successiva aggregazione in un sistema congruente, ci si è serviti di nuovo del calcolatore, ma questa volta utilizzando i videogiochi "storici": Pacman, Space invaders, Arkanoid, Xonix, Tetris.



Forse, come prima reazione l'uso di tali "giochi" in ambiente scolastico potrà "scandalizzare" qualcuno: in realtà nel momento in cui ci si accosta ad essi con l'atteggiamento di chi vuol capire ed utilizzare, si scopre che possiedono molte "qualità", in particolare per il nostro dislessico.

Chi poi conosce o ha avuto l'avventura di cimentarsi con essi, sia pure accidentalmente, sa che per riuscire ad ottenere qualche risultato è necessario possedere al di là di una buona coordinazione oculo-manuale, una capacità di "gestione" dello spazio proposto dal gioco niente affatto trascurabile.

Ora se è vero, e tutti possiamo farne esperienza diretta, non si vede perché non utilizzare queste tattiche così emotivamente ed affettivamente accettate e addirittura ricercate dai ragazzi, per raggiungere quei fini di dominanza spazio-temporale che ci siamo proposti.

Ciò è molto evidente per quanto riguarda "Xonix": in esso infatti si richiede all'utente di delimitare e definire fisicamente porzioni di spazio intorno ad un problema situazionale specifico, legato ad una sferetta che l'occhio deve inseguire per poterla poi intrappolare. Anche in questo caso c'è da affrontare un problema di coordinazione e problemi in-

renti al movimento nello spazio con in più una componente collegata alla geometria piana e al concetto di area. Come pure l'utente introietta, verosimilmente senza averne consapevolezza, concetti legati ai perimetri ed alle aree nonché ai loro reciproci rapporti (per esempio considerazioni sul variare delle aree e dei perimetri nel rettangolo).

Un discorso a parte merita "Tetris". Come è noto il gioco fu inventato alcuni anni fa da un ingegnere russo e consiste in una serie di tetramini che scendono dall'alto e che possono essere ruotati e traslati dall'utente al fine di collocarli nella parte bassa dello schermo cercando di evitare ogni soluzione di continuità nella costruzione di una striscia.

In questo modo l'utente è costretto a mobilitare tutte le proprie capacità di orientamento dinamico nello spazio perché, oltre a sapersi muovere, deve abituarsi a calcolare e a prevedere tutti i movimenti necessari per ottenere il risultato voluto. In più Tetris consente di introiettare il concetto di rotazione e quindi di angolo in quanto i tetramini sono soggetti ciascuno a spostamenti di 90° per poter essere sistemati in maniera acconcia ed utile ai fini del gioco.

Ancora, le varie forme dei te-

tramini riportano alla mente le varie figure che si ottengono inscrivendo idealmente o praticamente le parole all'interno di un poligono allo scopo di far notare il diverso orientamento nello spazio, ad esempio, della parola "belle" rispetto alla parola "pelle".

Infatti l'occhio e la mente abituati a distinguere i diversi orientamenti dei tetramini, saranno portati a rilevare più facilmente e rapidamente il diverso orientamento delle lettere, nell'esempio "b" e "p", operazione in cui il dislessico incontra difficoltà.

Si è anche lavorato con Pacman: anche qui è necessario fare ipotesi previsionali relativamente ai movimenti di mostri-fantasma e alla convenienza da parte del giocatore-Pacman di scegliere certe "mosse" rispetto ad altre, tenendo d'occhio le diverse variabili parallele, come le modifiche del labirinto, le "personalità" dei diversi mostri rispetto alla velocità ed altro.

Tutto ciò può incidere positivamente sullo sviluppo delle capacità di previsione dell'utente: infatti durante le attività di lettura si attiva un processo "previsionale" in quanto normalmente le parole non vengono "lette" per intero ma ne viene percepito solo l'inizio ed il loro proseguo e significato vengono previsti sulla base del contesto e delle precedenti esperienze del soggetto.

Importante comunque, in tutti questi giochi, è che lo scoprire le regole sia stato lasciato a S., per incoraggiarne l'atteggiamento di scoperta e promuovere in lui la connessa capacità di orientarsi all'interno di sistemi formali.

a cura di Paola Migliorini,
Scuola Media Statale
"Pablo Neruda", Roma