

# Difficoltà articolatorie e fonologiche

Imparo giocando con il Castello Parlante

Adele Spagnolo, Elisabetta Di Clemente  
e Valeria Rota

MATERIALI  
LINGUAGGIO



Erickson



# Indice

- 7** Introduzione
- 13** Struttura e modalità del gioco
- 21** Bibliografia
- 23** LE CARTE GIOCO: I CONTENUTI
- 25** Suono /k/
- 28** Suono /g/
- 31** Suono /f/
- 34** Suono /v/
- 37** Suono /j/
- 40** Suono /s/
- 43** Suono /ts/ e /dz/
- 46** Suono /tʃ/
- 49** Suono /dʒ/
- 52** Suono /r/
- 55** Suono /sk/
- 57** Suono /sp/
- 59** Suono /st/
- 61** Consonanti ponte /m/, /l/, /n/, /r/
- 66** Gruppi consonantici /pt/, /br/, /tr/, /fr/, /dr/
- 68** Filastrocche e gruppi consonantici misti

# Introduzione

Il gioco con il tabellone e le carte del Castello Parlante qui proposto è un training fonetico-fonologico per i disturbi espressivi del linguaggio pensato per allenare i bambini nell'articolazione corretta dei suoni linguistici, capacità che fa parte delle competenze fonologiche di base.

Il lavoro con i bambini che hanno difficoltà ad apprendere il linguaggio, la scrittura, la lettura, o le abilità numeriche, sollecita i logopedisti a pensare e costruire materiale strutturato specifico per svolgere determinate esercitazioni.

Consapevoli di quanto a volte un training possa essere faticoso, ripetitivo o noioso per i piccoli, abbiamo scelto materiali di carattere giocoso, che fossero capaci di incuriosire i bambini e motivarli a mantenere l'attenzione per tutta la durata dell'attività proposta. Nel tempo sono stati realizzati tanti memory, numerosi domino, giochi dell'oca, ecc., tutti pensati e costruiti dagli operatori della riabilitazione con il preciso intento di mettere insieme la conoscenza teorica con quella diretta dei bambini con difficoltà.

## **Cos'è e come si evolve la competenza fonologica**

La competenza fonologica è la capacità di discriminare e produrre un certo numero di suoni, consonantici e vocalici, e di combinarli tra loro perché abbiano un significato. Questa competenza è strettamente connessa con altre, quali quella comunicativa e sociale, pragmatica, lessicale semantica e grammaticale, che si influenzano reciprocamente durante l'acquisizione del linguaggio.

Dalla nascita ai 6 mesi il bambino estrae dal segnale acustico informazioni corrispondenti a caratteristiche fonetiche universali.

Intorno ai 12 mesi comincia a specializzarsi nel riconoscere i suoni della lingua materna e, verso i 18 mesi, distingue i suoni linguistici con riferimento alle parole che conosce.

Il riconoscimento dei suoni funzionali alla propria lingua procede tra i 24 mesi e i 4-5 anni, sempre in riferimento agli stimoli ambientali e al riconoscimento stesso delle parole.

A 6 anni il bambino diviene capace di compiere operazioni metafonologiche, ossia di manipolare la forma sonora delle parole, su cui si baserà in seguito l'apprendimento della scrittura nelle lingue alfabetiche.

La capacità di produrre e di combinare in sequenza i suoni linguistici richiede, insieme a una certa maturazione della percezione uditiva, una sufficiente coordinazione muscolare 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.

Dalla nascita al primo mese, il bambino emette suoni che raramente sono di tipo linguistico, in conseguenza della conformazione anatomica del tratto vocale (vicinanza del velo palatino alla laringe). In un secondo momento, produce strilli o brontolii (suoni gutturali).

Tra i 4 e i 6 mesi, inizia a produrre una grande quantità di suoni (dovuta alla separazione tra cavità nasale e cavità orale).

Intorno ai 6 mesi, compaiono le lallazioni (sillabe ripetute) che si espandono progressivamente, arricchendosi di una grande varietà di suoni consonantici e vocalici fino a 10-12 mesi (stadio preverbale).

Tra la produzione delle prime parole (12 mesi circa) e il possesso di un vocabolario di 50 parole (18 mesi circa), l'aspetto fonologico è caratterizzato dalla produzione di strutture sillabiche semplici (ripetersi di consonante vocale, consonante vocale CVCV, per esempio «papà»).

Lo sviluppo dei suoni del linguaggio (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, i primi suoni ad essere appresi sono, nell'80% dei casi: /m/, /n/, /p/, /b/, /t/, /d/, /k/, /g/, /f/, /l/, /j/. Successivamente si acquisiscono i suoni: /tʃ/ di **ci**polla, /dʒ/ di **gi**gante /v/, /s/, /ts/ /ʃ/ di **gn**omo e /r/.

I suoni /ʃ/ di **sci**mmia e /ʒ/ di **gi**glio 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 loro postura articolatoria.

La comparsa precoce dei suoni /p/, /b/, /t/, /d/, /k/, /g/ è infatti dovuta alla semplicità della loro postura articolatoria.

Lo sviluppo articolatorio progredisce e si perfeziona con il maggior controllo motorio: 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 suo repertorio. Le parole che il bambino produce in questo periodo cominciano ad acquisire una forma fonetica abbastanza stabile e facilmente riconducibile al modello adulto. Appaiono parole multisillabiche e gruppi di consonanti che il bambino realizza compiendo molti errori prodotti in modo non casuale, ma seguendo alcune regole che ne semplificano la loro produzione.

## Come si formano i suoni di una lingua

Quando parliamo, l'aria esce dai polmoni, passa nella trachea e di qui, attraverso la laringe (producendo o non producendo una vibrazione), incontra le corde vocali e poi viene espulsa attraverso la bocca o il naso.

L'aria espirata raggiungendo la faringe, la bocca e le labbra, si deforma, o si interrompe, o si devia, o si suddivide in vari punti del suo decorso, determinando così le caratteristiche acustiche che sono specifiche per le diverse vocali e consonanti.

Le vocali si hanno se l'aria fuoriesce senza incontrare alcun ostacolo al suo passaggio.

Le consonanti si hanno se il canale fonatorio è chiuso in maniera completa o parziale e il passaggio dell'aria incontra un ostacolo in un determinato punto (ad esempio nelle labbra chiuse, o nella lingua che tocca il palato o i denti). Questo procedimento è comune ai parlanti di tutte le lingue.

Ricordiamo che ogni lingua ha un proprio inventario di suoni (qualche decina di fonemi) che sono rappresentati nella scrittura per mezzo di segni grafici, detti «grafemi»: l'insieme dei grafemi di una lingua ne costituisce l'alfabeto.

La tabella 1 riporta i suoni della lingua italiana rappresentati attraverso i simboli dell'alfabeto fonetico internazionale e il grafema corrispondente.

**TABELLA 1**  
**Le consonanti**

<i>Fonema</i>	<i>Grafema</i>	<i>Esempio</i>
/p/	p	piccolo
/b/	b	balena
/m/	m	mano
/t/	t	tetto
/d/	d	delfino
/n/	n	nave
/ɲ/	gn	gnomo
/k/	c (+ a, o, u) ch (+ e, i) q (+ ua, ue, ui, uo)	cavallo chiedere quaderno
/g/	g (+ a, o, u) gh (+ e, i)	gatto ghianda
/ts/	z (sorda)	zappa
/dz/	z (sonora)	zenzero
/tʃ/	c (+ e, i)	cesta
/dʒ/	g (+ e, i)	giraffa
/f/	f	fata
/v/	v	vasca
/s/	s	sale
/z/	s	slitta
/ʃ/	sc (+ e, i) sci (+ a, o, u)	sceriffo sciogliere
/r/	r	riva
/l/	l	lana
/ʎ/	gl (+ i) gli (+ a, e, o, u)	gigli figlie

## Gli errori fonetico-articolatori

Per il bambino che impara a parlare, gli errori più frequenti nell'articolazione di un suono sono:

- la cancellazione della sillaba debole (non accentata) con la quale la struttura delle parole multisillabiche è semplificata omettendo una o più sillabe non accentate (*telefono* diventa *tefano*, *elefante* diventa *fante*);
- la riduzione dei dittonghi ad un solo elemento vocalico (*fuoco* diventa *foco*, *piatto* diventa *patto*);
- la cancellazione di una consonante e/o di una vocale (*sedia* diventa *seja*, *manine* diventa *maine*);
- lo scambio di posto di una consonante o vocale in una parola o in una sillaba (*topo* diventa *poto*, *caffè* diventa *fekè*);
- l'inserimento di una consonante (*pettine* diventa *pèntene*, *vetro* diventa *vretro*);
- le consonantiche che compongono una parola vengono armonizzate, cioè rese tra loro più simili (*dorme* diventa *mome*, *banana* diventa *manana*, *caffè* diventa *kefè*, *nuvole* diventa *nuvele*);
- la riduzione di gruppi consonantici in cui viene omessa la consonante più difficile da pronunciare (*scopa* diventa *copa*, *treno* diventa *teno*);
- la sostituzione di un suono linguistico con un altro suono linguistico (*fumo* diventa *tumo*, *si* diventa *ti*, *cane* diventa *tane*, *gatto* diventa *datto*, *sciarpa* diventa *ciappa*).

Dai 4 anni in poi il bambino stabilizza la pronuncia dei fonemi, anche di quelli che risultano più difficili e, intorno ai 7 anni, lo sviluppo fonologico è praticamente concluso.

Durante il processo di acquisizione del linguaggio, la competenza fonologica influenza lo sviluppo delle capacità grammaticali, sintattiche e lessicali.

In italiano molte informazioni sintattiche sono trasmesse tramite alterazioni morfologiche delle parole. Ad esempio, i verbi compaiono sempre in forme flesse (metto/metti/mette) e mai come radici (met-, nel caso del verbo «mettere») prive di terminazioni e, per mezzo delle diverse terminazioni o flessioni, esprimono non soltanto le relazioni di «persona» (prima, seconda, terza,) o il numero (singolare, plurale), o il tempo e il modo (lavo/laverò/laveresti; lavava/lavavano), ma anche l'informazione sintattica sul soggetto della frase (ad esempio: il cane insegue i gatti, i gatti inseguono il cane).

Anche il genere e il numero dei nomi e degli aggettivi per essere espressi richiedono una flessione dell'elemento lessicale (esempio: rosso/rossa/rossi/rosse). La competenza fonologica influenza anche l'espansione del lessico. Le limitazioni fonologiche possono infatti ridurre notevolmente l'acquisizione di parole nuove inducendo il bambino a omettere le parole che sono al di fuori delle proprie capacità fonologiche o a produrre un gran numero di omonimi. Per acquisire gli aspetti fonologici del linguaggio ogni bambino costruisce un proprio percorso, sia in relazione ai tempi di inizio che alle modalità di evoluzione, anche se all'interno di un quadro generale di riferimento. Gli errori nella pronuncia delle parole, che il bambino compie quando il suo linguaggio è in evoluzione, tendono a colmarsi da soli, per lasciare il posto a un sistema fonologico completo e corretto.

Per alcuni bambini, però, per cause multifattoriali (escludendo fattori organici), questo assestamento è più difficile da raggiungere per cui la distorsione della pronuncia si protrae più a lungo. In questi casi, per aiutare il bambino a conquistare la pronuncia corretta può essere sufficiente che gli adulti che gli sono vicino utilizzino una correzione indiretta.

### **Cos'è la correzione indiretta e come avviene**

Quando l'adulto rimanda al bambino la forma corretta della parola che questi ha pronunciato in maniera errata *immediatamente* dopo il tentativo del bambino e senza richiederne la ripetizione, opera una correzione indiretta.

In questo modo, l'adulto soddisfa sia il bisogno del bambino di essere compreso quando parla, sia la necessità di sentire e risentire le parole nelle loro particolarità per riuscire a copiarle.

È assolutamente falsa l'idea che bisogna far finta di non capire il bambino quando pronuncia in modo scorretto. Quanto più facilmente egli è capito quando parla, tanto più gli adulti possono fornirgli la forma corretta facilitando lo sviluppo linguistico.

Ad esempio, se il bambino dice: «Mamma, dov'è la mia *ciappa?*», la mamma può rispondere: «La tua *sciarpa* (enfaticizzando la parola da correggere) è nel cassetto».

In alcuni casi, invece, le difficoltà dei bambini relative ai suoni linguistici hanno caratteristiche tali da far pensare a un disturbo, magari quando l'inventario dei suoni a sua disposizione è molto ridotto e/o la struttura sillabica delle parole è molto limitata. Oppure quando il bambino altera le parole che pronuncia utilizzando semplificazioni che raramente si riscontrano nel normale sviluppo del linguaggio e che non hanno nessuna relazione riconoscibile con il target adulto. O ancora quando fa un uso prevalente e sistematico di una consonante in sostituzione di molte consonanti.

Pur non essendo questo il contesto per chiarire la differenza tra un ritardo e un disturbo, in presenza di questi segnali è consigliabile una visita specialistica da parte di una équipe multidisciplinare, che chiarisca la presenza o meno di un disturbo e la necessità di una presa in carico riabilitativa da parte del logopedista.

## Struttura e modalità del gioco

Il gioco con il tabellone e le carte del Castello Parlante è pensato per guidare i bambini con difficoltà fonetico-fonologiche alla realizzazione della pronuncia corretta. Abbiamo preso in considerazione soltanto quei suoni che nella nostra lingua mettono più frequentemente in difficoltà i bambini:

- /k/;
- /g/;
- /f/, /v/, /ʃ/;
- /s/, /ts/;
- /dz/;
- /tʃ/;
- /dʒ/;
- /r/;
- le consonanti ponte;
- tutti i gruppi consonantici.

Questo gioco si rivolge ai logopedisti, ai genitori di bambini che non hanno ancora completato lo sviluppo fonologico, agli insegnanti della scuola dell'infanzia e del primo ciclo della scuola primaria.

I logopedisti possono utilizzare il gioco durante l'intervento logopedico, quando occorre esercitare i bambini a generalizzare e stabilizzare l'uso corretto del suono linguistico che è stato precedentemente impostato. Ricordiamo che il trattamento logopedico nel caso dei disturbi fonetico-fonologici non si limita alla riabilitazione degli aspetti meccanici dell'articolazione delle parole, ma prevede la sollecitazione di abilità uditive-percettive, neuro-motorie, cognitive-linguistiche e fonologiche.

Questo gioco costituisce inoltre una guida per la realizzazione di materiale analogo per suoni linguistici diversi da quelli proposti, rendendolo così maggiormente rispondente alle esigenze di apprendimento dei singoli bambini. Il materiale potrà essere arricchito ad esempio con elenchi di parole con i vari suoni in tutte le posizioni all'interno della parola (Perrotta e Rustici, 2006).

I genitori dei bambini con ritardo di linguaggio possono utilizzare il gioco accanto all'uso della correzione indiretta per dedicare all'esercizio di ripetizione un contesto specifico. Un comportamento da evitare infatti è quello di correggere gli errori di pronuncia del bambino richiedendone la ripetizione nel contesto

comunicativo, quando il bambino racconta, conversa o gioca ovvero quando è impegnato a pianificare il suo pensiero con il linguaggio. I genitori troveranno nel gioco qui proposto una raccolta organizzata di materiale linguistico e figurato da utilizzare in forma di gioco.

Gli insegnanti della scuola dell'infanzia e del primo ciclo della primaria possono utilizzare questo gioco nei laboratori da loro dedicati allo sviluppo del linguaggio, soprattutto quando siano presenti bambini che sono in grado di produrre determinati suoni solo su ripetizione, ma non sono ancora capaci di utilizzarli spontaneamente in maniera corretta.

All'inizio della scuola primaria il gioco può essere di aiuto a raggiungere una buona padronanza fonologica necessaria alle operazioni metafonologiche richieste dall'apprendimento della lettura e della scrittura.

Il gioco può essere utilizzato con successo anche quando in classe siano presenti bambini non italofofoni che stanno imparando l'italiano L2, per chiarire le differenze a livello fonologico tra le due lingue. I bambini ispanofoni, ad esempio, incontrano difficoltà a distinguere la «b» e la «v», a pronunciare parole con la «s impura», che in spagnolo è sempre preceduta dalla «e» (*estrella, especie, ecc.*), ad attribuire il suono corretto a grafemi che nella lingua materna si pronunciano in maniera diversa. I bambini arabofoni, invece, dal punto di vista fonetico possono avere difficoltà di discriminazione uditiva/pronuncia e scrittura con i suoni: p/b, f/v, s/z; con le coppie di vocali e/i e o/u, con i dittonghi (uo, ie). I bambini sinofoni, infine, dal punto di vista fonetico e grafico, possono trovare difficile la comprensione/discriminazione uditiva e la pronuncia delle parole italiane per la loro lunghezza e per l'assenza di toni. Inoltre, in italiano vi sono suoni che in cinese non ci sono (r, gn, gl), e altri di difficile distinzione (b/p; d/t) (Favaro 2002).

## La struttura del gioco

Considerando quanto i bambini siano attratti dai vecchi manieri e dai loro misteri, abbiamo scelto di realizzare un gioco dell'oca ambientato all'interno di un castello. Lungo il percorso che conduce al traguardo, i bambini dovranno cimentarsi in una serie di attività inerenti l'esercitazione specifica proposta: compiti di verbalizzazione spontanea di parole e frasi, attività di ascolto e/o di ripetizione e altri esercizi che gli permetteranno di procedere nel gioco.

Il gioco è strutturato attorno a un tabellone e due mazzi di carte. L'adulto dovrà procurare poi un dado e dei segnalini (un bottone, una statua, ecc.), in base al numero dei partecipanti.

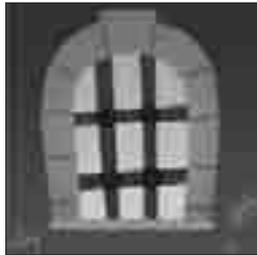
Il *tabellone*, una volta aperto, mostra l'interno di un castello con i suoi abitanti e con le caselle verdi e gialle costituisce la base del gioco. Il diverso colore delle caselle sta a indicare il tipo di esercitazione da effettuare utilizzando carte del mazzo verde oppure del mazzo giallo a seconda 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.

### *Il tabellone*

Nel tabellone è rappresentato un percorso suddiviso in 30 caselle:

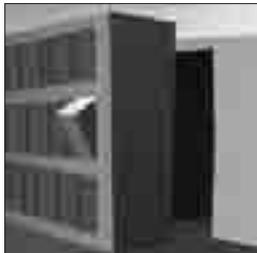
- 14 caselle gialle;
- 8 caselle verdi;
- 8 caselle nelle quali si alternano tre simboli (una prigione, un trabocchetto, un passaggio segreto), che corrispondono a penalità oppure che permettono di avanzare sul tabellone.



*Prigione (penalità):* obbliga il giocatore a restare fermo per un giro. Se vuole uscire subito deve... (consegna orale da parte dell'adulto).



*Trabocchetto (penalità):* obbliga il giocatore a tornare indietro di 2 caselle.



*Passaggio segreto (premio):* permette al giocatore di andare avanti di 2 caselle.

### *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.

