



apprendere parole

Debora Musola¹, Francesco Vespignani²

(1) Cooperativa Logogenia (2) DPSS, Università degli Studi di Padova

Prospettive interdisciplinari nella misura di competenze e capacità linguistiche
in età scolare

Università degli Studi di Padova -25 giugno 2024

Un gioco

gomito
leggero

nascondere
velocemente



apprendere
parole

Riconoscere la lacuna

(1) Segnalazione dello studente

III Scuola Superiore I grado, 13 anni.

Il ragazzo è immobile, ritto davanti al recinto del lupo. Il lupo va e viene. Gira in lungo e in largo senza mai fermarsi. ‘Che scocciatore, quel tipo...’ Ecco quel che pensa il lupo.

(D. Pennac, L'occhio del lupo)

Franchi & Musola (2012)



Riconoscere la lacuna

V Scuola Primaria, 10 anni.

Il pinguino Nino va a visitare un paese caldo. Si fa trasportare dalla corrente su un pezzo di ghiaccio. Non c'è bisogno di remare e Nino legge un libro.

(Altan, Il pinguino Nino)

(2) Inciampo, ostacolo,
impedimento, incidente
di percorso

Lg: Nino deve remare?

Bn: NO.

Lg: Perché Nino non deve remare?

Bn: Perché legge il libro.

Lg: Sai cosa vuol dire “remare”?

Bn: Sì.

Bn: Rema. (fa finta di tremare)

Franchi & Musola (2012)



Il contesto opaco

Classe III Scuola Superiore I grado, Sezione speciale sordi

Problema:

Ad una mostra canina partecipano 80 cani. Quanti sono i cani di piccola taglia, se costituiscono il 20% di tutti i cani?

Risposta:

16

Zuanelli (2006)



Conoscenza lessicale e grammaticale

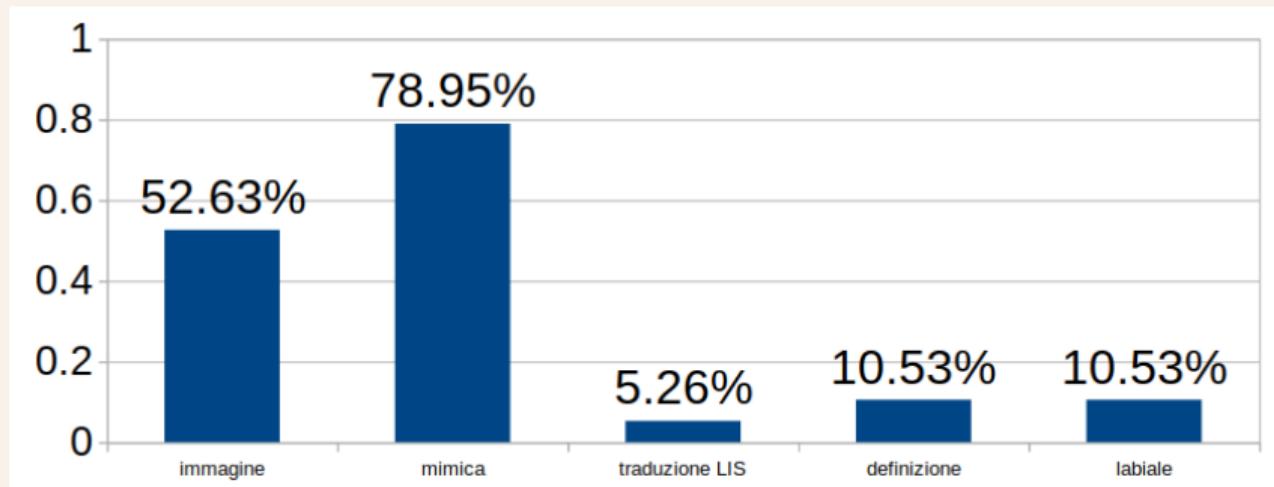
[di_P piccola_{Agg} taglia_N]_{SP}

1. La signora la taglia_V abbondante.
 2. La signora ha la taglia_N abbondante.
-
- ▶ * (Anna dice) di taglia la torta.
 - ▶ (Anna dice) di tagliare la torta.

 - ▶ * Anna è fiera di sa nuotare.
 - ▶ Anna è fiera di saper nuotare.

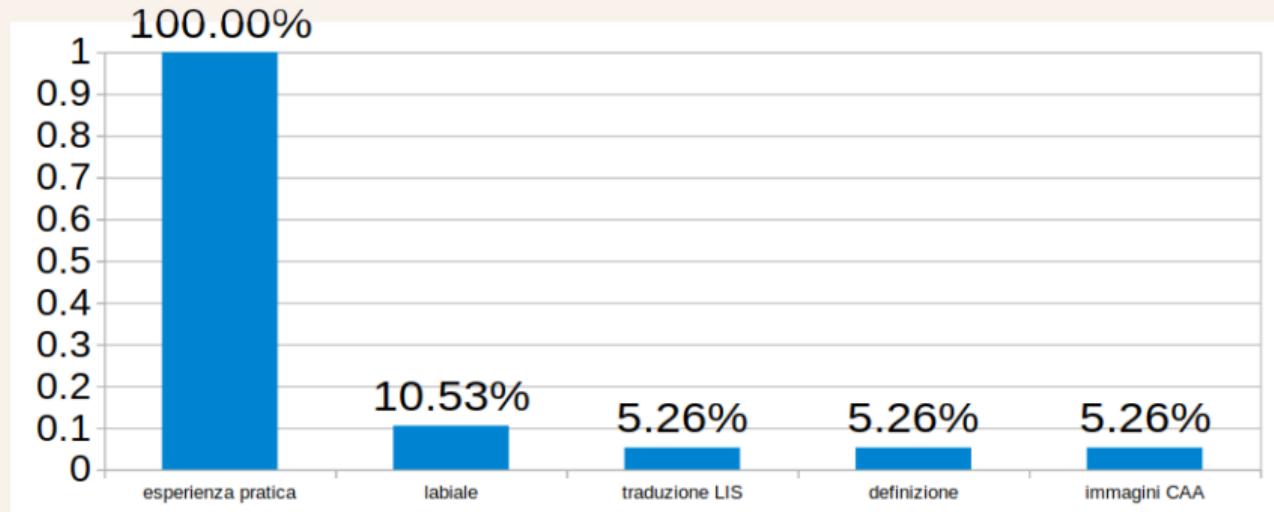


Gomito



- ▶ *Indicherei con il gesto la parte del corpo corrispondente.*
- ▶ *Parte del braccio che si trova a metà, dove si piega il braccio.*

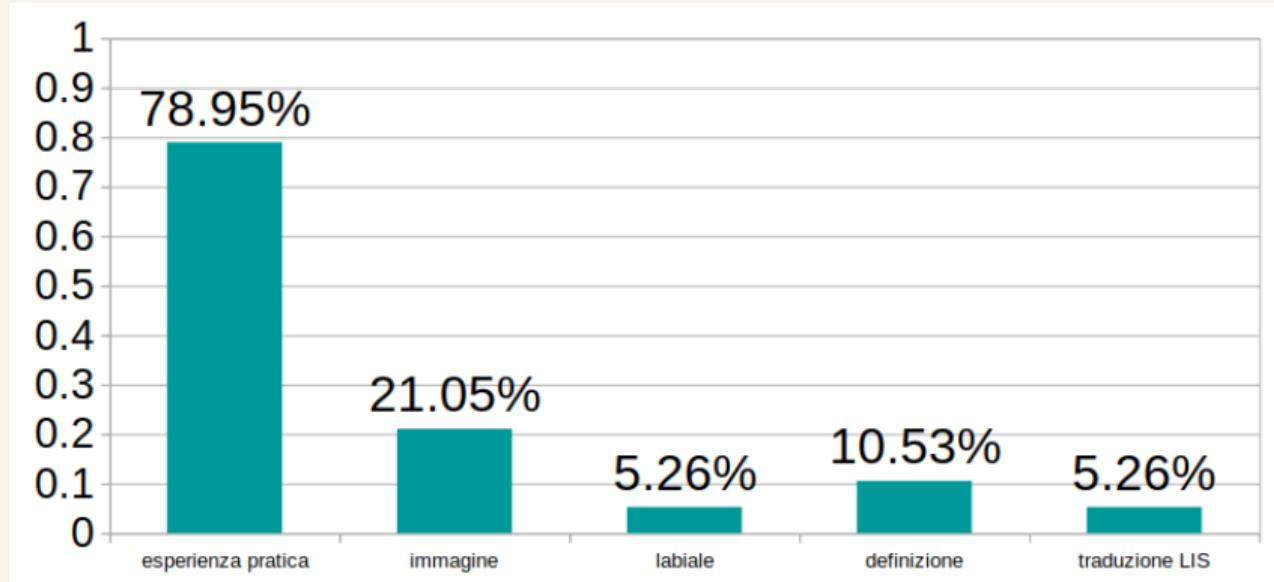
Nascondere



- ▶ *Dico al bambino di girarsi. Prendo l'astuccio e lo nascondo sotto il banco e gli chiedo dov'è.*
- ▶ *Nascondere è quando copri qualcosa per non farlo vedere agli altri.*



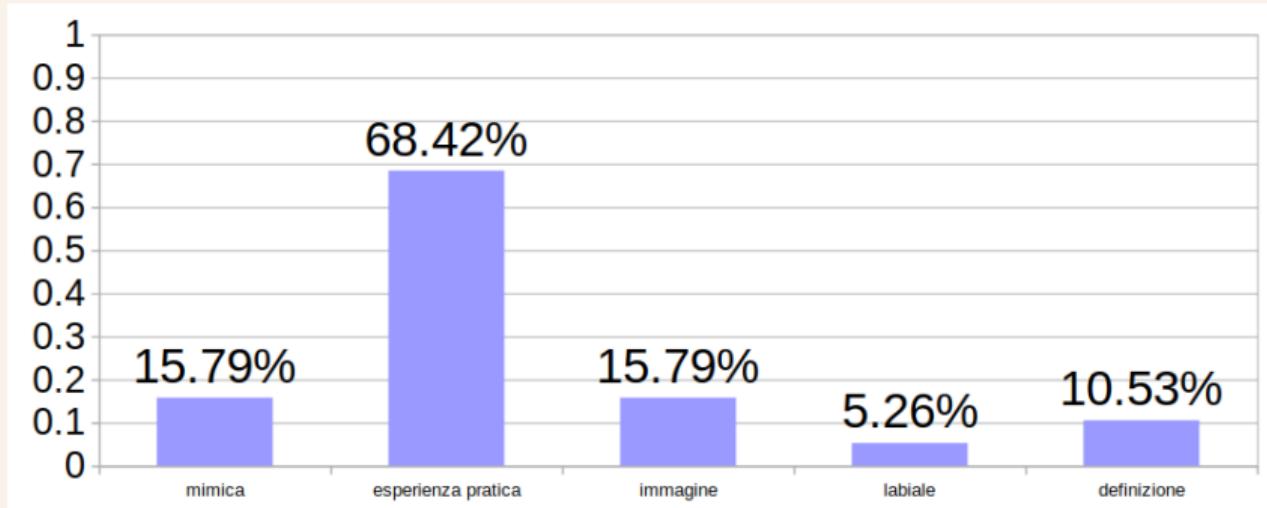
Leggero



- ▶ Prendo due oggetti differenti, uno leggero e uno pesante.
- ▶ Un oggetto non pesante, che ha poco peso.



Velocemente



- ▶ Posso mimare una camminata lenta o veloce.
- ▶ Eseguire una attività nel minor tempo possibile.

Le proprietà grammaticali degli elementi lessicali

Tesniére (1959) cit in De Santis (2021):

*“è del resto per pura astrazione che isoliamo la parola dalla frase,
che è l’ambiente naturale in cui essa vive, come il pesce nell’acqua”*



La sinonimia di parole e la sinonimia di frasi

Considerare = pensare

Il ragazzo considera il panino buono.

* Il ragazzo pensa il panino buono.

*si era trovato a terra tutto **stordito**.*

- ▶ tramortito
- ▶ frastornato
- ▶ confuso

Musola, Morini, Olivero, Sordità e comprensione del testo (2023)



La sinonimia di parole e la sinonimia di frasi

Considerare = pensare

Il ragazzo considera il panino buono.

* Il ragazzo pensa il panino buono.

*il suo desiderio era **catturare** una lepre.*

- ▶ prendere
- ▶ acchiappare

Musola, Morini, Olivero, Sordità e comprensione del testo (2023)



La sinonimia di parole e la sinonimia di frasi

Considerare = pensare

Il ragazzo considera il panino buono.

* Il ragazzo pensa il panino buono.

*il suo muso era tutto color della neve, **tranne** le orecchie.*

- ▶ a parte
- ▶ eccetto
- ▶ fuorché
- ▶ ma non
- ▶ escluse



Il diritto alla scoperta del significato

Dicono gli operatori:

- ▶ **Prenderei** un oggetto e lo nasconderei.
- ▶ **Mostrerei** una azione fatta velocemente.
- ▶ **Indico** il gomito mio e suo.
- ▶ **Uso** due macchinine che devono raggiungere un traguardo, a una do una spinta e quindi andrà più velocemente dell'altra.



La modalità della frase e la scoperta del significato

La frase principale può essere:

- ▶ Dichiarativa: *Il bambino dorme.*
- ▶ Interrogativa: *Il bambino dorme?*
- ▶ Imperativa: *Bambino, dormi!*
- ▶ Esclamativa: *Il bambino dorme!*
- ▶ Desiderativa: *Se dormisse il bambino!*

Donati (2008) Sintassi, Il Mulino



apprendere parole - Che cos'è?

Una web app **gratuita**, pensata per i tablet ma utilizzabile anche da PC e smartphone.



<https://www.apprendereparole.it>



apprendere
parole

A cosa serve?

A prendere parole:

- ▶ ampliare la conoscenza del lessico dell'italiano
- ▶ stimolare l'acquisizione delle proprietà grammaticali delle parole



Perchè?

L'autonomia linguistica è alla base dell'autonomia e indipendenza della persona.

L'inclusione si può ottenere o riducendo gli ostacoli linguistici o rafforzando la competenza grammaticale.

Apprendere parole segue questa possibilità, offrendo opportunità di stimolazione lessicale e grammaticale per nutrire le potenzialità linguistiche dell'utente.



A chi è rivolta?

È pensata per bambini sordi.

Pensiamo possa essere utile anche per:

- ▶ apprendenti dell'italiano come L2
- ▶ bambini (ed adulti) con gravi carenze nelle competenze grammaticali

Requisiti:

- ▶ accesso a internet
- ▶ capacità di lettura
- ▶ affiancamento di un adulto (p.e. traduzione in LIS)



Punti di forza - originalità

La app è stata pensata e sviluppata in coerenza con alcuni principi del metodo logogenico:

- ▶ lavora con coppie minime
- ▶ utilizza unicamente materiale visivo (parole scritte, disegni, simboli)
- ▶ la stimolazione non si limita agli aspetti strettamente lessicali ma porta l'attenzione agli aspetti grammaticali
- ▶ tende a simulare un'interazione tramite atti linguistici pragmaticamente sensati
- ▶ rispetto della esplorazione e scoperta autonoma del significato da parte dell'utente.



Organizzazione generale

Aree di lavoro:

1. **Significato:** per avere un accesso di base al significato delle parole ed un lessico sufficiente ad affrontare le altre prove
2. **Forme:** per accedere al significato veicolato dalle forme delle parole, in particolare dai tratti espressi a livello flessivo e morfologico
3. **Relazioni:** per stimolare il riconoscimento delle relazioni di accordo (nome-aggettivo, nome-pronome, soggetto- verbo)

Elementi:

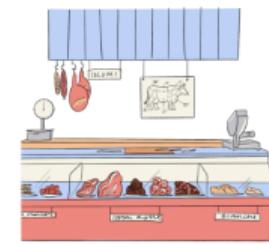
- ▶ Nomi
- ▶ Aggettivi
- ▶ Verbi
- ▶ Preposizioni
- ▶ Pronomi clitici
- ▶ Verbi Funzionali (essere, avere)



Struttura della prova

Esempio di schermata:

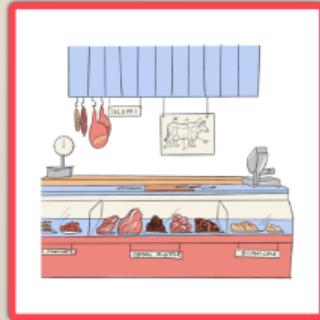
TOCCA IL CORTILE.



Struttura della prova

Esempio di schermata:

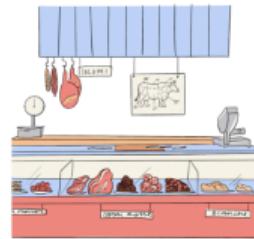
TOCCA IL CORTILE.



Struttura della prova

Esempio di schermata:

TOCCA IL CORTILE.



Gamification e interazione

Gli aspetti di gamification sono stati mantenuti minimali (serious/calm gaming) in termini di gratificazione ed engagement.

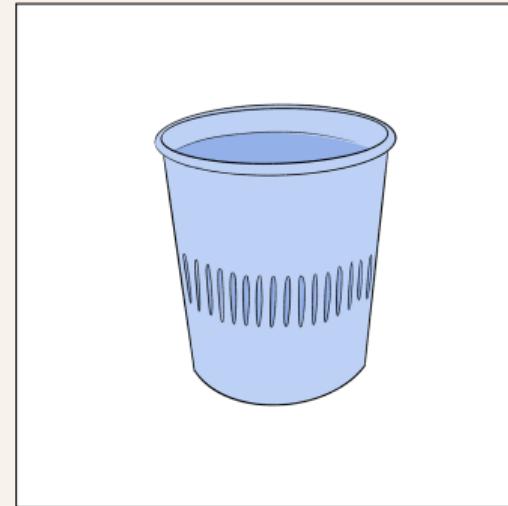
Si è tentato il più possibile di mantenere aspetti legati all'esplorazione e alla scoperta (ammissione dell'errore).

Si è tentato di mantenere nel gioco una dinamica dialogica.



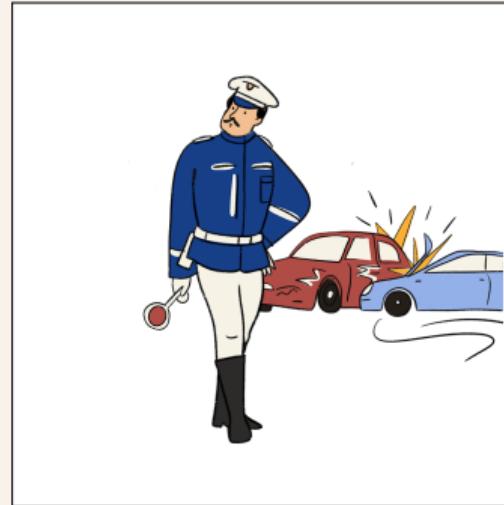
Scopri il significato - Nomi

TOCCA IL CESTINO.



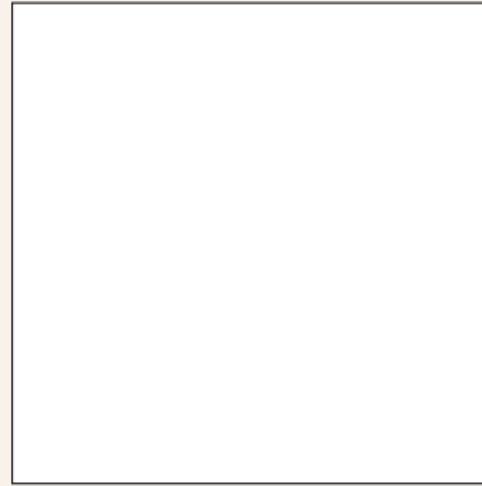
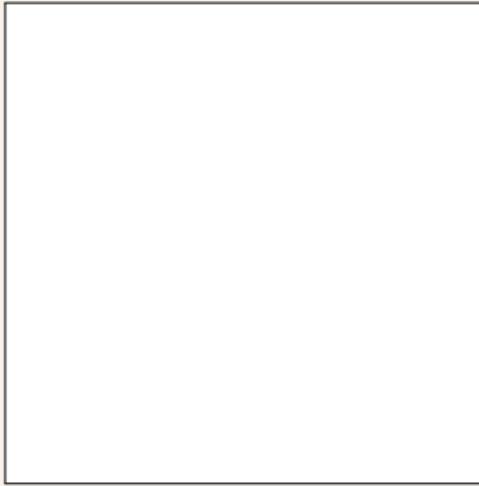
Scopri il significato - Aggettivi

TOCCA IL VIGILE ARRABBIATO.



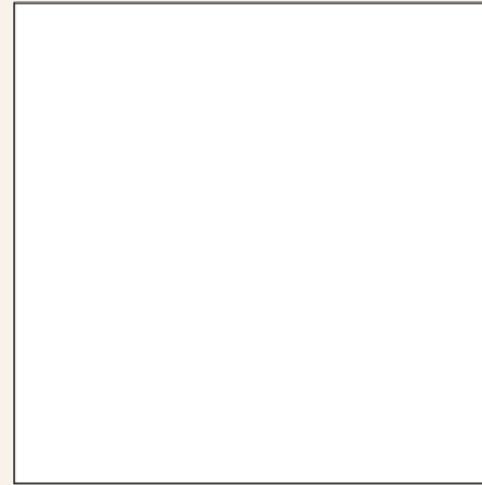
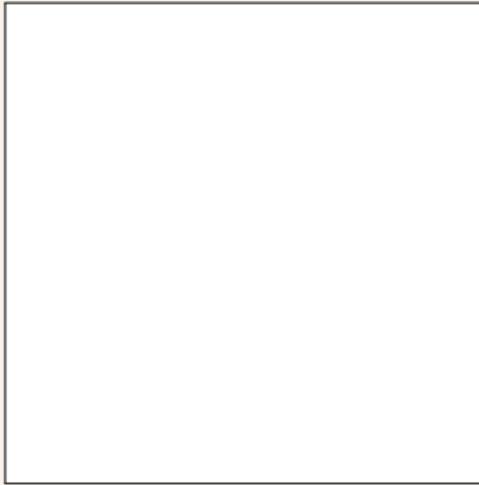
Scopri il significato - Verbi

IL SIGNORE RIDE.



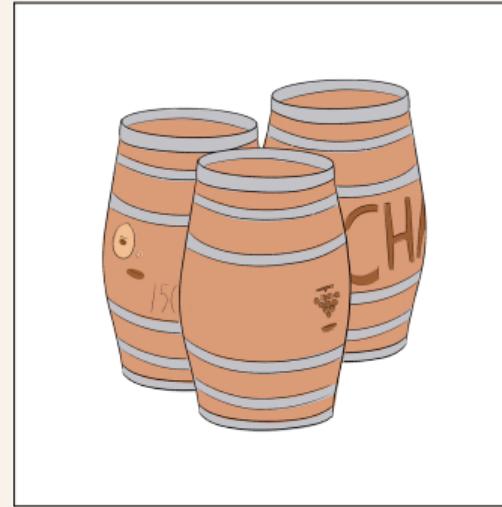
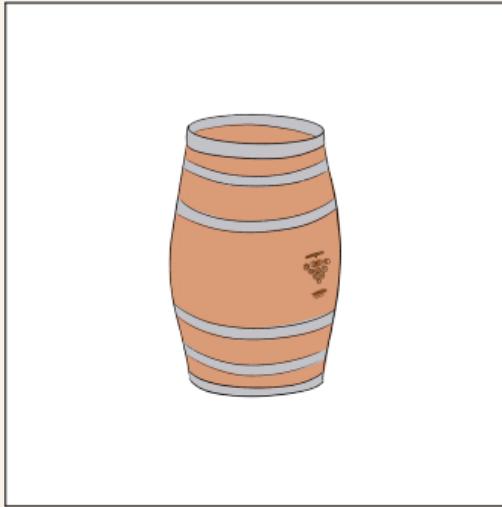
Scopri il significato - Preposizioni

IL LIBRO CADE DALLA POLTRONA.



Scopri le forme - Nomi

TOCCA LE BOTTI.



Scopri le forme - Aggettivi

É BIANCO.

LA SPIAGGIA

IL DENTE



apprendere
parole

Scopri le forme - Pronomi

LE INDOSSA LA SIGNORA.

LE CIABATTE

GLI STIVALI



apprendere
parole

Scopri le relazioni - Nomi

TOCCA LA FRASE GIUSTA.

IL CAMION È BAGNATO

IL CAMION È BAGNATA



Scopri le relazioni - Verbi

TOCCA LA FRASE GIUSTA.

IL RAGAZZO CORRE

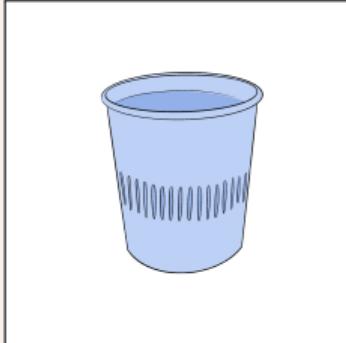
IL RAGAZZO CORRONO



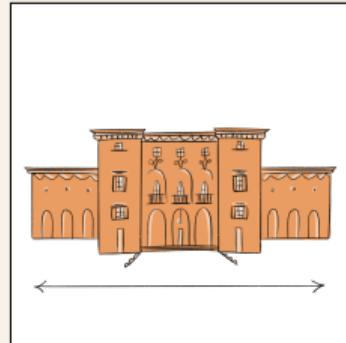
Materiale iconografico

Utilizzo di semplici immagini, immagini con simboli, immagini con scritte, immagini in movimento.

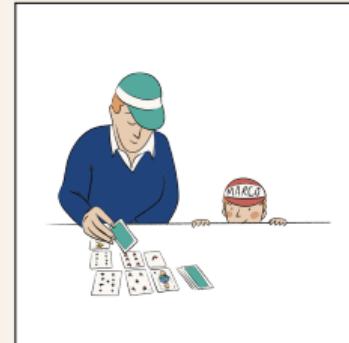
Tocca il cestino.



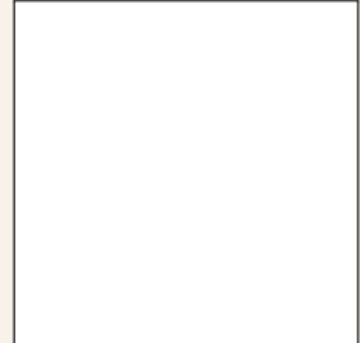
Tocca la villa larga.



Lo zio di Marco gioca a carte.

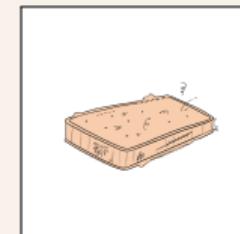
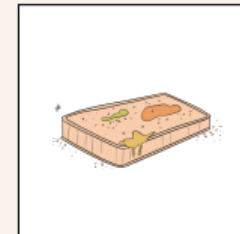
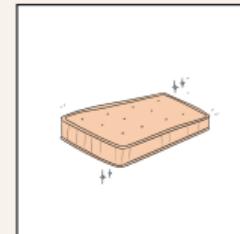
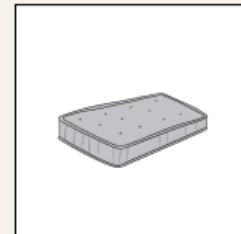
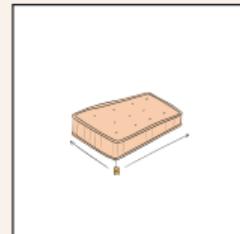
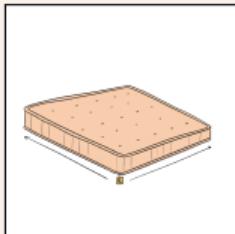


L'uccello vola nel nido.



Materiale iconografico

Coppie minime costruite sulla base di contrasti non solo binari.



Materiale iconografico e linguistico

Nomi (470, 157 in due forme), Aggettivi (150), Verbi (190), Preposizioni (110).

Classi di nomi:

- ▶ **Parti del corpo** *unghia, collo, pancia, ...*
- ▶ **Oggetti e ambienti della casa** *zerbino, corridoio, strofinaccio ...*
- ▶ **Oggetti e ambienti della scuola** *cestino, scaffale, voto ...*
- ▶ **Oggetti, edifici e aree pubbliche** *lampioncino, stazione, spiaggia ...*
- ▶ **Negozi** *cartoleria, farmacia, panetteria ...*
- ▶ **Mestieri** *elettricista, cameriere, falegname ...*
- ▶ **Mezzi di trasporto** *trattore, treno, vagone ...*
- ▶ **Vestiti e accessori** *cravatta, cintura, stivali ...*
- ▶ **Eventi** *funerale, riunione, gita ...*



Materiale iconografico e linguistico

Nomi (470, 157 in due forme), Aggettivi (150), Verbi (190), Preposizioni (110).

Classi di verbi:

- ▶ **inergativi** *correre, sorridere, gridare ...*
- ▶ **inaccusativi** *fuggire, scivolare, entrare ...*
- ▶ **transitivi** *dipingere, mordere, raccogliere ...*
- ▶ **ditransitivi** *mostrare, spedire, donare ...*
- ▶ **riflessivi** *spaventarsi, pentirsi, asciugarsi ...*



Sviluppi

Aumentare il numero di parole (donazioni e contributi sono benvenute).

Personalizzazione tramite login della difficoltà dei compiti e delle prove (utilizzando norme psico/linguistiche e dati di utilizzo).

Ulteriori elementi di flessibilità (presentazione acustica delle comande, multilingue, ulteriori tipologie di immagini).

Utilizzo del materiale (e delle norme che saranno disponibili) per altre applicazioni (test, ricerca scientifica).

Se volete rimanere aggiornate scrivete a noi o a apprendereparole@logogenia.it



Grazie dell'attenzione!!



<https://www.apprendereparole.it>

Debora Musola - *Ideazione, progettazione, sviluppo del materiale*

Francesco Vespiagnani - *progettazione e sviluppo informatico*

Progetto Yeah - *coordinamento, progettazione grafica e programmazione frontend*

Henry & Co - *realizzazione disegni*

Carola Speri - *grafica*



**apprendere
parole**