LINGUAGGIO

Aspetti di significato

Semantica e pragmatica

Semantica

È la branca della linguistica che si occupa del significato delle parole.

Modelli psicolinguistici postulano che le parole sono elaborate nel lessico mentale (dizionario) in due distinti stadi che vengono attivati sequenzialmente:

semantico (riguarda i significati) es. gatto = animale, quattro zampe... (organizzazione categoriale, concettuale ecc.)

lessicale (riguarda la selezione delle rappresentazioni fonologiche/ortografiche della parola in questione – il lessema) es. gatto

quindi semantica e grammatica si sviluppano in contemporanea

Semantica

Un bambino sviluppa gradualmente la capacità di dare un significato alle parole,

- si basa sull'ambiente e sulle cose che sperimenta
- i contenuti concreti sono elaborati, arricchiti e codificati, trasformandosi in **contenuti concettuali**
- inoltre le prime parole sono eccessivamente generalizzate: per es. "maschio" può corrispondere a papà" ed essere adottato per ogni uomo che il bambino vede.

Man mano che fa esperienze

- forma un vocabolario sempre più complesso
- sviluppa concetti sul mondo,

Aspetti coinvolti nella semantica:

Passaggio dal concreto all'astratto

Vocabolario (50 parole a 24 mesi)

Ampliamento del vocabolario associato a quello della
grammatica

Significato, gioco simbolico, categorie ed insiemi, script

Aspetti ambientali (lettura, conversazione a tavola,
madre, livello sociale)

Pragmatica

Ha come oggetto di studio l'adattamento ottimale dell'uso della lingua al contesto, entro il quale la comunicazione ha luogo.

Non esisterebbero studi di pragmatica se il linguaggio verbale non originasse fenomeni di ambiguità.

Tale competenza consente il corretto sviluppo delle comprensioni inferenziali (metafore, inferenze, ironia e sarcasmo, presupposizione, un cambiamento di codice linguistico, uso e interpretazione di formule di cortesia...).

Pragmatica

In enunciati diversi la stessa parola veicola significati in parte differenti, che emergono dalla relazione tra enunciato e contesto.

La pragmatica studia i meccanismi e le rappresentazioni mentali che permettono a parlanti e ascoltatori di risolvere le ambiguità, e di interpretare il linguaggio nel contesto verbale e non verbale

(Levinson, 1983)

Esempio 1

Senti bene adesso? (senso: udire)

Senti, sai cosa mi è capitato ieri? (ascoltami)

Che cosa *senti* quando ti dicono che sei il miglior scrittore italiano?
(provar sentimento)

Pragmatica

Per comprendere in che cosa consista un'analisi pragmatica del linguaggio è utile ricordare che gli enunciati non solo descrivono stati del mondo, ma veicolano anche azioni comunicative.

Ad es. l'enunciato interrogativo “Hai una penna?” viene interpretato dall'ascoltatore come richiesta del bene e se egli dà risposta affermativa , il parlante si aspetta che il bene gli venga fornito.

Pragmatica

Esempio 3

A: “Mi presti il telefono?”

B: “Aspetta, l’hai tenuto sempre tu”

A: “Me lo dai dopo?”

L’esempio riporta uno scambio tra due bambini impegnati in un gioco di far finta, suggerisce che conoscere un atto linguistico è simile al conoscere la “logica” di un’azione.

Proviamo a formalizzare il ragionamento sottostante all’enunciato

Pragmatica

Le inferenze sono computate operando un'integrazione tra la rappresentazione del contesto e la rappresentazione del significato delle parole.

Anche questa integrazione è assicurata dalla conoscenza di principi e norme conversazionali, quali quello della pertinenza (Grice, 1989) che regolano la scelta delle informazioni trasmesse in un dialogo, e la modalità della loro espressione linguistica.

LO SVILUPPO DI COMPETENZE CONVERSAZIONALI DOPO I DUE ANNI E MEZZO

Richiamare l'attenzione dell'interlocutore

L'alternanza dei turni - Una fondamentale acquisizione: la differenziazione del ruolo rivestito dal parlante e di quello rivestito dall'interlocutore; riconoscimento dei segnali linguistici e prosodici che segnalano il punto finale del discorso dell'interlocutore.

Permettere all'ascoltatore di identificare ciò di cui si parla

Con strategie verbali e non verbali per chi parla e richieste di chiarificazione per chi ascolta.

Scambiare informazioni attraverso il dialogo

Aspetti coinvolti

- Regole della conversazione: rispetto del turno, restare in argomento, ricucire i discorsi
- Conoscenze condivise
- Processi inferenziali
- Teorie della mente

Esercitare la comprensione: suggerimenti e riflessioni

si può iniziare da esperienze che mirano
alla costruzione del vocabolario e dei
significati, considerando anche alcune
appartenenze categoriali

*Acquisizione e consolidamento di diversi tipi di parole
(sostantivi, aggettivi, verbi, preposizioni e avverbi) in relazione*

-ai modi di esprimere categorie di oggetti, come ad esempio gli oggetti della casa, gli animali della fattoria, gli oggetti presenti in una classe ecc.,

-ai ruoli sociali e lavorativi (es. insegnante, contadino, medico, ballerina),

-ai vari giochi con le parole (un burrone è un enorme pezzo di burro),

-ai diversi modi di indicare una stessa cosa (quel bicchiere, il bicchiere con acqua, il bicchiere di plastica, il bicchiere sul tavolo).

Riconoscimento su base visiva

Si mostrano immagini/disegni/oggetti

Si chiede di mostrare un oggetto tra tanti (ad es. presenti in aula o su immagine)

Es. Mostrami ... la scarpa ... la matita ...

Un particolare di un oggetto

Es. Mostrami ... il tacco della scarpa ... la punta della matita

Oggetti/persona con caratteristiche fisiche / colori

Es. Mostrami ... il bambino biondo... la tazza rossa

Oggetti/persona con caratteristiche di relazione (tra quelli presentati)

Es. Mostrami il bambino più basso, la matita più lunga

Azioni

Es. Mostrami il bambino che mangia

Capacità di mettere in relazione le conoscenze, (codifica su base verbale e/o visiva)

Si richiede di rispondere verbalmente

Con che cosa ... si batte un chiodo... si mangia la minestra... si asciugano le mani...

Qual è la cosa che ... corre sulla strada... vola in cielo... naviga in mare...

Che cosa si mette... in testa quando fa freddo ... sul collo... ai piedi...

Di che cosa è fatto ... un bicchiere... una matita ... un libro

...

Cosa devi fare se ... hai fame ... ti sei ferito un dito ... hai strappato una pagina del libro

Cosa fai quando ... vai ad una festa di compleanno... quando vai a comprare un giocattolo ...vai dal dentista

Costruire semplici frasi (2 parole x una frase)

Topo – formaggio (il topo mangia il
formaggio)

Spiaggia – bambino / Maestra - disegno

Attività per favorire l'ascolto e l'interpretazione di semplici istruzioni e per favorire la produzione verbale

Ascoltare ed eseguire istruzioni complete – Es. vai nel mio armadietto, apri il cassetto e prendi il quaderno rosso

Ascoltare ed eseguire istruzioni incomplete, per le quali sono necessari chiarimenti

–Es. vai nel mio armadietto, prendi il quaderno rosso
(l'informazione omessa riguarda dove esattamente si trova il quaderno rosso)

–Es. vai nel mio armadietto, prendi il quaderno che mi serve
(l'informazione omessa riguarda quale quaderno serve)

Comprendere informazioni esplicite

“Ascolta ciò che dico e poi prova a rispondere”

Esempi:

Fa molto freddo. Accendo la stufa.

Perché accendo la stufa?

Mario ha telefonato ieri sera. Saluta tutti voi.

Chi ha telefonato ieri sera?

Domani partirò per la montagna.

Quando partirò per la montagna?

Ho comprato il motorino nuovo. È in garage

Dove ho parcheggiato il motorino nuovo?

Ho usato il coltello per tagliare il salame e mi sono ferita.

Con che cosa mi sono ferita?

Attività per favorire la comprensione inferenziale

Comprendere gli impliciti (es. io ho un cane che si chiama Nerone ... secondo te di che colore è? Ho una gatta che si chiama Rossetta ... secondo te di che colore è? Quel signore è soprannominato Gigante... secondo te come è fatto?)

Comprendere contraddizioni (gioco del vero/falso, vengono fatte affermazioni che possono essere vere o assurde, es. La maestra dice “Io ho 5 mariti” “Luisa ha 50 fratelli” “Mario ha 2 sorelle” “Piero ha le mani con sei dita”

Comprendere informazioni implicite (per inferenza)
(integrare informazioni per rispondere ad una domanda
“Ascolta ciò che dico e poi prova a rispondere”

Esempi

Oggi esco di casa e porto con me l'ombrello

Secondo te ... com'è il tempo?

Oggi indosso un cappotto di lana, guanti e berretto

Secondo te ... in che stagione siamo?

Ieri Maria è andata in montagna e adesso ha molto male ai
piedi

Secondo te -... cosa ha fatto Maria in montagna?

Claudia è uscita di casa ed ha lasciato la finestra aperta. Si
è alzato il vento e tornata a casa ha trovato i vetri rotti a
terra.

Secondo te ... cosa è successo?

*Cogliere incoerenze semantiche: individuarle
e correggerle*

Il cane *miagolò* al postino
Ho rotto il vaso in due pezzi, provo a *lavarlo*
Non ho mangiato tutto il giorno, ora ho *sete*
I due pesciolini nuotano *fuori dalla* vasca

Ricostruire semplici eventi narrativi

Ricostruire uno script (individuare i personaggi e oggetti tipici e ricostruire un discorso che accompagni le azioni significative e caratterizzanti lo script)

Esempio: AL BAR (chi sono i personaggi tipici? Il barista e il cliente / di solito cosa si fa al bar? Si beve...cosa? si mangia...(cosa?) si parla...)

Barista “Buongiorno, cosa desidera?”

Cliente “Buongiorno, un caffè e una brioche”

Barista “Ecco a lei”

Cliente “Grazie, quanto pago?”

Altri script

- AL RISTORANTE
- AL NEGOZIO DI...(vestiti, cartoleria ...)
- ALLA BIGLIETTERIA DELLA STAZIONE

Utilizzo consapevole e mirato di termini mentali appropriati che riflettono uno stato mentale del bambino stesso o di una terza persona,

come ad esempio porre ad un bambino, mentre sta piangendo, la domanda: “Stai piangendo, sei triste o sei arrabbiato?”, “Che cosa hai detto? Spero tu stia scherzando!”, oppure “Guarda il tuo compagno Alex, sta ridendo, ti sembra che si stia divertendo?”.

I bambini fanno ipotesi sui propri e/o altrui stati mentali, oppure su certi comportamenti o espressioni.

Si possono presentare disegni o immagini con espressioni emotive e chiedere, tra due alternative, quella adeguata, ad esempio “è triste o arrabbiato?”
“Preoccupato o tranquillo”.

Si presentano parti di film, scenette o storielle in cui il bambino deve fare ipotesi sulla causa e/o sulla conseguenza di una azione o di una espressione.