

Emma Perrotta e Maria Cristina Tigoli

STIMOLAZIONE DELLA PERCEZIONE UDITIVA

POTENZIARE L'ATTENZIONE SULL'ASCOLTO
PER MIGLIORARE LE COMPETENZE LINGUISTICHE



Erickson

STIMOLAZIONE DELLA PERCEZIONE UDITIVA



Con il progetto Pluralità visibili, Erickson si impegna a promuovere una narrazione e rappresentazione equa delle differenze. Ciò significa assicurare che i libri rappresentino in maniera realistica e significativa le diverse identità sociali e politiche delle persone, e siano privi di stereotipi e pregiudizi. Comporta anche l'utilizzo di un linguaggio inclusivo. Il manifesto Pluralità visibili illustra le ragioni, le sfide e gli impegni che Erickson assume per rappresentare le pluralità che caratterizzano la società contemporanea.

Per approfondire
erickson.it/pluralita-visibili

Progettazione/Editing
Angela Cattoni

Impaginazione
Antonella Gozzi

Progetto grafico
Alessandro Stech

Direzione artistica
Giordano Pacenza

© 2025 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.
Via del Pioppeto 24 – 38121 TRENTO
Tel. 0461 951500
www.erickson.it – info@erickson.it

ISBN: 978-88-590-4044-6

Tutti i diritti riservati.

Vietata la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata, se non previa autorizzazione dell'Editore.

STIMOLAZIONE DELLA PERCEZIONE UDITIVA

Potenziare l'attenzione sull'ascolto per migliorare le
competenze linguistiche

Emma Perrotta e Maria Cristina Tigoli

**Erickson**

Emma Perrotta e Maria Cristina Tigoli

Laureate in logopedia, hanno a lungo operato presso l'ASL 3 "Genovese" occupandosi di prevenzione, abilitazione e riabilitazione del linguaggio in età evolutiva e di prevenzione e recupero dei disturbi specifici di apprendimento della letto-scrittura.

INDICE

Introduzione	7
La percezione uditiva	8
Giocare a scuola	14
Guida alla navigazione	20
Schede operative	31

GUIDA ALLA NAVIGAZIONE

Le pagine seguenti sono una breve guida introduttiva alla web app Stimolazione della percezione uditiva, alla sua struttura e ai contenuti in essa presentati.

Il login

Una volta attivata la web app e cliccato sul pulsante «Entra» sarà possibile creare il proprio profilo. L'utente dovrà scrivere il proprio nome e scegliere un avatar, tra quelli presenti, che lo accompagnerà nel corso delle attività (figura 1).

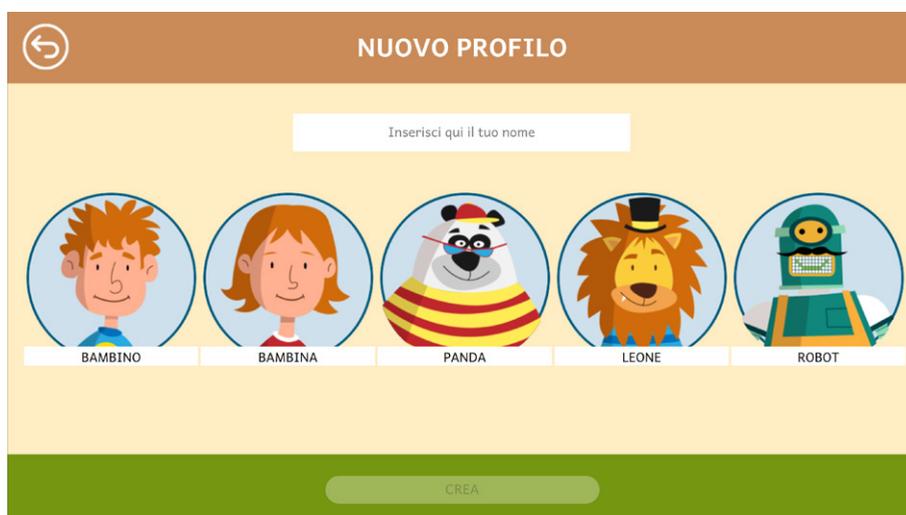


Fig. 1 Creazione nuovo profilo.

In seguito, l'utente avrà la possibilità di personalizzare il proprio avatar, scegliendo le caratteristiche che preferisce in «Impostazione del personaggio».

Dal secondo accesso in poi, la web app mostrerà direttamente la schermata con la lista dei profili creati; selezionandone uno e cliccando sul pulsante «Inizia», si accede alla relativa area personale.

È possibile modificare o eliminare i profili già creati cliccando l'icona della matita, in basso a destra. Da questa schermata l'utente ha sempre la possibilità di creare un nuovo profilo cliccando sul pulsante «+». Entrando nell'area personale di ogni profilo si potrà accedere alle attività o alle statistiche (figura 2).

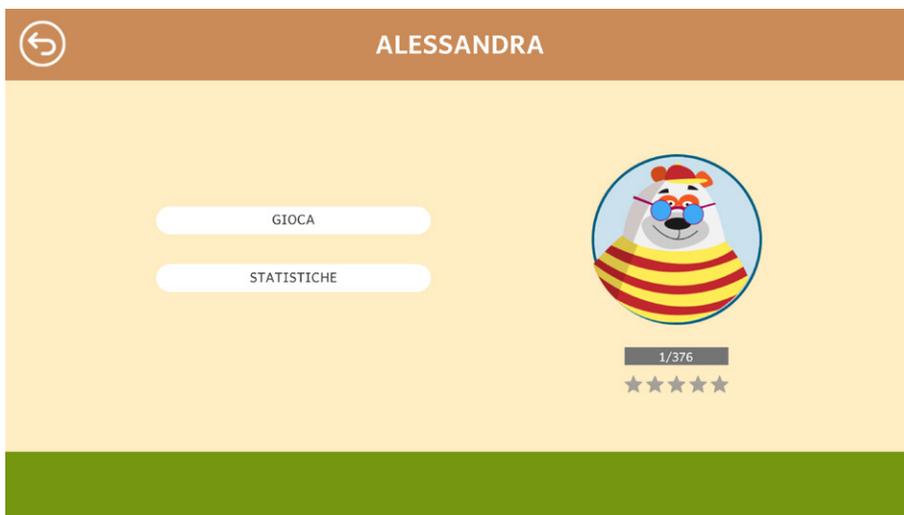


Fig. 2 Area personale

Il menu – Scelta delle attività

Dal menu iniziale si potrà scegliere in quale delle quattro sezioni entrare (figura 3):

1. Suoni e rumori
2. Suoni e rumori di sottofondo
3. Coppie in contrasto
4. Trova la parola.



Fig. 3 Menu di scelta delle attività

Opzioni

Cliccando sul pulsante dell'ingranaggio in basso a destra si accede al menu «Opzioni», dove è possibile modificare le impostazioni della sessione di gioco. La videata è composta da tre pulsanti: «Testo maiuscolo», «Risposta dopo tre tentativi» e «Istruzioni sempre visibili».

Testo maiuscolo

Cliccando su questo pulsante è possibile visualizzare il testo delle storie e degli esercizi in maiuscolo o minuscolo. Di default, il carattere è impostato sul maiuscolo.

Risposta dopo tre tentativi

Dopo tre tentativi sbagliati, la web app fornisce automaticamente la soluzione all'attività. Il presente pulsante consente di attivare o disattivare questa funzione.

Istruzioni sempre visibili

Cliccando sul pulsante si può scegliere se svolgere gli esercizi con istruzioni sempre visibili o a scomparsa.

Premi

Nell'area «Premi» è possibile visualizzare i premi conquistati durante lo svolgimento delle attività. Al completamento di ogni sezione e dei relativi esercizi, l'utente riceve come ricompensa un premio; tutti i premi vinti dall'utente sono raccolti in quest'area.

Struttura della web app

La web app è strutturata in 4 sezioni di lavoro che consentono di allenare e potenziare l'attenzione all'ascolto, la percezione uditiva e il sistema fonologico dei bambini a partire dai 3-4 anni di età. I giochi proposti hanno l'obiettivo di affiancare e integrare il lavoro del riabilitatore attraverso un allenamento delle abilità di attenzione selettiva e percettivo-uditive, per favorire in particolare il superamento delle difficoltà di discriminazione e riconoscimento delle caratteristiche dei suoni linguistici.

Di seguito verranno presentate, nel dettaglio, le sezioni e alcuni esempi delle attività che l'utente può svolgere per ognuna di esse.

1. Suoni e rumori

Scopo di questa attività è allenare l'attenzione uditiva del bambino e l'abilità nel riconoscere i suoni o rumori che identificano un determinato oggetto, animale, ambiente o persona. Cliccando sull'altoparlante il bambino ascolterà uno stimolo uditivo e dovrà indovinare, tra le 4 immagini proposte, qual è l'animale, la persona, la cosa o il luogo che produce il suono o rumore ascoltato (figura 4). Una o più immagini per ogni schermata sono «distrattori», e non si abbinano ad alcuno stimolo sonoro.

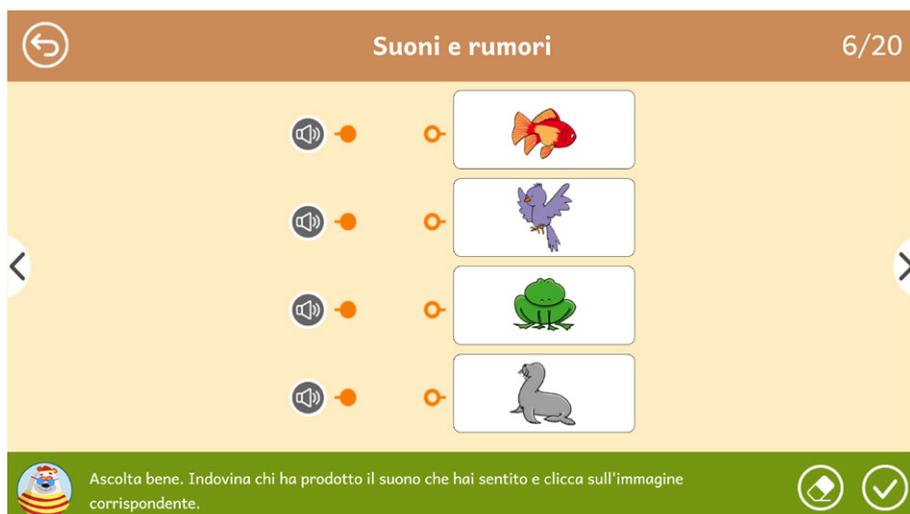


Fig. 4 Esempio di attività «Suoni e rumori»

2. Suoni e rumori di sottofondo

Questa attività allena la capacità di discriminare un particolare suono o gruppo di suoni da altri che costituiscono lo sfondo. La struttura del gioco sollecita l'integrazione delle capacità di attenzione e di memoria, che spesso risultano poco efficaci nei bambini con difficoltà percettivo-uditive. Di fronte a una vignetta ambientata in alcuni luoghi familiari (il parco, la cucina, la spiaggia, ecc.), il bambino ascolterà una successione di voci e rumori caratteristici dell'ambiente in questione e dovrà riuscire a ricordarli e ad associarli alle immagini corrispondenti (figura 5).



Fig. 5 Esempio di attività «Suoni e rumori di sottofondo»

3. Coppie in contrasto

L'obiettivo principale della terza sezione è favorire nel bambino l'apprendimento delle caratteristiche contrastive dei suoni attraverso le coppie minime, ossia coppie di sillabe e di parole che differiscono tra loro per un solo fonema. Entrando in questa sezione si accede a un sottomenu con sei attività; le approfondiamo di seguito.

1. Gli strumenti musicali: attività di discriminazione tra sillabe che richiede al bambino di ascoltare le sillabe prodotte da diversi strumenti musicali e di identificare una sillaba target.

2. Indovina dov'è: attività di discriminazione tra sillabe simile a quella proposta nell'attività precedente; gli strumenti musicali sono sostituiti da palloncini e per ogni risposta giusta comparirà l'immagine, accompagnata dall'audio, di una parola iniziante con la sillaba target.

3. Dove si nasconde: al bambino è chiesto di individuare, fra tre giradischi, i due che producono un suono uguale. Anche in questo caso per ogni risposta giusta comparirà un'immagine corrispondente.

4. Il piccolo puzzle: il bambino deve individuare quale fra due tessere contiene la parola corrispondente all'immagine mostrata nella tessera di puzzle al centro

della videata. Anche in questo caso per ogni risposta giusta comparirà un'immagine corrispondente.

5. I labirinti: per uscire dal labirinto e raggiungere il traguardo, il bambino deve identificare la parola target tra due parole in coppia minima proposte a ogni bivio del percorso.

6. Le frasi: cliccando sull'altoparlante il bambino ascolterà un semplice enunciato e dovrà identificare l'immagine corrispondente, che si differenzia dall'immagine «distrattore» per la presenza di un solo fonema diverso, posto nella stessa posizione all'interno della frase (ad esempio, «Il tetto è rotto/Il tetto è rosso»).

Tutti i giochi hanno lo scopo di allenare il bambino a discriminare e identificare il fonema proposto tra un numero limitato di scelte, all'interno di una coppia minima, a diversi livelli di difficoltà.



Fig. 6 Esempio di attività «Gli strumenti musicali»

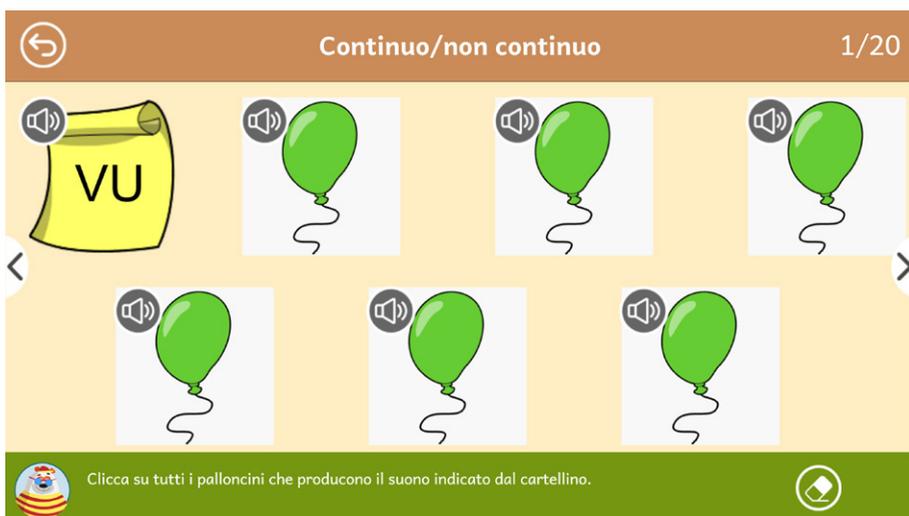


Fig. 7 Esempio di attività «Indovina dov'è»



Fig. 8 Esempio di attività «Dove si nasconde»

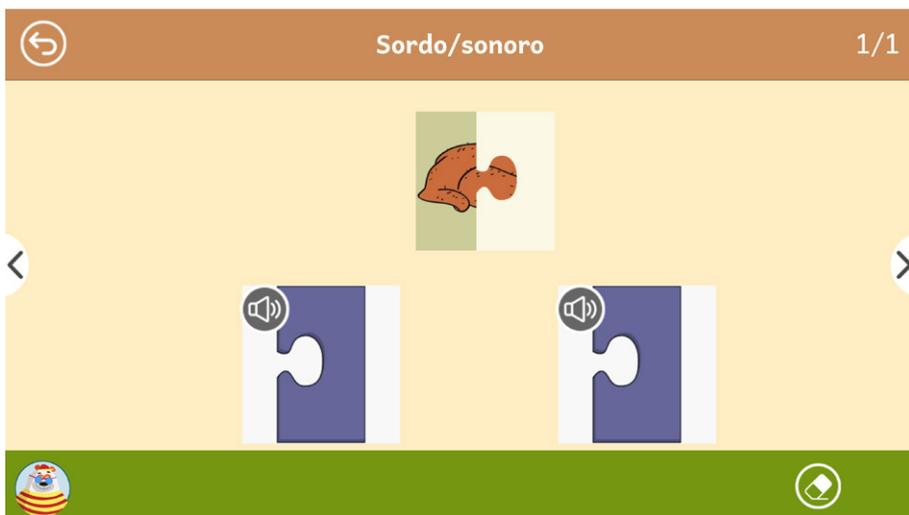


Fig. 9 Esempio di attività «Il piccolo puzzle»



Fig. 10 Esempio di attività «I labirinti»

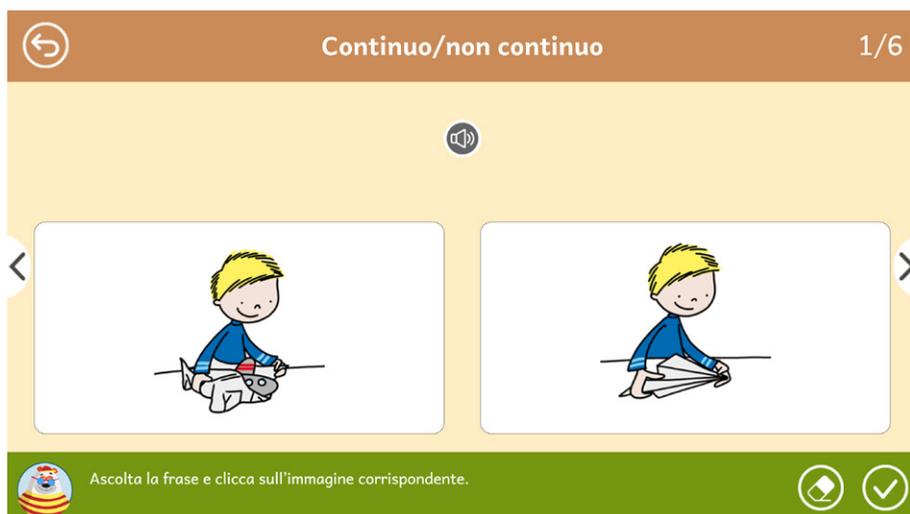


Fig. 11 Esempio di attività «Le frasi:»

4. Trova la parola

L'attività richiede di identificare piccole stringhe verbali all'interno di altre parole, stimolando così sia le abilità percettivo-uditive sia le competenze metafonologiche, utile prerequisito all'apprendimento della letto-scrittura. Nella prima parte dell'esercizio il bambino ascolta un racconto (l'evidenziazione in sequenza delle parole costituisce un aiuto propedeutico alla lettura) che lo invita a cercare una parola «scomparsa» all'interno di altre parole. Nella seconda parte dovrà ascoltare il nome di alcuni oggetti, animali, ecc. e cliccare quelli in cui sentirà la parola scomparsa.

L'attività può essere proposta ai bambini a partire dall'ultimo anno di scuola dell'infanzia.

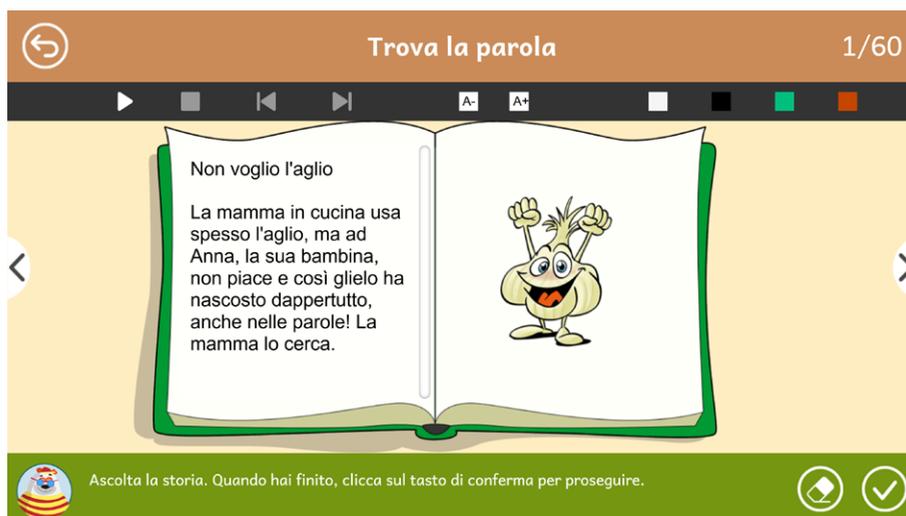


Fig. 12 Esempio di attività «Trova la parola»

Statistiche

In quest'area è possibile visualizzare il report con i risultati degli esercizi svolti dall'utente. È possibile vedere la tabella completa oppure filtrata per singolo esercizio. In tabella vengono riportati i seguenti dati:

- il numero dell'esercizio
- le opzioni impostate per l'esercizio
- la data e l'ora di svolgimento
- la percentuale di correttezza dell'esercizio
- il numero di videate corrette sul totale.

Questi dati possono essere esportati in un unico file csv cliccando sul pulsante «Esporta» (non è possibile esportare solo i dati relativi a un singolo esercizio; l'esportazione è sempre completa).



www.erickson.it

Stimolazione della percezione uditiva si pone l'obiettivo di affiancare e integrare il lavoro del riabilitatore, attraverso un allenamento delle abilità di attenzione selettiva e percettivo-uditiva, utile in tutte le situazioni in cui sia presente un ritardo o un disordine dello sviluppo fonologico.

Il volume, che accompagna e integra l'omonima web app, si apre con una breve introduzione teorica sulla percezione uditiva. Online, inoltre, sono presenti numerose schede operative a completamento delle attività digitali proposte.

Il volume contiene, infine, una pratica guida operativa all'uso della web app.



9 7888591040446

Guida +
Web app