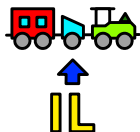


---

# ARTICOLI

---

**Per favorire l'apprendimento dell'uso degli articoli**



*Collana di programmi educativi  
su personal computer  
per facilitare l'apprendimento*

---

**AZIENDA USL  
Città di Bologna**

Centro regionale per le  
Disabilità linguistiche e  
Cognitive in Età Evolutiva

**ANASTASIS  
Bologna**

**ASPFI**  
Avviamento e Sviluppo  
di Progetti  
per ridurre l'Handicap  
mediante l'Informatica

La confezione contiene:

- Questo manuale
- Foglio istruzioni installazione
- Il CD Rom di installazione

I marchi registrati sono proprietà dei rispettivi detentori.

Sistema operativo MS/DOS

Personal Computer IBM

Bologna – Aprile 2008

TUTTI I DIRITTI SONO RISERVATI

## INDICE

Il progetto .....	pag.	4
Obiettivi .....	pag.	4
Contenuti .....	pag.	5
Caratteristiche particolari .....	pag.	7
Requisiti teorici per l'utilizzo.....	pag.	7
Avvio e utilizzo del programma .....	pag.	8
La "navigazione" all'interno dei menu.....	pag.	8
Il menu principale.....	pag.	9
Come operare durante gli esercizi .....	pag.	13
Norme di carattere generale.....	pag.	13
Rivelazione degli errori .....	pag.	14

## IL PROGETTO

Il progetto prevede la realizzazione di una collana di programmi didattici su personal computer per facilitare l'apprendimento in bambini di età compresa tra i cinque e i quattordici anni.

In particolare questo programma rientra in un percorso didattico alla cui realizzazione collaborano:

- il "Centro Regionale per le Disabilità Linguistiche e Cognitive in Età Evolutiva" dell'Azienda USL Città di Bologna (resp. dott. G. Stella), che attraverso il proprio personale tecnico fornisce le competenze psicopedagogiche e logopediche;;
- la cooperativa ANASTASIS, responsabile della realizzazione informatica;
- l'A.S.P.H.I. (Associazione per lo Sviluppo di Progetti Informatici per gli Handicappati), che coordina il progetto.

## OBIETTIVI

Nella buona prosa, sia letteraria che di ordinaria conversazione, la lingua italiana esige l'opportuno uso degli articoli.

Usarli in modo corretto significa:

- capirne la loro specifica funzione, in rapporto all'elemento nominale che devono introdurre e definire;
- distinguere il modo in cui elementi di varia provenienza come genere, numero, elisioni ed accordi fonici si combinano insieme, per stabilirne la dipendenza e differenziarne l'uso;
- operare delle scelte, determinate direttamente dal contenuto del messaggio che si vuole inviare o comprendere.

Per i bambini non udenti, queste unità significative minime sono di difficile ricezione sia per via acustica sia per via visiva, per

cui o non le usano per niente o le usano in modo scorretto, finchè non riescono ad assimilare tutte le necessarie conoscenze di base.

Per intuire con una certa immediatezza, il valore della funzione degli articoli nel discorso e per comprenderne i problemi che i bambini sordi possono incontrare nei riguardi del loro uso, basta pensare a due frasi, come "dammi la matita rossa" e "dammi una matita rossa", dove l'apparire di un diverso articolo porta necessariamente a modificarne il valore complessivo e la loro comprensione può avvenire, soltanto, a partire dall'analisi del tipo di articolo scelto dal parlante.

Dobbiamo, inoltre, ricordare che molte altre parti del discorso come, ad esempio, le preposizioni articolate seguono le stesse regole, per cui non conoscere l'uso appropriato degli articoli allarga ampiamente il campo degli errori grammaticali.

## **CONTENUTI**

In questo corso, in cui l'obiettivo principale è l'apprendimento sia delle undici forme che compongono gli articoli italiani, sia del loro specifico uso, viene applicata una particolare metodologia, ricavata dalla nostra diretta esperienza con i bambini audiolesi e utilizzata, da anni, con risultati positivi.

Come primo esercizio, viene proposto al bambino di individuare il genere dei nomi tramite la lettura dei nomi propri delle persone. Nell'esercizio successivo egli deve riconoscere che la presenza di un "A", in finale di parola, come in Luca, Andrea e Mattia, non è l'elemento determinante per indicarne il genere e permettergli la giusta concordanza. Queste prime riflessioni, che il bambino sordo deve porsi, sono di vitale importanza se vogliamo evitare errori caratteristici come "la pigiama" e "la problema".

In seguito, vengono proposti altri esercizi per abituare il soggetto all'uso dei soli articoli indeterminativi, richiedendogli di completare alcune frasi e di verificarne la costante dipendenza dal nome.

La scelta di presentare, inizialmente, solo gli articoli indeterminativi è conseguente ad alcuni elementi emersi dalla nostra esperienza.

Ad esempio, a livello visivo questi articoli vengono riconosciuti con più facilità e, pertanto, possono far scattare nel bambino meccanismi di accettazione che, perfezionandosi con il passare del tempo, ne permettono un uso sempre più appropriato.

Quando, invece, nessun articolo è presente nell'espressività verbale del soggetto, l'uso di questa forma viene spesso interpretato come l'aggiunta di un numerale ed in quest'ottica accettato.

Questo fatto non determina, però, un ulteriore problema in quanto l'essenziale è che il bambino diventi consapevole della necessità di dover aggiungere qualcosa e cominci ad usare questo "qualcosa", in modo costante.

Il passaggio da elemento numerale ad articolo indefinito avviene nel momento stesso in cui gli viene proposto, in opposizione, l'articolo definito. Esercizi sistematici sull'uso e il ruolo di tutte le forme lo rendono gradualmente consapevole della diversa funzione che questi elementi svolgono nella frase. Gli esercizi che il corso propone seguono, pertanto, questo iter. Al fine di presentarsi al soggetto sempre in modo interessante e di motivarne un'attenta esecuzione, ognuno di questi è dotato di vari messaggi-indicatori per segnalarne la lunghezza, per evidenziarne le regole, per correggerne subito gli errori e per gratificare quando le risposte sono esatte. Ad esempio, nel momento in cui bisogna memorizzare la regola che differenzia l'uso di "il" e "lo", sulla parte video appaiono alcuni personaggi di fantasia, per obbligare il soggetto a chiedersi chi sono, a ricordarne i nomi particolari insieme all'articolo che questi stessi nomi richiedono. In tal modo è più facile ottenere modelli di riferimento più sicuri. Nell'esercizio di applicazione della regola si deve guidare un treno verso la stazione di arrivo e lo si può fare solo se si scrivono risposte esatte ai quesiti. In caso contrario il treno ritorna indietro e l'esercizio non termina.

Accorgimenti didattici di questo tipo sono presenti in tutti gli esercizi e motivano costantemente il bambino ad eseguirli con attenzione. Inoltre, le liste di parole e di frasi proposte in ogni esercizio non appaiono sempre nello stesso ordine cronologico come nei libri ma la loro presentazione varia in rapporto agli errori che il soggetto fa e al caso, per evitare inutili sforzi mnemonici e favorirne costanti riflessioni.

Nell'eseguire il corso per la prima volta si consiglia di non saltare alcun esercizio, dato che ciascuno di questi è stato programmato per proporre in modo graduale il superamento di tutte le difficoltà che tale apprendimento comporta nei bambini audiolesi.

## CARATTERISTICHE PARTICOLARI

Per ogni allievo si può definire un 'profilo', così da evitare il passaggio dal menu principale per la personalizzazione dell'esercizio ogni volta che l'allievo intende esercitarsi.

Inoltre è possibile tenere traccia del lavoro svolto da ogni allievo, per rivederlo e stamparlo in momenti successivi.

## REQUISITI TEORICI PER L'UTILIZZO

Per poter utilizzare al meglio il programma didattico predisposto sono necessarie:

- **Conoscenze teoriche** relative all'impiego di metodologie didattiche a favore di bambini con difficoltà nell'apprendimento.
- **Conoscenze informatiche:**
  - è necessario conoscere l'uso della tastiera nella parte alfabetica e numerica;
  - essere in grado di rendere operativo il computer, cioè di porlo nello stato in cui accetta ed esegue i comandi.

## AVVIO E UTILIZZO DEL PROGRAMMA

L'installazione crea un'icona di "Articoli" sul **Desktop** che serve per avviare il programma.

In alternativa, troveremo il nome del programma nel **Menù Start** (Avvio), all'interno della cartella Programmi, nella sottocartella "**Anastasis**": in questo caso è sufficiente un clic sul nome del programma per avviarlo.

## LA "NAVIGAZIONE" ALL'INTERNO DEI MENU

I menu del programma sono composti da una serie di oggetti (bottoni, righe di immissione, liste, caselle di controllo, bottoni-radio ecc.).

L'oggetto correntemente attivo è evidenziato da un rettangolo di colore giallo; quando un oggetto è attivo, premendo il tasto INVIO il programma esegue l'azione ad esso associata.

La navigazione all'interno dei menu può avvenire:

- utilizzando il tasto [TAB], che consente di passare alla voce successiva del menu;
- con la combinazione dei tasti [MAIUSCOLE] + [TAB] (oppure [SHIFT]+[TAB]), che permette di passare alla voce precedente del menu;
- con la pressione delle lettere, dei numeri o dei tasti funzione evidenziati, che consente la selezione immediata della voce da questi individuata;
- con il tasto INVIO, che effettua la selezione della voce attiva o, in taluni casi, mette il "marcatore" alla scelta oppure lo elimina se questo era stato precedentemente inserito;
- attraverso il mouse, spostando la freccia visualizzata sullo schermo verso l'oggetto desiderato e premendo il pulsante sinistro.



## IL MENU PRINCIPALE

Vediamo in dettaglio le opzioni presenti nel menu:

### ISTRUZIONI

Permette di consultare a video le istruzioni per l'uso dei menu.

### NOME

Richiede l'inserimento del nominativo del bambino che svolge gli esercizi, allo scopo di tenerne il profilo individuale ed i riferimenti per eventuali statistiche.

### SELEZIONE LIVELLI

Tramite questa opzione è possibile abilitare alcune o tutte le fasi del programma.

Esse sono:

#### **Nomi propri maschili e femminili**

In questo esercizio il programma presenta dei nomi ai quali il bambino deve affiancare i corrispondenti ma di genere diverso (esempio: PAOLA / PAOLO). Nella parte alta del video è presente un palloncino ed una freccia, che si avvicina al primo ogni volta che il bambino risponde correttamente. Nel caso di risposta non corretta il programma offre al bambino la possibilità di riprovare. L'esercitazione termina quando la freccia riesce a raggiungere il palloncino quest'ultimo esplose e il programma si congratula con il bambino.

#### **Articoli indeterminativi - parte 1**

Il bambino deve completare delle frasi inserendo "un" oppure "una". Nella parte in alto a sinistra dello schermo c'è un disegno che raffigura un bambino su un albero che però non riesce a scendere. Ora il bambino che esegue l'esercizio può aiutarlo costruendo

l'apposita scala, che aumenta di altezza ad ogni risposta esatta. Invece, per la risposta errata, la scala non varia la sua lunghezza.

### **Articoli indeterminativi - parte 2**

Il programma propone degli esercizi in cui chiede se un determinato nome è di un bambino o di una bambina. Il bambino dovrà rispondere inserendo l'articolo indeterminativo adatto seguito dal termine corretto (esempio: è un bambino).

In questo esercizio il bambino si trova, per la prima volta, a scontrarsi con quei nomi propri particolari:

- maschili che non terminano con la vocale "O" (Luca, Loris,..)
- femminili che non terminano con la "A" (Prassede, Ester, ..)

### **Nomi comuni e articoli determinativi**

Il programma presenta al bambino degli oggetti dei quali dice anche qual'è il genere. Compito del bambino è quello di inserire l'articolo determinativo corretto. Quando il bambino risponde bene, appare un bambino con un aquilone che vola mentre, quando la risposta è errata, appare il bambino con l'aquilone che cade.

### **Articoli determinativi e indeterminativi**

L'esercitazione si divide in due prove. Nella prima, vengono presentati determinati oggetti coadiuvati da delle figure, ai quali il bambino deve inserire l'articolo corretto (ora quello determinativo ed ora quello indeterminativo). Nella parte alta dello schermo c'è un bersaglio con una freccia, che si avvicina al primo per ogni risposta corretta data. Quando il bambino arriva a centrare il bersaglio con la freccia si passa alla seconda prova, che è identica, come contenuti, alla prima ma, a differenza dell'altra, inserisce l'utilizzo dell'apostrofo.

### **Differenza tra "IL" e "LO"**

C'è prima una presentazione dell'articolo determinativo "lo" o poi vengono presentati dei nomi comuni preceduti da questo articolo. Il bambino deve identificare la regola per la quale davanti a quel determinato nome si pone l'articolo determinativo "lo" e non "il". Il disegno che accompagna l'esercitazione, è un treno nei pressi

di una stazione. Ad ogni risposta esatta il treno si avvicinerà sempre più alla stazione, mentre indietreggerà nel caso di risposta errata. Quando il trenino raggiungerà la stazione, avrà termine l'esercitazione.

### **Differenza tra articoli determinativi e indeterminativi**

Anche questa prova si divide in due fasi. Nella prima, con l'aiuto dei disegni, il bambino deve completare delle frasi facendo attenzione se va inserito l'articolo determinativo o quello indeterminativo. La seconda prova è identica, solamente che torna il disegno del treno e della stazione ad accompagnare l'esercitazione.

### **Articoli singolari e plurali**

Due sono le prove che il bambino deve affrontare. Nella prima al bambino vengono presentati dei disegni raffiguranti degli oggetti. Questi vengono proposti singolarmente o in gruppo in modo tale che il bambino, nell'inserire l'articolo opportuno, provi sia la forma singolare che quella plurale. Nella parte centrale del video è presente un vaso che contiene una pianta che cresce ad ogni risposta corretta. Questa prima esercitazione termina quando la pianta è cresciuta interamente e i suoi fiori sbocciano. Si può passare così alla seconda prova dove il procedimento è lo stesso.

### **Esercitazione globale**

Due fasi delineano l'esercitazione. Nella prima al bambino vengono presentate due parole (una al singolare e l'altra al rispettivo plurale) e due figure. Con l'utilizzo dei tasti freccia sinistra e freccia destra, il bambino deve congiungere ogni parola alla figura cui fa riferimento. Nella parte alta dello schermo è presente la figura di un bambino che guarda lo svolgimento dell'esercizio. Quando la risposta è corretta, le due figure si colorano e la figura sorride; quando invece è sbagliata, il video si colora interamente e la figura s'intristisce.

Nella seconda prova il bambino deve rispondere, inserendo l'articolo corretto, a delle domande che pone il programma. Due colonne, quella del "SI" e quella del "NO", simboleggiano un segnapunti e segnalano le risposte date. Le risposte corrette che

vengono raggiunte dopo vari tentativi, vengono segnalate da una luminosità più intensa.

Proseguendo l'esercizio, in rapporto alle risposte giunte e sbagliate date, compare un gioco dove il bambino deve riuscire a colpire una palla con un missile che viene guidato con i quattro tasti freccia. Il tempo del gioco varia in base al rapporto tra risposte corrette e risposte sbagliate.

## PROFILI

Attraverso questa opzione è possibile salvare, richiamare ed eliminare i profili personalizzati degli allievi. Infatti per ogni bambino si possono effettuare delle scelte di menu predefinite, evitando in tal modo di ripetere le operazioni di personalizzazione del programma.

- **Carica profilo:** per mezzo di una lista si può selezionare il profilo di un allievo precedentemente salvato; dopo questa operazione il menu viene personalizzato con i parametri contenuti nel profilo prescelto.
- **Salva profilo:** il profilo viene salvato con lo stesso nominativo che è stato registrato alla voce NOME presente nel Menu Principale. Vengono assunti automaticamente tutti i parametri assegnati nelle varie opzioni disponibili nel programma.
- **Elimina utente:** è possibile eliminare, con un'unica operazione, il profilo di un allievo e i dati relativi alle prove da lui svolte.

## OPZIONI

Si accede ad un sottomenu che consente di selezionare, fra una serie di opzioni, quelle che si desiderano attivare per lo svolgimento dell'esercizio.

Le opzioni presenti nel sottomenu sono:

- **Salva Dati:** abilita o disabilita il salvataggio dei dati necessari per la preparazione delle informazioni statistiche.

- **Suoni menu:** la selezione delle opzioni di menu può prevedere un particolare segnale acustico, che segue l'operazione di selezione.

## **ARCHIVI**

Permette l'accesso al sottomenu che contiene le opzioni per la visualizzazione, la stampa e la cancellazione dei dati statistici riguardanti gli allievi.

## **INIZIA**

Consente l'avvio dell'esercizio con le modalità prescelte.

## **COME OPERARE DURANTE GLI ESERCIZI**

Durante gli esercizi occorre sempre fornire le risposte digitandole completamente sulla tastiera del computer e premendo il tasto Invio per confermare. Gli esercizi sono strutturati in modo tale da offrire sempre, al bambino, degli esempi iniziali che gli mostreranno come agire in seguito.

Quando viene visualizzata nell'angolo in basso a destra la scritta "PREMI UN TASTO", il programma aspetta che venga premuto un QUALSIASI TASTO della tastiera per poter proseguire.

## **NORME DI CARATTERE GENERALE**

Il tasto [ESC] permette in qualsiasi momento di ritornare al livello precedente, fino alla richiesta d'uscita dal programma.

Per la stessa funzione è disponibile anche il bottone situato nella parte superiore destra di ogni menu, contrassegnato dal simbolo [X].

## **Appendice A**

### **Rilevazione degli errori**

Se durante l'esecuzione del programma si dovesse verificare un'anomalia nel funzionamento occorre:

- comunicare l'anomalia rilevata, nonché il nominativo dell'Ente e della persona da contattare, a mezzo posta, fax o e-mail:

**ANASTASIS Soc. Coop.**  
**Serv. Assist. Software Did.**  
**Piazza dei Martiri, 1/2 - 40121 Bologna**  
**fax 051/2962120**  
**assistenza@anastasis.it**

- comunicare l'anomalia rilevata al:

#### **Servizio Assistenza Software Didattico**

lunedì	dalle ore 9.30	alle ore 12.30
martedì	dalle ore 14.30	alle ore 17.30
mercoledì	dalle ore 9.30	alle ore 12.30
giovedì	dalle ore 14.30	alle ore 17.30
venerdì	dalle ore 9.30	alle ore 12.30

**al numero Tel. 051.2962139**

*Anastasis Soc. Coop. - piazza dei Martiri, 1/2 - 40121 Bologna*