

Raffaella Rolla e Carla Sciuotto

Capire le metafore e i modi di dire

Attività di recupero del linguaggio
pragmatico



Erickson

Guida

Editing e progettazione

Silvia Larentis

Collaborazione

Susanna Tassinari

Sviluppo software

Walter Eccher

Illustrazioni

Fabiano Iori

Tania Osele

Grafica

Dario Scaramuzza

Animazioni

Dario Scaramuzza

Riccardo Beatrici

Testing

Susanna Tassinari

Sonia Arw

Audio

Jinglebell Communication

Musiche

Simone Bordin

Immagine di copertina

Dario Scaramuzza

Fabiano Iori

Fotocomposizione e packaging

Loretta Oberosler

Tania Osele

© 2014 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.

Via del Pioppeto 24 – 38121 Trento

tel. 0461 950690 – fax 0461 950698

www.erickson.it – info@erickson.it

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

Raffaella Rolla e Carla Sciutto

Capire le metafore e i modi di dire

Attività di recupero del linguaggio pragmatico

Erickson

RAFFAELA ROLLA

Laureata in logopedia, attualmente lavora presso il Dipartimento Cure Primarie e Attività Distrettuali dell'Asl 2 Savonese. Ha una pregressa esperienza lavorativa su patologie della voce, della deglutizione e del linguaggio nell'adulto (disfonia, disfagia e afasia). Si occupa di prevenzione, abilitazione e rieducazione dei disturbi del linguaggio in età evolutiva e svolge attività di diagnosi e riabilitazione dei disturbi di apprendimento. Specializzata nella metodologia CAA applicata ai disturbi dello spettro autistico, ha pubblicato il volume *Lilli la lingua* (Edizioni del Cerro) e ha partecipato alla stesura di un vademecum per pazienti laringectomizzati totali. Per le Edizioni Erickson ha pubblicato il volume *Capire le metafore e i modi di dire*.

CARLA SCIUTTO

Laureata in logopedia, attualmente lavora presso il Dipartimento Cure Primarie e Attività Distrettuali dell'Asl 2 Savonese. Si occupa di prevenzione, abilitazione e rieducazione del linguaggio in età evolutiva, di valutazione e recupero dei disturbi specifici di apprendimento. Si occupa da anni anche della riabilitazione del bambino sordo e ha svolto attività di consulenza e formazione agli operatori scolastici e sanitari. Ha lavorato al Servizio Audiolesi dell'Asl 3 Genovese ed è stata consulente presso il Polo diagnostico-abilitativo della sordità congenita infantile dell'Ospedale Santa Corona di Pietra Ligure. Per le Edizioni Erickson ha pubblicato il volume *Capire le metafore e i modi di dire*.

INDICE

Introduzione	p. 7
Guida alla navigazione	p. 11
Login	p. 11
Menu	p. 12
Tasti di scelta rapida	p. 13
Attività	p. 14
Giochi	p. 16
Impostazione del pannello <i>Opzioni</i>	p. 20

Introduzione

(a cura delle autrici)

Nel nostro lavoro riabilitativo logopedico incontriamo spesso pazienti che faticano a cogliere il significato delle metafore e dei modi di dire. Questa difficoltà può diventare un ostacolo insormontabile per quei bambini che, a causa del loro svantaggio comunicativo, non riescono ad avere accesso all'uso del linguaggio figurato. Ci riferiamo soprattutto ai bambini sordi e ai bambini autistici.

I primi, proprio in conseguenza del deficit uditivo e di una certa rigidità lessicale, non riescono a cogliere alcune espressioni linguistiche come i modi di dire, le metafore o le figure retoriche.

Il linguaggio verbale delle persone ipoacusiche è prevalentemente legato a un contesto concreto, per la loro difficoltà ad accedere a un pensiero astratto e concettuale. Spesso per loro le parole hanno un solo significato e di solito è il significato letterale di un vocabolo a essere preminente. Questo deriva dal fatto che i bambini sordi, proprio in conseguenza del loro deficit uditivo, hanno meno occasioni, rispetto a un normouidente, di sentire quella parola collocata in situazioni diverse. Se ad esempio diciamo «mordere il freno», il bambino sordo saprà sicuramente cogliere il significato dei due vocaboli «mordere» e «freno», ma, molto probabilmente, non saprà cogliere il significato che sottende questo tipo di frase. Lavorare con loro su questo livello significa aiutarli ad arricchire la qualità della comunicazione, permettendo l'accesso a quelle forme linguistiche metaforiche che sono costantemente presenti nella lingua italiana parlata e scritta. Chi ha esperienza di lavoro con questi bambini sa quanto sia difficile affrontare queste ambiguità linguistiche e come non sia facilmente reperibile materiale adatto a fornire loro adeguate spiegazioni, in modo da evitare interpretazioni errate e distorte.

In questi casi può essere d'aiuto usare supporti visivi come figure o immagini. Naturalmente non tutte le metafore possono essere spiegate con la stessa facilità: se ad esempio è relativamente semplice spiegare il significato di espressioni come «avere le mani bucate» o «piovere a catinelle» o «andare con i piedi di piombo», perché la metafora sottintesa è visiva, è più difficile fare comprendere il significato di espressioni come «bastian contrario» o «rompere gli indugi».

Questo tipo di difficoltà di accesso a espressioni metaforiche e modi di dire è presente, anche se per motivi diversi, negli autistici. In questo caso facciamo riferimento soprattutto agli autistici ad alto funzionamento, come i soggetti con sindrome di Asperger: sappiamo, infatti, che persone con tali patologie hanno problemi con il linguaggio astratto o «simbolico» e concettuale.

Molti studi riguardanti i disturbi pervasivi dello sviluppo dimostrano che, nei soggetti con autismo, manca una teoria della mente o si sviluppa in maniera deficitaria (la maggior parte di questi bambini non supera la prova della falsa credenza).

Per «teoria della mente» s'intende la capacità di inferire gli stati mentali degli altri ossia i loro pensieri e opinioni, desideri, intenzioni e di usare tali informazioni per interpretare ciò che essi dicono, dando significato al loro comportamento e prevedendone le azioni.

Una delle funzioni della mente consiste nel comprendere la comunicazione. Per dare significato a ciò che viene detto, si deve immaginare l'intento comunicativo del messaggio verbale. L'analisi del linguaggio, in termini di intenzioni comunicative complesse, dimostra che, quando noi decodifichiamo il linguaggio, facciamo ben di più che lavorare semplicemente sulle parole dette. Tale abilità di lettura della mente è fondamentale per codificare il linguaggio figurato (metafore, ironia, sarcasmo, umorismo), poiché in esso le parole non vanno interpretate alla lettera.

Questo spiegherebbe molti dei sintomi, relativi al linguaggio pragmatico, presenti nei soggetti con autismo: l'interpretazione letterale, l'incomprensione di metafore o giochi di parole, la poca comprensione della comunicazione non verbale e l'apparente assenza di empatia.

Il linguaggio ricco di modi di dire, sottintesi e quindi astratto e «invisibile» deve pertanto essere adattato a uno stile cognitivo concreto, «iperrealista» che è in grado di comprendere solo ciò che vede.

Le difficoltà nella comprensione del linguaggio metaforico si riscontrano anche in soggetti con disturbi complessi del linguaggio, con problematiche legate al bilinguismo e in pazienti con alterazioni neuropsicologiche conseguenti a danni cerebrali.

Il percorso riabilitativo con questi soggetti affronta non solo gli aspetti fonetici-fonologici, morfo-sintattici, lessicali-semantiche e narrativi, ma rivolge particolare attenzione all'uso pragmatico del linguaggio.

È evidente che la rieducazione linguistica, appartenendo a un settore specialistico, orienta inevitabilmente verso la patologia della comunicazione; in realtà questo materiale può essere fruibile anche in situazioni non legate alla riabilitazione logopedica; pensiamo ad esempio agli stranieri che desiderano approfondire la conoscenza della lingua italiana, avvicinandosi al linguaggio traslato delle metafore e dei modi di dire della nostra lingua. Questi, essendo molto utilizzati soprattutto nel linguaggio parlato, informale e colloquiale per esprimere in modo figurato dei concetti, possono risultare difficili da comprendere per gli stranieri che imparano l'italiano come seconda lingua. L'emplificazione attraverso il supporto iconografico della metafora e la sua contestualizzazione facilitano l'esplicazione del significato insito nei modi

di dire stessi, permettendo allo straniero di comprendere e utilizzare la metafora inserendola correttamente in una situazione comunicativa adeguata e coerente.

A chi può essere utile questo software

Questo progetto si rivolge prevalentemente a logopedisti, psicologi, insegnanti e educatori che operano con soggetti che hanno difficoltà a comprendere e utilizzare gli aspetti pragmatici del linguaggio, fondamentali per una comunicazione efficace ed empatica. Il software facilita anche il compito dei genitori che sono i mediatori naturali che accompagnano il bambino nel suo sviluppo linguistico.

Il destinatario principale del programma è sicuramente il bambino con patologia della sfera linguistica, ma i suoi contenuti possono stimolare l'acquisizione di competenze linguistiche più complesse anche da parte di soggetti d'età maggiore, di adulti e di chiunque voglia approfondire le proprie abilità pragmatiche, dal momento che non tutti accedono al linguaggio metaforico con le stesse abilità.

Il software si propone, in una maniera divertente e accattivante e attraverso stimoli visivi e contestuali, di migliorare la comprensione, rielaborazione e fruizione di questi meccanismi linguistici così importanti negli scambi relazionali facendo comprendere il senso traslato di alcune espressioni di uso corrente della lingua italiana.

Guida alla navigazione

Login

Per accedere al programma è necessario scrivere il proprio nome sullo standardo o selezionarlo dalla lista dei nomi. Per scorrerla si possono usare le due frecce a lato. Quindi si clicca il pulsante «Entra» per entrare nel menu e iniziare le attività.

Per visualizzare la guida in formato PDF si deve cliccare il pulsante «Guida».

Il pulsante «Attiva le istruzioni scritte» consente di attivare, in particolare per gli utenti con problemi di ipoacusia o sordità, le vignette con le istruzioni e i feedback scritti, pur mantenendo l'audio di default; sono visualizzabili anche i commenti di approfondimento conclusivi sul significato di ogni metafora presentata. Per iniziare e procedere in ogni attività, la nuvoletta presente nella videata deve essere fatta scomparire cliccandoci sopra; per proseguire la lettura del testo nelle nuvolette si deve cliccare con il mouse sulle stesse; per richiamare la nuvoletta basta cliccare sul personaggio.

Per uscire dalla videata si clicca su «Esci» in alto a destra.

La videata del login



Menu

Dopo aver inserito il nome nel login e cliccato «Entra», si accede al menu principale dove sono presenti gli elementi di accesso alle varie sezioni e alle altre funzioni di navigazione, descritti dal buffo giullare Jolly:

a) 6 standardi (le 6 sezioni)

Cliccando i pulsanti numerati da 1 a 6 si accede alle sezioni con le attività relative alle specifiche metafore.

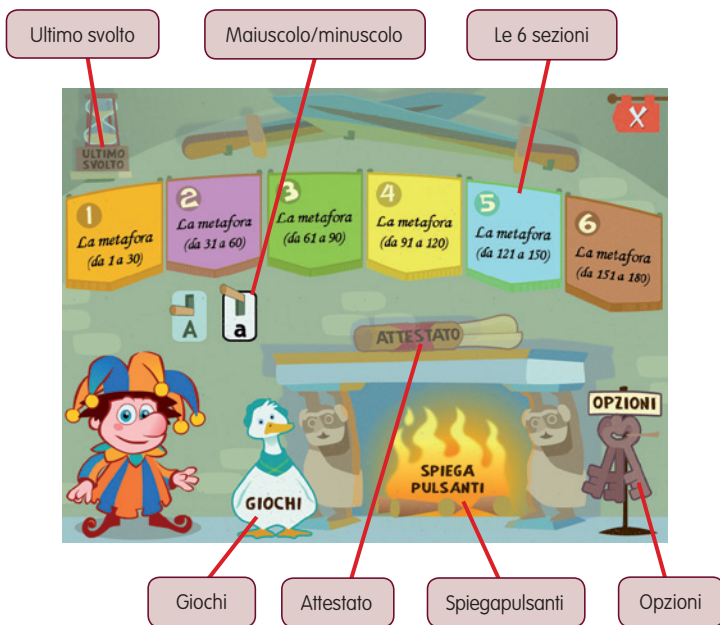
b) L'oca (Giochi)

Cliccando sull'oca si accede a una sezione con tre divertenti giochi sulle metafore e i modi di dire.

c) Le lettere A/a (Maiuscolo/minuscolo)

Cliccando sui pulsanti A/a è possibile scegliere se visualizzare i testi delle istruzioni scritte e di alcuni esercizi in stampato maiuscolo o minuscolo. Di default il programma è impostato sul minuscolo.

Menu



d) Il fuoco (Spiegapulsanti)

Al clic sul pulsante con il fuoco si apre la videata che spiega la funzione dei pulsanti presenti negli esercizi.

e) Le chiavi (Opzioni)

Clickando su questo pulsante si apre un riquadro in cui è possibile impostare le opzioni relative all'audio.

f) La clessidra (Ultimo svolto)

Al clic sulla clessidra il bambino può riprendere l'attività dall'ultimo esercizio svolto nella sessione di lavoro precedente.

g) La pergamena (Attestato)

Una volta completate tutte le attività viene sbloccata la pergamena con l'attestato. Nelle opzioni è possibile selezionare la casella che lo rende liberamente accessibile in qualunque momento della navigazione. L'attestato, personalizzato per ogni utente, è stampabile.

h) Pulsante «X»

Al clic sul pulsante «X» in alto a destra si ritorna alla videata del 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
Opzioni	Ctrl + o
<i>Login</i>	
Entra	Invio
Esci dal software si/no	s/n
Seleziona utente	Frecce alto/basso
Elimina utente	Ctrl + e
<i>Menu</i>	
Testo maiuscolo/minuscolo	Ctrl + m
Scorri menu	Frecce avanti/indietro
Ultimo svolto	Ctrl + u
Attestato	Ctrl + a

FUNZIONI DEL PROGRAMMA/PULSANTI	COMBINAZIONE DI TASTI
<i>Lista esercizi</i>	
Scrolla lista su/giù Seleziona esercizio	Frecce alto/basso Invio
<i>Esercizi</i>	
Scrolla testo su/giù Ho finito Scorri videata Attiva stimolo audio Inizio	Frecce alto/basso Ctrl + Invio Ctrl + Frecce avanti/indietro Shift + Barra spaziatrice Invio

Attività

Il software si presenta come un dizionario illustrato delle metafore più comuni, prevalentemente visive, che possono essere quindi facilmente rappresentate attraverso immagini.

Ogni metafora viene illustrata attraverso due immagini: una che corrisponde al significato letterale, l'altra che invece mostra il significato traslato del modo di dire, con l'obiettivo di esplicitare i concetti sottesi al linguaggio.

Ciascuna metafora è inoltre inserita all'interno di una breve storia, collocata in una situazione familiare, che aiuta a comprendere il significato della stessa. La storia può essere sia letta sia ascoltata, cliccando sul pulsante a forma di tromba.

Viene utilizzato un linguaggio semplice con spiegazioni chiare e coinvolgenti e viene usato materiale iconico motivante e divertente.

Per ciascuna metafora, dopo aver letto o ascoltato la storia, cliccando sulla scritta «Sono pronto!» contenuta nella busta, il bambino accede alla videata successiva in cui vengono proposte le diverse attività di riflessione. Ad esempio, viene chiesto di individuare il significato della metafora, scegliendo tra diverse alternative di cui una sola è quella appropriata. Un altro esercizio presente nel programma è quello delle domande di comprensione della metafora che prevedono risposte tipo sì/no.

Al termine dell'attività, dopo il clic sul pulsante «Ho finito», Jolly ricapitolerà al bambino il significato della metafora specifica (se è stata abilitata la funzione *Abilita audio esercizi* nel pannello *Opzioni*). È anche possibile visualizzare la definizione scritta, che appare in un fumetto detto da Jolly, cliccando il pulsante «Attiva le istruzioni scritte» presente nella videata del Login (o nelle altre videate digitando contemporaneamente la combinazione di tasti «Ctrl + i»).

Durante la navigazione all'interno di una sezione si possono scorrere le videate utilizzando le frecce di scorrimento.

La metafora – Esempio di attività

1 La metafora (da 1 a 30) 5. Acqua e sapone



La mamma dice a Luca che questo pomeriggio al bar ha incontrato la sorella di Marco e poi commenta: «È veramente una bella ragazzina, semplice e senza una linea di trucco, è proprio acqua e sapone!».



La metafora – Esempio di attività

1 La metafora (da 1 a 30) 5. Acqua e sapone

Una ragazza -acqua e sapone- è:

veramente molto pulita

poco appariscente

Secondo te, com'è il viso di una ragazza -acqua e sapone-?

Naturale

Molto truccato



1 La metafora (da 1 a 30) 4. A colpo d'occhio

Una persona che valuta un oggetto -a colpo d'occhio-:

Qual è, secondo te, la metafora che più si avvicina nel significato a -a colpo d'occhio-?

fa una valutazione approssimativa

Avere gli occhi foderati di prosciutto

attenta e accurata

A occhio e croce

-A colpo d'occhio- significa: sommariamente, a prima vista, come prima impressione.

Stampa

Ho finito!

4

Giochi

Accedendo a questa sezione, si trovano tre attività di carattere ludico, che ripropongono l'uso delle metafore, attraverso esercizi di completamento di frasi, e stimolanti giochi come il gioco dell'oca e i rebus.

1. Il Gioco dell'oca

In questa divertente attività, il bambino dovrà avanzare nel percorso rispondendo correttamente a delle domande sulle metafore affrontate nel resto del software.

Dopo aver cliccato sul dado, che simulerà un lancio, l'utente, attraverso il cavaliere, avanza di un certo numero di caselle pari al numero uscito sul dado e visualizza una videata con una storia esemplificativa della metafora e una domanda di riflessione. Anche qui, la storia può essere letta o ascoltata, cliccando sul pulsante audio. Se il bambino risponde correttamente guadagna 10 punti e, tirando nuovamente il dado, può andare avanti nel percorso. In caso contrario, vengono scalati 5 punti e perde una vita. Esaurite le tre vite a disposizione, si dovrà ricominciare nuovamente il gioco.

Menu dei giochi



Il gioco dell'oca – Tabellone



Il gioco dell'oca – Esempio di attività

IL GIOCO DELL'OCA



Luca e Marco stanno litigando animatamente perché non vogliono dividere la merenda; a un certo punto interviene l'amica Stefania che getta acqua sul fuoco, facendoli ragionare e convincendoli a fare a metà.

Una persona che getta acqua sul fuoco:

- cerca di spegnere un fuoco
- cerca di fare pace



LANCIA IL DADO

VITE

PUNTI
10




2. Trascina e completa

In questo gioco, il bambino deve ricostruire delle nuove storielle trascinando al posto giusto i cartellini con il testo e con le immagini delle metafore.

Trascina e completa – Esempio di attività



TRASCINA E COMPLETA

Luca oggi è andato all'allenamento di calcio. Invece di prestare attenzione agli esercizi ha continuato a parlare con l'amico Carlo. Così l'allenatore lo ha sgridato e ha detto davanti a tutti che ha la lingua lunga.



Quando Luca è tornato a casa ha detto a papà: -oggi l'allenatore mi ha proprio perché ho chiacchierato invece di far bene l'allenamento!-.


preso a pesci in faccia



LANCIA IL DADO

VITE

PUNTI



3. Rebus

Nell'ultimo gioco, i piccoli utenti si divertiranno a risolvere i rebus relativi alle metafore e ai modi di dire, completando le scritte e abbinando il rebus all'immagine della metafora.

Rebus – Esempio di attività



Rebus – Esempio di attività



Impostazione del pannello *Opzioni*

Nella finestra relativa alle opzioni, accessibile dalla videata del menu principale, o in altre videate digitando contemporaneamente la combinazione di tasti «Ctrl + o», sono disponibili le seguenti funzioni (clic con il mouse sul quadratino corrispondente):

Abilita audio istruzioni generiche: attivo di default, al clic viene disattivato l'audio delle istruzioni che vengono date nel menu, nello spiegapulsanti, ecc.

Abilita audio esercizi: attivo di default, al clic viene disattivato l'audio delle istruzioni che vengono date negli esercizi.

Abilitando questo audio è possibile ottenere il commento di approfondimento conclusivo sul significato della metafora presentata.

Abilita audio feedback: attivo di default, al clic viene disattivato l'audio dei feedback positivi e negativi.

Mostra attestato: per mostrare l'attestato indipendentemente dal totale svolgimento degli esercizi (l'attestato risulterà pertanto sempre cliccabile e stampabile).

Risposta automatica dopo 3 tentativi: già attiva di default, può essere deselezionata cliccando sul quadratino con la spunta.

Opzioni

