

Sara Vegini

Sviluppare le competenze pragmatiche

Giochi e attività per il recupero
e il potenziamento del linguaggio



Erickson

Guida

Editing e progettazione

Serena Larentis

Sviluppo software

Walter Eccher

Illustrazioni

Riccardo Beatrici

Grafica e animazioni

Dario Scaramuzza

Testing

Sonia Arw

Susanna Tassinari

Nicole Menestrina

Audio

Jinglebell Communication

Musiche

Simone Bordin

Immagine di copertina

Dario Scaramuzza

Fotocomposizione e packaging

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.

Sara Vegini

Sviluppare le competenze pragmatiche

Giochi e attività per il recupero e il potenziamento
del linguaggio

Erickson

SARA VEGINI

Logopedista dal 2004, ha operato in questi anni in strutture private e convenzionate con l'ASL, nell'hinterland milanese. Attualmente lavora presso l'Associazione «La Nostra Famiglia» di Carate Brianza e si occupa di disturbi de linguaggio, di apprendimento e di ipoacusia. Nell'anno 2011-2012 è stata docente universitaria a contratto presso l'Università degli Studi di Milano, Istituto Eugeio Medea (Bosisio Parini) per il corso «Logopedia nei disturbi comunicativi-linguistici da sordità». Per Erickson ha pubblicato con Stefania Mei e Ilaria Pagni, *Alla scoperta delle parole* (libro e CD-ROM, 2013) e il libro *Sviluppare le competenze pragmatiche* (2014).

INDICE

Introduzione	p. 7
Guida alla navigazione	p. 8
Login	p. 8
Menu	p. 9
Tasti di scelta rapida	p. 10
Attività	p. 11
Guida al gestionale	p. 20
Menu	p. 20
Esportazione dei dati in formato Excel	p. 21
Statistiche	p. 21
Opzioni	p. 22

Introduzione

Il programma qui proposto, tratto dall'omonimo libro, nasce dalla necessità terapeutica di possedere materiale utile e facilmente reperibile per tutti quei pazienti a cui vengono diagnosticate difficoltà pragmatiche, sia a livello primario che secondario.

Un adeguato sviluppo delle competenze pragmatiche è di fondamentale importanza per la corretta comprensione del linguaggio e per un'efficace comunicazione sia scritta sia orale. Chi presenta difficoltà in questo campo fatica infatti a comprendere alcuni fenomeni linguistici (ad esempio metafore, modi di dire, parole o intere frasi ambigue, sfumature sarcastiche o umoristiche) e non sempre è in grado di riconoscere il contesto delle conversazioni e dei dialoghi. Questo ovviamente porta a un distacco tra il soggetto con difficoltà pragmatiche e chi sta interagendo con lui, con ripercussioni rilevanti sia sul piano linguistico sia su quello emotivo e socio-relazionale.

Il software raccoglie una serie di attività per i bambini dai 7 anni in su che presentano difficoltà pragmatiche. Assieme a Tobia, il simpatico personaggio guida, l'alunno potrà esercitarsi in un percorso di recupero e potenziamento del linguaggio articolato in 7 sezioni di difficoltà crescente, ognuna corredata di un ricco repertorio di immagini. In particolare, il bambino svolgerà esercizi di riconoscimento di immagini assurde e di particolari errati in una scena illustrata, decodifica di metafore e modi di dire, analisi del contesto in cui avvengono delle conversazioni e in cui sono ambientate delle vignette riordino di sequenze logiche, descrizione e riconoscimento di immagini complesse. Completa il software un'area gestionale, in cui l'adulto (genitore, insegnante, terapeuta) che segue le attività del bambino potrà controllare i progressi fatti dall'alunno durante l'intero percorso didattico.

Rivolto a logopedisti, psicologi, terapisti della neuro e psicomotricità, educatori e insegnanti che operano con soggetti che presentano difficoltà/lacune nel versante pragmatico del linguaggio, il programma è anche un utile strumento per potenziare il normale sviluppo comunicativo nei bambini normodotati.

Guida alla navigazione

Login

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

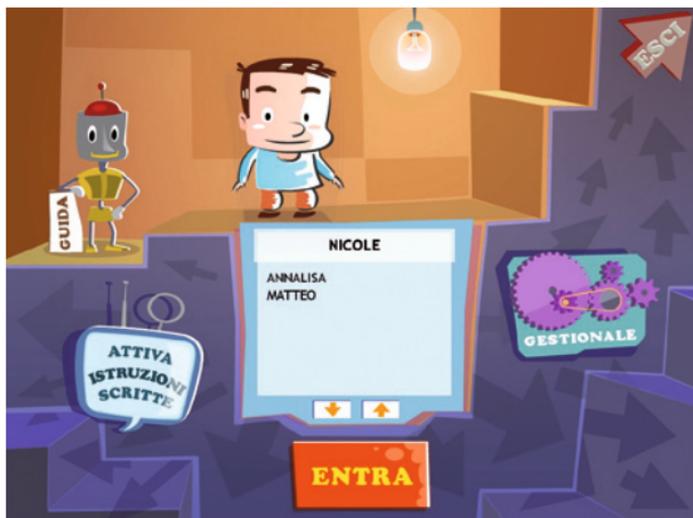
Per visualizzare la guida in formato PDF si deve cliccare il pulsante «Guida».

Il pulsante «Attiva 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. 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 guida.

Per accedere alla parte gestionale contenente le statistiche e le opzioni si deve cliccare sul pulsante con l'ingranaggio sul tronco o comporre la combinazione di i tasti «Ctrl + o».

Per uscire dalla videata si clicca su «Esci».

Login: registrazione di un nuovo utente



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 simpatico Tobia:

a) I pulsanti delle 7 sezioni

Cliccando sui pulsanti illustrati e numerati da 1 a 7, si accede alla sezioni con le varie attività:

1. Immagini assurde e impossibili
2. Particolari mancanti
3. Modi di dire e metafore
4. Conversazioni
5. Vignette e fumetti
6. Sequenze logiche
7. Descrizione e scelta di immagini

Menu: scelta delle attività



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

Cliccando sulla radio con A/a è possibile scegliere se visualizzare i testi delle istruzioni scritte e degli esercizi in stampato maiuscolo o minuscolo. Di default il programma è impostato sul maiuscolo.

c) Il fascio luminoso (Spiegapulsanti)

Al clic sul fascio luminoso si apre la videata che spiega la funzione dei pulsanti presenti nelle attività.

d) La trombetta (Suoni e audio)

Al clic sulla trombetta si apre un riquadro in cui è possibile impostare le opzioni relative all'audio.

e) La freccia (Ultimo svolto)

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

f) Lo stendardo (Attestato)

Una volta completate tutte le attività di ciascuna sezione, viene sbloccato l'attestato. Nelle opzioni è possibile selezionare la casella che lo rende liberamente accessibile in qualunque momento della navigazione. Gli attestato, personalizzato per ogni utente, è stampabile.

g) 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
Gestione volumi/suoni e audio	Ctrl + v
<i>Login</i>	
Entra	Invio
Esci dal software sì/no	s/n
Seleziona utente	Freccie alto/basso
Gestionale	Ctrl + o

FUNZIONI DEL PROGRAMMA/PULSANTI	COMBINAZIONE DI TASTI
<i>Menu</i>	
Testo maiuscolo/minuscolo	Ctrl + m
Scorri menu	Frecce avanti/indietro
Ultimo svolto	Ctrl + u
Attestato	Ctrl + a
<i>Lista esercizi</i>	
Scrolla lista su/giù	Frecce alto/basso
Selezione esercizio	Invio
<i>Esercizi</i>	
Ho finito	Ctrl + Invio
Scorri videata	Ctrl + Frecce avanti/indietro
Annulla	Ctrl + a
Attiva stimolo audio	Shift + Barra spaziatrice
Inizio	Invio
Aiuto	F1
<i>Gestionale</i>	
Scrolla testo su/giù	Frecce alto/basso
Scrolla sezioni su/giù	Page up/down
Esporta file excel	Ctrl + e
Ok/sì	Invio
Annulla/no	Ctrl + x

Attività

Dal menu è possibile accedere alle 7 sezioni con attività organizzate per difficoltà crescente.

Durante la navigazione all'interno di una sezione si possono scorrere le videate utilizzando le frecce di scorrimento. È possibile inoltre accedere a una particolare videata, non consecutiva rispetto a quella su cui si lavora, scrivendo il numero della videata nel campo sinistro del contavideate e premendo «Invio».

Sezione 1: Immagini assurde e impossibili

Questa sezione propone una serie di immagini raffiguranti oggetti o attività svolte comunemente, nelle quali però si trova un elemento che le rende inusuali o impossibili nella realtà.

Gli obiettivi della sezione sono quelli di individuare l'elemento che rende assurda l'immagine cliccandolo con il mouse, classificare degli oggetti (o animali, situazioni, ecc.) in base alla presenza o meno di quell'elemento e descrivere una situazione proposta.

Sezione 1 – Individua l'elemento che rende assurda l'immagine

IMMAGINI ASSURDE E IMPOSSIBILI ESERCIZIO 7



NON SI PUÒ TROVARE UNA MOTO SUL TETTO DI UNA CASA

I TETTI NON HANNO GLI SPIOVENTI

LE MOTO NON HANNO IL CAVALLETTO

STAMPA ANNELLA HO FINITO 1 / 3

Sezione 1 – Classifica trascinando i cartellini

IMMAGINI ASSURDE E IMPOSSIBILI ESERCIZIO 12

HA LE PORTIERE...

TAXI

AUTOBUS

NON HA LE PORTIERE...

BICICLETTA

MONOPATTINO

AEROPLANO

BARCA

TRENO

MOTO

STAMPA ANNELLA HO FINITO 2 / 3

Sezione 2: Particolari mancanti

Questa sezione propone delle immagini raffiguranti oggetti o situazioni comuni, nelle quali però manca un elemento.

Sezione 2 – Clicca il particolare mancante

5 PARTICOLARI MANCANTI

ESERCIZIO 1

STAMPA

ANNULLA

HO FINITO

1 / 3

Sezione 2 – Descrivi

5 PARTICOLARI MANCANTI

ESERCIZIO 2

SE FOSSE VERO...

STAMPA

ANNULLA

HO FINITO

3 / 3

Gli obiettivi della sezione sono individuare l'elemento mancante e cercare di capire dove si può trovare quell'oggetto o dove può essere ambientata la situazione rappresentata.

Sezione 3: Modi di dire e metafore

Questa sezione propone una serie di modi di dire e metafore di uso comune.

Gli obiettivi della sezione sono comprenderne il significato e successivamente completare le attività richieste, così da poter interiorizzare e generalizzare quanto appreso.

Sezione 3 – Clicca il significato corretto

MODI DI DIRE E METAFORE ESERCIZIO 9

DOBBIAMO CHIAMARE IL DOTTORE, HAI UNA FEBBRE DA CAVALLO.

BISOGNA CHIAMARE IL DOTTORE PERCHÉ CON QUESTA FEBBRE POTRESTI DIVENTARE UN CAVALLO

BISOGNA CHIAMARE IL DOTTORE PERCHÉ HAI LA FEBBRE ALTA

BISOGNA CHIAMARE IL DOTTORE PERCHÉ IL CAVALLO HA LA FEBBRE

STAMPA RIPROVA HO FINITO 2 / 4

Sezione 4: Conversazioni

Questa sezione propone delle conversazioni da leggere e comprendere e le relative attività da completare.

Gli obiettivi della sezione sono quindi quelli di individuare il contesto in cui è ambientata la conversazione, comprendere i ruoli dei personaggi del dialogo e rispondere ad altre brevi domande relative al contesto.

Sezione 5: Vignette e fumetti

Questa sezione propone una serie di immagini che illustrano persone o animali in ambienti diversi. Ogni immagine è corredata di «nuvolette di pensiero o di parola» da comprendere e completare trascinando i

Sezione 3 – Quale immagine rappresenta il modo di dire?

3 MODI DI DIRE E METAFORE ESERCIZIO 16

DARE UN COLPO DI TELEFONO



STAMPA ANNULLA HO FINITO 3 4

Sezione 4 – Chi sono i personaggi del dialogo?

4 CONVERSAZIONI ESERCIZIO 16

A: CIAOI
B: CIAOI
A: SONO L'ULTIMA?
B: NO, MANCANO ILARIA E STEFANIA. SONO BLOCCATE IN STRADA...
HANNO DETTO DI INIZIARE A COMPRARE I BIGLIETTI.
A: OK, MA ABBIAMO SCELTO COSA VEDERE?
B: SÌ, PENSAVAMO DI VEDERE QUEL CARTONE ANIMATO SUGLI ANIMALI
DELLO ZOO.
A: VA BENE, MI HANNO DETTO CHE È BELLISSIMO!

CHI È IL PERSONAGGIO A?

UN RAGAZZO
UNA RAGAZZA
UN SIGNORE

CHI È IL PERSONAGGIO B?

UN BAMBINO
UNA RAGAZZA
UNA VECCHIETTA

STAMPA ANNULLA HO FINITO 2 4

Sezione 4 – Dove si svolge il dialogo?

4 CONVERSAZIONI ESERCIZIO 20

I N B I B L I O T

A: MAMMA, POSSIAMO PRENDERE «DIARIO DI UNA SCHIAPPA»?
B: SÌ, LUCA. VEDIAMO SE CE L'HANNO OPPURE SE QUALCUNO L'HA GIÀ PRESO.
BUONGIORNO, CERCAVO IL LIBRO «DIARIO DI UNA SCHIAPPA». L'AVETE?
C: ASPETTI CHE CONTROLLO A COMPUTER. ECCO, DOVREBBE ESSERCENE UNA COPIA LAGGIÙ IN FONDO NELLA SEZIONE «NARRATIVA PER RAGAZZI».
B: AH, OK. GRAZIE MILLE. LUCA, PROVA A CONTROLLARE SE C'È.
A: EVVIVA... L'HO TROVATO.
B: GUARDA CHE ADESSO PERÒ LO DEVI LEGGERE PERCHÉ TRA UN MESE DOBBIAMO RIPORTARLO INDIETRO...
A: SÌ, LO SO, LO INIZIO GIÀ STASERA!

STAMPA ANNELLA HO FINITO 4 / 4

fumetti mancanti. Alcune immagini illustrano una singola persona, altre rappresentano le reazioni di un bambino o di un adulto alle parole o al comportamento di altre persone, altre ancora sono invece composte da più scene.

Sezione 5 – Completa il dialogo

5 VIGNETTE E FUMETTI ESERCIZIO 4

MI PUÒ PRENDERE UN CARRO ATTREZZI PER RINCHIESTE? È BUCIATA LA MACCHINA VICINO ALLO STABILIMENTO PER ALABIO

EHI PAPÀ, ESCE DEL FUMO DAL MOTORE!

SPERIAMO ARRIVINO PRESTO I SOCCORSI...
SONO DAVVERO ANNOIATA...
EVVIVA! FRA UN PO' ARRIVIAMO AL MARE!

STAMPA ANNELLA HO FINITO 2 / 3

Gli obiettivi della sezione sono comprendere e completare le vignette e successivamente svolgere le attività proposte. I fumetti avranno una difficoltà crescente e saranno composti da un numero sempre maggiore di immagini.

Sezione 5 – Rispondi alle domande

ESERCIZIO 11

VIGNETTE E FUMETTI

ERA LA SITUAZIONE CHE TI ERI IMMAGINATO?
TI ASPETTAVI QUESTI PROTAGONISTI?
COSA PROVANO I PERSONAGGI DELLA VIGNETTA CHE HAI APPENA VISTO?
I SENTIMENTI/GLI STATI D'ANIMO CAMBIANO DA UNA VIGNETTA ALL'ALTRA?
TU LI HAI MAI PROVATI? RACCONTA.

STAMPA

ANNULLA

HO FINITO

3 / 3

Sezione 6: Sequenze logiche

Questa sezione propone una serie di storie illustrate di difficoltà crescente.

Gli obiettivi della sezione sono quelli di riordinare la storia, rispondere a delle domande relative ad essa, riflettere sugli stati d'animo ed emozioni che provano i protagonisti e paragonare la storia proposta all'esperienza personale.

Sezione 7: Descrizione e scelta di immagini

In questa sezione il bambino dovrà ascoltare una descrizione e individuare l'immagine descritta tra le quattro proposte.

Gli obiettivi della sezione sono stimolare la comprensione verbale e stimolare la capacità di discriminare la soluzione corretta tra più proposte.

Sezione 6 – Rispondi alle domande

SEQUENZE LOGICHE

ESERCIZIO 12

QUALE FRA QUESTI TITOLI È ADATTO ALLA SEQUENZA?

- UNA PARTITA A CARTE
- UNA PARTITA A SCACCHI
- UNA PARTITA A CALCIO

DOVE SI TROVANO I SIGNORI?

- AL CIRCOLO RICREATIVO
- AL RISTORANTE
- AL BOCCIODROMO

QUALI POTREBBERO ESSERE I LORO STATI D'ANIMO?

- ARROGANZA E ASTIO
- CONCENTRAZIONE E ASTUZIA
- ANSIA E CONFUSIONE

STAMPA

ANSELLA

HO FINITO

3 / 4

Sezione 6 – Riordina la sequenza

SEQUENZE LOGICHE

ESERCIZIO 15



STAMPA

ANSELLA

HO FINITO

1 / 3

Sezione 7 – Ascolta e clicca l'immagine corretta



Attestato finale



Guida al gestionale

Vi si può accedere dal pulsante «Gestionale» nel login o digitando contemporaneamente la combinazione di tasti «Ctrl + o» (nel login).

Menu

Comprende l'elenco degli utenti e i pulsanti per accedere alla videata delle statistiche e a quella delle opzioni.

Utenti: viene visualizzato l'elenco degli utenti, che si può scorrere con la barra o le frecce verticali a lato. Per aggiungere un nuovo utente alla lista, si clicca il tasto «+» e si digita il nuovo nome. Per cancellarlo, si seleziona il nome e si clicca il tasto «-», confermando poi l'eliminazione.

Archivia: questo pulsante permette di fare il backup del database utenti, ovvero di salvare tutti i dati (punteggi e statistiche) relativi agli utenti, nella cartella di installazione del programma (normalmente C:\Programmi\Erickson\).

Ripristina: questo pulsante permette di recuperare i dati relativi agli utenti salvati precedentemente tramite il pulsante «Archivia». I dati del database ripristinato sostituiranno quelli presenti nel programma. La cartella viene proposta automaticamente dal programma, ma è possibile anche selezionare una cartella qualsiasi.

Menu del gestionale



Inserisci password: per proteggere l'accesso ai dati è opportuno inserire una password cliccando sul pulsante «Inserisci password». Dopo aver digitato una password, viene richiesto di riscriverla per confermarla. Al successivo rientro nella parte gestionale, il programma chiederà automaticamente di inserire la password. Dopo 3 tentativi sbagliati, la videata si chiude e si ritorna al login. Si consiglia di scrivere la password su un foglio per non rischiare di dimenticarla. Per cambiare password bisogna cliccare sul pulsante «Cambia password» e scriverne una nuova.

Statistiche, Opzioni: per visualizzare le statistiche relative a ogni singolo alunno oppure scegliere le opzioni si deve selezionare il nome dell'utente e cliccare il rispettivo pulsante («Statistiche», «Opzioni»).

Pulsante X: cliccare la «X» in alto a destra per uscire dalla parte gestionale e tornare al login.

Esportazione dei dati in formato Excel

È possibile esportare i dati relativi alle statistiche globali, cioè di tutti gli utenti che hanno effettuato il login, cliccando sul pulsante con il simbolo del foglio excel e la freccia. Al clic il file verrà esportato di default nella cartella con il titolo del programma contenuta in «Documenti Erickson_Statistiche» del PC.

Statistiche

La parte relativa alle statistiche contiene:

- il nome dell'alunno selezionato;
- l'elenco delle sezioni presenti nel software;
- le opzioni impostate.

Per ciascuna sezione vengono visualizzati:

- i titoli degli esercizi svolti: se il titolo è scritto in azzurro significa che, al clic sul pulsante «+» nella colonna a destra, appaiono le registrazioni fino alle 5 prove precedenti, partendo dalla più recente;
- la data di svolgimento;
- il numero delle videate svolte sul totale;
- il dettaglio delle percentuali delle risposte corrette di ogni videata.

Esportazione dei dati in formato Excel: anche da qui è possibile esportare i dati relativi alle statistiche dell'utente cliccando sul pulsante con il simbolo del foglio excel e la freccia. Al clic il file verrà esportato di default nella cartella con il titolo del programma contenuta in «Documenti Erickson_Statistiche» del PC.

Sviluppare le competenze pragmatiche - Statistiche - LUCA

SEZIONI	Titolo esercizio	Data	Vis. analit. sul LOEP	% Risposte cor./TOT	
1 IMMAGINI ASSURDE E IMPOSSIBILI	ESERCIZIO 1	3/4/2014	1/1	0%	
	ESERCIZIO 2	3/4/2014	1/1	100%	
	ESERCIZIO 3	3/4/2014	1/1	0%	
2 PARTICOLARI MANCANTI	ESERCIZIO 4	3/4/2014	1/1	100%	
	ESERCIZIO 5	3/4/2014	1/1	100%	
3 MODI DI DIRE E METAFORE	ESERCIZIO 6	3/4/2014	1/1	100%	
	ESERCIZIO 7	3/4/2014	1/1	0%	
	ESERCIZIO 8	3/4/2014	1/1	100%	
4 CONVERSAZIONI	ESERCIZIO 9	3/4/2014	1/1	0%	
	ESERCIZIO 10	3/4/2014	1/1	0%	
	ESERCIZIO 11	3/4/2014	1/1	100%	
5 VIGNETTE E FUMETTI	ESERCIZIO 12	3/4/2014	1/1	100%	
	ESERCIZIO 13	3/4/2014	1/1	0%	
	ESERCIZIO 14	3/4/2014	1/1	0%	
6 SEQUENZE LOGICHE	ESERCIZIO 15	3/4/2014	1/1	0%	
	ESERCIZIO 16	3/4/2014	1/1	100%	
	ESERCIZIO 17	3/4/2014	1/1	0%	
7 DESCRIZIONE E SCELTA DI IMMAGINI	ESERCIZIO 18	3/4/2014	1/1	0%	
	ESERCIZIO 19	3/4/2014	1/1	0%	
	ESERCIZIO 20	3/4/2014	1/1	100%	

Stampa: il pulsante nella barra in alto permette di stampare la videata delle statistiche per ogni sezione selezionata in cui siano stati svolti degli esercizi.

Opzioni

Nella parte relativa alle opzioni sono disponibili le seguenti funzioni (clic con il mouse sul quadratino corrispondente):

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

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

Attiva 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; 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.

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

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

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

Opzioni



