

A photograph of three children sitting around a table, engaged in a card game. One child in a red shirt is smiling and looking at a card. Another child in a yellow shirt is looking down at a card. A third child in a blue shirt is partially visible on the right. There are stacks of cards on the table. A green hand-drawn speech bubble containing a banana is overlaid on the scene. Another green hand-drawn speech bubble containing a key is overlaid on the top left child's head.

# Le carte semantiche

Giochi e attività  
per sviluppare le abilità  
semantico-lessicali  
e di classificazione

Stefania Mei, Ilaria Pagni e Sara Vegini

MATERIALI  
LINGUAGGIO

Erickson

## IL LIBRO

### LE CARTE SEMANTICHE

Arricchimento lessicale, sviluppo e incremento delle competenze lessicali, sviluppo delle capacità di classificare e creare sottocategorie, affinamento delle capacità di fare paragoni, ipotesi, anticipare: questi gli obiettivi del presente volume, che propone un percorso di recupero e potenziamento delle abilità semantico-lessicali attraverso divertenti giochi e attività.

Un corredo iconografico composto da centinaia di immagini a colori aiuta ad esercitare a diversi livelli, in modo flessibile e con un'impostazione molto ludica, alcune componenti cognitive del linguaggio orale.

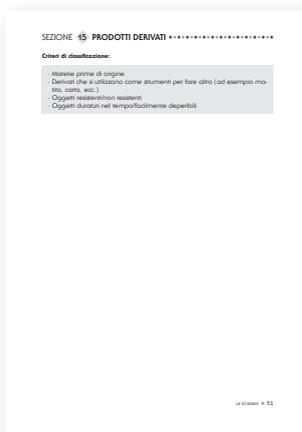
Il testo contiene parole e immagini appartenenti a 15 classi semantiche — tra le quali abbigliamento, animali, azioni, cibi, mestieri, mezzi di trasporto, oggetti della casa, sport, cose che si aprono, cose che si accendono, cose che si possono leggere.

Uno strumento pensato per i bambini della scuola dell'infanzia (a partire dai 4 anni), della scuola primaria e per gli alunni più grandi con difficoltà semantico-lessicali e categoriali.

Insegnanti, educatori (nella riabilitazione), logopedisti e terapisti della neuropsicomotricità potranno trovare in questo manuale un valido aiuto sia in ambito educativo che riabilitativo. Ogni attività è guidata, con l'indicazione dei materiali necessari, del numero di partecipanti e dello svolgimento.



Una vasta proposta di carte semantiche.



Criteria di classificazione semantica.



Giochi e divertenti attività guidate passo passo.



Elenchi di parole da classificare.

## LE AUTRICI

### STEFANIA MEI

Logopedista dal 1997, ha operato in strutture private nelle province di Milano e Lecco. Attualmente lavora presso l'Associazione «La Nostra Famiglia» di Carate Brianza, dove si occupa di DSA, disturbi del linguaggio e dell'apprendimento.

### ILARIA PAGNI

Logopedista dal 1994, ha operato in strutture private convenzionate con l'ASL nell'hinterland milanese. Attualmente lavora presso l'Associazione «La Nostra Famiglia» di Carate Brianza e si occupa di disturbi del linguaggio, di apprendimento e dello spettro autistico.

### SARA VEGINI

Logopedista dal 2004, ha operato 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 del linguaggio, dell'apprendimento e di ipoacusia.

€ 24,50

Volume + allegati a colori indivisibili



www.ericsson.it

# Indice

<b>7</b>	<b>Introduzione</b>
<b>11</b>	<b>PRIMA PARTE – Le 15 sezioni</b>
<b>13</b>	<b>SEZIONE 1</b> Abbigliamento
<b>16</b>	<b>SEZIONE 2</b> Animali
<b>19</b>	<b>SEZIONE 3</b> Azioni
<b>22</b>	<b>SEZIONE 4</b> Cibi
<b>26</b>	<b>SEZIONE 5</b> Mestieri
<b>29</b>	<b>SEZIONE 6</b> Mezzi di trasporto
<b>32</b>	<b>SEZIONE 7</b> Oggetti della casa
<b>35</b>	<b>SEZIONE 8</b> Sport
<b>38</b>	<b>SEZIONE 9</b> Cose che si aprono/chiudono
<b>40</b>	<b>SEZIONE 10</b> Cose che si accendono/spengono
<b>42</b>	<b>SEZIONE 11</b> Cose che si possono leggere
<b>44</b>	<b>SEZIONE 12</b> Cose che si possono tagliare
<b>46</b>	<b>SEZIONE 13</b> Forme geometriche
<b>48</b>	<b>SEZIONE 14</b> Periodi
<b>50</b>	<b>SEZIONE 15</b> Prodotti derivati
<b>53</b>	<b>SECONDA PARTE – Giochi e attività</b>
<b>55</b>	<b>Giochi</b>
<b>61</b>	<b>Attività</b>
<b>69</b>	<b>TERZA PARTE – Carte semantiche: le parole</b>
	<b>SCHEDE ALLEGATE – Carte semantiche: le immagini</b>

# Introduzione

Il linguaggio orale è la prima forma espressiva acquisita dal bambino, ha un ruolo culturale ed è in perenne e veloce cambiamento. È fondamentale, quindi, che il bambino non solo padroneggi e utilizzi una corretta forma linguistica, ma che sappia effettuare una riflessione sull'aspetto orale della lingua, intesa non solo come mezzo comunicativo, ma anche come organizzatrice del pensiero.

Il linguaggio, infatti, ha diverse funzioni, fra cui quella cognitiva, che permette di comprendere, elaborare e recuperare le informazioni ricevute. Successivamente è fondamentale che il bambino raggiunga il controllo di questa funzione (soprattutto se disgiunta dal contesto percettivo), potendo in tal modo effettuare previsioni, risolvere situazioni problematiche ed esprimere giudizi critici.

Lo sviluppo della funzione cognitiva del linguaggio orale permette di creare connessioni tra le informazioni acquisite: maggiori sono queste relazioni logiche, maggiori diventano le possibilità di accedere e di recuperare i contenuti interiorizzati.

Tutti questi aspetti sono fondamentali per ottenere una migliore comunicazione sociale, ma soprattutto per raggiungere migliori risultati scolastici, strettamente connessi alla competenza linguistica.

Partendo da questi presupposti, quindi, ci è parso utile creare un percorso per esercitare alcune componenti cognitive del linguaggio orale e per incentivare il passaggio dai suoi aspetti formali (articolatori, lessicali, morfosintattici) a quelli funzionali, che fungono da base agli apprendimenti successivi.

Il volume permette di perseguire i seguenti obiettivi:

- arricchimento lessicale;
- sviluppo e incremento delle competenze semantiche;
- sviluppo delle capacità categoriali e sottoclassificatorie in base a uno o più criteri, gradualmente più fini e complessi;
- potenziamento delle abilità di effettuare paragoni, anticipazioni, ipotesi e di brainstorming.

*Le carte semantiche* è pensato per i bambini della scuola dell'infanzia (dai 4 anni), della scuola primaria e per quelli più grandi che dimostrino difficoltà in ambito semantico-lessicale e categoriale.

Il volume può essere utilizzato dagli insegnanti nel contesto didattico, dai logopedisti, dai terapisti della neuropsicomotricità e dagli educatori nel contesto riabilitativo.

## Struttura del volume

Il volume si compone di due parti: un manuale d'utilizzo contenente tutte le parole divise per categorie semantiche e i giochi/attività da svolgere e un fascicolo allegato contenente le immagini a colori da ritagliare.

Il manuale a sua volta è suddiviso in tre parti: la prima è costituita dall'elenco delle parole e delle immagini presenti nel volume e possibili criteri di classificazione; la seconda contiene giochi e attività ludiche, mentre nella terza si trovano tutte le carte delle parole delle 15 categorie proposte. Le figure e le parole di ogni sezione sono numerate, in modo tale da essere più facilmente rintracciabili.

Abbiamo selezionato 8 categorie facilmente esperibili dal bambino, costituite da immagini e parole prevalentemente ad alta frequenza d'uso e 7 classi semantiche composte da parole ad alta, ma anche a bassa, frequenza d'uso.

Per ogni argomento vengono suggeriti esercizi di classificazione e sottocategoriali a una o più variabili, per inclusione ed esclusione.

Nel manuale, i giochi e le attività proposti perseguono gli obiettivi sopra citati, ma realizzabili a coppie o in piccoli gruppi e schemi da completare con i corretti elementi di appartenenza.

Le 15 classi semantiche proposte sono:

- Abbigliamento (immagini e parole)
- Animali (immagini e parole)
- Azioni (immagini e parole)
- Cibi (immagini e parole)
- Mestieri (immagini e parole)
- Mezzi di trasporto (immagini e parole)
- Oggetti della casa (immagini e parole)
- Sport (immagini e parole)
- Cose che si aprono/chiudono (parole)
- Cose che si accendono/spengono (parole)
- Cose che si possono leggere (parole)
- Cose che si possono tagliare (parole)
- Forme geometriche (parole)
- Periodi (parole)
- Prodotti derivati (parole).

## Indicazioni metodologiche

È possibile utilizzare le 15 unità singolarmente, seguendo i criteri proposti per ognuna, o effettuare macroclassificazioni unendo diverse sezioni fra loro.

Ai bambini più piccoli, che intraprendono un training semantico lessicale, possiamo proporre un lavoro con le immagini e, inizialmente, chiedere loro di operare solo con grandi classi (ad esempio animali + abbigliamento + cibi). Superato questo primo step, procederemo con classificazioni più fini all'interno di una stessa categoria (animali suddivisi per habitat, per caratteristiche fisiche o alimentari, ecc.), seguendo i criteri suggeriti per ogni sezione.

Con bambini scolarizzati, la proposta iniziale sarà certamente più complessa: potremmo decidere di utilizzare le immagini o le parole e presenteremo una sola categoria da poter analizzare in tutte le sue parti. Ove sia possibile, nell'utilizzare i criteri classificatori, suggeriamo anche di creare sottocategorie più complesse, associando due o più variabili, come indicato nel manuale.

In questo modo le richieste che faremo al bambino saranno crescenti e graduate e potremo verificare facilmente i suoi progressi.

Affinché questa nuova abilità classificatoria possa essere elastica e flessibile, possiamo chiedere al bambino di compiere attività differenti:

- individuare il criterio, non esplicitato, che accomuna diversi elementi, perché è importante saper classificare e ordinare gli apprendimenti, ma lo è altrettanto la capacità di accedervi su richieste o bisogni specifici;
- effettuare attività per inclusione, ma anche per esclusione, affinando così l'abilità logica;
- per ogni argomento, può essere funzionale proporre esercizi di brainstorming, potenziando l'accesso e il recupero lessicale;
- individuare l'elemento che soddisfa più criteri di classificazione.

A seguito di questo percorso, il bambino avrà minor difficoltà a recuperare le caratteristiche di un dato specifico, dimostrando in tal modo di aver migliorato la sua abilità descrittiva.

La tipologia di esercizi proposti permette anche un accrescimento del lessico: inizialmente il bambino non conoscerà tutte le parole/immagini proposte, ma lavorando concretamente, queste entreranno a far parte dei suoi apprendimenti.

## Bibliografia

- Bickel J. (1997), *Impariamo a parlare. Guida agli usi cognitivi del linguaggio orale*, Livorno, Belforte Editore.
- Carravieri E. (2006), *Classificare: pensare e parlare*, Milano, FrancoAngeli.
- Denes G. e Pizzamiglio L. (1996), *Manuale di neuropsicologia. Normalità e patologia dei processi cognitivi*, Bologna, Zanichelli.
- Freccero E., Perrotta E., Rustici P. e Tigoli M.C. (2011), *Sviluppare le competenze semantico-lessicali. Attività per il potenziamento del linguaggio*, Trento, Erickson.











# ◆ SECONDA PARTE

## Giochi e attività



Questa seconda parte raccoglie giochi e attività grazie ai quali si possono consolidare gli aspetti semantici e lessicali, lavorando con le immagini e le parole presentati nella prima parte.

I giochi sono:

- Memory
- Stracciacamicia
- Rubamazzo
- Il fantasma nero
- Ultima
- Tombola
- Attacca, stacca e vinci (Machiavelli)
- Indovina cosa
- Attacca la carta
- Informazioni a catena.

Le schede da fotocopiare e somministrare al bambino contengono le attività:

- Trova l'elemento comune (da proporre a bambini di età non inferiore ai 9 anni)
- Trova l'intruso
- Schemi da completare.

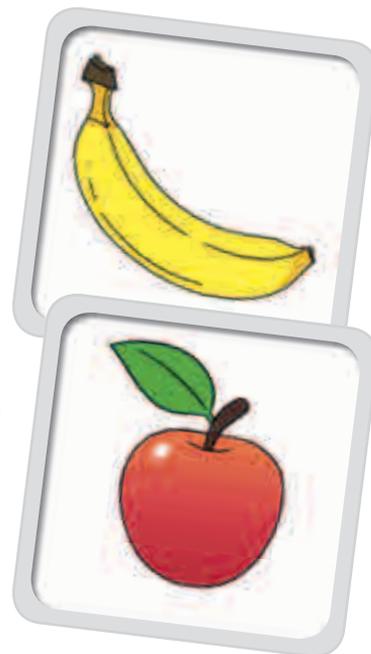
Queste attività possono essere proposte in versione semplificata, utilizzando le carte con immagini contenute negli allegati a colori, o in una versione più complessa, utilizzando le parole.

# Memory

**MATERIALE:** Si selezionano un minimo di 16 carte (immagini o parole) appartenenti, a coppie, alla stessa categoria (2 animali, 2 mezzi di trasporto, ecc.). Il numero delle carte sarà direttamente proporzionale al numero dei giocatori.

**PARTECIPANTI:** Minimo 2 giocatori.

**SVOLGIMENTO:** Il gioco si svolge come il classico memory; il criterio di accoppiamento delle carte però non è l'uguaglianza, ma l'appartenenza alla stessa categoria semantica. Sul tavolo si dispongono le carte coperte. I partecipanti, a turno, devono ritrovare quelle che fanno parte dello stesso gruppo. Il grado di difficoltà del gioco sarà determinato dalla scelta delle immagini/parole (ad alta o bassa frequenza d'uso) e dalla categoria/sottocategoria con cui si decide di giocare: ad esempio si potrebbe giocare solo con la categoria dei cibi o addirittura con la sottocategoria dei frutti, utilizzando così criteri di classificazione più fini.



# Stracciacamicia

**MATERIALE:** 30 immagini o parole appartenenti a più categorie mescolate tra loro; 1 carta scoperta al centro del tavolo, scelta da una delle categorie selezionate.

**PARTECIPANTI:** 2 giocatori.

**SVOLGIMENTO:** Si mescolano le carte, si distribuiscono in numero uguale fra i due giocatori, che le tengono coperte, e si posiziona una carta scoperta al centro del tavolo. Il bambino che inizia il gioco pesca la prima carta dal proprio mazzo: se concorda con quella scoperta sul tavolo (perché appartiene alla stessa categoria, o può essere collegata a livello logico, ad esempio: libreria/letto = arredamento, libreria/bastone = fatti di legno), il gioco continua. Se invece non ha attinenza, ritira tutte le carte che si sono accumulate al centro e passa il turno al giocatore successivo. Vince chi termina per primo il proprio mazzo di carte coperte.

Il grado di difficoltà del gioco sarà determinato dalla scelta delle immagini/parole (ad alta o bassa frequenza d'uso) e dalle categorie/sottocategorie con cui si decide di giocare.



## 2

## Trova l'intruso

Per ogni gruppo di parole individua l'intruso, ovvero la parola che non appartiene a quella categoria semantica, e spiega brevemente il motivo della tua scelta.

*Esempi*

canottiera – reggiseno – mutande – ~~jeans~~

Non è biancheria intima

pareo – ~~caniçcia~~ – bermuda – infradito

Non è abbigliamento da spiaggia

**Continua tu**

airone – picchio – coccinella – gabbiano

\_\_\_\_\_

orso polare – lupo – volpe – cervo

\_\_\_\_\_

cantare – applaudire – tossire – sputare

\_\_\_\_\_

scivolare – infilare – tagliare – versare

\_\_\_\_\_

miele – crema spalmabile alla nocciola – zucchero – marmellata

\_\_\_\_\_

colomba – panettone – pasticcini – pandoro

\_\_\_\_\_

ventilatore – comodino – armadio – mensola

\_\_\_\_\_

quadro – tavolino – lampadario – specchio

\_\_\_\_\_

poltrona – letto – divano – sedia

\_\_\_\_\_

immersioni – nuoto – rugby – pallanuoto

\_\_\_\_\_

corsa a ostacoli – marcia – maratona – scherma

\_\_\_\_\_

accendino – fiammifero – candela – torcia elettrica

\_\_\_\_\_

stampante – stufetta – PC – tablet

\_\_\_\_\_

## 2 Trova l'intruso

insegna – cartello stradale – preghiera – indicazioni stradali

---

volume – area – perimetro – triangolo

---

rombo – ottagono – cilindro – rettangolo

---

primavera – marzo – estate – autunno

---

aprile – mese – gennaio – settembre

---

tonaca del prete – divisa militare – abito da sposa – tonaca da suora

---

guanti – doposci – felpa – t-shirt

---

bretelle – cuffia – berretto – cappello

---

collant – abito da sposa – minigonna – tuta da meccanico

---

granchio – balena – gamberetto – medusa

---

rinoceronte – elefante – castoro – leone

---

fenicottero – sogliola – trota – anguilla

---

libellula – rana – zanzara – ape

---

ghiro – castoro – stambecco – scoiattolo

---

calpestare – schiaffeggiare – lasciare impronte – calciare il pallone

---

salutare – baciare – pettinarsi – parlare

---

ghiacciolo – caramella – gelato – cioccolato

---

1.39

© 2015 Erickson

1.38

© 2015 Erickson

1.37

© 2015 Erickson

1.42

© 2015 Erickson

1.41

© 2015 Erickson

1.40

© 2015 Erickson

1.45

© 2015 Erickson

1.44

© 2015 Erickson

1.43

© 2015 Erickson

1.48

© 2015 Erickson

1.47

© 2015 Erickson

1.46

© 2015 Erickson

