

iMATERIALI
Erickson

Strumenti per la didattica, l'educazione,
la riabilitazione, il recupero e il sostegno
Collana diretta da Dario Ianes

Sara Vegini

SVILUPPARE LE COMPETENZE PRAGMATICHE

**Schede e attività per il recupero
e il potenziamento del linguaggio**

Erickson

Indice

7	Introduzione
11	SEZIONE 1 – Immagini assurde e impossibili
73	SEZIONE 2 – Particolari mancanti
95	SEZIONE 3 – Modi di dire e metafore
201	SEZIONE 4 – Conversazioni
243	SEZIONE 5 – Vignette e fumetti
275	SEZIONE 6 – Sequenze logiche
317	SEZIONE 7 – Descrizione e scelta di immagini

Introduzione

Linguistica e pragmatica

Secondo i modelli teorici della Neuropsicologia cognitiva, il sistema linguistico è formato da diverse componenti, interagenti ma indipendenti tra di loro, che possono essere così classificate:

- fonologia
- morfologia
- sintassi
- semantica
- lessicologia
- linguistica testuale
- pragmatica.

La *fonologia* descrive come si organizzano i suoni di una certa lingua e individua le caratteristiche e le leggi del sistema fonetico (a partire dalle unità distinte di suono, i fonemi).

La *morfologia* è la parte della linguistica che ha per oggetto lo studio delle forme, la struttura grammaticale delle parole, e che ne stabilisce la classificazione e l'appartenenza a determinate categorie (il nome, il pronome, il verbo, l'aggettivo) e le forme della flessione (la coniugazione per i verbi e la declinazione per i nomi).

La *sintassi* è una disciplina della linguistica che studia le relazioni che intercorrono tra le parole per formare una proposizione e i vari modi in cui le proposizioni si collegano per formare un periodo.

La *semantica* invece è quella parte della linguistica che studia il significato delle parole (semantica lessicale), delle frasi (semantica frasale) e dei testi. Si può quindi affermare che la semantica considera il rapporto tra l'espressione e la realtà extralinguistica. La funzione della semantica diventa più chiara se messa a confronto con la pragmatica e la sintassi.

La *lessicologia* è la disciplina linguistica che si occupa della strutturazione del lessico.

La *linguistica testuale* analizza i testi. Il testo possiede infatti una propria struttura che non corrisponde a quella di una frase, né può essere visto come semplice somma di frasi. La linguistica testuale si basa sullo studio dei generi, sulla

retorica e sulla stilistica. Tra i suoi compiti si ricordano l'analisi, la classificazione (tipo di testo), lo studio della funzione comunicativa e della ricezione del testo. La competenza testuale dell'individuo è quella di poter segmentare, riassumere o riformulare un dato testo, sia orale che scritto.

La *pragmatica* è una disciplina della linguistica che studia «l'origine, gli usi e gli effetti» dei segni stessi (Morris, 1949). Si occupa di come il contesto influisce sull'interpretazione dei significati, dove per «contesto» si intende «situazione», cioè l'insieme dei fattori extralinguistici (sociale, ambientale e psicologico) che influenzano gli atti linguistici. In pragmatica si tende a fare distinzione tra significato dell'enunciato e intenzione del parlante. Il significato dell'enunciato è il suo significato letterale, mentre l'intenzione del parlante è il concetto che il parlante tenta di trasmettere.

Per comprendere meglio la pragmatica linguistica è utile riflettere sul fatto che, affinché la comunicazione tra utenti di una lingua avvenga, non è sufficiente che gli interlocutori siano in possesso di conoscenze relative a fonetica, morfologia, sintassi e lessico. Tali conoscenze, infatti, dal punto di vista logico, non sono in grado di gestire adeguatamente precisi fenomeni linguistici di grande rilievo come:

- l'ambiguità di singole parole o di interi enunciati. Nei casi di ambiguità, l'ascoltatore deve compiere un'analisi del contesto (un fattore extralinguistico) per poter scegliere quello corretto tra i diversi significati possibili;
- l'uso di metafore e modi di dire;
- l'uso non letterale dei segni, ad esempio l'uso umoristico o sarcastico dei segni e tutti i casi in cui l'intenzione comunicativa reale è diversa da quella apparente;
- la possibilità di emettere messaggi indiretti, per cui l'intenzione comunicativa apparente, seppur veritiera, va intesa in un modo più elastico. La comunicazione è legata a regole di cortesia che producono eufemismi (ad esempio, quando chiediamo: «Sa l'ora?», emettiamo una richiesta certamente distante dal significato letterale della domanda, per cui non ci si attende un semplice «Sì» ma di conoscere che ore sono).

Tutti questi fenomeni e altri sono risolvibili da persone che posseggono (e utilizzano) le capacità pragmatiche in maniera funzionale. I soggetti con lacune in questo ambito invece faticano a comprendere situazioni anomale, presentano difficoltà nel capire e adoperare le metafore e i modi di dire e spesso non riescono a riconoscere i contesti delle conversazioni e dei dialoghi.

Le conseguenze sono rilevanti non solo sul piano linguistico ma anche su quello emotivo e socio-relazionale, a causa del distacco che si crea tra il parlante con difficoltà pragmatiche e chi interagisce con lui.

Destinatari e struttura del volume

Sviluppare le competenze pragmatiche nasce dalla necessità terapeutica di possedere materiale utile e facilmente reperibile per tutti quei pazienti a cui vengono diagnosticate difficoltà pragmatiche, sia a livello primario che secondario. Sovente infatti, nella pratica riabilitativa, ci si imbatte in diagnosi di disturbo pragmatico del linguaggio, autismo, ipoacusia, sindromi e disturbi di linguaggio.

Rivolto a logopedisti, psicologi, terapisti della neuro e psicomotricità, educatori e insegnanti che operano con bambini o adulti che presentano difficoltà/lacune nel versante pragmatico del linguaggio, il volume è anche un utile strumento per potenziare il normale sviluppo comunicativo nei bambini normodotati.

Il libro è suddiviso in 7 sezioni, ognuna delle quali è composta da una presentazione iniziale in cui vengono definiti lo scopo generale delle attività proposte e gli obiettivi specifici terapeutici e vengono suggeriti alcuni esercizi mirati, sia per il singolo sia per il piccolo gruppo.

Successivamente vengono presentate le schede operative relative alla sezione. Tutte le attività proposte devono essere monitorate dal terapeuta o da un adulto di riferimento: è possibile integrare la spiegazione in caso di bisogno e seguire l'esecuzione dell'esercizio, elaborando strategie di soluzione e incoraggiando il soggetto ad affrontare attività sempre più difficili.

Se necessario, gli esercizi possono essere ampliati con ulteriori attività per il singolo o per il piccolo gruppo: mimare conversazioni e fumetti, creare dialoghi con i modi di dire e le metafore proposte, inventare finali differenti da quelli suggeriti, ecc. Alcune schede proposte si prestano anche per il lavoro a casa, da svolgere con l'aiuto dei genitori.

Sezione 1: Immagini assurde e impossibili

Questa sezione propone 30 immagini di oggetti o attività svolte comunemente, nelle quali però si trova un elemento che le rende inusuali o impossibili nella realtà.

Obiettivi della sezione saranno individuare l'elemento che rende assurda l'immagine, svolgere le attività proposte e crearne di nuove.

Sezione 2: Particolari mancanti

Questa sezione propone una varietà di oggetti o di situazioni comuni, ma in ciascuna immagine manca un elemento.

Obiettivi della sezione saranno individuare l'elemento mancante, disegnarlo e poi cercare di capire dove si può trovare quell'oggetto o dove può essere ambientata la situazione rappresentata.

Sezione 3: Modi di dire e metafore

Questa sezione propone una serie di modi di dire e metafore di uso comune.

Obiettivi della sezione saranno comprenderne il significato e successivamente completare le attività richieste, così da poter interiorizzare e generalizzare quanto appreso.

Sezione 4: Conversazioni

Questa sezione propone 20 conversazioni da leggere e comprendere e le relative attività da completare.

Obiettivi della sezione saranno individuare il contesto in cui è ambientata la conversazione, comprendere i ruoli dei personaggi del dialogo e rispondere ad altre brevi domande.

Sezione 5: Vignette e fumetti

Questa sezione propone una serie di immagini che illustrano persone o animali in ambienti diversi. Ogni immagine è corredata di «nuvolette di pensiero o di parola» da comprendere e completare a piacimento. Alcune immagini illustrano una singola persona, altre rappresentano le reazioni di un bambino o di un adulto alle parole o al comportamento di altre persone, altre ancora sono invece composte da più scene.

Obiettivi della sezione saranno comprendere e completare le vignette e successivamente svolgere le attività proposte. I fumetti avranno una difficoltà crescente e saranno composti da un numero sempre maggiore di immagini.

Sezione 6: Sequenze logiche

Questa sezione propone 20 storie illustrate. Le storie, sempre comprensibili e chiare, presentano diversi gradi di difficoltà.

Obiettivi della sezione: nelle prime 5 sequenze si dovrà riordinare la storia, raccontarla verbalmente e rispondere alle domande che si trovano sotto le immagini. Nelle successive 10 storie sarà possibile inventare e disegnare il finale della sequenza, mentre nelle ultime 5 sequenze logiche sarà possibile scegliere il finale della storia tra due o più proposte.

Sezione 7: Descrizione e scelta di immagini

Questa sezione presenta 20 immagini che l'adulto o il bambino dovranno descrivere nel miglior modo possibile, così da permettere all'interlocutore di individuare l'immagine descritta tra le 4 proposte.

Obiettivi della sezione saranno migliorare l'esposizione orale e la descrizione di immagini, semplici e complesse, e stimolare la comprensione verbale.

Bibliografia

- Carravieri E. (2012), *L'umorismo in logopedia: Un percorso per imparare a parlare meglio*, Milano, FrancoAngeli.
- Firth C. e Venkatesh K. (2002), *Disturbo semantico-pragmatico del linguaggio*, Trento, Erickson.
- Lorusso M.L. (2009), *APL Medea - Abilità Pragmatiche nel Linguaggio Medea: Uno strumento di valutazione delle abilità pragmatiche nel linguaggio*, Firenze, Giunti OS.
- Melogno S. (2004), *Bambini e metafore: Sviluppo tipico e atipico*, Roma, Scione Editore.
- Morris C. (1949), *Segni, linguaggio e comportamento*, Milano, Longanesi.
- Orsolini M. (1995), *L'acquisizione di competenze pragmatiche*. In G. Sabbadini, *Manuale di neuropsicologia dell'età evolutiva*, Bologna, Zanichelli.
- Pinto M.A., Iliceto P. e Melogno S. (2006), *TCM - Test di comprensione delle metafore*, Roma, Carocci Faber.
- Sciutto C. e Rolla R. (2013), *Capire le metafore e i modi di dire*, Trento, Erickson.
- Stella G. (2001), *I disturbi specifici del linguaggio*. In L. Camaioni, *Psicologia dello sviluppo del linguaggio*, Bologna, il Mulino.


Sezione 2


PARTICOLARI MANCANTI

Questa sezione propone una varietà di stimoli che rappresentano singoli animali, persone, oggetti o situazioni, ai quali però manca un particolare. Nello specifico, le prime 20 immagini raffigurano un singolo oggetto, mentre le successive rappresentano una situazione.

Scopo della sezione	Comprendere cosa manca, disegnarlo e poi descrivere oralmente o per iscritto dove si può trovare ciò che è rappresentato o dove può essere ambientata la situazione.
Obiettivi generali	<ul style="list-style-type: none">✓ Incrementare la capacità di concentrazione✓ Migliorare la capacità di osservazione✓ Arricchire il vocabolario✓ Migliorare l'espressione linguistica e le capacità narrative✓ Migliorare la comprensione del contesto delle situazioni✓ Ampliare il pensiero logico✓ Incrementare la capacità di soluzione di problemi
ATTIVITÀ PER IL SINGOLO O IL PICCOLO GRUPPO	
Compito principale	Analizzare le singole immagini proposte e rispondere alle domande.
Compiti aggiuntivi	<ul style="list-style-type: none">✓ Analizzare un'immagine e poi inventare una spiegazione per il particolare mancante.✓ Distribuire 5 immagini per ogni partecipante al gioco, senza mostrarle agli altri. A turno i partecipanti descriveranno la loro immagine; chi indovina l'elemento mancante vince la figura. Chi ne totalizza il numero maggiore vince il gioco.✓ A turno ogni partecipante pesca una figura, cerca di capire cosa c'è di sbagliato e lo verbalizza. Se indovina tiene l'immagine, altrimenti la rimette nel mazzo. Vince chi totalizza più figure.

GUARDA ATTENTAMENTE LE SEGUENTI ILLUSTRAZIONI E CERCA DI CAPIRE COSA MANCA. QUANDO L'HAI SCOPERTO, DISEGNA IL PARTICOLARE MANCANTE. POI SCRIVI A LATO DOVE PUOI TROVARE CIÒ CHE È RAPPRESENTATO O DOVE PUÒ ESSERE AMBIENTATA LA SITUAZIONE.

	<p>DOVE SI PUÒ TROVARE O DOVE PUÒ ESSERE AMBIENTATA LA SITUAZIONE?</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
--	--

	<p>DOVE SI PUÒ TROVARE O DOVE PUÒ ESSERE AMBIENTATA LA SITUAZIONE?</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
---	--

Sezione 3

MODI DI DIRE E METAFORE

Questa sezione propone una varietà di modi di dire e metafore di uso comune.

Scopo della sezione	Comprendere il significato del modo di dire proposto e successivamente completare le attività richieste, così da poter interiorizzare e generalizzare quanto appreso.
Obiettivi generali	<ul style="list-style-type: none">✓ Ampliare la capacità di memoria✓ Arricchire il vocabolario✓ Incrementare le capacità di riflettere✓ Migliorare la comprensione del significato implicito✓ Affinare la discriminazione tra significato letterale e significato figurato✓ Esercitare il ragionamento logico✓ Incrementare l'aspetto pragmatico del linguaggio
ATTIVITÀ PER IL SINGOLO O IL PICCOLO GRUPPO	
Compito principale	Ascoltare il modo di dire proposto e cercare di apprenderne il significato. Una volta compreso, rispondere alle domande poste nella scheda.
Compiti aggiuntivi	<ul style="list-style-type: none">✓ Disegnare una scena in cui il modo di dire può essere citato correttamente.✓ Inventare una conversazione che contenga il modo di dire appena appreso.✓ Realizzare una piccola scenetta contenente il modo di dire appena appreso.

LEGGI O ASCOLTA IL MODO DI DIRE/METAFORA CHE TROVI IN QUESTA PAGINA, POI SVOLGI GLI ESERCIZI PROPOSTI.


A IOSA

✓ HAI LETTO BENE QUESTO MODO DI DIRE/METAFORA? CHE COSA PUÒ SIGNIFICARE?

✓ LEGGI ATTENTAMENTE QUESTA FRASE, TI PUÒ AIUTARE A CAPIRE IL MODO DI DIRE/METAFORA CHE TI È STATO PRESENTATO.

IN QUEL NEGOZIO CI SONO CARAMELLE A IOSA.

✓ PROVA A SPIEGARLA E A DISCUTERNE CON L'ADULTO O IL TERAPISTA.

DIZIONARIO DEI MODI DI DIRE/METAFORE 

A IOSA SIGNIFICA ABBONDANTEMENTE, IN GRANDE QUANTITÀ.

✓ ORA CHE HAI LETTO LA DEFINIZIONE, PROVA A SCEGLIERE, TRA LE FRASI CHE SEGUONO, QUELLA CHE SPIEGA MEGLIO L'ESEMPIO.

- | | |
|--|--------------------------|
| 1. IN UN NEGOZIO VENDONO CARAMELLE. | <input type="checkbox"/> |
| 2. IN QUEL NEGOZIO C'È UN NUMERO LIMITATO DI CARAMELLE. | <input type="checkbox"/> |
| 3. IN QUEL NEGOZIO VENDONO UNA QUANTITÀ ENORME DI CARAMELLE. | <input type="checkbox"/> |

(CONTINUA)

Sezione 4

CONVERSAZIONI

Questa sezione propone 20 conversazioni da leggere e comprendere e le relative attività da completare.

Scopo della sezione	Individuare il contesto in cui è ambientata la conversazione, comprendere i ruoli dei personaggi del dialogo e rispondere ad altre brevi domande.
Obiettivi generali	<ul style="list-style-type: none">✓ Incrementare la capacità di concentrazione✓ Migliorare la capacità di osservazione✓ Arricchire il vocabolario✓ Incrementare le capacità di riflessione✓ Migliorare la comprensione del contesto in cui le conversazioni sono ambientate✓ Esercitare il ragionamento logico✓ Paragonare la storia all'esperienza personale✓ Migliorare il rispetto dei turni di conversazione✓ Sviluppare la capacità di attribuire un ruolo agli interlocutori
ATTIVITÀ PER IL SINGOLO O IL PICCOLO GRUPPO	
Compito principale	Leggere o ascoltare il dialogo proposto e rispondere alle domande.
Compiti aggiuntivi	<ul style="list-style-type: none">✓ Assegnare un titolo al dialogo letto.✓ Leggere al soggetto una sola parte della conversazione e chiederli di completarla.✓ Inventare una conversazione simile a quella ascoltata oppure crearne una nuova, totalmente differente ma ambientata nello stesso luogo. Realizzare una piccola scenetta/mimo della conversazione appena inventata.✓ Ai più grandi è possibile proporre di scrivere il dialogo, magari utilizzando il discorso indiretto.

LEGGI ATTENTAMENTE IL SEGUENTE DIALOGO, CERCA DI CAPIRE DOV'È AMBIENTATO E POI RISPONDI ALLE DOMANDE.

A: BUONGIORNO!

B: BUONGIORNO, COSA DESIDERA?

A: VORREI DUE FRANCESINI E UN PEZZO DI FOCACCIA.

B: ALTRO?

A: NO, GRAZIE! COSA LE DEVO?

B: SONO 2,10 EURO.

A: GRAZIE E BUONA GIORNATA.

B: A LEI, ARRIVEDERCI.

- ✓ HAI LETTO BENE QUESTO DIALOGO? HAI CAPITO QUANTE PERSONE STANNO PARLANDO?

- ✓ CHI SONO I PERSONAGGI A E B? PROVA A IDENTIFICARLI E AD ASSEGNARE UN NOME AL LORO RUOLO.

A: _____

B: _____

- ✓ PROVA A PENSARE A DOVE PUOI COMPRARE DEI «FRANCESINI» E DELLA «FOCACCIA». HAI CAPITO DOVE PUÒ ESSERE AMBIENTATO QUESTO DIALOGO? QUALI ELEMENTI O PAROLE TI HANNO AIUTATO?

- ✓ PROVA A SPIEGARLO E A DISCUTERNE CON L'ADULTO O IL TERAPISTA E, SE POSSIBILE, INTERPRETATE LA CONVERSAZIONE!

(CONTINUA)