

Lisa Diridoni e Ramona Nicastro

# Sviluppare le abilità sintattiche

Attività di prevenzione  
e trattamento con  
«la fabbrica delle frasi»



Guida

Erickson

*Editing*  
Niccolò Lucchetti

*Impaginazione*  
Tania Osele

*Copertina*  
Tania Osele

ISBN: 978-88-590-0408-0

© 2013 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.  
Via del Pioppeto, 24  
38121 TRENTO  
tel. 0461 950690 – fax 0461 950698  
[www.erickson.it](http://www.erickson.it) – [info@erickson.it](mailto:info@erickson.it)

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

Lisa Diridoni e Ramona Nicastro

# **Sviluppare le abilità sintattiche**

Attività di prevenzione e trattamento  
con «la fabbrica delle frasi»

**Erickson**

**LISA DIRIDONI**

Logopedista, libera professionista, si occupa principalmente delle problematiche relative all'età evolutiva e, in particolare, di valutazione e trattamento dei disturbi del linguaggio e dell'apprendimento scolastico.

**RAMONA NICASTRO**

Logopedista e docente per i Corsi di Laurea in Logopedia, Audiometria e Audioprotesi, lavora presso l'U.O. ORL Audiologia e Foniatria Universitaria dell'Azienda Ospedaliera Universitaria Pisana, struttura specializzata nella diagnosi e riabilitazione della sordità e nella procedura di Impianto Cocleare.

## Guida alla navigazione

### Il login

Per accedere al programma è necessario scrivere il proprio nome o selezionarlo dalla lista. Per scorrerla si possono usare le due frecce quindi si deve cliccare su «Entra» per entrare nel menu principale e iniziare le attività. Per attivare fumetti contenenti le istruzioni scritte, basta cliccare



**Fig. 1** La videata del login dove l'utente si registra.

sul comando «Attiva istruzioni scritte» e per disattivarli è sufficiente cliccarlo nuovamente. Per continuare la lettura dei testi si clicca sui fumetti. Per cancellare un utente, una volta selezionato, è sufficiente cliccare su «Elimina utente». Per uscire dal programma, si clicca il pulsante «Esci» in alto a destra e si conferma.

## Menu

Dopo aver inserito o selezionato il nome del login e cliccato «Entra», si accede al menu principale, da cui è possibile scegliere tra le due attività del software, descritte dalla simpatico gnomo Davide.

a) 2 macroaree di lavoro

1. Crea la tua frase
2. Ricostruisci la frase

Al clic si accede alle due attività che verranno spiegate nel dettaglio nel paragrafo *Struttura del software*.



**Fig. 2** La videata del menu dove è possibile scegliere tra le due attività.

*b) I fiori con le lettere A/a (maiuscolo/minuscolo)*

Cliccando sui pulsanti A/a si sceglie se visualizzare i testi in stampato maiuscolo o minuscolo. Di default il programma è impostato su maiuscolo.

*c) La pulsantiera (opzioni)*

Permette di modificare il feedback scegliendo tra effetti sonori e visivi. È possibile accedere sempre a questa videata premendo i tasti «Ctrl+o»

*d) Pulsante «X»*

Al clic sulla «X» in alto si torna alla videata di login.

## Tasti di scelta rapida

Il programma consente agli utenti di utilizzare una combinazione di tasti in alternativa al clic del mouse sui pulsanti presenti nelle videate.

| FUNZIONI DEL PROGRAMMA/PULSANTI     | COMBINAZIONE DI TASTI    |
|-------------------------------------|--------------------------|
| <i>Generali</i>                     |                          |
| Audio istruzioni                    | Ctrl + Barra spaziatrice |
| Esci/Chiudi                         | Ctrl + x                 |
| Stampa                              | F10                      |
| Guida/informazioni utili            | F1                       |
| Attiva/disattiva istruzioni scritte | Ctrl + i                 |
| Gestione volumi/suoni e audio       | Ctrl + v                 |
| Opzioni                             | Ctrl + o                 |
| <i>Login</i>                        |                          |
| Entra                               | Invio                    |
| Esci dal software sì/no             | s/n                      |
| Seleziona utente                    | Frecce alto/basso        |
| Elimina utente                      | Ctrl + e                 |
| <i>Menu</i>                         |                          |
| Testo maiuscolo/minuscolo           | Ctrl + m                 |

## Struttura del software

Le attività del software costituiscono un allenamento per il potenziamento e il recupero delle abilità sintattiche, dai 3 agli 8 anni. *Sviluppare le abilità sintattiche* si propone di stimolare la conoscenza e l'uso delle strutture frasali, proponendo due distinti, ma strettamente correlati, ambienti di lavoro allegoricamente rappresentati dalla fabbrica (sezione *Crea la tua frase*, in cui le frasi vengono create e assemblate), e il magazzino e negozio (sezione *Ricostruisci la frase*, dove tutte le frasi create trovano collocazione), nei quali è possibile riflettere sull'abbinamento degli elementi della frase mentre si gioca a costruire le frasi o a ricostruirle a partire da un target. Entrambe le attività non si presentano, volutamente, come giochi in cui è presente un punteggio, domande o dei livelli da superare, ma rappresentano dei contesti dinamici in cui, con la massima libertà, il bambino si può divertire a fabbricare e analizzare le sequenze sintattiche.

### *La struttura della frase e il suo contenuto*

Ogni frase con cui si lavora all'interno del software è presentata principalmente su due livelli: il livello strutturale e quello di contenuto. All'interno del primo livello sono presenti cinque elementi, che combinati tra di loro possono creare sino a 47 diverse strutture, ognuno dei quali rappresentato da un'icona:

-  soggetto
-  verbo
-  complemento oggetto
-  modificatore semplice (aggettivo)
-  modificatore complesso.

Il contenuto della frase è invece demandato a disegni che rappresentano le varie parole (personaggi, azioni, oggetti) presenti all'interno dei vari elementi della struttura e che vengono abbinati per costruire la frase. La libertà di sperimentare i vari accostamenti di parole è accompagnata dalla presenza costante di uno *schema-guida*, dato dalla combinazione dei diversi elementi sopra elencati; al suo interno le relazioni fra gli elementi della frase rispecchiano quella che in linguistica viene chiamata *struttura profonda*: non si tratta di un collegamento lineare e sequenziale fra una parola e l'altra, ma vengono visualizzati i rapporti di significato che ogni parte della frase ha con le altre.

Lo schema insegna al bambino che le varie parole hanno ruoli sintattici diversi e che durante la combinazione devono essere rispettate delle regole precise.

### *Crea la tua frase*

Nella prima parte del software lo scopo è far sperimentare al bambino come le combinazioni fra elementi sintattici (soggetti, verbi, aggettivi, oggetti) generino significati complessi. L'utente comprende attraverso l'azione che avvicinare le parole fra loro produce un significato complesso, che non rappresenta la semplice somma dei significati iniziali, ma un elemento nuovo: costruendo per esempio la sequenza di parole «Il bambino con la maglia» non si realizza un semplice accostamento di un bambino e una maglia, ma i due significati si fondono in un'entità nuova.

L'esercizio si compone principalmente di tre fasi:

- scelta dell'elemento frasale;
- scelta del contenuto frasale;
- controllo della frase.

Il primo passaggio consiste *nella scelta dell'elemento della frase* che si desidera inserire. La prima scelta obbligata è sempre il soggetto (figura 3); in seguito ogni passaggio determina un riadattamento dinamico del contesto, e diventano disponibili tutte le categorie sintattiche che possono seguire l'elemento scelto

Cliccando sull'elemento soggetto si entra nella seconda videata in cui si può *scegliere il contenuto dell'elemento della frase*, ovvero, nel caso del soggetto, specificare *chi* compie l'azione nella nostra frase (figura 4).

Dopo aver fatto la scelta si torna nella videata precedente dove è possibile controllare lo stato di avanzamento (figura 5): nella riga in alto gli elementi inseriti sino a questo momento e sotto il suo contenuto.



**Fig. 3** Crea la tua frase: scelta dell'elemento frasale.



**Fig. 4** Crea la tua frase: scelta del contenuto dell'elemento frasale.



**Fig. 5** Crea la tua frase: avanzamento della costruzione – complemento oggetto.



**Fig. 6** Crea la tua frase: aiuto Matita per la lettura della frase in costruzione.

Usando i due strumenti Altoparlante e Matita si può anche ascoltare e leggere la frase costruita sino a questo momento (figura 6).

Durante lo svolgimento dell'attività, se si desidera fare delle modifiche al contenuto o alla struttura, si può cliccare su «Annulla» eliminando così

l'ultimo elemento inserito. Se invece si desidera concludere l'attività si può in qualunque momento, anche prima che terminino le possibilità di scelta, cliccare su «Ho finito». Si passa così alla videata di controllo dove si verifica se la frase scritta è semanticamente corretta (figura 7).

Il software guida nella costruzione sintatticamente corretta della frase, limitando la scelta e la giustapposizione di elementi (come viene spiegato nel paragrafo successivo), ma è l'utente a dover associare ai singoli elementi della struttura il contenuto lessicale corretto: di conseguenza la frase *La mamma pettina la bambina con gli occhiali rossi* è una frase corretta, ma frasi come *La mamma sgrida la pera gialla* o *La mamma con i baffi biondi saluta il papà con la collana azzurra* sono riconosciute come semanticamente scorrette. Se la frase è giusta è possibile salvarla e verrà archiviata nel magazzino personale dell'utente (*Le frasi che ho creato*) all'interno della seconda sezione. Per stimolare la riflessione metacognitiva è sempre possibile visualizzare la struttura e la frase scritta in abbinamento a quella illustrata. A piacimento la frase può anche essere stampata, in modo da essere disponibile per ulteriori attività, come esercizi sul quaderno o costruzione di una raccolta di immagini: questo per promuovere la generalizzazione degli apprendimenti, in quanto le competenze apprese vengono richiamate successivamente in attività e contesti diversi.

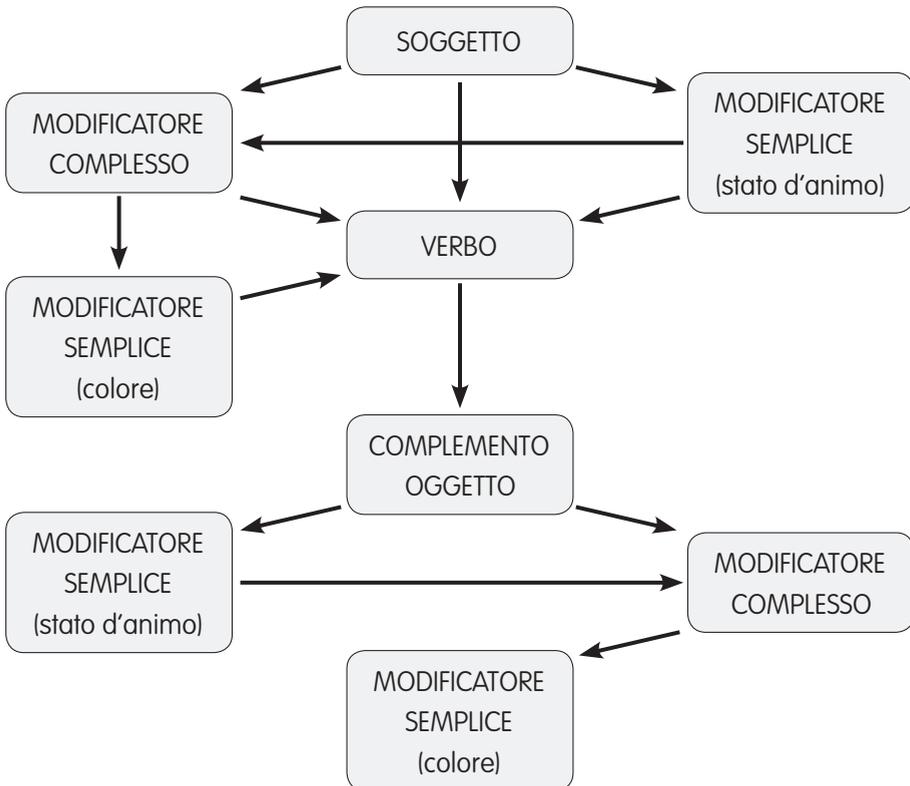


Fig. 7 Crea la tua frase: videata di controllo.

## Criteria di scelta degli elementi

Nei riquadri con gli elementi frasali appaiono, in base alle scelte fatte di volta in volta, tutti i possibili elementi della frase che potenzialmente potremmo usare, la presenza o assenza di questi dipende dal contenuto scelto: infatti non tutti gli elementi che si inseriscono nel contenuto permettono l'uso di tutti i modificatori. Ad esempio si può creare la struttura *soggetto + verbo + complemento oggetto + modificatore semplice + modificatore complesso + modificatore semplice* solo se come complemento oggetto si sceglie una persona cui è possibile attribuire stati d'animo e un modificatore complesso come un indumento («Il nonno saluta la nonna felice con il cappello rosso»).

Tenendo presente il discriminare sopra descritto, la scelta tra le diversi parti segue questo schema:



Da notare come il *modificatore semplice abbia una doppia valenza*, infatti può essere associato, anche contemporaneamente, sia al soggetto/complemento oggetto sia al modificatore complesso, ma il contenuto varia: se lo si attribuisce al soggetto, il modificatore semplice contiene uno stato d'animo, se lo si associa al modificatore complesso contiene un colore. Parallelamente si può fare lo stesso discorso per il complemento oggetto se questo è una persona e non un oggetto: il modificatore semplice – stato d'animo è infatti attribuibile solo a complementi oggetti che siano persone (il *bambino* può essere *felice* la *pizza* non può essere *triste*).

### *Ricostruisci la frase*

Nella seconda sezione del software si accede al magazzino/negozio dove l'utente deve osservare e una frase target e cercare di ricostruirne la struttura e il contenuto.

Dopo essere entrati ci si ritrova a un trivio dove si deve decidere da quale magazzino recuperare le frasi con cui lavorare, le possibilità sono tre:

- *Le frasi che ho creato*: il bambino può giocare completamente in autonomia, decide con che tipo di struttura giocare (sono disponibili solo quelle che contengono delle frasi create nella prima sezione) e, dopo aver osservato una frase estratta casualmente da tale gruppo, riprodurla. Poiché le frasi presenti sono state create dall'utente stesso il compito non dovrebbe essere eccessivamente difficile, in quanto nelle sessioni svolte precedentemente il bambino ha familiarizzato con le strutture e con le parole che ritrova in questa galleria.
- *Tutte le frasi*: è pensato per un percorso di apprendimento graduale che il bambino può compiere anche senza l'intervento dell'adulto; all'inizio è disponibile solo la struttura sintattica più semplice (soggetto + aggettivo), in seguito si sbloccano gradualmente anche le strutture più complesse: ogni volta che per una struttura sono state ricostruite almeno 3 frasi diventa disponibile anche la struttura successiva, fino ad averle disponibili tutte e 47.
- *Galleria personale*: la galleria personale permette all'educatore (logopedista, genitore o insegnante) di selezionare e isolare solo quelle frasi e quelle strutture su cui si desidera lavorare. Al primo ingresso viene chiesto se si desidera creare una galleria personale, al clic su «Sì» si deve scegliere

il soggetto e il verbo che si desidera usare. Dopo aver cliccato su «Ok», si creano sino a cento frasi per ogni struttura. Usando le due frecce poste in fondo alla videata è possibile scorrerle tutte. Fatta la scelta tra le varie frasi e strutture, mettendo una spunta e cliccando su «Ok», torno nel magazzino dove trovo attive solo le strutture all'interno delle quali è contenuta almeno una frase. Per aggiungere nuove frasi è sufficiente cliccare su «Modifica», scegliere un nuovo soggetto e verbo e procedere nella stessa maniera.

A parte il magazzino *Tutte le frasi*, che somministra una frase random tra quelle possibili, quando si clicca su una delle strutture nel magazzino è possibile scegliere, tramite una finestra di dialogo, se «Giocare subito», e quindi demandare al software la scelta random della frase, oppure «Scegliere una frase».

In questo secondo caso si accede alla lista delle frasi presenti nella struttura selezionata e si seleziona quella con cui lavorare. Tramite il pulsante «Elimina frasi» è possibile cancellare le frasi.

Dopo aver scelto la frase inizia l'esercizio che si compone di quattro passaggi:

- somministrazione del target;
- scelta dell'elemento frasale;
- scelta del contenuto frasale;
- confronto tra frase target e frase costruita.

Durante la *somministrazione del target* l'utente può osservare la struttura con cui dovrà lavorare e l'immagine con il contenuto della frase, oltre ad ascoltarla e leggerla tramite i due pulsanti altoparlante e matita. Nel nostro esempio la frase è «Il bambino felice saluta la mamma con il cappello rosso». Una volta che si è osservata con la frase e si è pronti a iniziare si può cliccare su «Inizia» (figura 8).

Si accede così alla seconda videata dove inizialmente sia il primo box (in cui appariranno gli elementi frasali) sia il secondo (in cui apparirà la frase illustrata) sono vuoti. In alto, in ordine sparso e sempre casuale, sono presenti tutti gli elementi della frase. L'utente per prima cosa deve cliccare, seguendo l'ordine in cui questi appaiono nella frase, l'elemento corretto: il primo elemento è per forza il soggetto. Se clicco su un elemento sbagliato ricevo un feedback negativo e non posso procedere (figura 9).



**Fig. 8** Ricostruisci la frase – Le frasi che ho creato: somministrazione della frase target.

In ogni momento sono disponibili due tipi di aiuto: possono essere momentaneamente visualizzati la struttura target e il disegno originale, in entrambi i casi la visualizzazione non comporta alcun tipo di penalizzazione e non ci sono limiti di richiamo di tali aiuti, poiché l'obiettivo è compiere



**Fig. 9** Ricostruisci la frase – Le frasi che ho creato: scelta dell'elemento frasale.

meno errori possibili, sia perché ciò aumenta la gratificazione, sia per evitare che si fissino procedimenti scorretti.

La videata di *scelta del contenuto* è simile a quella della prima sezione, ma in più è possibile vedere, tramite l'aiuto della lente di ingrandimento, la frase da ricostruire. Una volta fatta la nostra scelta, cliccando su «Ok» si torna alla videata precedente (figura 10). In questo stadio non esiste controllo: ad esempio se nella nostra frase scegliessi come soggetto *il papà* al posto del *bambino* non otterrei un feedback negativo e potrei continuare nello svolgimento dell'esercizio, il controllo sul contenuto viene fatto alla fine.



**Fig. 10** Ricostruisci la frase – Le frasi che ho creato: scelta del contenuto dell'elemento frasale.

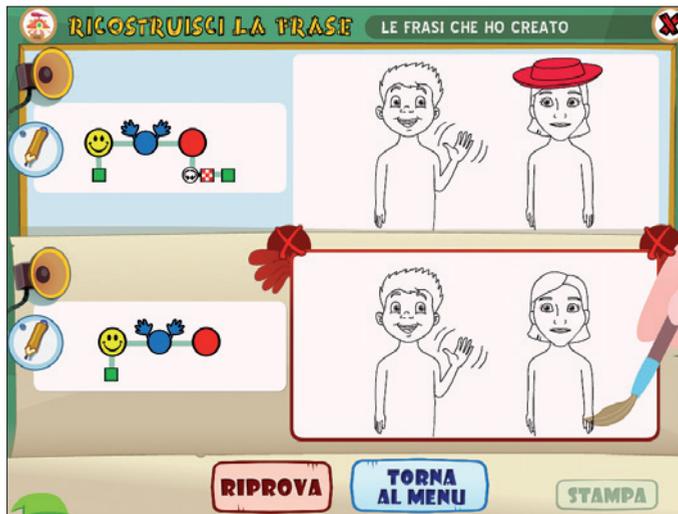
Dopo aver fatto la scelta dell'elemento, nella videata di scelta dell'elemento frasale, in entrambi i box si visualizzano i rispettivi elementi appena scelti. Nella parte in alto gli elementi della struttura vengono mischiati e riproposti in ordine sparso e l'utente, in base alla frase da ricostruire deve cliccare, nell'ordine in cui appaiono nella frase, l'elemento corretto. Nel nostro caso si deve scegliere il modificatore semplice che indica lo stato d'animo proseguendo così nella costruzione della frase.

Dopo aver inserito il primo elemento soggetto si sbloccano i due pulsanti «Annulla» e «Ho finito».

Il primo elimina l'ultimo inserimento, mentre il secondo porta l'utente nell'ultima videata di confronto tra le frasi.

Nella videata finale (figura 11) si vede in alto la frase target presentata all'inizio dell'attività e sotto quella ricostruita, le possibilità sono tre:

- frase e struttura coincidono per cui sia la struttura della frase che il suo contenuto sono corretti;
- frase e struttura sono entrambi diversi dal target: questo accade se si decide di cliccare «Ho finito» prima di aver ricostruito l'intera struttura (nel nostro esempio potrebbe succedere se ci si fermasse nella ricostruzione a «Il bambino felice saluta la mamma») e se ad esempio si fosse scelto come soggetto *il papà*;
- la struttura è corretta ma si sono commessi degli errori nello scegliere gli elementi, scrivendo una frase come «Il papà felice saluta la nonna con il cappello giallo» in cui la struttura è identica a quella target ma poi all'interno gli elementi sono errati.



**Fig. 11** Ricostruisci la frase – Le frasi che ho creato: confronto e controllo tra frase target e frase ricostruita.

Il feedback positivo o negativo fornito dal personaggio guida non comporta un punteggio positivo o negativo, in quanto il gioco volutamente

non prevede una «quantificazione» delle prestazioni del bambino, ma vuol essere esclusivamente un'esperienza di osservazione e di creatività.

Per fare un ulteriore confronto si può anche sentire o leggere il contenuto delle due frasi tramite l'altoparlante e la matita. Al termine dell'esercizio se la frase è corretta è possibile stampare frase e struttura, oppure provare a rifare l'esercizio.

## **Materiali stampabili**

Oltre a giocare nei laboratori interattivi del software, è possibile *fabbricare le frasi* tramite i materiali stampabili presenti all'interno del software nella cartella Materiali stampabili. Nelle diverse pagine sono disponibili tutti gli elementi sintattici necessari per ricostruire tutte le strutture (tra i complementi oggetti mancano solo quelli estremamente piccoli che sarebbero oggettivamente di difficile gestione su supporto cartaceo come gli orecchini).

Sono disponibili anche gli schemi delle varie strutture, nel caso in cui si voglia stimolare il bambino a costruire una frase che rispetti una precisa struttura sintattica, oppure se si desidera individuare il tipo di schema cui corrisponde l'immagine costruita.

Il bambino può divertirsi a ritagliare i vari elementi e, accostandoli, formare dei collage che rappresentano frasi di varia complessità.

I *modificatori aggettivi – colore* volutamente non sono presenti e, nel momento in cui si desiderasse costruire una frase con tali variazioni, deve essere l'utente stesso a colorare alcune parti del disegno. Questo tipo di attività rappresenta un ulteriore stimolo alla riflessione sulla sintassi della frase: la manipolazione degli elementi cartacei concreti consente di osservare e costruire le strutture frasali in modo ludico e divertente, e costituisce un modo per allenare in modo diverso le competenze acquisite durante l'uso del software, magari in lavori da assegnare a casa.

