

Tiziana Begnardi, Laura Bertezzo e Graziella Tarter



LABORATORIO DIGITALE DI
PERCEZIONE UDITIVO-VERBALE,
MEMORIA E METAFONOLOGIA



**LABORATORIO DIGITALE
DI PERCEZIONE Uditivo-Verbale,
MEMORIA E METAFONOLOGIA**



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
Martina Pancheri

Impaginazione
Antonella Gozzi

Grafica
Mattia Casagrande

© 2026 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.
Via del Pioppeto 24 – 38121 TRENTO
Tel. 0461 951500
www.erickson.it – info@erickson.it

ISBN: 978-88-590-4623-3

Tutti i diritti riservati.

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



**LABORATORIO DIGITALE
DI PERCEZIONE Uditivo-Verbale,
MEMORIA E METAFONOLOGIA**

Tiziana Begnardi, Laura Bertezzolo e Graziella Tarter

Tiziana Begnardi

Logopedista presso la NPIA di Reggio Emilia, dove si occupa di prevenzione, valutazione e trattamento delle difficoltà e dei disturbi di apprendimento; dal 2013 è docente a contratto presso la UNIMORE nell'insegnamento *La logopedia dei DSA*. Si occupa di formazione al personale sanitario e ai docenti della scuola primaria; ha tenuto una lezione nell'ambito del Master universitario di I livello in *Didattica e psicopedagogia dei DSA*. È la creatrice della pagina Instagram e Facebook *dislessia.tips*.

Laura Bertezzo

Logopedista, già in servizio presso l'Unità operativa di Neuropsichiatria Asst di Mantova, nell'équipe multidisciplinare per la valutazione, diagnosi e trattamento dei disturbi dell'apprendimento e Professore a contratto presso l'Università degli Studi di Milano, corso di Laurea in Logopedia. Formatrice per insegnanti per il monitoraggio dello sviluppo del linguaggio, dell'apprendimento e DSA. Ha partecipato alla stesura delle Raccomandazioni Cliniche sui DSA (Parcc, 2011).

Graziella Tarter

Logopedista, per quarant'anni ha lavorato presso il Servizio NPI dell'Azienda Provinciale per i Servizi Sanitari della Provincia Autonoma di Trento. Formatrice per insegnanti e relatrice a numerosi convegni sulle problematiche relative ai DSA e alla multiculturalità, formatrice per operatori sanitari per le problematiche relative alle difficoltà di apprendimento degli alunni stranieri. Docente al Master di I livello della LUMSA di Roma per tematiche inerenti disturbi del linguaggio, dell'apprendimento, della multiculturalità. Ha partecipato alla stesura delle Raccomandazioni Cliniche sui DSA (Parcc, 2011).

INDICE

Introduzione	7
Le basi scientifiche del Logolab	11
Proposte operative delle diverse aree di intervento della web app	15
Guida alla navigazione	21

INTRODUZIONE

Dall'esperienza del Centro Studi Erickson, in collaborazione con riconosciuti e affermati professionisti in ambito logopedico, nasce la serie *Logolab*: materiali e strumenti completi e flessibili, pensati appositamente per l'intervento terapeutico con bambini con difficoltà nel linguaggio e nelle funzioni esecutive, che ottemperano alle indicazioni delle più recenti Linee Guida dell'Istituto Superiore di Sanità per disturbi del linguaggio e dell'apprendimento.

Logolab è frutto del lavoro clinico logopedico svolto con i bambini in situazioni di valutazione e in riabilitazione e dei risultati ottenuti dall'osservazione nelle attività di monitoraggio dello sviluppo neuropsicologico associate agli apprendimenti. Ha lo scopo di offrire innanzitutto ai logopedisti e ad altre figure afferenti all'ambito neuropsicologico strumenti completi per organizzare al meglio la valutazione, l'intervento e per sviluppare le competenze relative a differenti aree direttamente connesse all'apprendimento della lingua parlata, letta e scritta, e alle prime esperienze con i numeri. È stato proposto inoltre il Quaderno di percezione uditivo-verbale, memoria e metafonologia che presenta attività per l'intervento ed il sostegno alla riabilitazione anche per i caregiver,

siano essi genitori, insegnanti o educatori, a sostegno e completamento delle stimolazioni di apprendimenti da generalizzare da parte dei bambini.

Questa web app *Logolab - Laboratorio digitale di percezione uditivo-verbale, memoria e metafonologia*, concerne proprio la versione digitale del Quaderno di percezione uditivo-verbale, memoria e metafonologia. Affronta un focus specifico, permettendo di intervenire nel momento in cui si manifestano difficoltà che ostacolano l'armonico sviluppo delle funzioni più strettamente connesse all'apprendimento della letto-scrittura quali:

- percezione e attenzione uditivo-verbale
- memoria
- metafonologia
- avvio all'alfabetizzazione

Questa visione integrata e innovativa permette un sicuro punto di riferimento per il logopedista e rende *Logolab* indispensabile per la sua completezza e versatilità, offrendo inoltre la possibilità di sostenere anche in altri ambienti (casa, scuola) l'azione di intervento e/o recupero.

A chi è rivolta

È intuitivo che tutte le attività proposte vadano sempre adattate al bambino, alle sue capacità e al contesto di provenienza; con questa web app *Logolab - Laboratorio digitale di percezione uditivo-verbale, memoria e metafonologia* ci rivolgiamo alla fascia di età che va dai 5 ai 6/7 anni, ovvero l'età più rappresentata in ambiente clinico nell'intervento riabilitativo logopedico, oltre che il periodo in cui è richiesto/suggerito di individuare i fattori di rischio per l'apprendimento (in base alla Legge 170/2010 e alle raccomandazioni della Consensus Conference DSA, ISS 2007-2011 e 2022). A seconda tuttavia delle aree esplorate, e quindi delle diverse funzioni e capacità allenate, le attività possono essere proposte anche a una popolazione più vasta, estendendo l'età di utilizzo sia a bambini più piccoli sia più grandi in età scolare.

La web app è quindi specificamente pensata per la fascia di età che si colloca tra l'ultimo anno della scuola dell'infanzia e l'inizio della scuola primaria, e in particolare si rivolge a chi, in questo target, presenta:

- disturbo primario del linguaggio;
- disturbi aspecifici/disturbi secondari del linguaggio e della comunicazione;
- situazioni di bi/plurilinguismo e multiculturalità;
- co-presenza di problemi di attenzione;
- difficoltà cognitive o di fascia borderline;
- difficoltà nell'inizio della alfabetizzazione.

Non si rivolge dunque ad una particolare situazione di patologia, ma a tutte quelle situazioni di disarmonia funzionale e di deficit vero e proprio nelle quali non c'è stato il normale sviluppo delle competenze neuropsicologiche relative all'attenzione, percezione e memoria uditivo-verbale, che hanno come esito difficoltà metafonologiche, le quali a loro volta ostacolano l'apprendimento dei prerequisiti della letto-scrittura e, successivamente, dell'alfabetizzazione. La web app si adatta alle aree espressive e di funzionamento indagate nei bambini che giungono alla valutazione logopedica, come in un continuum che va dalla rilevazione del bisogno al ripristino della funzione carente con materiale idoneo e appropriato.

LE BASI SCIENTIFICHE DEL LOGOLAB

L'idea di *Logolab*, ed in particolare i materiali presentati in questa web app, nasce per sostenere e implementare l'informazione che qualsiasi tipo di apprendimento necessita di una catena che lo sostenga: il processo di apprendimento è infatti determinato dal susseguirsi di *Percezione-Attenzione-Memoria* (catena PAM).

Fra i processi cognitivi di base, la **percezione** è incaricata di fornire un'«immagine» della realtà che ci circonda, poiché offre l'informazione proveniente dagli stimoli esterni mediante i sensi ed ha il compito di organizzare e dotare di significato qualsiasi stimolo sensoriale.

Le percezioni provengono sia dall'ambiente esterno attraverso i sensi (percezione visiva, uditiva, tattile, ecc.) sia da quello interno (percezione cinestetica, dolorosa, ecc.): ciò che caratterizza la loro elaborazione e memorizzazione è l'attenzione che vi dedichiamo. Le percezioni sono presenti e possono essere memorizzate anche in modo inconscio senza l'intervento attivo elaborativo, ciò nonostante l'attenzione è una variabile indispensabile per la cognizione cosciente, ovvero per l'acquisizione consapevole delle esperienze.

Nella web app la percezione indagata sarà primariamente quella uditivo-verbale, anche con supporto visivo.

L'**attenzione** è diversa a seconda dei momenti e delle necessità, può essere un'attenzione di allerta, di concentrazione o di blanda consapevolezza. La tipologia che maggiormente produce memorizzazione ed elaborazione cognitiva è l'attenzione sostenuta, che permette di individuare e selezionare le percezioni da mantenere nella memoria. Per sostenere gli apprendimenti propri dell'età e un buon avvio delle esperienze scolastiche, è necessario incentivare questa modalità di sostegno attentivo.

La **memoria** è in parte una capacità innata, ma il suo sviluppo è estremamente dipendente dalle esperienze e dalle richieste ambientali. L'immagazzinamento di dati nella memoria a lungo termine (MLT) è sempre possibile a prescindere dall'elaborazione degli stimoli che l'hanno prodotta. Con questo strumento ci occuperemo della memorizzazione conscia, elaborativa, frutto di esperienze riprodotte ed esercitate per un tempo sufficiente a creare acquisizioni, con particolare attenzione alla memoria di lavoro (MdL o Working Memory).

Per molti apprendimenti è necessario che la memorizzazione porti a un automatismo, per evitare che lo svolgimento di un'attività automatizzabile richieda una forte competenza attentiva e uno sforzo cognitivo eccessivo a scapito dei contenuti. La descrizione della catena PAM per l'apprendimento cognitivo fa riferimento allo sviluppo delle *funzioni esecutive* (FE).

In alcuni dei compiti proposti dalla web app sarà maggiormente sfruttata l'attenzione, in altri la memoria di lavoro, l'inibizione delle risposte prepotenti o inadeguate, la capacità di spostare l'attenzione da un'informazione all'altra oppure l'attivazione delle strategie più appropriate. Nella fascia di età a cui si rivolge il materiale, si assiste a un rapido sviluppo e differenziazione delle FE, che si presentano invece indifferenziate nella prima infanzia.

Il riferimento alla catena PAM spiega la scelta operativa di questo materiale, che parte dagli aspetti percettivi visivi e uditivo-verbali, impegna l'attenzione per qualità e durata progressiva, il tutto a sostegno della memorizzazione, sia di conoscenze che di competenze.

Nelle attività proposte da *Logo/lab* si fa più volte riferimento a questi aspetti dell'apprendimento, spesso sottolineando quali sono le funzioni esecutive e i processi maggiormente sollecitati.

PROPOSTE OPERATIVE DELLE DIVERSE AREE DI INTERVENTO DELLA WEB APP

PERCEZIONE E ATTENZIONE

In un soggetto con sospette difficoltà uditive-verbali è importante sostenere sia le funzioni percettive sia l'attenzione, in quanto, come già espresso, sono alla base delle capacità di elaborazione e memorizzazione. È molto difficile a quest'età separare le due funzioni, che sono strettamente connesse, pertanto l'esercitazione ne terrà debito conto e partirà da filastrocche per arrivare a liste di parole e a storie figurate. L'attenzione alle parole sarà attivata e motivata dalla necessità di rispondere con un'azione che di volta in volta cambia e rende il compito più complesso dal punto di vista attentivo. Per il sostegno percettivo e attentivo di bambini prescolari, oppure con uno sviluppo funzionale paragonabile a quel livello, è importante intervenire con stimolazioni che lascino ampio spazio motivazionale, per questo vi è la presenza di azioni che permettano partecipazioni attive e uno spazio di divertimento che stimoli l'attenzione sostenuta al compito. Questo è particolarmente importante perché molti bambini riescono a dedicare attenzioni parziali e fugaci agli stimoli, senza una selezione mentale dei contenuti.

Gradualità della proposta

Attingiamo alle conoscenze neuropsicologiche dello sviluppo cognitivo per graduare le proposte, non in base a ciò che noi riteniamo essere più facile o più difficile, ma sulla base della progressiva acquisizione di conoscenze di una mente che cresce e si sviluppa in ampiezza e in profondità.

Inizialmente saranno dunque proposte filastrocche e piccole storie alle quali il bambino dovrà prestare attenzione per rispondere cliccando dei tasti ogni volta che sono ripetute delle parole target: inizialmente una, poi due e infine tre. È un compito importante per portare gradualmente i bambini allo stesso compito ma con liste di parole. Il compito sarà poi reso più complesso perché dopo aver sentito una parola il bambino dovrà rispondere cliccando immagini diverse per significato, così dovrà memorizzare sia le parole target sia le parole da cliccare, in un compito doppio di attenzione e selezione della risposta corretta.

L'esercitazione della percezione e attenzione visiva e uditivo-verbale prosegue con storie figurate a close, dove il compito del bambino sarà quello di ascoltare e denominare l'immagine che sostituisce la parola, questo sia in storie figurate dotate di senso sia in «frasi matte», dove non è possibile aiutarsi col significato della storia e pertanto è necessaria un'attenzione sostenuta ancora maggiore.

In un esercizio successivo sarà richiesto al bambino di denominare cose appartenenti ad un contesto definito attingendo dal lessico che conosce, cioè oltre all'attenzione e alla percezione immediata dovrà fare riferimento anche alla Memoria a Lungo Termine per individuare le parole corrette.

Memoria

In questa web app l'esercitazione della memoria è stata particolarmente curata e sarà possibile trovare qui un programma di stimolazione corposo per rispondere alle necessità dei soggetti in difficoltà.

Nel caso della Memoria verbale a Breve Termine l'obiettivo è sia aumentare lo span di memoria, cioè la quantità di elementi che il bambino deve ricordare, sia ricordare una regola di inibizione della risposta immediata a favore di una corretta.

Per quanto riguarda la Memoria di Lavoro, si tratta invece di astrarre delle caratteristiche dagli stimoli visivi per compiere un lavoro cognitivo di selezione oppure di giudicare una congruenza, ma anche di elaborare informazioni e risposte via via diverse in risposta ad uno stesso stimolo.

Per la Memoria verbale a Lungo Termine si tratterà invece di resistere alle interferenze verbali proposte mantenendo in memoria una parola data.

Gradualità della proposta

Come già esposto, il primo approccio esercitativo si rivolge alla memoria verbale a breve termine con la proposta di ricordare nell'ordine corretto un numero crescente di parole da indicare poi nelle immagini. Le parole crescono non solo nel numero totale, ma anche nella lunghezza sillabica. Successivamente sono proposti alcuni «giochi» che pur essendo concepiti come giochi veri e propri, sono però costruiti in modo da esercitare lo span di memoria. Nel gioco delle targhe il bambino dovrà ricordare la targa di un'automobile espressa con figure in numero crescente, ma anche appartenenti alla stessa categoria, per sostenere e facilitare la memorizzazione. Nel gioco del ristorante il bambino è il cameriere che ascolta la comanda del cliente e deve individuare il menù corretto tra quelli proposti. Nel gioco dei vestiti dovrà invece trovare l'insieme di abiti che raffigurano esattamente la proposta espressa verbalmente.

Se tutte queste proposte fanno riferimento ad ambiti raggruppati semanticamente, appartenenti cioè ad una stessa categoria per facilitare la memoria verbale ma anche di aumentare gradualmente il carico numerico, in un'esercitazione successiva è richiesto di prestare attenzione ad uno stimolo verbale privo di significato, una «non parola» di due, tre e infine quattro sillabe, alla quale associare la figura di un piccolo mostro, che non fa paura. Con questa esercitazione inizia un coinvolgimento maggiore della Memoria di Lavoro, che prosegue con molte altre successive gradualmente più complesse. La proposta *ricorda la regola* richiede di denominare immagini, ma non tutte; quando infatti la figura appartiene ad una categoria target non dovrà essere detto il nome, ma va compiuta un'altra azione diversa indicata volta per volta. Nella proposta successiva il bambino dovrà fare attenzione, ricordare e categorizzare in base ad una caratteristica indicata, mentre poi gli sarà richiesto di associare delle immagini in base alla caratteristica richiesta, esprimendo così un giudizio di congruenza che deve desumere autonomamente.

L'esercitazione che segue richiede di ricordare il nome di una decina di figure, poi le richieste cambiano e richiedono al bambino di operare delle selezioni aggiornando i dati a disposizione (updating). Segue la richiesta di ascoltare una frase e ricordarne gli elementi in ordine selezionandoli tra le figure proposte, per poi arrivare alla proposta di ricordare una parola per un tempo maggiore, resistendo all'interferenza derivante dalla denominazione di altre figure che vanno ad intasare la memoria verbale a BT con l'immagine e la memoria LT con il ripescaggio lessicale.

Metafonologia

Anche in questa web app, come nella precedente, un grosso spazio è dedicato alla metafonologia, come presupposto all'alfabetizzazione. La metafonologia è la capacità di riflettere sui suoni delle parole a prescindere dai significati, cioè di ascoltare e manipolare i suoni come

i tasselli di un insieme. Il punto di partenza è sempre la competenza sillabica, sulla quale si basa poi l'accesso all'educazione formale alla lettura e scrittura. A differenza e in graduale successione di quanto precedentemente proposto con la prima web app, ora saranno proposte non solo le sillabe Consonante-Vocale, sicuramente primarie nella lingua italiana, ma anche le sillabe cons-cons-voc (come TRA oppure SPO) e le sillabe cons-voc-cons (come PER oppure CON). Anche in questo caso sarà un'esercitazione molto graduale per condurre il bambino apprendente a livelli sempre maggiori. Questa importantissima sezione si conclude con giochi metalinguistici e di selezione sillabica.

Gradualità della proposta

La proposta primaria nella riflessione metafonologica è sempre l'individuazione della lunghezza del suono della parola, nel nostro caso la lunghezza espressa in sillabe. Le esercitazioni proposte richiedono di individuare le parole lunghe e quelle corte e successivamente di percepire quanto sono lunghe, cioè il numero di sillabe che le compongono. Lo scalino successivo è la capacità di selezionare il suono sillabico iniziale (sia CV, sia CCV e CVC) per riconoscere la sua presenza o l'assenza nelle parole proposte, sia per immagine sia verbalmente. Dopo aver riconosciuto la sillaba in posizione iniziale, è però richiesto anche di individuarla all'interno della parola (CER di cervo è lo stesso CER contenuto in lucertola); infine l'esercitazione propone di individuare le parole che non contengono affatto la sillaba bersaglio. Per la sequenza logica delle nozioni di appartenenza/esclusione/completamento si fa riferimento ai contenuti già espressi nella web app precedente. Naturalmente individuare sillabe in comune o escludere le parole che non le contengono, sono competenze complementari ma diverse e per questo è importante esercitarle tutte. La proposta successiva riguarda un compito ben conosciuto, cioè la fusione di sillabe, con le tre tipologie di sillabe già citate, cui segue la segmentazione delle sillabe con le lunghezze e complessità sillabiche già abbondantemente sottolineate.

L'ultima parte di questa sezione riguarda il completamento, compito questo già proposto nella precedente web app, ma solo con parole composte da sillabe CV. Ora la complessità e lunghezza sono aumentate e le parole devono essere divise in sillabe, per ognuna delle quali va individuata una parola che inizia con quelle sillabe (LUCERTOLA si divide sillabicamente in LU che inizia con la stessa sillaba di lumaca, CER come cervo, TO come topo, LA come lavatrice). È un compito faticoso per la memoria di lavoro che nella metafonologia è sempre coinvolta, con un livello di implicazione crescente. La *sottrazione di sillabe* è un compito metafonologico e metalinguistico in quanto una parola data va scomposta in sillabe, e le sillabe di una seconda parola vanno sottratte dalla prima, per individuare la parte sillabica restante (es: la parola TUCANI va scomposta in sillabe e da queste vanno sottratte le sillabe della parola CANI, così da individuare la parte restante TU). Sono implicate sia le componenti fonologiche sia lessicali e le parole del linguaggio diventano un gioco di composizione e scomposizione di suoni sillabici. Queste competenze linguistiche, fonologiche e metafonologiche accompagnano il bambino alla consapevolezza che ciò che dovrà scrivere non sono i significati delle parole come in un disegno, ma i suoni che le compongono.

GUIDA ALLA NAVIGAZIONE

Le pagine seguenti sono una breve guida introduttiva alla web app *Logolab – Laboratorio digitale di percezione uditivo-verbale, memoria e metafonologia*, 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

Dal secondo accesso in poi, la web app mostrerà direttamente la schermata con la lista dei profili creati (figura 2); selezionandone uno e cliccando sul pulsante «Inizia», si accede alla relativa area personale.

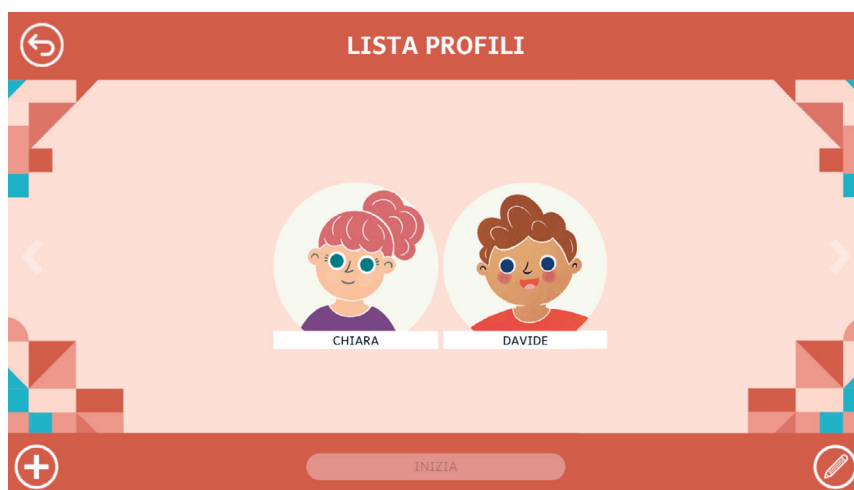


Fig. 2 Lista profili

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 3).



Fig. 3 Area personale

Il menu – Scelta delle attività

Cliccando «Gioca» si accede al menu principale, dove sono presenti gli elementi di accesso alla varie sezioni (figura 4):

1. Percezione e attenzione
2. Memoria
3. Metafonologia

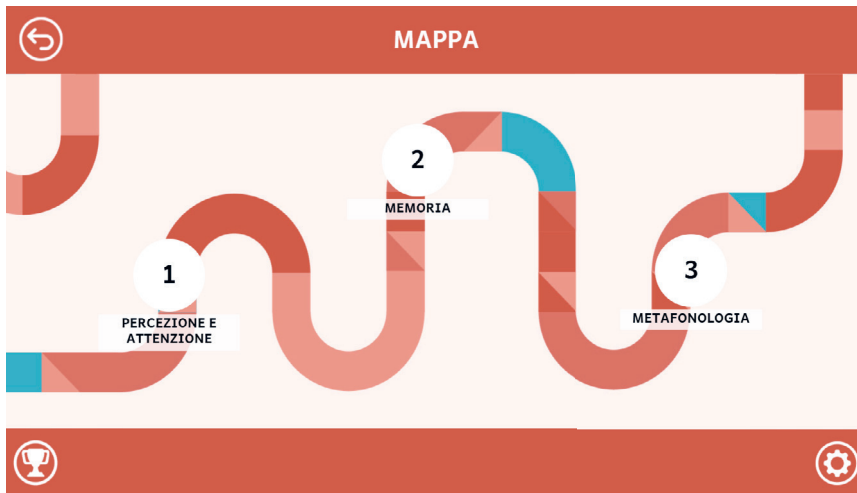


Fig. 4 Mappa

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, l'utente riceve come ricompensa un premio che ricorda la relativa sezione; tutti i premi vinti dall'utente sono raccolti in quest'area.

Le attività

Dal menu si accede alle 3 aree del programma, che contengono esercizi diversi in base al focus della sezione. Durante la navigazione all'interno di ogni sezione si possono scorrere le videate utilizzando le frecce di scorrimento.

1. Percezione e attenzione

Questa sezione è dedicata al consolidamento dell'assetto percettivo e dell'attenzione, attraverso diverse tipologie di attività che richiedono di:

- rispondere a stimoli inseriti in sequenze ritmiche (Filastrocche);
- rispondere a stimoli, interagendo con elenchi di parole o serie di immagini (Liste);
- completare oralmente le frasi o le storie ascoltate, pronunciando il nome delle immagini durante le pause dell'audio (Frase e Storie figurate) (figura 5);

- individuare elementi fuori contesto in una frase o completare oralmente frasi assurde, come nella tipologia precedente (Frase matte) (figura 6);
- raggruppare elementi appartenenti a una stessa categoria (Classificazioni) (figura 7).



Fig. 5 Esempio di esercizio di Frasi figurate



Fig. 6 Esempio di esercizio di Frasi matte



Fig. 7 Esempio di esercizio di Classificazioni

2. Memoria

Questa sezione mira a potenziare le funzioni mnemoniche, allenando la capacità di trattenere e rielaborare informazioni visive e uditive. Le attività proposte richiedono di:

- ascoltare i nomi delle figure e selezionarle nella pagina successiva, anche secondo la sequenza di ascolto (Elementi in memoria) (figure 8-9);
- abbinare immagini a suoni privi di significato, rispondendo a un determinato stimolo (Associazione tra figura e non parola);
- memorizzare e applicare istruzioni specifiche per interagire con gli stimoli visivi (Ricorda la regola);
- ordinare gli elementi in base a proprietà specifiche (Astrazione di caratteristiche) (figura 10);
- abbinare gli elementi che condividono una stessa proprietà (Giudizio di congruenza) (figura 11);
- ricordare gli elementi appartenenti a una categoria specifica per rispondere a domande sequenziali (Updating);
- ascoltare e mettere nell'ordine corretto gli elementi di una frase (Ascolta la frase e ricorda);

- ricordare la parola ascoltata in precedenza nonostante la presenza di stimoli distrattori (Resistere all'interferenza).

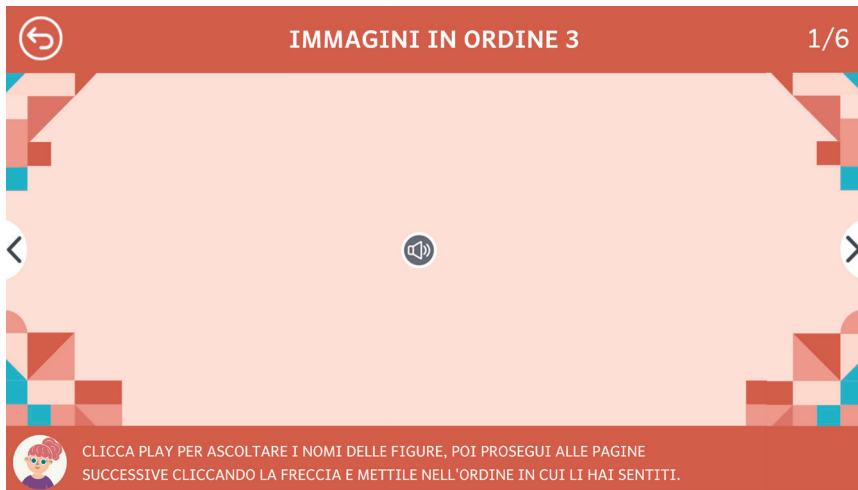


Fig. 8 Esempio di esercizio Elementi in memoria (prima pagina)

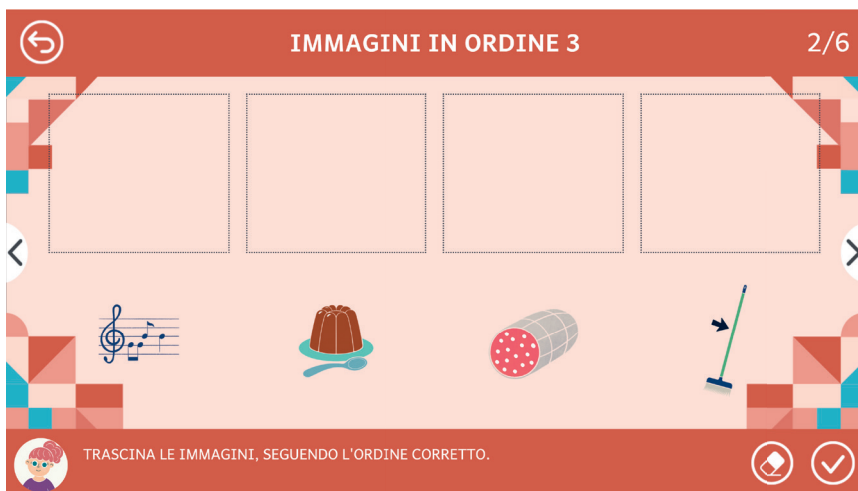


Fig. 9 Esempio di esercizio Elementi in memoria (seconda pagina)

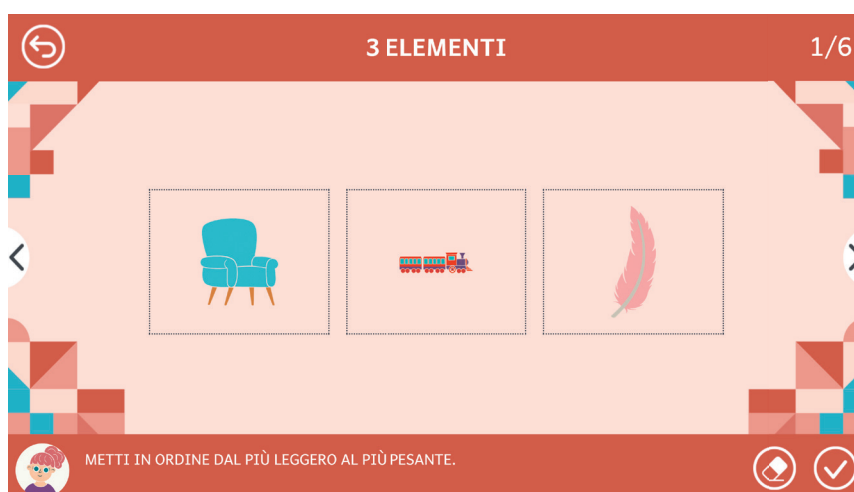


Fig. 10 Esempio di esercizio Astrazione di caratteristiche



Fig. 11 Esempio di esercizio Giudizio di congruenza

3. Metafonologia

La terza sezione punta al consolidamento della consapevolezza fonologica, attraverso esercizi che richiedono di:

- trovare parole con lo stesso numero di sillabe della parola raffigurata, raggruppare parole in base al loro numero di sillabe e collegare la parola raffigurata

con il numero di sillabe corretto (Lunghezza in sillabe) (figura 12);

- trovare parole che iniziano con la stessa sillaba della parola raffigurata (Sillaba iniziale);
- trovare parole che contengono la sillaba iniziale o una sillaba della parola raffigurata (Sillaba in comune);
- trovare parole che non contengono la sillaba iniziale della parola raffigurata (Esclusione) (figura 13);
- ascoltare una parola divisa in sillabe e selezionare l'immagine corrispondente (Fusione sillabica);
- dividere in sillabe la parola raffigurata e collegarla al numero di sillabe corrispondente (Segmentazione sillabica);
- dividere in sillabe la parola raffigurata e trovare le parole che iniziano con tali sillabe (Completamenti) (figura 14);
- individuare la sillaba rimanente eliminando una parola corta da una parola più lunga (Sottrazione di sillabe).



Fig. 12 Esempio di esercizio Lunghezza in sillabe



Fig. 13 Esempio di esercizio Esclusione

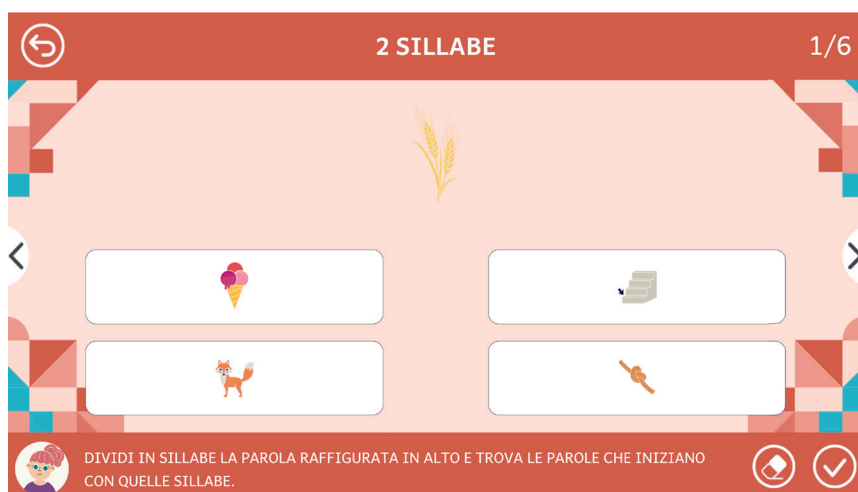


Fig. 14 Esempio di esercizio Completamenti

Statistiche

In quest'area (figura 15) è possibile visualizzare il report con i risultati degli esercizi svolti dall'utente. In tabella vengono riportati i seguenti dati:

- il titolo dell'esercizio;
- il numero di videate svolte sul totale;
- la data e l'ora di svolgimento;
- la percentuale di correttezza dell'esercizio;
- il numero di tentativi.

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

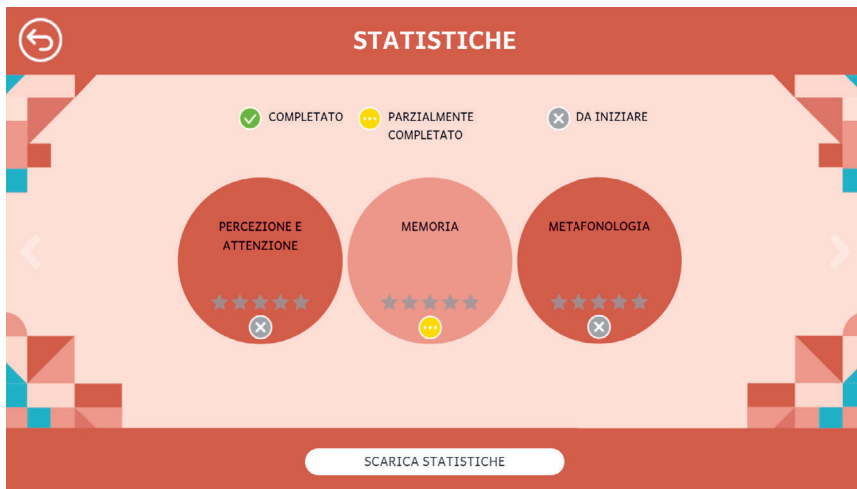


Fig. 15 Statistiche



www.erickson.it