

E. Freccero, E. Perrotta, P. Rustici e M. C. Tigoli

# SVILUPPARE LE COMPETENZE SEMANTICO-LESSICALI

ATTIVITÀ PER IL POTENZIAMENTO DEL LINGUAGGIO



Erickson

**SVILUPPARE LE COMPETENZE  
SEMANTICO-LESSICALI**



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](http://erickson.it/pluralita-visibili)**

*Progettazione/Editing*  
Angela Cattoni  
Andrea Manfrini

*Impaginazione*  
Alessandro Stech  
Antonella Gozzi  
Medialab | Andrea Mantica

*Progetto grafico*  
Alessandro Stech

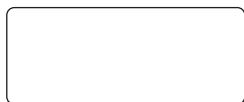
*Direzione artistica*  
Giordano Pacenza

---

© 2024 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.  
Via del Pioppeto 24  
38121 TRENTO  
Tel. 0461 951500  
[www.erickson.it](http://www.erickson.it)  
[info@erickson.it](mailto:info@erickson.it)

ISBN: 978-88-590-4008-8

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



Finito di stampare nel mese di settembre 2024  
da Digital Team S.r.l. - Fano (PU)



Semplici regole per smaltire e riciclare gli imballaggi  
[www.erickson.it/it/dove-lo-butto](http://www.erickson.it/it/dove-lo-butto)

# **SVILUPPARE LE COMPETENZE SEMANTICO-LESSICALI**

---

Attività per il potenziamento del linguaggio

---

**Elena Freccero, Emma Perrotta,  
Patrizia Rustici, Maria Cristina Tigoli**

### **Elena Freccero**

Laureata in logopedia all'Università di Genova, attualmente opera presso l'ASL 2 «Savonese» e si occupa di prevenzione, abilitazione e riabilitazione del linguaggio in età evolutiva e di prevenzione e recupero dei Disturbi Specifici di Apprendimento della letto-scrittura.

### **Emma Perrotta**

Laureata in Logopedia all'Università di Genova, ha lavorato dal 1983 al 2022 presso il Servizio di Neuropsichiatria della ASL 3 «Genovese». Si è occupata di abilitazione e riabilitazione del linguaggio in età evolutiva e di prevenzione e di recupero dei Disturbi Specifici di Apprendimento della lettura e della scrittura. Ha collaborato a programmi di prevenzione e formazione per gli insegnanti delle scuole dell'infanzia e primarie. Con Erickson ha collaborato alla pubblicazione di vari volumi e software per la riabilitazione del linguaggio, della scrittura e della lettura.

### **Patrizia Rustici**

Laureata in logopedia all'Università di Genova, ha lavorato fino al 2022 presso l'ASL 3 «Genovese» occupandosi di abilitazione e riabilitazione del linguaggio in età evolutiva e di recupero dei Disturbi Specifici di Apprendimento della lettura e scrittura. Con Erickson ha collaborato alla pubblicazione di vari volumi e software per la riabilitazione del linguaggio.

### **Maria Cristina Tigoli**

Laureata in logopedia all'Università di Genova, ha lavorato fino al 2021 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. Ha ideato e contribuito alla realizzazione di alcuni software mirati alla riabilitazione del linguaggio e dei DSA.

# INDICE

Introduzione	7
Guida alla navigazione	19
Materiali aggiuntivi	29



# INTRODUZIONE

## **Lo sviluppo fisiologico del linguaggio**

Normalmente i bambini imparano a parlare per effetto della combinazione tra la loro predisposizione innata ad apprendere il linguaggio e l'esposizione alla lingua madre. Nell'età compresa tra i 6 e i 12 mesi, i bambini imparano a selezionare i suoni della propria lingua e ne esercitano l'articolazione in sillabe, preferibilmente del tipo consonante-vocale, durante la cosiddetta fase della «lallazione».

Attraverso l'esperienza con gli oggetti (guardandoli, toccandoli, sbattendoli, ecc.), i bambini si creano una propria conoscenza del mondo e, di conseguenza, un patrimonio lessicale che per tutta la vita avranno la possibilità di arricchire.

Intorno al primo anno di età compaiono le prime parole riguardanti le persone e gli oggetti più comuni che fanno parte della loro esperienza.

Nel secondo anno di vita il numero delle parole prodotte aumenta esponenzialmente, determinando un'autentica «esplosione del vocabolario». Tale situazione evolve, tra i 18 e i 24 mesi, con l'inizio della capacità combinatoria di parole, che rappresenta la forma primordiale di frase (ancora senza verbo, articoli, preposizioni, senza accordi di singolare, plurale, maschile o femminile).



Nel corso del terzo anno di vita la frase si arricchisce di tutti questi elementi mancanti e compare anche la capacità di unire fra loro più frasi secondo un rapporto di coordinazione o subordinazione, determinato dall'utilizzo delle congiunzioni.

## **Il contributo della neuropsicologia cognitiva**

Tra la fine degli anni Sessanta e l'inizio degli anni Settanta è nata una branca della neuropsicologia che si è proposta di spiegare, attraverso modelli teorici, il funzionamento della nostra mente e con essa anche del nostro sistema linguistico. Il linguaggio viene descritto come costituito da una serie di componenti interne, indipendenti, ma tra loro interagenti, che possono essere classificate nel seguente modo.

- LIVELLO FONETICO-FONOLOGICO, che può essere a sua volta suddiviso in due componenti:
  - *fonetica*: studia i suoni, i fonemi della nostra lingua e ne distingue i tratti fondamentali dell'articolazione;
  - *fonologia*: studia la modalità di selezione e di abbinamento dei fonemi per combinarli in parole.
- LIVELLO SEMANTICO-LESSICALE, che si compone di:
  - *lessico*: è il magazzino delle parole che ciascun individuo possiede;
  - *semantica*: fa riferimento all'organizzazione dei significati secondo categorie concettuali.
- LIVELLO MORFO-SINTATTICO, che si compone di:
  - *morfologia*: si può suddividere a sua volta in *morfologia libera* (articoli, preposizioni) e *morfologia legata*, ovvero prefissi e suffissi che regolano gli accordi di genere (maschile e femminile) e di numero (singolare e plurale), oltre che i tempi verbali;
  - *sintassi*: regola la combinazione delle parole nelle strutture frasali per cui, attraverso un numero finito di elementi, è possibile produrre un numero infinito di combinazioni corrette.
- LIVELLO PRAGMATICO. Si tratta di una componente non strettamente linguistica, poiché coinvolge

anche aspetti cognitivi e sociali. Rientrano in questa componente:

- la *capacità di richiamare l'attenzione* dell'interlocutore perché riconosca la nostra intenzione comunicativa;
- la *ripetizione dell'enunciato* quando ci si accorge che l'interlocutore non ha compreso il messaggio;
- il *rispetto dell'alternanza dei turni* della conversazione, riconoscendo i segnali linguistici e prosodici che segnalano che l'interlocutore ha completato il suo messaggio;
- il comprendere le *diverse accezioni* che una stessa parola può acquisire a seconda del contesto (ad esempio, la parola «punto»: di punto in bianco, punto croce, punto e virgola, punto di una retta, mettere a punto il motore, punto a capo, punto di vista, ecc.);
- il comprendere *modi di dire e proverbi*, ovvero l'andare oltre il significato letterale dell'enunciato per inferire un significato implicito.

## **Il sistema semantico-lessicale**

Il percorso si occupa in particolare della stimolazione e riabilitazione del sistema semantico-lessicale.

Il *sistema lessicale* si suddivide in:

- un *lessico passivo* (o di input), che contiene le parole di cui conosciamo il significato, senza che necessariamente vengano da noi usate nel linguaggio spontaneo. Un bambino di 30 mesi, in media, è in grado di acquisire da 4 a 10 parole nuove al giorno, raggiungendo il controllo di circa 10.000 parole intorno ai 6 anni;
- un *lessico attivo* (o di output), che contiene le parole che l'individuo usa in produzione, senza doverne necessariamente conoscere il significato. Quest'ultimo è più ridotto del lessico passivo, ma presenta in genere un rapido sviluppo, riassumibile dallo schema seguente.

Età	Numero medio di parole prodotte
18-24 mesi	50 parole
24-30 mesi	100 o più parole
3-4 anni	circa 1000 parole
4-5 anni	circa 1500 parole

Il *sistema semantico* contiene, invece, le conoscenze apprese sul mondo, acquisite sia in modo formale (ad esempio nell'ambito scolastico), sia in modo informale (ad esempio dal nostro vissuto).

Il bambino impara a conoscere il mondo, tramite l'azione che svolge, per entrare in relazione con l'oggetto. Guardando l'oggetto, toccandolo, annusandolo, sbattendolo, facendolo rotolare, si fa un'idea delle sue caratteristiche percettive e dell'uso che se ne può fare. In seguito riesce ad astrarre queste caratteristiche e, quindi, a formare delle categorie gerarchiche.

Le categorie concettuali si possono distinguere in:

- *categorie animate* (animali, frutta, verdura, ecc.);
- *categorie inanimate* (oggetti, ecc.).

Gli elementi della prima categoria si distinguono per *tratti visivi* (ad esempio: la mela è rossa e tonda, la banana è a forma di luna e gialla), quelli della seconda per *tratti di funzione* (ad esempio: le forbici servono per tagliare, la penna serve per scrivere).

Secondo Nelson (1986) il bambino si crea i primi concetti sugli oggetti in termini funzionali, ovvero categorizza gli oggetti sulla base dell'uso che se ne può fare. Nell'ambito delle categorie in cui la funzionalità è irrilevante (come per i vegetali e gli animali), risulta maggiormente difficile per i bambini più piccoli discriminare fra esemplari sulla base dei soli attributi percettivi (si pensi alla confusione tra *capra* e *pecora*).

L'*organizzazione* dei concetti, inoltre, è *gerarchica*: ci sono dunque *informazioni superordinate* come l'informazione della categoria semantica (ad esempio, tigre = animale) cui fanno capo *informazioni subordinate* come gli attributi (ad esempio, animale selvaggio).

### *Alterazioni del sistema semantico-lessicale*

Le informazioni del sistema lessicale sono specifiche per ciascuna lingua, quelle del sistema semantico invece sono universali. Il lessico di una persona può variare molto da individuo a individuo, in quanto è influenzato dal contesto socioculturale in cui una persona vive, dalla sua intelligenza e dai suoi interessi personali. Lo sviluppo del sistema semantico deriva dall'interazione di più sistemi cognitivi, alcuni dei quali extralinguistici. Tenuto conto di queste variazioni interindividuali, possono esserci alterazioni nello sviluppo fisiologico di queste componenti nel caso di:

- disturbi specifici di linguaggio, in cui la compromissione riguarda il sistema lessicale;
- ritardi cognitivi, in cui l'alterato sviluppo semantico influenza anche quello lessicale;
- esiti di insulti cerebrali (traumi cranici, ictus, ecc.), in cui può risultare compromesso l'uno o l'altro sistema.

Quanto sia importante il sistema semantico lessicale nel nostro agire quotidiano e nelle relazioni sociali ci è immediatamente chiaro quando qualcosa si «inceppa» in questo delicato meccanismo per deficit o per immaturità nel suo sviluppo: il bambino piccolo che chiama «mamma» tutte le persone che lo accudiscono o «palla» riferendosi genericamente ai giocattoli; il soggetto afasico che nel guardare la luna la denomina «sole» o «banana»; le volte in cui capita di «non trovare la parola giusta» e fare dei giri di parole per arrivare a sostituirla o ricordarla; o quando, in vacanza in un paese straniero, per comprendere e comunicare ci si deve misurare con una conoscenza limitata di vocaboli della lingua del posto.

### *Conseguenze funzionali di un disturbo semantico-lessicale*

Di fronte alla difficoltà di un bimbo di reperire le parole, bisogna capire se questa fatica è causata da un vocabolario ridotto (per carente stimolazione socioculturale o per deficit cognitivo) o da una difficoltà di accesso al lessico.

Un danno funzionale del sistema lessicale comporta un eloquio inficiato da *frequenti anomalie*, cioè difficoltà a recuperare la parola corretta con eventuali tentativi di superamento mediante circonlocuzioni (ad esempio, il bambino che osserva una banana ma non riesce a dire come si chiama e inizia a «parlarci intorno»: «La conosco, è un frutto giallo, a forma di luna, piace tanto alle scimmie»).

In particolare, fanno pensare a una *difficoltà di accesso* (l'informazione è presente nel magazzino lessicale, ma il bambino non riesce a recuperarla):

- la *variabilità nelle difficoltà di recupero* delle parole (richiedendo ripetutamente la denominazione di certe figure, è possibile che alcune volte il bambino reperisca facilmente parole che in altre circostanze non riesce a recuperare);
- l'effetto positivo di *suggerimenti semantici* (ad esempio: il bambino non riesce a denominare la figura di un chiodo, ma se gli si suggerisce «È di ferro, lo piantiamo con il martello», lui dice «Chiodo») o un effetto di *priming* (maggiore efficienza della risposta se lo stimolo è preceduto da una parola semanticamente affine (ad esempio, martello e...));
- la *difficoltà a reperire parole sia ad alta che a bassa frequenza d'uso* (in caso di vocabolario ridotto, in genere, il bambino ha difficoltà a reperire soprattutto le parole a bassa frequenza d'uso);
- un *vantaggio nella prestazione* se vengono presentati gli stimoli a un *ritmo di tempo più lento*, fornendo quindi al soggetto maggiore tempo per la risposta.

L'*anomia*, in assenza di parafasie semantiche (verificato il riconoscimento visivo della figura da denominare e l'appartenenza della parola-target al lessico passivo), può essere quindi interpretata come conseguenza di una difficoltà di evocazione della stringa fonologica corrispondente a un determinato concetto.

Anche un sistema semantico non efficiente influisce sul recupero lessicale: in un compito di denominazione, se il sistema semantico invia insufficienti informazioni al

lessico, quest'ultimo fornisce una parola vicina al target (*parafasia*) oppure la parola più comunemente usata (che è una parola ad *alta frequenza d'uso*).

In particolare:

- se il sistema semantico fornisce solo l'informazione della *categoria*, il lessico fornisce una *parafasia semantica*, cioè recupera una parola diversa da quella corretta ma appartenente alla stessa categoria (ad esempio, il bambino che osserva una banana, la riconosce, ma la chiama «mela»);
- se il sistema semantico non fornisce la categoria ma solo *tratti visivi*, il sistema lessicale fornisce una *parafasia verbale*, cioè recupera una parola diversa da quella corretta, appartenente a una categoria semantica diversa ma che ne condivide alcune caratteristiche percettive (ad esempio, il bambino che osserva una banana, la riconosce, ma la chiama «luna»);
- se il sistema semantico fornisce solo l'informazione della *categoria superordinata*, è possibile che il bambino dica solo «frutta» di fronte alla figura di una banana.

Inoltre, se di fronte a un compito di denominazione si dà un suggerimento sbagliato e il bambino recupera una parola sulla base di questo suggerimento senza poi autocorreggersi, si può ipotizzare un deficit del sistema semantico (ad esempio, il bambino non riesce a denominare la figura di una banana, ma se si suggerisce «me», lui dice «mela» senza rendersi conto dell'errore).

### *Programmazione di un intervento terapeutico efficace*

Per quanto riguarda il *lessico passivo*, esso può essere esercitato attraverso l'uso di materiale figurato con:

- richiesta di indicazione su presentazione della parola-target («Trova tra queste figure la *mucca*»);
- richiesta di indicazione su definizione («Trova l'animale con le corna che ci dà il latte»);
- compiti di decisione lessicale tra parole e non parole (ad esempio il gioco delle parole dei terrestri

e dei marziani: «lo dico *musta*: è una parola dei terrestri o dei marziani?»).

Per il *lessico attivo*, sarà una abilità del terapeuta sfruttare contesti ludici motivanti per coinvolgere il bambino in uno scambio comunicativo all'interno del quale inserire compiti di:

- denominazione di figure (ad esempio, figure ad alta e bassa frequenza d'uso,
- figure fonologicamente simili come *cane-rane-pane*);
- rievocazioni per categorie fonologiche («Dimmi tutti i nomi che iniziano per PA»);
- giochi di rime («Trova tutte le parole che finiscono come *cappello*»);
- rievocazioni sulla base del cue fonemico, ovvero della sillaba iniziale della parola. Il cue fonemico può essere anche usato come tecnica di facilitazione in un compito di denominazione che, nel corso di successive presentazioni di una stessa parola, il terapeuta provvederà ad attenuare progressivamente, sino ad accennare l'impostazione articolatoria del fonema senza pronunciarlo (ad esempio, di fronte alla figura della palla inizialmente il terapeuta dice «PA...» e successivamente, di fronte a una nuova incertezza del bambino a denominare la palla, il terapeuta stringe le labbra come a voler pronunciare la «P»);
- riconoscimento della lunghezza della parola («Mettiamo da una parte tutte le parole corte come *mela* e dall'altra quelle lunghe come *pomodoro*»);
- riconoscimento di eventuali assonanze con altre parole note («Se a *porte* cambio un suono, quale tra queste parole ottengo: *ponte, fonte o posto*?»).

Per allenare il sistema semantico l'esercizio più utile è quello di categorizzazione, anche non verbale.

Verrà, quindi, chiesto al bambino di *classificare*:

- in base alla funzione (ad esempio: «Cosa serve per mangiare?»);
- in base all'azione (ad esempio: «Prendimi solo le cose che si indossano»);

- in base alla classe (ad esempio: «Mettimi da questa parte tutti gli animali, da quest'altra tutta la frutta»);
- in base agli attributi (ad esempio: «Prendimi solo le cose morbide»);
- in base alle parti (ad esempio: «Prendimi solo ciò che ha dei buchi»).

Una volta esercitata la classificazione, si può passare alla *sottoclassificazione*.

Di seguito ne vengono riportati alcuni esempi:

- «Tra tutte le cose che si mangiano, mi indichi quelle dolci?»;
- «Tra tutta la frutta, mi trovi solo quella gialla?»;
- «Tra gli animali, mi indichi solo quelli che vivono nella fattoria?».

Si potrà, quindi, procedere a:

- *rievocazioni per categorie semantiche* («Dimmi tutti i nomi degli animali della fattoria»), chiamando così in soccorso anche l'effetto priming (la più facile rievocazione di una parola, se ho prima evocato altre parole appartenenti alla stessa categoria);
- *rievocazioni dei sinonimi e dei contrari* (ad esempio: «Il contrario di alto è?»);
- *individuazione di parole che hanno diversi significati* deducibili dal contesto (come: «Sono *stufa* di leggere questo libro/Metto la legna nella *stufa*»).

Lavorare sul semantico implica il verificarsi del fenomeno della *generalizzazione*: evidenziare i tratti semantici di un elemento, infatti, consente implicitamente di elaborare anche i tratti di altri elementi appartenenti alla stessa categoria.

## **Descrizione dell'opera**

*Sviluppare le competenze semantico-lessicali* si propone di arricchire e sviluppare il sistema semantico-lessicale dei bambini a partire dai 4 anni di età.



Si inizia con lo stimolare il sistema semantico allenando la capacità di categorizzazione, ovvero di *Raggruppamenti per area semantica*, mediante la richiesta di individuare gli elementi aventi una stessa funzione («Trova tutti gli oggetti che servono per tagliare»), o sui quali è possibile compiere una stessa azione («Trova tutte le cose che si possono indossare»), o appartenenti a una stessa classe («Dividi i mestieri dagli sport»), o aventi gli stessi attributi («Raggruppa tutte le cose rotonde e tutte le cose quadrate»), o le stesse parti («Trova tutte le cose con il manico»). Per alcuni raggruppamenti sono state inserite anche delle richieste di sottoclassificazione («Trova tutte le cose che si possono indossare quando fa freddo», «Raggruppa gli animali che vivono nel mare e gli animali che vivono sulla terra»).

Nelle attività *Completa la serie*, invece, vengono forniti tre elementi di una certa categoria e si chiede di cercare all'interno di un set di altri cinque elementi quello che logicamente fa parte della stessa categoria; mentre in *Trova l'intruso* vengono indicati quattro elementi, di cui solo tre appartengono alla stessa categoria, e si chiede genericamente di individuare l'elemento estraneo senza esplicitare al bambino quale sia la categoria sottintesa. Il lavoro prosegue con la ricerca dei *Contrari*, ovvero di quelle parole che hanno significato diametralmente opposto (come alto-basso).

Nella sezione dedicata ai *Sinonimi* viene chiesto al bambino di abbinare due elementi chiamati in maniera diversa ma corrispondenti a uno stesso elemento, ad esempio un *asino* e un *somaro*, aiutandolo così a comprendere l'esistenza di parole diverse che hanno lo stesso significato.

Nella sezione sugli *Omonimi*, al contrario, gli si chiede di individuare i due diversi significati corrispondenti a una stessa parola («Scegli tra queste figure quelle che rappresentano la parola *rosa*»).

Seguono le *Lecture con cloze*, ovvero delle storielle in cui alcune parole sono sostituite da un disegno in cui si richiede al bambino di rievocare la parola mancante. In questo caso il contesto proposizionale può avere un effetto facilitante nel recupero della parola.

L'ultima sezione è infine dedicata ai Giochi. Vengono proposte due diverse tipologie di Memory che permettono di esercitare il sistema lessicale attraverso la denominazione di figure uguali e il sistema semantico attraverso la classificazione e la rievocazione per categoria semantica. Il gioco Indovina qual è invece è molto utile in quanto consente al bambino di esercitare la strategia della circonlocuzione, ovvero la capacità di «girare intorno» a una parola (ad esempio, nel gioco il bambino non può dire la parola «mela», ma può dire che si tratta di un frutto rosso e rotondo che la strega cattiva dà a Biancaneve). Allenare questa strategia è molto importante, poiché i bambini che hanno difficoltà di recupero lessicale faticano sempre più degli altri a reperire le parole e, molto spesso, rinunciano a parlare trincerandosi dietro affermazioni del tipo «Non so» o «Non ricordo». La circonlocuzione consente al bambino di esprimersi anche se in quel momento non riesce a trovare una data parola. L'opera è rivolta e vuole essere di aiuto a logopedisti, educatori, insegnanti e genitori che vogliono promuovere, attraverso il piacere del gioco, le conoscenze sul mondo e il vocabolario dei propri bambini.



# GUIDA ALLA NAVIGAZIONE

Le pagine seguenti sono una breve guida introduttiva alla web app *Sviluppare le competenze semantico-lessicali*, 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 profilo dell'utente. Il bambino dovrà scrivere il suo nome utente e scegliere un avatar che lo accompagnerà nel corso delle attività.



Fig. 1 - Creazione di un nuovo profilo.

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 darà inizio all'attività.

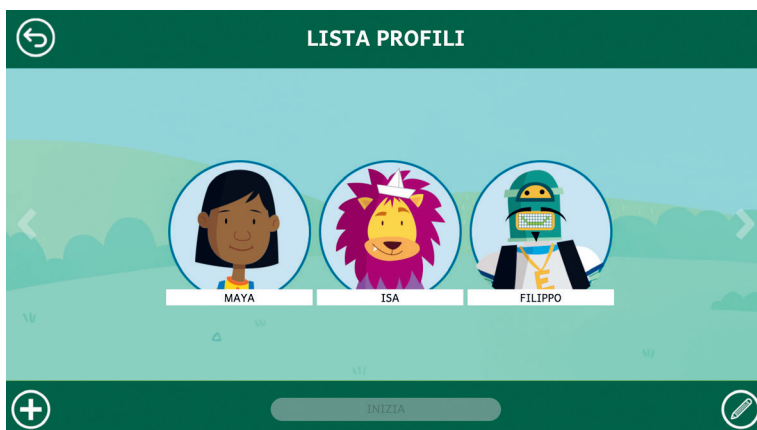


Fig. 2 - Lista profili.

Per eliminare un profilo occorre selezionarlo dall'elenco, cliccare il pulsante di modifica (rappresentato dalla matita nell'angolo in basso a destra della videata), e poi la «X» rossa accanto al profilo. Per modificare un profilo occorre selezionarlo dall'elenco, cliccare il pulsante di modifica, e poi il simbolo della matita accanto al profilo.

## Il menu – Scelta delle attività

Dopo aver creato o selezionato il proprio utente e cliccato «Inizia» si accede al menu principale, dove sono presenti gli elementi di accesso alle sei sezioni.

1. I raggruppamenti per area semantica
2. I contrari
3. I sinonimi
4. Gli omonimi
5. Letture con cloze
6. Impariamo: Giochi.

Cliccando su ciascun ambiente si accede alla videata in cui è possibile visualizzare e selezionare gli esercizi già svolti e quelli ancora da svolgere.

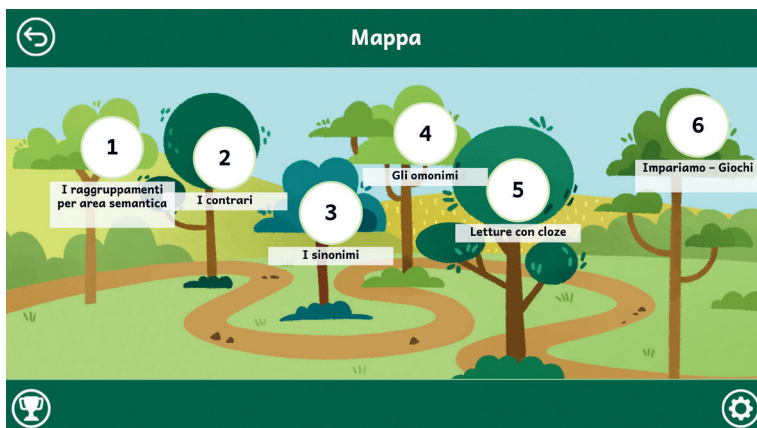


Fig. 3 - Videata del menu delle attività.

### 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 3 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 3 tentativi

Dopo 3 tentativi sbagliati, la web app fornisce automaticamente la soluzione all'attività. Il presente pulsante consente di attivare o disattivare questa funzione.

#### Istruzioni sempre visibili

Al clic 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 animaletto con cui popolare la sua fattoria; tutti i premi vinti dall'utente sono raccolti in quest'area.

## **Struttura del software**

Le attività della web app hanno lo scopo di rafforzare in modo giocoso ma efficace il vocabolario dei bambini e la loro facilità nell'attingere dal bagaglio del lessico acquisito. In questa sezione vengono descritte nel dettaglio le singole attività con i loro obiettivi.

### *1. I raggruppamenti per area semantica*

All'utente sono presentate le immagini di alcuni oggetti, animali, persone che dovranno essere raggruppati secondo la loro funzione, l'azione per cui sono utilizzati, la classe a cui appartengono, i loro attributi o le parti che li contraddistinguono. Nelle ultime due attività della sezione («Completa la serie» e «Trova l'intruso»), si chiede invece di selezionare l'immagine che ha caratteristiche comuni a quelle presentate o, al contrario, quella che non ha niente a che fare con le altre.

#### **1.1 Funzione**

*Obiettivo:* Rafforzare la conoscenza di oggetti e della loro specifica funzione.

Ogni videata dell'attività presenta le immagini di quattro oggetti; all'utente è richiesto di selezionare quelli che hanno la funzione indicata di volta in volta nella consegna. Le risposte giuste possono essere da una a tre per ogni videata. Una volta selezionate le opzioni che ritiene corrette, il bambino può schiacciare il pulsante «✓» per verificare la risposta e passare alla videata successiva.

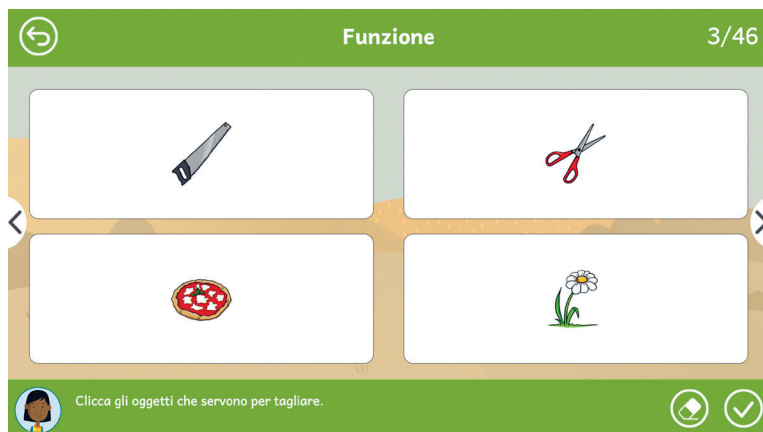


Fig. 4 - Esempio di attività «Funzione».

### 1.2 Azione

*Obiettivo:* Rafforzare la conoscenza degli oggetti e delle azioni che si possono compiere con essi.

Ogni videata dell'attività presenta le immagini di quattro oggetti; all'utente è richiesto di selezionare quelli che servono a svolgere un'azione indicata di volta in volta nella consegna. Le risposte giuste possono essere da una a tre per ogni videata. Una volta selezionate le opzioni che ritiene corrette, il bambino può schiacciare il pulsante «✓» per verificare la risposta e passare alla videata successiva.

### 1.3 Classe

*Obiettivo:* Potenziare la capacità di raggruppare oggetti, animali o persone in base alla loro classe di appartenenza. All'utente sono proposti due contenitori e una serie di immagini. Sta al bambino distribuire le immagini nei diversi contenitori in base alla loro classe di appartenenza (animali o personaggi delle fiabe, mestieri o sport, strumenti musicali o cose rumorose, ecc.). Una volta trascinate le immagini nel riquadro che ritiene corretto, il bambino può schiacciare il pulsante «✓» per verificare la risposta e passare alla videata successiva.



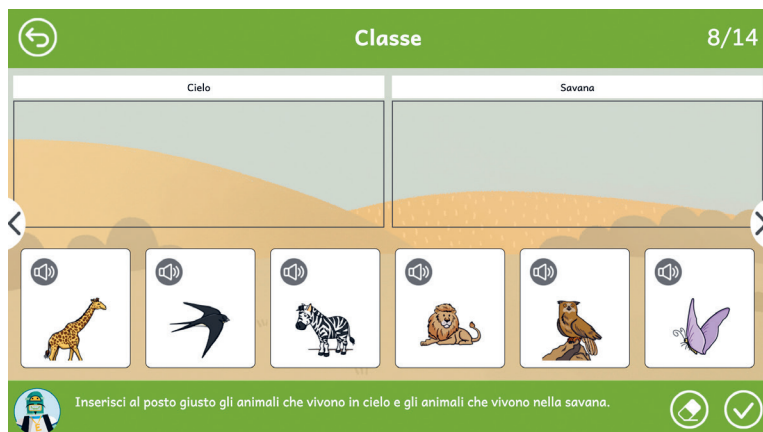


Fig. 5 - Esempio di attività «Classe».

#### 1.4 Attributi

*Obiettivo:* Rafforzare la conoscenza degli oggetti e dei loro attributi.

All'utente sono proposti due contenitori e una serie di immagini. Sta al bambino distribuire le immagini nei diversi contenitori in base alla loro classe di appartenenza (cose dolci e salate, rosse e gialle, morbide e dure, ecc.). Una volta trascinate le immagini nel riquadro che ritiene corretto, il bambino può schiacciare il pulsante «✓» per verificare la risposta e passare alla videata successiva.

#### 1.5 Parti

*Obiettivo:* Rafforzare la conoscenza di oggetti e animali, e delle parti che li compongono.

Ogni videata dell'attività presenta le immagini di quattro oggetti; all'utente è richiesto di selezionare quelli che sono composti dalla parte indicata di volta in volta nella consegna (ad esempio, «cose che hanno il manico»). Le risposte giuste possono essere da una a tre per ogni videata. Una volta selezionate le opzioni che ritiene corrette, il bambino può schiacciare il pulsante «✓» per verificare la risposta e passare alla videata successiva.

## 1.6 Completa la serie

**Obiettivo:** Potenziare la capacità di individuare caratteristiche comuni a diversi oggetti, animali o persone. Ogni videata dell'attività presenta in alto tre immagini in sequenza, in basso una serie di immagini cliccabili. Al bambino è chiesto di selezionare, tra le immagini in basso, quella giusta per completare la sequenza. Una volta selezionata l'opzione che ritiene corretta, il bambino può schiacciare il pulsante «✓» per verificare la risposta e passare alla videata successiva.



Fig. 6 - Esempio di attività «Completa la serie».

## 1.7 Trova l'intruso

**Obiettivo:** Potenziare la capacità di individuare caratteristiche comuni a diversi oggetti, animali o persone. Ogni videata dell'attività presenta in alto tre immagini in sequenza e un riquadro vuoto. In basso una serie di immagini tra le quali il bambino potrà scegliere quella giusta per completare la sequenza. Una volta selezionata l'opzione che ritiene corretta, il bambino può schiacciare il pulsante «✓» per verificare la risposta e passare alla videata successiva.

## 2. I contrari

Al bambino sono presentate due colonne composte da tre immagini ciascuna; scopo dell'attività è collegare ogni

immagine della prima colonna con quella della seconda colonna raffigurante il suo contrario.

### 3. I sinonimi

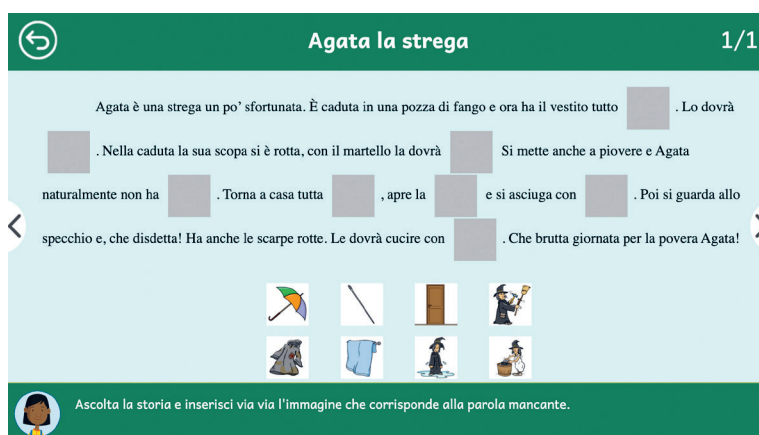
Ogni videata dell'attività è costituita da un disegno in bianco e nero; al bambino è richiesto di colorare con un clic solo i due elementi che, pur avendo nomi diversi, sono in realtà la stessa cosa (ad esempio, il «dono» e il «regalo»).

### 4. Gli omonimi

In ogni videata si trovano quattro immagini e un riquadro contrassegnato da una parola che ha più di un significato; il bambino è incoraggiato a riempire il riquadro con le due immagini corrispondenti all'etichetta (ad esempio, nel riquadro «more» andranno inseriti sia l'immagine del frutto, sia quella di due ragazze dai capelli scuri).

### 5. Letture con cloze

Questa sezione è composta da 14 storie, che il bambino può leggere o ascoltare, da cui sono state rimosse alcune parole; al bambino è richiesto di inserire al posto giusto, nel testo, l'immagine corrispondente alla parola mancante.



← **Agata la strega** 1/1

Agata è una strega un po' sfortunata. È caduta in una pozza di fango e ora ha il vestito tutto . Lo dovrà . Nella caduta la sua scopa si è rotta, con il martello la dovrà . Si mette anche a piovere e Agata naturalmente non ha . Torna a casa tutta , apre la  e si asciuga con . Poi si guarda allo specchio e, che disdetta! Ha anche le scarpe rotte. Le dovrà cucire con . Che brutta giornata per la povera Agata!


 Ascolta la storia e inserisci via via l'immagine che corrisponde alla parola mancante.

Fig. 7 - Esempio di lettura con cloze.

## 6. Impariamo – Giochi

L'area dei giochi consente di rafforzare in modo divertente le conoscenze acquisite durante le altre sezioni. Si compone di tre attività: «Indovina qual è», «Il carretto del contadino», «Memory classico» e «Memory speciale».

### 6.1 Indovina qual è

Obiettivo del gioco è indovinare l'oggetto o l'animale misterioso. Per farlo, il bambino ha a disposizione una serie di indizi che lo guideranno a scartare via via le immagini sbagliate e individuare la risposta giusta.

### 6.2 Memory classico

La versione più tradizionale del Memory, che prevede di scoprire due carte alla volta e memorizzarne la posizione per trovare tutte le coppie uguali.

### 6.3 Memory speciale

Una versione speciale del Memory: anziché scoprire le coppie uguali, il bambino deve trovare coppie di oggetti, persone o animali con caratteristiche comuni.



Fig. 8 - Esempio di Memory speciale.

## Statistiche

In quest'area è possibile visualizzare il report con i risultati degli esercizi svolti dall'utente. La schermata principale fornisce informazioni sul completamento e il punteggio medio (che può andare da una a cinque stelle) delle quattro sezioni; cliccando su una sezione specifica, è possibile vedere la tabella completa oppure filtrata per singola attività.



Fig. 9 - La sezione «Statistiche».

Nella tabella dei singoli esercizi sono riportati i seguenti dati:

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

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

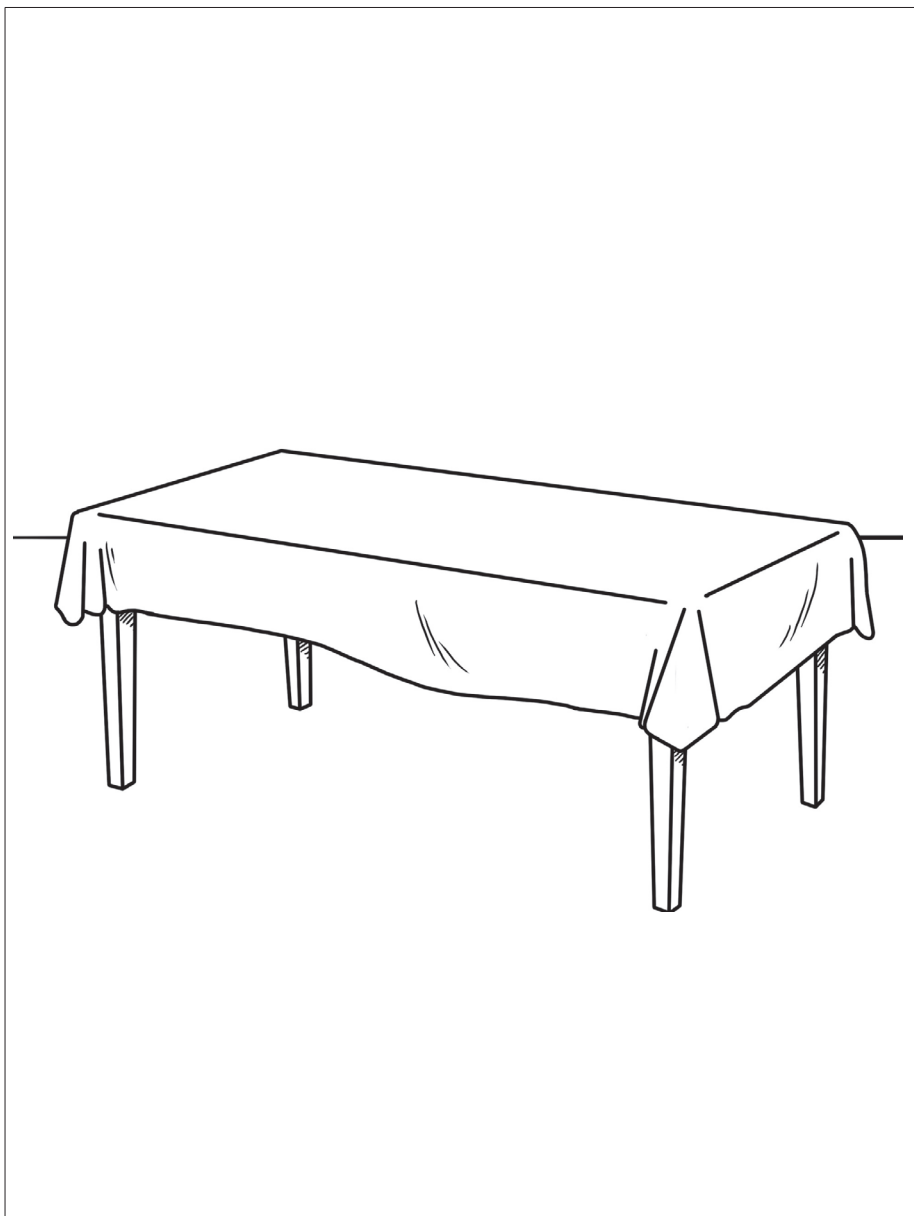
## **MATERIALI AGGIUNTIVI**

Nelle prossime pagine di Materiali aggiuntivi sono presenti degli ulteriori esercizi legati alle tematiche trattate all'interno della web app.

# RIEVOCA PER FUNZIONE

SCHEDA 16

► È ora di mangiare! Disegna tutto ciò che serve per apparecchiare la tavola.



**RIEVOCA PER FUNZIONE****SCHEDA 18**

► Leggi le frasi che seguono e poi, riflettendo bene, trova per ciascuna di esse tante cose che servono per...

1. Trova tante cose che servono per giocare a casa...

---

---

---

2. Trova tante cose che servono per giocare al parco...

---

---

---

3. Trova tante cose che servono alla mamma per preparare il pranzo...

---

---

---

4. Trova tante cose che servono per sedersi...

---

---

---

5. Trova tante cose che servono per scrivere...

---

---

---

6. Trova tante cose che servono per cucire...

---

---

---



## RIEVOCA PER CLASSE

SCHEDA 47

- Che cosa manca? I musicisti hanno dimenticato i loro strumenti: aiutali disegnan-  
doli tu.



# RIEVOCA PER CLASSE

SCHEDA 49

► Leggi le frasi che seguono e poi, riflettendo bene, trova tanti esempi per ciascuna di esse...

1. Trova tanti animali che vivono nell'acqua...

---

---

---

2. Trova tanti indumenti...

---

---

---

3. Trova tanta verdura...

---

---

---

4. Trova tante parti del corpo...

---

---

---

5. Trova tanti elettrodomestici...

---

---

---

6. Trova tanti colori...

---

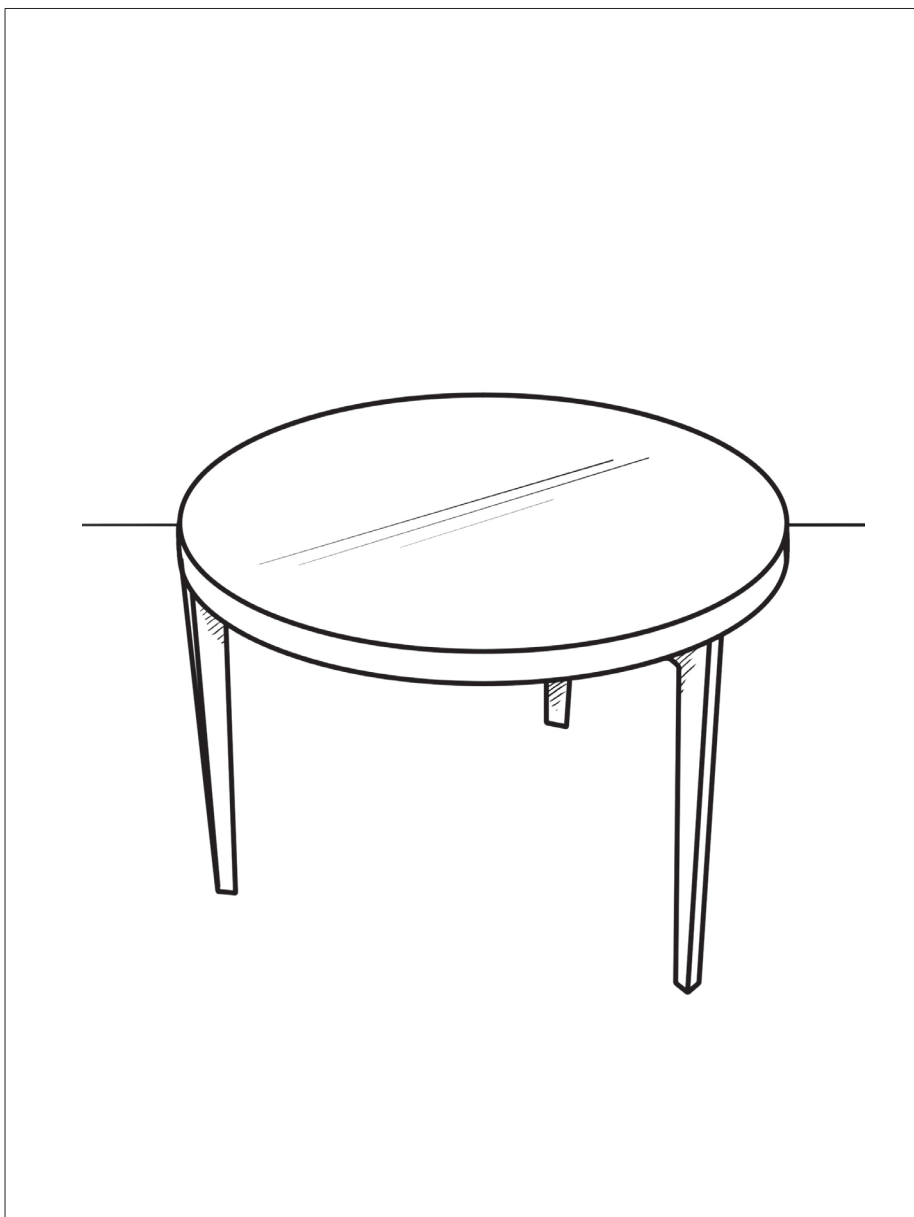
---

---

# RIEVOCA PER ATTRIBUTI

SCHEDA 61

► C'è una festa! Disegna sul tavolino tante cose dolci.



**RIEVOCA PER ATTRIBUTI****SCHEDA 62**

► Leggi le frasi che seguono e poi, riflettendo bene, trova tanti esempi per ciascuna di esse...

1. Trova tante cose di colore rosso...

---

---

---

2. Trova tanti animali pelosi...

---

---

---

3. Trova tante cose appuntite...

---

---

---

4. Trova tante cose rotonde...

---

---

---

5. Trova tante cose profumate...

---

---

---

6. Trova tante cose puzzolenti...

---

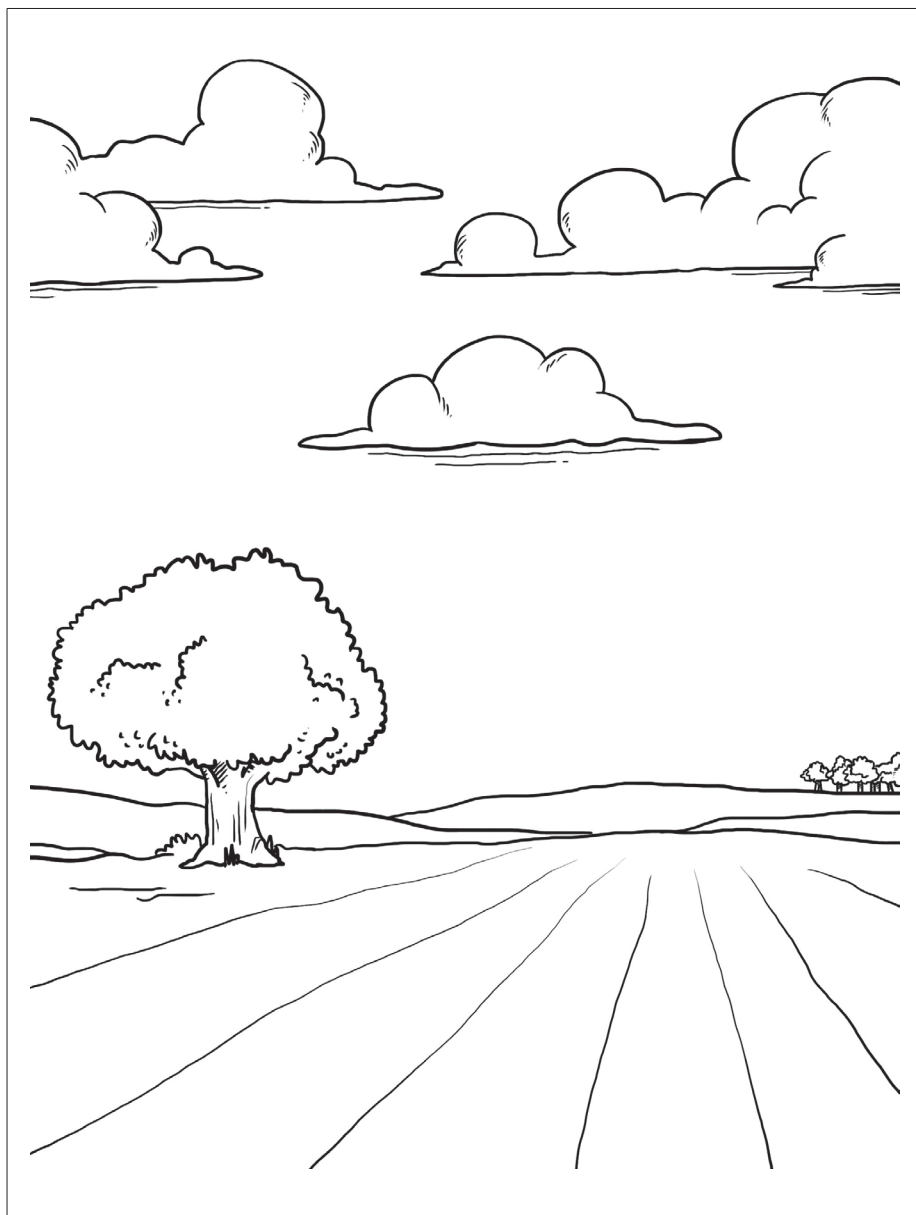
---

---

# RIEVOCA PER PARTI

SCHEDA 74

► Quanti animali con le ali oggi nel cielo! Disegnali.



**RIEVOCA PER PARTI****SCHEDA 75**

► Leggi le frasi che seguono e poi, riflettendo bene, trova per ciascuna di esse tante cose con...

1. Trova tante cose con le foglie...

---

---

---

2. Trova tanti indumenti con la cerniera...

---

---

---

3. Trova tanti oggetti con il coperchio...

---

---

---

4. Trova tante cose con le tasche...

---

---

---

5. Trova tanti animali con la coda...

---

---

---

6. Trova tante cose con le spine...

---

---

---

7. Trova tante cose con le pagine...

---

---

---

8. Trova tante cose con le ruote...

---

---

---

9. Trova tante cose con le chiavi...

---

---

---

10. Trova tante cose con la maniglia...

---

---

---

11. Trova tante cose con i pulsanti...

---

---

---

12. Trova tante cose con il manico...

---

---

---







[www.erickson.it](http://www.erickson.it)

Quando bambini e bambine hanno difficoltà nel reperire le parole, occorre capire se questa fatica sia causata da un vocabolario ridotto, da carente stimolazione socio-culturale o per deficit cognitivo, o da una difficoltà di accesso al lessico.

Come stimolare e riabilitare in modo efficace e divertente il sistema semantico-lessicale a partire dai 4 anni di età?

*Sviluppare le competenze semantico-lessicali* propone numerose attività per allenare la capacità di categorizzazione, promuovere la riflessione sui significati delle parole e stimolare la capacità di rievocazione lessicale attraverso raggruppamenti per area semantica, giochi logici di completamento di serie, individuazione dell'intruso, ricerca di contrari, sinonimi e omonimi e denominazione di immagini. Completa il volume la guida alla navigazione della web app.



9 788859 040088

Guida +  
Web app