

Adele Spagnolo, Elisabetta Di Clemente  
e Valeria Rota

# Difficoltà articolatorie e fonologiche

Imparo giocando  
con il Castello Parlante



Erickson  
SOFTWARE

Guida

*Editing e progettazione*

Serena Larentis

*Sviluppo software*

Adriano Costa

*Coordinamento tecnico*

Matteo Adami

*Grafica e animazioni*

Cristian Stenico

Nadia Brugnara

*Illustrazioni*

Nadia Brugnara

*Testing*

Susanna Tassinari

Sonia Arw

*Audio*

Jinglebell Communication

*Musiche*

Simone Bordin

*Immagine di copertina*

Cristian Stenico

*Fotocomposizione e packaging*

Tania Osele

© 2013 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.

Adele Spagnolo, Elisabetta Di Clemente  
e Valeria Rota

# Difficoltà articolatorie e fonologiche

Imparo giocando con il Castello Parlante

**Erickson**  
SOFTWARE

### **ADELE SPAGNOLO**

Logopedista presso il servizio Tutela Salute Mentale e Riabilitazione Età Evolutiva della ASL Roma C. Da anni svolge attività clinica relativa ai disturbi del linguaggio, della comunicazione e dell'apprendimento scolastico, e attività di counseling ai genitori. Svolge inoltre attività di prevenzione, di consulenza agli insegnanti e di tutor ai tirocinanti logopedisti e agli specializzandi nei master di logopedia dell'Università di Tor Vergata (Roma).

### **ELISABETTA DI CLEMENTE**

Logopedista presso il Servizio Tutela Salute Mentale e Riabilitazione Età Evolutiva della ASL Roma C. Da anni svolge attività clinica relativa ai disturbi del linguaggio, della comunicazione e dell'apprendimento scolastico, e attività di counseling ai genitori. Svolge inoltre attività di prevenzione, di consulenza agli insegnanti e di tutor ai tirocinanti logopedisti dell'Università di Tor Vergata (Roma).

### **VALERIA ROTA**

Terapista della riabilitazione presso il Servizio di Tutela Salute Mentale e Riabilitazione Età Evolutiva della ASL Roma C. Da anni svolge attività clinica relativa ai ritardi e ai disturbi di sviluppo dell'età evolutiva con attività di counseling ai genitori, alle educatrici degli asili nido e alle insegnanti della scuola dell'infanzia. Svolge attività di prevenzione attraverso follow-up periodici su bambini prematuri presso TIN dell'Ospedale S. Eugenio di Roma e attività di tutor nel tirocinio di allievi del Corso di laurea in Fisioterapia dell'Università La Sapienza (Roma) con sede presso l'azienda Ospedaliera San Giovanni-Addolorata.

# INDICE

## Introduzione

*a cura delle autrici*

p. 7

## Guida alla navigazione

p. 9

Login

p. 9

Menu

p. 9

Il gioco

p. 11

Le tipologie di carte

p. 12

## Guida al gestionale

p. 16

Menu

p. 16

Esportazione dei dati in formato Excel

p. 17

Statistiche

p. 17

Opzioni

p. 18



# Introduzione

*a cura delle autrici*

Il gioco del Castello Parlante è un training fonetico-fonologico pensato per aiutare i bambini a partire dai 5 anni, con difficoltà espressive del linguaggio, a consolidare e generalizzare la pronuncia corretta dei suoni della lingua italiana considerati più difficili.

La capacità di pronunciare correttamente i suoni linguistici è parte delle competenze fonologiche di base, ossia di quelle capacità di discriminare e produrre un certo numero di suoni, consonantici e vocalici, e di combinarli tra loro perché abbiano un significato. Queste competenze sono strettamente connesse con altre, quali le competenze comunicativa e sociale, pragmatica, lessicale semantica e grammaticale, che si influenzano reciprocamente durante l'acquisizione del linguaggio.

La competenza fonologica evolve attraverso un percorso di apprendimento implicito, che inizia alla nascita e si conclude verso i 5-6 anni. A questa età il bambino diviene capace di manipolare la forma sonora delle parole, abilità su cui si baserà in seguito l'apprendimento della lingua scritta nelle lingue alfabetiche.

L'acquisizione dei suoni del linguaggio della lingua italiana (*inventario fonetico*) avviene nella maggior parte dei casi tra i 24 e i 48 mesi, seguendo un ordine di acquisizione riconoscibile in tutti i bambini. Così nella lingua italiana i primi suoni ad essere appresi sono, nell'80% dei casi, /m/, /n/, /p/, /t/, /d/, /k/, /g/, /f/, /l/, /j/. In seguito si acquisiscono i suoni /tʃ/ di **cipolla**, /dʒ/ di **gigante**, /v/, /ts/ di **zappa** e /dz/ di **zaino**, /ɲ/ di **gnomo** e /r/.

I suoni /ʃ/ di **scimmia** e /ʎ/ di **giglio** vengono acquisiti in molti bambini anche dopo i 48 mesi.

I fonemi vengono percepiti e prodotti tanto più precocemente quanto più facile è l'esecuzione della postura articolatoria.

La capacità di produrre e combinare in sequenza i suoni linguistici richiede, insieme a una certa maturazione della percezione uditiva, una sufficiente coordinazione del tratto vocale. Il controllo motorio del tratto vocale matura prima attraverso attività che precedono il parlare (quali la suzione e la masticazione) e successivamente con il parlare stesso. Tra i 24 e i 48 mesi si assiste al progressivo assestamento dell'articolazione, con l'acquisizione di tutti i fonemi, che il bambino produce inizialmente con approssimazione, immettendoli gradualmente nel proprio repertorio.

Inizialmente il bambino realizza le parole compiendo molti errori non casuali, ma che seguono alcune regole che ne semplificano la produzione e che sono riscontrabili nella produzione di molti bambini. Successivamente le parole acquisiscono una forma fonetica

riconducibile al modello adulto. Gli errori nella pronuncia tendono a colmarsi spontaneamente per lasciare il posto a un sistema fonologico completo e corretto.

Per alcuni bambini, però, per cause multifattoriali, questo assestamento è più difficile da raggiungere per cui la distorsione della pronuncia si protrae più a lungo. In alcuni casi le distorsioni possono persistere, richiedendo un intervento più specifico da parte del logopedista.

Il gioco del Castello Parlante, presente anche in versione cartacea come gioco da tavolo, rappresenta un ricco percorso fonologico pensato per aiutare i bambini a superare le proprie difficoltà di pronuncia ed è personalizzabile in base alle specifiche difficoltà del singolo bambino.

Il gioco può essere utilizzato da:

- logopedisti in ambito clinico;
- insegnanti della scuola dell'infanzia e del primo ciclo della primaria all'interno di laboratori linguistici dedicati;
- genitori per favorire l'apprendimento delle abilità fonoarticolatorie dei propri figli.



# Guida alla navigazione

## Login

Per accedere al programma è necessario scrivere il nome dell'utente nel riquadro o selezionarlo dalla lista dei nomi. Per scorrerla si possono usare le due frecce (i due guanti dell'armatura).

Quindi si deve cliccare «Vai!» per entrare nel menu e iniziare le attività. Per attivare i fumetti contenenti le istruzioni scritte, basta cliccare il pulsante «Attiva istruzioni scritte» e per disattivarli è sufficiente ricliccarlo. Per continuare la lettura dei testi, si clicca sui fumetti.

Cliccando sul pulsante «Gestionale», si accede a un'area in cui l'operatore può monitorare l'andamento delle attività relativamente a ogni singolo utente.

Al clic su «Guida» si apre la guida al software in formato pdf.

Login: registrazione di un nuovo utente

---



## Menu

Dopo aver inserito il nome nel login e cliccato «Vai!», si accede al menu principale, dove sono presenti il tabellone di gioco e i pulsanti di accesso alle varie funzioni del software:

### a) Il tabellone di gioco

Il tabellone è strutturato in maniera simile a quello del classico Gioco dell'oca ed è composto da 30 caselle di diverso tipo: caselle verdi e

gialle (con quesiti fonologici) e caselle «imprevisto» (prigione, trabocchetto e passaggio segreto). Per procedere con il segnalino, l'utente deve cliccare lo «specchio magico».

#### b) Opzioni

Al clic su questo pulsante, viene aperto un pannello in cui l'operatore può impostare i suoni su cui svolgere le attività. Se non vengono modificate le impostazioni, vengono proposti tutti i suoni.

#### c) Azzerare percorso

Per azzerare il percorso e cominciare una nuova partita è necessario cliccare sul pulsante «Azzerare percorso».

Menu: scelta delle attività



#### d) A/a (maiuscolo/minuscolo)

Cliccando su questa funzione è possibile impostare i testi in maiuscolo o in minuscolo, a seconda delle esigenze dell'utente e dell'operatore.

#### e) Suoni e audio

Cliccando sul pulsante «Suoni e audio», si accede al pannello che consente all'adulto o all'alunno di impostare il volume dell'audio generale e quello della voce del personaggio; di abilitare/disabilitare l'audio delle istruzioni generiche e quello dei feedback.

#### f) Attestato

Una volta terminato il percorso, viene rilasciato all'utente un attestato di fine attività personalizzato per ogni utente e stampabile.

### g) Pulsante «X»

Al clic sul pulsante «X» in alto a destra si ritorna alla videata del login.

## Il gioco

Costruito come il classico gioco dell'oca, il gioco è suddiviso in un percorso di 30 caselle: 14 caselle gialle, 8 caselle verdi, 8 caselle «imprevisto» nelle quali si alternano tre simboli (una prigione, un trabocchetto, un passaggio segreto).

Prima di iniziare il gioco, l'adulto-guida deve impostare nel pannello «Opzioni» i suoni su cui incentrare l'esercitazione; nel caso non vengano modificate le impostazioni di gioco, verranno proposti in maniera random tutti i suoni.

## Opzioni



Una volta settate le opzioni desiderate, l'utente clicca sullo «specchio magico» per visualizzare di quante caselle può avanzare la pedina (un numero da 1 a 3 – la pedina avanza in automatico sul tabellone). Se la pedina raggiunge una casella colorata di giallo o di verde, viene mostrata a video la carta corrispondente. Il diverso colore delle caselle sta a indicare il tipo di esercitazione da effettuare utilizzando carte del mazzo verde oppure del mazzo giallo a seconda di dove ci si ferma dopo aver tirato il dado. Il mazzo di carte gialle contiene immagini da verbalizzare spontaneamente con parole singole o con frasi in cui è presente il suono da allenare, mentre il mazzo di carte verdi contiene

filastrocche, liste di parole e di frasi per allenare attraverso la ripetizione l'uso di un determinato suono. L'utente dovrà quindi verbalizzare quanto raffigurato nella carta (se si tratta di una carta gialla) o ripetere quanto ascoltato/letto (se si tratta di una carta verde). Se risponde correttamente, l'operatore dovrà cliccare su «Sì» (iconizzato dal tasto «pollice verso l'alto») per procedere nel gioco con un nuovo clic sullo specchio. Se invece l'utente risponde in maniera errata, l'operatore cliccherà su «No» (iconizzato dal tasto «pollice verso il basso») e, al clic sullo specchio, verrà visualizzato il numero 0: la pedina quindi non avanzerà sul tabellone e comparirà a video una nuova carta dello stesso tipo (ma non con dati differenti) della precedente (quindi gialla se si trova su una casella gialla, verde se si trova su una casella verde). Durante il percorso si potranno incontrare anche delle caselle «imprevisto», quali la prigione, il trabocchetto e il passaggio segreto, caselle che corrispondono a penalità oppure che permettono di avanzare sul tabellone.

Alla fine del percorso, il cancello si apre e viene visualizzato l'attestato stampabile.

## Attestato



## Le tipologie di carte

Di seguito sono elencate le singole tipologie di carte-gioco con la descrizione delle relative modalità di svolgimento.

## Le carte gialle

Per ogni suono da allenare attraverso il gioco sul tabellone del Castello Parlante sono presenti 36 carte gialle e 24 verdi.

Il mazzo delle carte gialle è così composto:

- 12 carte con il suono rappresentato da parole che lo contengono in posizione iniziale;
- 12 carte con il suono rappresentato da parole che lo contengono in posizione intermedia e/o finale;
- 12 carte con il suono rappresentato da parole all'interno di frasi.

Le carte gialle contengono figure o vignette che prevedono la verbalizzazione spontanea di parole o di frasi da parte del bambino. Il lessico delle carte gialle è costituito da parole ad alta frequenza d'uso perché più facilmente elicetabili se fanno parte di un vocabolario di base che appartiene con sicurezza alle conoscenze del bambino. È possibile che il bambino, di fronte alla richiesta di verbalizzare il contenuto di una vignetta, proceda per denominazioni isolate. In questo caso l'adulto lo aiuterà a costruire la frase offrendo il supporto di domande.

## Esempio di carta gialla



Ad esempio, se l'utente deve verbalizzare la figura in cui è rappresentato un camion che carica la terra, la risposta iniziale del bambino potrebbe essere: «Un camion». In questo caso l'operatore lo aiuterà chiedendo: «Sì, ma cosa fa?», «Carica». E ancora: «Che cosa?», «La terra». L'adulto allora dirà: «Sì, il camion carica la terra, ora prova a

dirlo tu!». Dopo aver risposto alle domande il bambino sarà quindi invitato a ripetere la frase completa.

Di fronte a errori formali fonetico-articolatori si offrirà al bambino il modello corretto con la richiesta di ripetizione immediata.

### *Le carte verdi*

Il mazzo delle carte verdi è composto da 24 pezzi di cui:

– 12 carte che contengono liste di parole e di frasi relative a ciascun suono;

– 12 carte con il suono rappresentato in parole all'interno di filastrocche.

Le carte verdi contengono elenchi di parole, di frasi e di filastrocche con l'obiettivo di sensibilizzare l'ascolto ed esercitare la produzione corretta di un determinato suono. La richiesta, in questo caso, potrà essere o quella di ascoltare, o quella di ascoltare e ripetere insieme al logopedista. Il lessico delle carte verdi può contenere anche parole a bassa frequenza d'uso e multiconsonantiche. Le parole proposte all'ascolto e alla ripetizione sono composte da strutture sillabiche di diversa lunghezza e complessità. In tal modo il bambino può esercitare la propria capacità articolatoria, realizzando posture e passaggi di posture per migliorare il controllo della sua produzione.

Esempio di carta verde (lista di parole)



Se il bambino non riesce a ripetere correttamente, l'operatore potrà cliccare nuovamente sull'altoparlante e riproporre così il modello corretto da ascoltare.

Delle carte verdi fanno parte anche le filastrocche create appositamente con il suono che si vuole esercitare. L'obiettivo, anche in questo caso, è di allenare il bambino ad ascoltare con attenzione e poi, quando lo si ritenga possibile, a ripetere insieme e successivamente a recitare a memoria.

### Esempio di carta verde (filastrocca)



### *Prigione (penalità)*

Se la pedina si ferma su una delle due caselle con il disegno della prigione, viene visualizzata una carta neutra con i soli pulsanti iconizzati «Sì»/«No». L'adulto dovrà inventarsi una domanda, scegliendo il fonema con cui il bambino dovrà rispondere: ad esempio, scegliendo il fonema /k/ («c» dura), potrebbe chiedere di elencare il nome di quattro animali che presentino al loro interno quella lettera. Rispondendo correttamente, il bambino può uscire dalla prigione e avanzare di una casella; se invece risponderà in maniera errata, tornerà indietro di una casella. Sta all'inventiva del conduttore trovare altre attività sempre inerenti al training, da proporre in alternativa alla prigione.

### *Trabocchetto (penalità)*

Se la pedina si ferma su una delle tre caselle con la botola, viene fatta indietreggiare in automatico di due caselle.



*Passaggio segreto (premio)*

Se la pedina si ferma su una delle tre caselle con il passaggio segreto, viene fatta avanzare in automatico di due caselle.



# 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



*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 5 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 CD-ROM contenuta in «Documenti Erickson\_Statistiche» del PC.

## Statistiche

La parte relativa alle statistiche contiene:

- il nome dell'alunno selezionato;
- l'elenco delle ultime 7 partite svolte.

Per ciascuna partita vengono visualizzati:

- le caratteristiche della carta mostrata;
- la data di svolgimento;
- la risposta data;
- il dettaglio della carta (immagine mostrata durante il gioco).

*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 CD-ROM contenuta in «Documenti Erickson\_Statistiche» del PC.

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

Difficoltà articolatorie e fonologiche - Statistiche - ADRIANO

SEZIONI	Titolo esercizio	Data	Risposta
PARTITA 1	C. VERDE. FILASTR. SUONO DA ESERCITARE: "G" DURA	3/7/2013	CORRETTA
	C. GRALLA. FRASE. CONSONANTE PONTE: "M"	3/7/2013	CORRETTA
PARTITA 2	C. GRALLA. PAROLA SINGOLA. SUONO INTERNA: "R"	3/7/2013	CORRETTA
	C. VERDE. FRASI. SUONO DA ESERCITARE: "R"	3/7/2013	CORRETTA
PARTITA 3	C. GRALLA. FRASE. CONSONANTE PONTE: "M"	3/7/2013	CORRETTA
	C. GRALLA. PAROLA SINGOLA. SUONO INIZIALE: "SP"	3/7/2013	CORRETTA
PARTITA 4	C. VERDE. PAROLE. SUONO INTERNA: "S"	3/7/2013	SBRAGLIATA
	C. VERDE. FILASTR. SUONO DA ESERCITARE: "G" DURA	3/7/2013	CORRETTA
PARTITA 5	C. GRALLA. PAROLA SINGOLA. CONSONANTE PONTE: "M"	3/7/2013	CORRETTA
	C. GRALLA. PAROLA SINGOLA. SUONO INTERNA: "F"	3/7/2013	CORRETTA
PARTITA 6	C. GRALLA. PAROLA SINGOLA. CONSONANTE PONTE: "M"	3/7/2013	CORRETTA
	C. VERDE. PAROLE. SUONO INIZIALE: "C" DOLCE	3/7/2013	CORRETTA
	C. GRALLA. PAROLA SINGOLA. GR. CONS. IN POSIZIONE INIZIALE	3/7/2013	CORRETTA
	C. VERDE. FRASI. SUONI DA ESERCITARE: "Z" SORDA, SONORA	3/7/2013	CORRETTA

## 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).

**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 spiegapulsanti, ecc.

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



© 2013 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A. Tutti i diritti riservati.  
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)

**Erickson**  
SOFTWARE