

## Potenziamento alla SCRITTURA ORTOGRAFICA

---



Ermes è mirata ad esercitare e migliorare la correttezza nell'abilità di scrittura ortografica.

La App facilita la scrittura di parole dettate sia in modo isolato sia all'interno di frasi e brani favorendo sia i processi fonologici - per rendere più corretta e veloce l'associazione tra fonema e grafema - sia i processi lessicali, visuo-percettivi, attentivi e di memoria di lavoro.

La difficoltà del compito è differenziata in base alla classe frequentata dal bambino.

Il percorso è suddiviso in due parti che si differenziano per la tipologia degli esercizi presentati: "scrittura di parola singola dettata" e "scrittura di parole all'interno di un brano".

Il bambino ascolta la parola o le parole dettate: le scrive aiutandosi con un ritorno in voce sulle singole lettere e sull'intera parola, in modo che possa confrontare ciò che sta scrivendo con ciò che viene dettato.

# INDICE

---

<b>Breve introduzione clinica</b>	<b>3</b>
<b>Il ruolo dell'operatore</b>	<b>3</b>
<b>Durata e intensità del potenziamento</b>	<b>3</b>
<b>Installazione dell'applicazione</b>	<b>3</b>
<b>Utilizzo di Ermes</b>	<b>4</b>
Accesso all'applicazione	4
Parte prima: scrittura di parola singola dettata	5
La progressione di difficoltà	8
Parte seconda: scrittura di un brano	9
La punteggiatura	11
La progressione di difficoltà	12
Fine percorso	12
<b>La tastiera virtuale di Ermes</b>	<b>13</b>
<b>Il ritorno in voce</b>	<b>14</b>
<b>Monitoraggio e risultati attesi</b>	<b>14</b>
<b>Riconoscimenti</b>	<b>16</b>

## Breve introduzione clinica

L'Istituto Superiore di Sanità (Consensus Conference 2011) specifica che non sono disponibili studi sull'efficacia di interventi per il trattamento della disortografia condotti in ortografie regolari, come quella in lingua italiana. Tuttavia una revisione sistematica con metanalisi, includente 19 studi condotti su ortografie non trasparenti (13 studi a disegno non sperimentale, 6 studi randomizzati), evidenzia l'efficacia di trattamenti nei quali le istruzioni vengono rese esplicite, in cui vi sono possibilità ripetute di esercizio e dove è immediatamente fornito il feedback sul risultato (ibidem). Sono inoltre risultati efficaci gli interventi condotti con l'uso di tecnologie informatiche (prevalentemente programmi di videoscrittura con sintesi vocale) finalizzati a migliorare l'ortografia nella scrittura (ibidem).

## Il ruolo dell'operatore

All'operatore scolastico o del doposcuola spetta il compito dell'avvio delle sessioni di lavoro con il bambino e della supervisione del lavoro svolto a casa con la famiglia tramite il sistema di monitoraggio presente nel portale InTempo.

## Durata e intensità del potenziamento

Una sessione di lavoro dura in media 6-7 minuti e le sessioni dovrebbero essere ripetute per garantire la massima efficacia dell'intervento 3 o 4 volte la settimana per un periodo di 2 o 3 mesi.

Se il bambino non termina tutti gli esercizi proposti, Ermes termina comunque la sessione di lavoro dopo: 12 minuti in 1<sup>a</sup> e 2<sup>a</sup> primaria, 15 minuti in 3<sup>a</sup> primaria e 18 minuti in dalla 4<sup>a</sup> primaria.

## Installazione dell'applicazione

L'App Ermes è disponibile sia per smartphone che per tablet, sia Android che Apple.

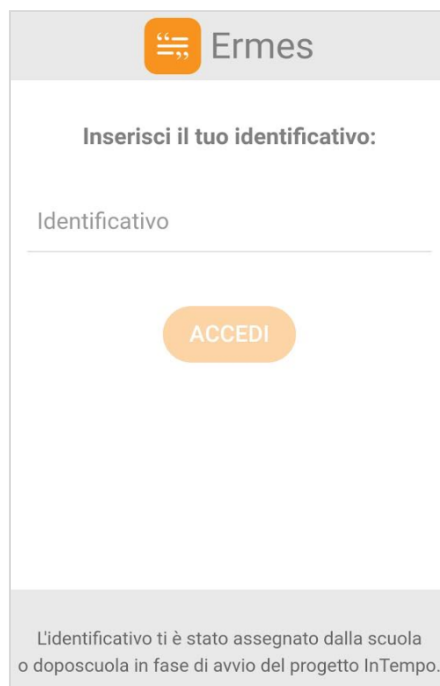
La si può trovare cercando "InTempo Ermes" nel Google Play Store e nell'App Store di Apple:



## Utilizzo di Ermes

### Accesso all'applicazione

Una volta avviata, Ermes mostra (solo al primo avvio) la schermata di autenticazione.



**SE SEI UN GENITORE** è sufficiente inserire il **codice di accesso** che ti è stato fornito nella scheda di avviamento del programma di potenziamento.

Questo codice identifica tuo figlio/a nella piattaforma InTempo.

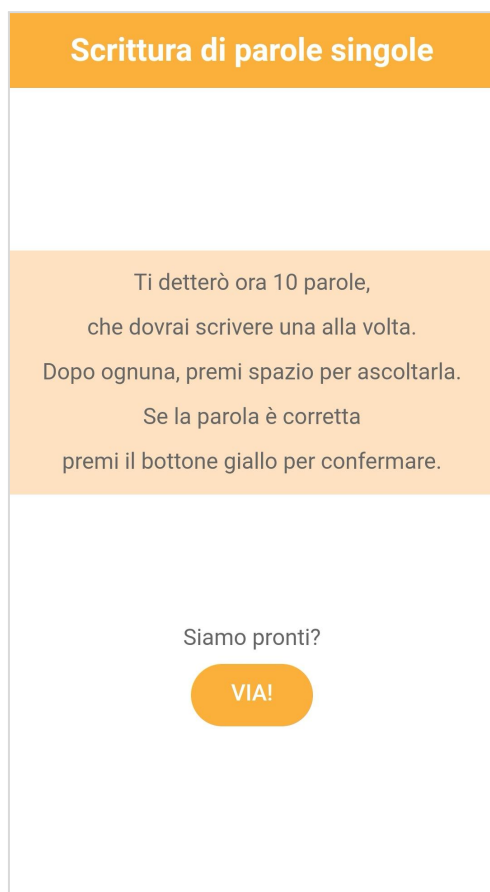
**SE SEI UN OPERATORE**, inserisci la tua mail poi la password di InTempo. Se non la ricordi, puoi collegarti al portale InTempo per recuperarla [portale.intempo.net](http://portale.intempo.net)

**Nota:** la password è la stessa per l'accesso al portale online InTempo e per tutte le applicazioni di potenziamento.

Una volta effettuato l'accesso, ti verrà presentata la lista dei gruppi a te assegnati con i relativi bambini a cui è stato attività il potenziamento. Per ogni bambino viene indicata la data dell'ultima attività svolta, attenzione, si tratta di una qualsiasi attività di potenziamento, non necessariamente Ermes. Per proseguire scegli il bambino con cui effettuare la seduta di potenziamento.

## Parte prima: scrittura di parola singola dettata

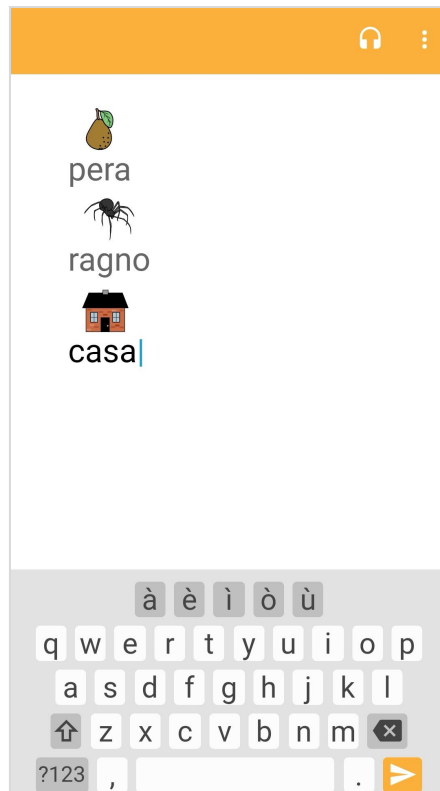
Gli esercizi del tipo “scrittura di parola singola dettata” propongono delle liste di 10 parole omogenee dal punto di vista morfosintattico che vengono dettate dalla app una alla volta.



Ermes ci presenta la consegna: la leggiamo e spieghiamo al bambino.


Premiamo [VIA] quando siamo pronti, perchè la dettatura della prima parola comincerà automaticamente.


Ascoltata la parola, il bambino procede alla scrittura della stessa nella tastiera virtuale, con un ritorno in voce sulle singole lettere digitate. A parola terminata, il tasto spazio attiva la comparsa dell'immagine corrispondente e il ritorno in voce dell'intera parola.



Il bambino può utilizzare questi aiuti per determinare se ha scritto la parola correttamente o se deve effettuare correzioni.

In caso di dubbio, può:

- **riascoltare la parola dettata** toccando l'icona [cuffia]  in alto a destra
- **riascoltare la parola scritta** toccando la parola stessa

Quando è sicuro della scrittura, preme il tasto giallo [correggi]  della tastiera virtuale. Ermes a questo punto effettua la correzione automatica della parola, e nel caso siano presenti errori sottolinea in rosso la parola e invita - con testo scritto e pronunciato - il bambino a rieffettuare il confronto tra parola dettata e parola scritta, per correggere gli errori.

La condizione di errore è determinata dalla differenza tra la parola dettata e la parola scritta, in termini di suono (per errori fonologici, di accentazione e di raddoppiamento) o di correttezza ortografica (per errori non fonologici).

In caso di secondo errore, viene presentata la scrittura corretta e viene dettata la parola successiva.

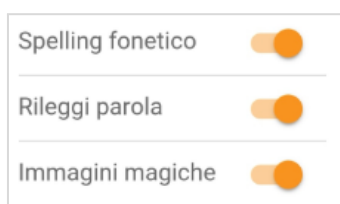
Per rendere l'attività al contempo il più possibile precisa ed ecologica, Ermes utilizza le seguenti tipologie di voce:

- una voce umana maschile per le parole dettate
- una voce umana femminile per il ritorno delle singole lettere
- una sintesi vocale per il ritorno dell'intera parola

Al termine della scrittura delle 10 parole, Ermes presenta l'esito dell'esercizio in termini di accuratezza ottenuta, e di percentuale di avanzamento nella sessione di lavoro. L'accuratezza è calcolata come percentuale di parole scritte correttamente al primo tentativo.



Qualora si desiderasse **disattivare le opzioni di aiuto** in termini di ritorno in voce e comparsa immagini, toccare il menu in alto a destra rappresentato dai 3 puntini:



## La progressione di difficoltà

Il numero di liste proposte nella sessione di lavoro varia da 2 a 3 in base all'avanzamento nel percorso e alla classe frequentata.

Ermes presenta una graduale progressione nella difficoltà delle parole proposte: di seguito l'intera successione, anche se gli effettivi livelli di partenza e di arrivo dipendono dalla classe frequentata:

- Livello 1: parola singola, Bisillabe piane
- Livello 2: parola singola, bisillabe ad alta frequenza non piane
- Livello 3: parola singola, trisillabe ad alta frequenza piane
- Livello 4: parola singola, trisillabe ad alta frequenza non piane
- Livello 5: parola singola, quadrisillabe ad alta frequenza
- Livello 6: parola singola, bisillabe a bassa frequenza piane
- Livello 7: parola singola, bisillabe a bassa frequenza non piane
- Livello 8: parola singola, trisillabe a bassa frequenza
- Livello 9: parola singola, trisillabe a bassa frequenza
- Livello 10: quadrisillabe a bassa frequenza

La progressione è implicita: il concetto di livello non viene mai presentato al bambino, che anche a fronte di un "passaggio di livello" vedrà semplicemente una nuova lista di parole.



## Parte seconda: scrittura di un brano

La seconda parte di Ermes prevede il dettato di pagine di libri. Anche in questo caso vi è una progressione di difficoltà: dapprima infatti i brani sono dettati una parola alla volta, ed il bambino scrivere parola per parola. Poi il dettato passa a 2 parole alla volta, quindi il bambino ascolta le due parole e le riscrive. Dalla terza primaria si arriva alle 3 parole alla volta, e così via fino alle 5 della terza secondaria di primo grado.



Avviato l'esercizio, il dettato parte automaticamente alla pressione del tasto "inizia dettato".

Il funzionamento dell'esercizio è uguale indipendentemente dal numero di parole dettate insieme (che da qui in poi chiameremo "frammento"): il bambino ascolta, tiene a mente e scrive. Prendiamo ad esempio il caso delle 3 parole: il bambino ascolta "Il ragazzo pensava", tiene a mente e scrive, parola per parola.

Ancora una volta è presente il ritorno in voce lettera per lettera. Non è invece presente auto-correzione istantanea delle eventuali parole errate, perché potrebbe influire sul recupero in memoria di lavoro. Anche in questo esercizio, inoltre, compaiono le immagini.



Il ragazzo pensava: |





A scrittura ultimata, il bambino preme il tasto giallo [correggi] della tastiera virtuale.


Ermes valuta il frammento scritto:

- nel caso la scrittura sia corretta: procede con la dettatura delle parole successive
- nel caso vi siano errori:

evidenzia le parole non corrette

  -  
mulino, un asino e un  
gato. |

evidenzia le parole fuse

farò? Finirò per morire  
  
di fame" Triste  
escoraggiato |

evidenzia le parole separate

Il ra gazzo pensava: |

---

evidenzia le parole omesse

guadagnarsi da vivere



con la loro |

---

evidenzia le parole in eccesso

eredità . Ma  io  come

farò? Finirò per morire





di fame |

---

evidenzia errori di punteggiatura o di maiuscola/minuscola

con la loro  parte di

eredità . ma  io  come |

In caso di errore, invita il bambino a correggere/completare la scrittura:

- possibilità di riascoltare il frammento dettato premendo l'icona [cuffia] in alto a destra
- possibilità di ascoltare le parole scritte, toccandole una alla volta

Il bambino effettua le sue correzioni e preme nuovamente il bottone [correggi]; ha a disposizione un solo tentativo di correzione, dopodiché il sistema mostra la soluzione.

Proseguendo, Ermes aggiunge il nuovo frammento alla parte di brano già scritta, rappresentata in grigio, e procede con la dettatura del nuovo frammento.

Si noti che il "frammento corrente" è sempre identificato con il colore nero, mentre la parte di brano già scritta e corretta è in grigio.

La misura dell'accuratezza avviene alla prima conferma e contribuisce al calcolo dell'accuratezza della pagina in termini di parole corrette/totale parole.

## La punteggiatura

La punteggiatura viene dettata come è presente nel brano: eventuali errori di punteggiatura valgono mezzo punto.

Si noti che per dare più senso ai frammenti, i simboli di punteggiatura - eccetto le virgolette - non compaiono mai ad inizio frammento, ma vengono accodati al frammento precedente, aumentandone di fatto la dimensione.

Supponiamo ad esempio di avere il seguente frammento di brano in un esercizio di dettatura di 2 parole alla volta:

*Ma io come farò? Finirò per morire di fame.*

I frammenti proposti sono:

*Ma io*

*come farò?*

*Finirò per*

*morire di*

*fame.*

La maiuscola scritta minuscolo, e viceversa, valgono come errore di punteggiatura, quindi mezzo punto.

## **La progressione di difficoltà**

La progressione di difficoltà negli esercizi di dettatura di parole di brano avviene su 2 livelli:

- la difficoltà dei brani
- il numero di parole dettate insieme

## **Fine percorso**

Il percorso di Ermes finisce al termine del periodo impostato in fase di attivazione del percorso di potenziamento, generalmente 3 mesi, o al raggiungimento di un numero massimo di sessioni di lavoro.

## La tastiera virtuale di Ermes

La tastiera virtuale è stata progettata appositamente per Ermes per includere i soli tasti necessari al compito, riducendo il più possibile le distrazioni derivanti da simboli inutili: in particolare, è stato scelto di non utilizzare la grande varietà di tastiere native dei telefoni e tablet perchè, per quanto queste offrirebbero una soluzione più ecologica, rappresenterebbero un elemento incontrollabile con un impatto sul compito.

La tastiera di Ermes offre inoltre la facilitazione delle lettere accentate in prima pagina.

La tastiera presenta:

- le lettere,
- le accentate,
- lo spazio,
- i simboli di punteggiatura più frequenti “virgola e punto”,
- l’accesso alle maiuscole [↑],
- il tasto cancella [X]
- il tasto giallo [correggi],
- l’accesso alla seconda pagina [?123].

La seconda pagina della tastiera contiene:

- i numeri,
- i simboli di punteggiatura,
- alcuni altri simboli presenti nei brani,
- il tasto cancella [X] ,
- il tasto giallo [correggi],
- l’accesso alla prima pagina [abc].



## Il ritorno in voce

Il ritorno in voce è un elemento importante per il passaggio dal suono al segno: supporta il bambino con una modalità di apprendimento del tipo “prova ed errore”.

Si noti che le lettere digitate dal bambino vengono risolte in suoni solo quando sono presenti le informazioni necessarie: se la parola dettata è “cane”, quando il bambino digita “c” il ritorno in voce emette un suono che significa “sono in attesa della prossima lettera”. Solo infatti quando il bambino digita la “a” il sistema può determinare che il suono è “k” e non “tj”.

Nel caso di sillabe complesse come “gli”, il bambino dovrà attendere la terza lettera “i” prima che il fonema venga risolto.

Prima di premere il tasto giallo [correggi], il bambino può confrontare ciò che sta scrivendo con la parola dettata a due livelli:

- singola lettera: in automatico, al netto delle attese per la risoluzione dei fonemi vista prima
- intera parola: premendo la barra spazio al termine della parola scritta

Le correzioni effettuate in base al confronto “dettato-scritto” prima della pressione del tasto giallo [correggi] non si traducono in errori e non impattano sulla correttezza.

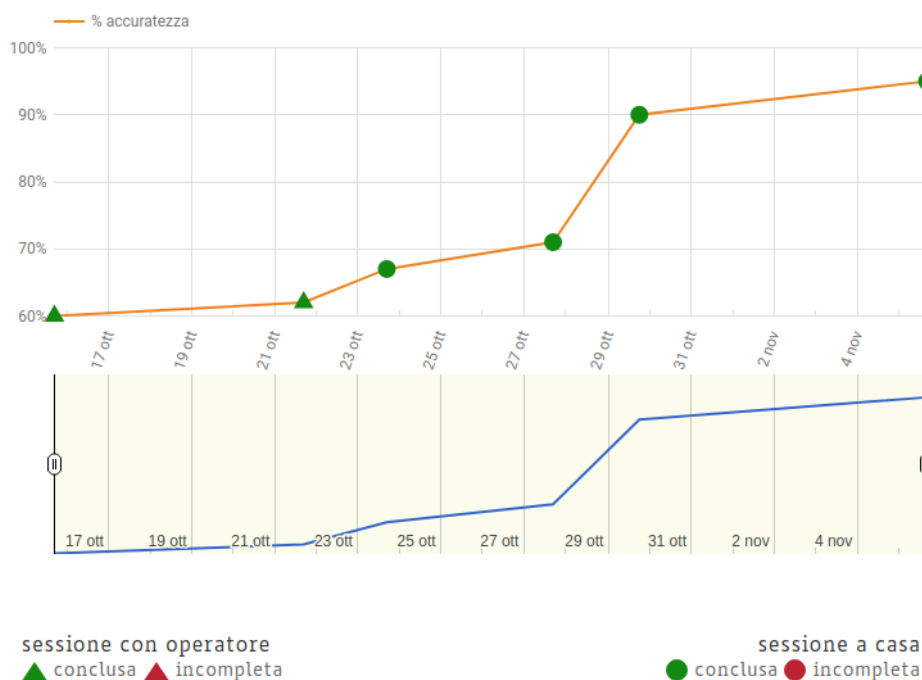
## Monitoraggio e risultati attesi

Il monitoraggio - accessibile solo dal Portale InTempo - permette agli operatori di effettuare una supervisione del lavoro svolto sia con gli operatori stessi sia a casa. Evidenzia tramite grafici intuitivi l’impegno del bambino in termini di rispetto della frequenza di lavoro prevista e l’evoluzione dell’accuratezza delle risposte del bambino: con la progressione del percorso, ci si attende un miglioramento della correttezza. Si tenga conto delle suddivisione del percorso in due parti: è probabile che all’inizio della seconda - quindi del passaggio alla dettatura dei brani - vi sia una caduta sull’accuratezza causata dall’adattamento al nuovo compito e più difficile.

Sotto al grafico, il monitor presenta la lista delle sessioni, per ognuna precisando se è stata terminata, la tipologia di esercizi contenuti e qual è l’accuratezza media raggiunta.

Per ogni sessione, sono poi indicate gli esercizi svolti con l'accuratezza registrata, il numero di riascolti richiesti e, nel dettaglio, ciò che il bambino ha scritto.

## Monitor



### TUTTE LE SESSIONI

Data	Dove	Sessione	N. esercizi	Accuratezza	Esercizio	Durata	Dettaglio
05 novembre 16:14	🏠	conclusa	2	95%	Scrittura di parole singole	56 sec.	<a href="#">dettaglio</a>
29 ottobre 17:49	🏠	conclusa	2	90%	Scrittura di parole singole	48 sec.	<a href="#">dettaglio</a>
27 ottobre 16:55	🏠	conclusa	3	71%	Dettato di un brano 4 parole alla volta	47 sec.	<a href="#">dettaglio</a>

## Riconoscimenti

I libri sono curati da [Biancoenero Edizioni](#) specificatamente per le applicazioni di InTempo.



biancoenero è una casa editrice indipendente nata a Roma nel 2005.

Lavora da sempre al progetto Alta Leggibilità, per avvicinare ai libri tutti i ragazzi, anche quelli che hanno difficoltà di lettura.

Con la collaborazione di terapisti ed esperti, biancoenero ha individuato precisi criteri linguistici e tipografici, tra cui il carattere di stampa biancoenero®, che rendono la lettura più accessibile a tutti, senza rinunciare alla qualità e allo stile della narrazione.

Biancoenero® è la prima font italiana ad Alta Leggibilità. È stata disegnata dal graphic designer Umberto Mischi, con la consulenza di Alessandra Finzi (psicologa cognitiva), Daniele Zanoni (esperto di metodi di studio in disturbi dell'apprendimento) e Luciano Perondi (designer e docente di tipografia all'ISIA di Urbino).