

Donatella Colina e Valentina Repetto

150 GIOCHI SEMANTICO-LESSICALI

Sviluppare i prerequisiti linguistici
e trasversali per l'apprendimento



iMATERIALI

Erickson

Le abilità semantico-lessicali sono il prerequisito fondamentale di gran parte degli apprendimenti, essenziali soprattutto per la comprensione del testo e il problem solving. In caso di ritardo cognitivo e disturbi dello spettro autistico, di disturbi del linguaggio e di deficit nelle abilità relazionali, ma anche semplicemente di debolezze dovute a deficit esperienziali o di stimolazione, lo sviluppo di queste abilità può risultare alterato o ridotto.

150 giochi semantico-lessicali presenta un percorso di intervento incentrato sul gioco e organizzato in 5 macroaree tra loro interconnesse:

- potenziamento delle abilità semantico-lessicali di base e delle abilità trasversali;
- potenziamento dei prerequisiti per la comprensione del testo;
- lessico e semantica per organizzare il proprio tempo;
- idee per realizzare i giochi in gruppo;
- spunti di generalizzazione nella vita quotidiana.

Il volume si rivolge a logopedisti, terapeuti della neuro e psicomotricità, psicologi, pedagogisti, insegnanti curricolari e di sostegno, educatori professionali e alle famiglie, ed è impostato in modo da permettere e favorire il lavoro in équipe, fondamentale per sviluppare nel bambino la volontà di apprendere e per permettere il mantenimento e la generalizzazione degli apprendimenti. I giochi proposti sono destinati a bambini di età compresa fra i 3 e i 10 anni, ma in caso di bisogni educativi speciali la fascia di età cui è rivolta l'opera può ampliarsi ulteriormente.

Al libro sono allegati materiali a colori per lo svolgimento dei giochi.



Donatella Colina

150 GIOCHI IN MOVIMENTO

Potenziare i prerequisiti motorio-prassici per l'apprendimento

150 GIOCHI LOGICO-PERCETTIVI

Sviluppare i prerequisiti visuoperceptivi e visuospatiali per l'apprendimento



ISBN 978-88-590-2044-8



9

€ 21,50

Libro + allegati
a colori indivisibili

INDICE

- 7** Introduzione
- 27** CAP. 1 Potenziamento delle abilità semantico-lessicali di base e delle abilità trasversali
- 67** CAP. 2 Potenziamento dei prerequisiti per la comprensione del testo
- 99** CAP. 3 Lessico e semantica per organizzare il proprio tempo
- 103** CAP. 4 Idee per realizzare i giochi in gruppo
- 113** CAP. 5 Spunti di generalizzazione nella vita quotidiana
- 123** APPENDICE – Materiali fotocopiables

Introduzione

Il legame tra competenze semantico-lessicali e abilità visuocognitive nei primi anni di vita

Le funzioni visuocognitive sono le abilità coinvolte nel riconoscimento, nell'integrazione, nel confronto e nella localizzazione degli stimoli visivi. Il termine *cognitive* «sottolinea la dimensione di integrazione complessa e rappresentazione che consente di utilizzarle in contesti diversi, non necessariamente in modo consapevole» (Gagliardi e Negri, 2018).

Alla base delle funzioni visuocognitive si trova la capacità di esplorare l'ambiente, fortemente collegata all'attenzione. L'attenzione è il processo cognitivo che permette di selezionare alcuni stimoli ambientali tra i molti disponibili in un dato momento e di ignorarne altri: in pratica è il processo mediante il quale gli elementi caratterizzanti di un oggetto o un contesto vengono elaborati a livello cosciente. Questa selezione viene compiuta in base alla *salienza* degli stimoli, che è data dalle loro caratteristiche (ad esempio forma, colore, ecc.) e dalla loro rilevanza rispetto a ciò che si sta facendo. Attraverso questo processo gli stimoli provenienti dall'ambiente esterno o dal nostro stato interno vengono portati a coscienza, riconosciuti e confrontati con le informazioni in memoria, al fine di conferire significato agli stimoli stessi, classificarli e gestire conseguentemente le risposte adattive.

Grazie alla sintesi degli stimoli salienti si creano i *modelli* o *immagini mentali* di azioni, persone, ambienti e contesti, immagini che possono essere rievocate e riaggornate in base alla situazione ambientale e si possono basare su tutte le modalità sensoriali.

La possibilità di richiamare immagini mentali e di adattare alla situazione presente è data dalla memoria e dalle funzioni esecutive: la memoria consente di rievocare immagini mentali precedentemente acquisite per poter effettuare confronti e classificazioni, mentre le funzioni esecutive aggiornano e confrontano continuamente le rappresentazioni mentali, permettendo di collegarle con nessi logici.

Le rappresentazioni mentali di oggetti, persone, azioni, contesti, ecc. consentono al bambino di sviluppare il linguaggio, in particolare nella sua componente semantico-lessicale.

Il sistema semantico comprende le conoscenze apprese sul mondo: agendo nella relazione con gli oggetti e integrando le afferenze provenienti dal mondo esterno (5 sensi) e dal proprio corpo (propriocezione), il bambino riesce ad astrarre caratteristiche e a formare categorie gerarchiche tra i concetti e le parole ad essi connesse. Il sistema semantico, dunque le conoscenze, si sviluppa indipendente-

mente dall'etichetta lessicale (Goodrich e Lonigan, 2017); tuttavia, la possibilità di apprendere nuove parole è facilitata dalla capacità di inserirle in una categoria di appartenenza (semantica).

Il lessico, infatti, viene appreso associando parole a immagini mentali. Il sistema lessicale, che si suddivide in lessico *passivo* o *di input* (parole di cui la persona conosce il significato, ma che non necessariamente utilizza nell'esprimersi) e lessico *attivo* o *di output* (parole che la persona usa), è specifico per ciascuna lingua e cambia da individuo a individuo in quanto dipende dal suo stile cognitivo, dal contesto socio-culturale e dai suoi interessi.

La componente semantico-lessicale può presentare delle alterazioni in caso di:

- disturbi specifici di linguaggio, dove la compromissione riguarda prevalentemente il sistema lessicale;
- ritardi cognitivi e disturbi dello spettro autistico, in cui si ha un alterato sviluppo semantico che influenza quello lessicale;
- danni cerebrali (traumi cranici, ictus, ecc.), in cui possono essere compromessi uno o entrambi i sistemi.

In presenza di disturbi semantico-lessicali, le conseguenze funzionali maggiormente osservabili sono:

- linguaggio caratterizzato da *anomie*, cioè difficoltà nel recuperare la parola corretta, con possibile comparsa di circonlocuzioni (il bambino inizia a descrivere l'oggetto di cui in quel momento non ricorda il nome);
- *parafasie semantiche*, per cui il bambino recupera una parola diversa da quella corretta ma della stessa categoria semantica (ad esempio «mela» per «pera»);
- *indicazione di categoria superordinata* (ad esempio «frutta» per «pera») o *sottoordinata* (ad esempio «gatto» per «animali»);
- *difficoltà nella fluenza verbale per categoria semantica*, per cui il bambino non riesce a reperire il lessico inerente una specifica categoria (ad esempio dire tutti i frutti che gli vengono in mente, gli oggetti che servono per tagliare, oggetti che sono rettangolari, ecc).

Abilità semantico-lessicali e apprendimento: prerequisiti alla comprensione del testo e al problem solving

Le abilità semantico-lessicali sono prerequisite pressoché per ogni apprendimento, ma nel contesto scolastico appaiono rilevanti soprattutto per la comprensione del testo e il problem solving, abilità che a loro volta sono indispensabili per moltissimi altri apprendimenti.

La comprensione del testo

Comprendere un testo significa essere in grado di cogliere il significato di un brano, ovvero di costruirsi una rappresentazione mentale del contenuto. La comprensione avviene grazie all'integrazione di informazioni di tipo lessicale, sintattico e semantico possedute dal lettore e informazioni fornite dal brano, che devono essere opportunamente collegate tra loro (Johnson-Laird, 1983). Questo processo coinvolge la memoria a lungo termine — il magazzino delle conoscenze possedute dal lettore —, la memoria a breve termine — che mantiene temporaneamente le informazioni ottenute dalla lettura del brano — e la memoria di lavoro, che filtra

le informazioni selezionando quelle rilevanti, che verranno attivate e mantenute, e quelle non rilevanti, che verranno scartate (Kintsch, 1994).

Sulla capacità di comprendere un testo influiscono più fattori, in particolare:

- il bagaglio di conoscenze del lettore, perché, anche in presenza di brani poco coerenti, chi possiede un bagaglio ampio di esperienze e informazioni riesce a sopperire alla scarsa trasparenza del testo compiendo inferenze adeguate, cogliendo quello che non è scritto in modo esplicito nel brano, capendo o disambiguando il significato di una parola a partire dal contesto;
- la metacognizione, ossia la conoscenza che il lettore ha dei propri processi cognitivi, la sua capacità di gestirli, la consapevolezza degli scopi del compito, il possesso e l'uso di strategie, il controllo durante la comprensione e la sensibilità al testo (Pazzaglia, De Beni e Cristante, 1994).

Un intervento sulla comprensione del testo dovrà quindi coinvolgere varie componenti: l'elaborazione lessicale, la comprensione dei nessi sintattici, la capacità di collegare le diverse parti del testo, la costruzione e l'aggiornamento di modelli rappresentativi del contenuto e il monitoraggio del processo di comprensione (Meneghetti et al., 2003).

Il problem solving matematico

I problemi di matematica comunemente presentati a scuola richiedono la decodifica di un testo verbale narrativo e l'applicazione di strategie, procedure e algoritmi matematici.

Secondo Lucangeli (Lucangeli et al., 2002), la capacità di risolvere problemi matematici implica alcune abilità cognitive e metacognitive.

- *Comprensione della situazione del problema*: benché non sufficiente ai fini della risoluzione, la comprensione verbale è necessaria per crearsi una rappresentazione mentale corretta del problema. A questo scopo è fondamentale individuare le informazioni salienti, crearsi un'immagine di ciascuna di esse e integrarle in un'immagine unitaria.
- *Rappresentazione dello schema matematico*: rappresentarsi mentalmente il problema significa formarsene un'immagine unitaria integrando tutte le informazioni salienti fornite dal testo. La rappresentazione cognitiva può essere supportata da strategie di rappresentazione strutturale o figurale del problema: è possibile rappresentare graficamente il contenuto del testo con i tratti di salienza oppure, per bambini più grandi, sintetizzare i dati in schemi concettuali.
- *Categorizzazione*, che nel caso della risoluzione di problemi è la capacità di individuare somiglianze e differenze tra schemi di risoluzione, cioè di individuare problemi che, a prescindere dalle etichette verbali utilizzate, hanno la stessa struttura matematica.
- *Pianificazione*: è la capacità di elaborare la risoluzione a partire da quanto compreso in merito al problema e alla sua struttura. Richiede controllo metacognitivo, capacità di stabilire sequenze esatte e flessibilità per individuare la strategia più efficace ed efficiente ai fini della risoluzione.
- *Monitoraggio e valutazione finale*: la capacità di autovalutazione consiste nel creare un'immagine mentale che integra la rappresentazione del problema e la rappresentazione di quanto individuato attraverso la risoluzione, consentendo di monitorare i singoli step e il risultato finale, eventualmente apportare le modifiche in itinere e verificare la corrispondenza tra quanto richiesto e quanto ottenuto.

GRIGLIA PER L'ASSESSMENT CRITERIALE DELLE ABILITÀ SEMANTICO-LESSICALI
E PRAGMATICHE NECESSARIE ALLO SVILUPPO DEGLI APPRENDIMENTI

Nome Cognome
Data di nascita Data e luogo dell'osservazione

Item	0	1	2	3
1. Coglie i dettagli di un'immagine				
2. Coglie gli elementi di rilievo di un'immagine				
3. Apprende e varia sequenze motorie				
4. Esegue gesti transitivi con significato				
5. Disegna un elemento noto (es. oggetto, animale, ecc.) in assenza del modello				
6. Organizza il gioco in sequenze di azioni legate tra loro				
7. Ripete un ritmo musicale dopo averlo ascoltato o riproduce un ritmo di figure				
8. Risolve semplici problemi su base visiva				
9. Rispetta i turni durante il gioco e la conversazione				
10. Interpreta le espressioni del viso				
11. Categorizza in gerarchia				
12. Gioca al mimo compiendo azioni significative senza oggetto				
13. Inserisce dialoghi adeguati nel gioco di finzione				
14. Intona l'eloquio				
15. Utilizza espressioni verbali ed extraverbali adeguate al contesto				
16. Crea relazioni logiche tra immagini				
17. Compie ragionamenti deduttivi (ad esempio «Se sulla torta ci sono tre candeline, quanti anni compie il bambino?»)				
18. Svolge doppi compiti (trattiene in memoria l'associazione di più azioni, linguistiche e motorie)				
19. Pianifica una sequenza di azioni atte a realizzare uno scopo				
20. Conosce le parole numero				
21. Attribuisce il significato al numero presentato verbalmente, visivamente o come quantità di oggetti				
22. Individua somiglianze e differenze				
23. Individua l'assurdo				
24. Riconosce pensieri, desideri e conoscenze dell'altro				
25. Comprende parole (vocabolario recettivo)				
26. Produce parole (vocabolario espressivo)				
27. Racconta il proprio vissuto esperienziale o una storia				
28. Completa frasi				
29. Utilizza frasi subordinate introdotte da congiunzioni come <i>perché, ma, se ... allora</i>				
30. Utilizza aggettivi				
31. Pone domande pertinenti e non ripetitive				
32. Descrive caratteristiche fisiche e funzionali (com'è fatto, a cosa serve, di che materiale è composto)				

Elenco dei giochi

POTENZIAMENTO DELLE ABILITÀ SEMANTICO-LESSICALI DI BASE E DELLE ABILITÀ TRASVERSALI

Gioco	Età	Cosa stimola	P.
1. Costruisci gli ambienti di casa	3+	Arricchimento e recupero semantico-lessicale, abilità visuocognitive, categorizzazione	29
2. Costruisci negozi uguali	3+	Arricchimento e recupero semantico-lessicale, abilità visuocognitive, categorizzazione	29
3. Costruisci negozi	3+	Arricchimento e recupero semantico-lessicale, abilità visuocognitive, categorizzazione, ragionamento logico	30
4. Ordine!	3+	Arricchimento e recupero semantico-lessicale, abilità visuocognitive, categorizzazione, ragionamento logico	30
5. Gioco dell'oca con le categorie 1	4+	Arricchimento e recupero semantico-lessicale, categorizzazione, sequenzialità, principi impliciti del contare e precursori dell'abilità di calcolo	31
6. Gioco dell'oca con le categorie 2	4+	Arricchimento e recupero semantico-lessicale, categorizzazione, sequenzialità, principi impliciti del contare e precursori dell'abilità di calcolo	31
7. Gioco simbolico	2+	A seconda della finzione proposta si stimolano: arricchimento e recupero semantico-lessicale, abilità motorie, abilità visuocognitive, categorizzazione, sequenzialità, abilità narrative, principi impliciti del contare e precursori della abilità di calcolo, ragionamento logico, pragmatica	32
8. Tantissime cose da fare	4+	Arricchimento e recupero semantico-lessicale, sequenzialità, ragionamento logico, pragmatica	32
9. Esplorazione!	3+	Arricchimento e recupero semantico-lessicale, abilità visuocognitive, categorizzazione, ragionamento logico, abilità motorie nella variante	33
10. Strega comanda categoria	3+	Abilità motorie, abilità visuocognitive, categorizzazione	33
11. Le spese contrarie dei fratelli Disordinati	3+	Abilità visuocognitive, categorizzazione	34
12. Balla al contrario	4+	Arricchimento e recupero semantico-lessicale, abilità motorie, abilità visuocognitive, categorizzazione	34
13. Il Paese dei contrari	5+	Arricchimento e recupero semantico-lessicale, abilità visuocognitive, categorizzazione	35
14. Di cos'è fatto?	5+	Arricchimento e recupero semantico-lessicale, abilità visuocognitive, categorizzazione, sequenzialità, abilità motorie nella variante	35
15. La raccolta differenziata	5+	Arricchimento e recupero semantico-lessicale, categorizzazione	36
16. Dillo più veloce che puoi	4+	Arricchimento e recupero semantico-lessicale, abilità visuocognitive, categorizzazione	36
17. Muoviti a tempo e dillo velocemente	4+	Arricchimento e recupero semantico-lessicale, abilità motorie, abilità visuocognitive, sequenzialità	37
18. Il mimo	3½+	Arricchimento e recupero semantico-lessicale, abilità motorie, abilità visuocognitive, principi impliciti del contare e precursori della abilità di calcolo nella variante	37

1. Costruisci gli ambienti di casa

Età Dai 3 anni.

Materiali occorrenti Tavole degli ambienti di casa e carte degli oggetti di casa in allegato, un sacchetto.

Cosa fare Si sceglie su quante e quali tavole giocare e le si dispone in modo da ottenere una casa in miniatura. Si inseriscono nel sacchetto le immagini degli oggetti di casa. Il bambino pesca un'immagine alla volta, denomina l'elemento raffigurato e la colloca nella posizione adeguata.

- Varianti/sviluppi**
- Si può variare il numero degli elementi, introducendo solo quelli ad alta frequenza di utilizzo.
 - È possibile richiedere al bambino l'attività contraria: si forniscono alcune immagini corrispondenti a un dato ambiente e il bambino deve scegliere la tavola dove è più idoneo inserirle.
 - Il gioco può essere svolto in piccolo gruppo oppure in sessione individuale.
 - Il lavoro può essere esteso con gli spunti di generalizzazione dei giochi 131 «Aiuto la mamma a casa» e 132 «Aiuto la maestra a scuola».

Cosa stimola Arricchimento e recupero semantico-lessicale, abilità visuocognitive, categorizzazione.

2. Costruisci negozi uguali

Età Dai 3 anni.

Materiali occorrenti Tavole dei negozi (versione completa e versione vuota) e carte degli oggetti in allegato.

Cosa fare Si sceglie su quante e quali tavole giocare. Si mostrano al bambino le immagini complete dei negozi e gli si mettono a disposizione le corrispondenti tavole vuote. Si richiede al bambino di riprodurre il negozio come rappresentato nell'immagine completa. Contestualmente è possibile svolgere compiti di denominazione (*naming*).

- Varianti/sviluppi**
- Non mostrare al bimbo l'immagine completa, ma descriverla dando le indicazioni sulla disposizione degli oggetti, ad esempio: «Mettillo sul secondo ripiano del frigo, a destra». Questa variante si presta al lavoro in piccolo gruppo, dove un bimbo descrive e l'altro costruisce.
 - Mostrare al bambino una tavola completa, dargli tempo sufficiente per osservarla con attenzione e chiederne la riproduzione a memoria.
 - Il lavoro può essere esteso con gli spunti di generalizzazione dei giochi 131 «Aiuto la mamma a casa» e 132 «Aiuto la maestra a scuola».

Cosa stimola Arricchimento e recupero semantico-lessicale, abilità visuocognitive, categorizzazione.

42. Muoviti e pensa

Età Dai 5 anni.

Materiali occorrenti Simboli delle categorie in allegato, dado.

Cosa fare Il bambino pesca una carta delle categorie e tira il dado. Dopodiché dovrà fare un numero di salti — o altro atto motorio come battere le mani tra loro o sul tavolo — pari a quello uscito. Mentre compie l'ultimo salto della serie deve rievocare un elemento della categoria estratta.

A questo punto è possibile pescare una nuova carta delle categorie e ricominciare daccapo oppure proseguire mantenendo la stessa categoria.

Varianti/sviluppi Il gioco si può complicare notevolmente sostituendo atti motori a sequenze motorie, che vanno ripetute il numero di volte uscito con il dado.

Cosa stimola Arricchimento e recupero semantico-lessicale, abilità motorie, categorizzazione, sequenzialità, principi impliciti del contare e precursori dell'abilità di calcolo.

43. Lista della spesa

Età Dai 4 anni.

Materiali occorrenti Tavole dei negozi e carte degli oggetti in allegato, schede di pp. 167-174 dell'appendice.

Cosa fare Fotocopiare e ritagliare la/e lista/e della spesa da proporre; disporre nelle tavole dei negozi le carte degli oggetti da acquistare e alcune carte in più che fungeranno da distrattori.

Proporre il gioco di finzione: il bambino deve recarsi al supermercato e acquistare i prodotti indicati nella lista. Riesce nello scopo se acquista tutti i prodotti adeguati, senza tralasciare prodotti né aggiungerne altri.

Varianti/sviluppi

- È possibile abbinare l'attività a semplici compiti di letto-scrittura dando al bambino le liste scritte, anziché quelle con le immagini. A seconda del livello di abilità di letto-scrittura del bambino si utilizzeranno quelle in stampato maiuscolo o script.
- La lista della spesa può inoltre essere mostrata al bimbo e messa da parte, in modo che debba fare la spesa mantenendo in memoria gli elementi. Si può anche aumentare il livello di difficoltà del compito interponendo un'attività (percorso neuropsicomotorio) tra la presa visione della lista e l'atto di acquistare.
- Il lavoro può essere esteso con gli spunti di generalizzazione dei giochi 133 «Facciamo la lista della spesa», 134 «Andiamo a fare la spesa» e 145 «Uso il denaro».

Cosa stimola Arricchimento e recupero semantico-lessicale, abilità visuocognitive, categorizzazione, sequenzialità, pragmatica, abilità motorie nella variante.

57. Tieni il conto

Età Dai 6 anni.

Materiali occorrenti Tavola vuota del ripostiglio o del reparto elettronica/elettrodomestici e carte degli oggetti in allegato.

Cosa fare Predisporre nel disegno dello scaffale alcune carte degli oggetti a piacimento. Creare una cornice di gioco di finzione: la mamma ripone la spesa nello scaffale e si chiede quante cose ha comprato. Il bimbo deve contare gli oggetti per categoria. Ad esempio, predisponendo gli oggetti come in figura 1.1, si hanno 5 verdure e 4 prodotti per la casa.

- Varianti/sviluppi
- Si può variare il numero delle categorie inserite.
 - L'attività può essere svolta con strategie differenti. La strategia più semplice consiste nel contare una categoria per volta, senza tener conto delle altre, che fungono da distrattori nel conteggio. Nell'esempio, il bambino può contare prima la verdura e poi i prodotti per la casa, scansionando lo scaffale con lo sguardo 2 volte. La strategia più complessa consiste nel tenere in memoria di lavoro il conteggio di ciascuna categoria e portarli avanti contemporaneamente. Nell'esempio, il bambino può contare la verdura contemporaneamente ai prodotti per la casa, scansionando lo scaffale con lo sguardo una sola.
 - Il lavoro può essere esteso con gli spunti di generalizzazione dei giochi 140 «Problemi di vita quotidiana» e 144 «Come si fa?».

Cosa stimola Abilità visuocognitive, categorizzazione, sequenzialità, principi impliciti del contare e precursori dell'abilità di calcolo, ragionamento logico.



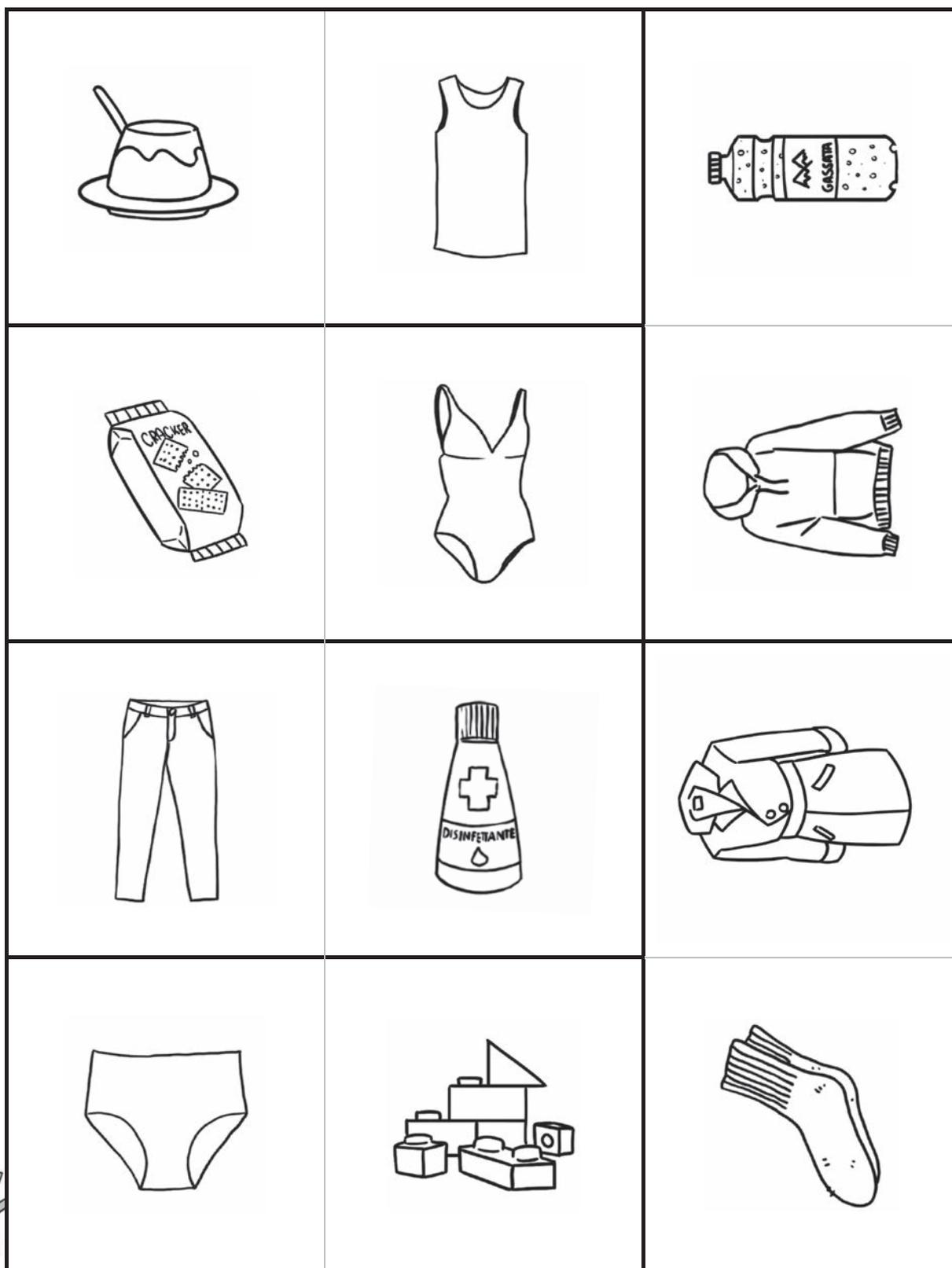
Fig. 1.1 Esempio di disposizione.

58. Sistema la spesa

Età Dai 4 anni.

Materiali occorrenti Schede di pp. 155-165 e pp. 198-199 dell'appendice.

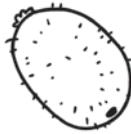




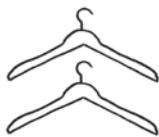
25. Domino delle categorie



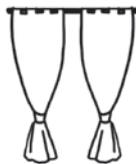
LISTA DELLA SPESA



LISTA DELLA SPESA



LISTA DELLA SPESA



LISTA DELLA SPESA



LISTA DELLA SPESA



99. Sequenze temporali

