Carta dei diritti alla Comunicazione

Ogni persona indipendentemente dal grado di disabilità, ha il diritto fondamentale di influenzare, mediante la comunicazione, le condizioni della sua vita.

Oltre a questo diritto di base, devono essere garantiti i seguenti diritti specifici:

1

Il diritto di chiedere oggetti, azioni, persone e di esprimere preferenze e sentimenti

2

Il diritto di scegliere tra alternative diverse

3

Il diritto di rifiutare oggetti, situazioni, azioni non desiderate e di non accettare tutte le scelte proposte

4

Il diritto di chiedere e ottenere attenzione e di avere scambi con altre persone.

5

Il diritto di richiedere informazioni riguardo oggetti, persone, situazioni o fatti che interessano.

6

Il diritto di attivare tutti gli interventi che rendano loro possibile comunicare messaggi in qualsiasi modo e nella maniera più efficace indipendentemente dal grado di disabilità.

7

Il diritto di avere riconosciuto comunque il proprio atto comunicativo e di ottenere una risposta anche nel caso in cui non sia possibile soddisfare la richiesta.

8

Il diritto di avere accesso in qualsiasi momento ad ogni necessario ausilio di comunicazione aumentativa-alternativa, che faciliti e migliori la comunicazione e il diritto di averlo sempre aggiornato e in buone condizioni di funzionamento.

9

Il diritto a partecipare come partner comunicativo, con gli stessi diritti di ogni altra persona, ai contesti, interazioni e opportunità della vita di ogni giorno.

10

Il diritto di essere informato riguardo a persone, cose e fatti relativi al proprio ambiente di vita.

11

Il diritto di ricevere informazioni per poter partecipare ai discorsi che avvengono nell'ambiente di vita, nel rispetto della dignità della persona disabile.

12

Il diritto di ricevere messaggi in modo comprensibile e appropriato dal punto di vista culturale e linguistico

National Committee for the Communication Needs of Persons with Severe Disabilities, 1992

Tradotto a cura del Servizio di Comunicazione Aumentativa e Alternativa del Centro Benedetta d'Intino di Milano

Membro Institutional di ISAAC- ITALY

CAA - Comunicazione Aumentativa Alternativa

Definizione

La Comunicazione Aumentativa e Alternativa si riferisce a **tutte le modalità di comunicazione che possono facilitare e migliorare la comunicazione** alle persone che si trovano in difficoltà nell'uso dei comuni canali comunicativi, soprattutto il linguaggio orale e la scrittura.

AUMENTATIVA

ALTERNATIVA

Non si limita a sostituire o proporre nuove modalità comunicative ma, partendo dall'analisi del soggetto, ricerca strategie per **incrementarle**.

Utilizza modalità di comunicazione **alternative** e diverse da quelle tradizionali.

LA CAA È SUPPORTO PER:

- lo sviluppo delle capacità di riconoscimento degli oggetti: associazione tra oggetto e immagine corrispondente
- il riconoscimento di immagini e il loro utilizzo per comunicare
- l'associazione tra immagini e simboli
- l'emergere del linguaggio verbale

SEQUENZE VISIVE

- Aiutano a mantenere in **memoria**
- Aiutano ad avere un **autocontrollo** delle attività
- Sono di **facile e veloce** interpretazione
- Facilitano la **comprensione** del messaggio verbale

CALENDARI VISIVI

- ✓ Aiutano a **memorizzare** concetti (giorni, stagioni...)
- ✓ Aiutano ad avere un **autocontrollo** del tempo
- ✓ Sono di **facile e veloce** interpretazione
- ✓ Facilitano la **comprensione**

TABELLE A TEMA per la scelta

- **Scelgo** quello che preferisco
- **Comunico** un bisogno o parlo di un argomento di interesse
- **Comunico** uno stato d'animo

STRISCE DELLE ATTIVITÀ

QUADERNI DI COMUNICAZIONE

LE IMMAGINI

Per molti bambini e ragazzi le immagini possono essere utili e favorire l'apprendimento soprattutto per coloro che hanno un basso grado di competenza.

Testo scritto e immagini vengono letti attraverso il canale visivo, ma risultano diversi.

Perché la CAA è adatta per l'Autismo?

• Usa stimoli visivi	• Apprendimento visivo
• Usa strumenti e dispositivi inanimati	• Interesse per oggetti inanimati
• Il livello può essere adattato	• Difficoltà con gli stimoli complessi
• È statica e prevedibile	• Difficoltà con i cambiamenti
• Non crea pressione o stress	• Ansia
• Fornisce un mezzo istantaneo di comunicazione	• Problemi di comportamento
• Si basa sul riconoscimento piuttosto che sulla memoria	• Difficoltà di memoria

SOFTWARE DI COMUNICAZIONE

Programmi legati a PC, tablet

Usano simboli

Permettono di realizzare
tabelle, frasi...

Possono essere usati tramite diverse modalità:
tastiera, dispositivi di puntamento, sensori.

Sistemi simbolici

A B C D E
F G H I J K
L M N O P
Q R S T U
V W X Y Z

Segni

Convenzioni

I simboli si fondano
sul **significato**

SISTEMI SIMBOLICI

Il **simbolo** deve essere **accompagnato dal morfema (parola) scritto o vocale**, tramite ausilio informatico, per permettere la comprensione a chiunque, anche a chi non conosce i caratteri simbolici.

SISTEMI SIMBOLICI

- * **PECS** (USA)(C. funzionale e come scambio sociale. 6 fasi.
Rinforzi)
- * **ARAASAC**
- * **WIDGET** (verbi, plurale, superlativo, diminutivi, accrescitivi,...)
- GB
- * **BLISS** (semantografico- 26 segni)
- * **REBUS**
- * ...

LA FUNZIONE SIMBOLICA DELLE IMMAGINI

Il bambino si aiuta a simbolizzare la realtà (come del resto si fa nei livelli più alti del linguaggio verbale).

Passaggi dal concreto all'astratto/simbolico/segno, a più livelli. Ad esempio:

mela

pera

auto

casa

mela

pera

auto

casa

telefono

internet

email

camion

telefono

internet

email

camion

PECS (Picture Exchange Communication System)

Simboli molto schematici per rappresentare il reale. Molteplici forme di oggetti reali possono essere “riassunti”, rappresentati da un’immagine molto schematica (viceversa, se l’immagine è troppo dettagliata, no).

PECS non traduce elementi morfo-sintattici, è molto trasparente per gli oggetti, meno per i concetti astratti; ha licenza Mayer-Johnson, è un sistema molto diffuso.

lo

avere

pesce

rosso

e

pianta

nel

mio

acquario

PICTURE EXCHANGE COMMUNICATION SYSTEM

Per sviluppare la comunicazione funzionale e la comunicazione con scambio sociale.

Si realizza attraverso 6 fasi:

1. immagine/oggetto
2. andare verso il quaderno, staccare-attaccare, consegnare la carta
3. discriminazione e scelta dei simboli
4. costruzione frase
5. rispondere a domanda "Cosa Vuoi?"
6. commentare una risposta

PICTURE EXCHANGE COMMUNICATION SYSTEM

Nelle prime fasi di presentazione è preferibile essere in due (interlocutore e “ombra”)

Uso dei rinforzi

PECS: Picture Exchange Communication System (Frost e Bondy)

ALTRI SISTEMI SIMBOLICI

PICTO

Simboli fortemente stilizzati di colore bianco su sfondo nero utilizzati spesso in situazioni di deficit visivo.

Bliss

Sistema simbolico basato sul significato e non sulla fonetica
WWW.MISTERBLISS.IT

SOFTWARE DI GESTIONE SIMBOLICA

Symwriter gestisce il **sistema WLS**, ha un suo motore linguistico interno, è un software commerciale, che **associa simboli e scrittura**, permettendo di scrivere testi tradotti in modo automatico anche in forma grafica. Utilizza una riquadratura messa a disposizione con un software opensource sviluppato con un'operazione di finanziamento dal basso, Symhelper.

Periodo di prova gratuito!

SOFTWARE DI GESTIONE SIMBOLICA

Clicker 6: consente di realizzare griglie a celle con contenuti grafici (testo e immagini) e audio, per creare libri parlanti con struttura ipertestuale volti ad aiutare bambini e ragazzi che hanno difficoltà di comprensione del testo e di apprendimento, disabilità motoria e intellettiva, autismo, afasia, disfasia e altre sindromi.

SOFTWARE DI GESTIONE SIMBOLICA

The Grid 3: Il software “The Grid 3” permette alle persone disabili di comunicare, scrivere testi, navigare sul web, comunicare via e-mail, skype, sms, utilizzare i principali programmi Windows, nonché controllare l’ambiente che li circonda e il loro computer.

“The Grid 3” può essere utilizzato con ogni tipo di accesso, come il puntamento oculare, attraverso sensori esterni o tramite il touch.

SOFTWARE DI GESTIONE SIMBOLICA GRATUITI

Araword gestisce l'insieme simbolico **ARASAAC** e presenta una riquadratura basata su codice colore (che si può nascondere, o cambiare). E' un programma gratuito che si può scaricare al seguente link: <https://sourceforge.net/projects/arasuite/>

Il portale Arasaac ha una nuova veste grafica e permette la ricerca dei pittogrammi: <https://arasaac.org>

ARAWORD

ARASAAC

Libreria di simboli creati da Sergio Palao e rilasciati con licenza Creative Common (BY-NC-SA).

Pubblicati nel sito del Governo di Aragona

Attualmente ha al suo interno due sistemi simbolici di tipo diverso, uno più iconico e uno più stilizzato.

Meno strutturato rispetto PCS e WLG

Open source

<http://www.catedu.es/arasaac/>

SOFTWARE DI GESTIONE SIMBOLICA GRATUITI

LetMe Talk è un' applicazione gratuita CAA Talker per Android.

Essa offre la possibilità di allineare in sequenza logica le immagini in modo da formare una frase sensata.

Il database comprende più di 9000 immagini, di facile comprensione dell' ARASAAC.

Inoltre si possono aggiungere ulteriori immagini oppure scattare delle fotografie con la propria fotocamera.

SOFTWARE DI GESTIONE SIMBOLICA GRATUITI

Caratteristiche:

- supporto vocale per immagini e frasi;
- possibilità di creare nuove categorie e aggiungere nuove immagini;
- preconfigurato per bambini autistici (ASD);
- supporto vocale dell'immagini in tedesco, inglese, spagnolo, francese e italiano.

LETME TALK

Start ⌂ ☰ ✉ 📶 🔋 18:15

✕ ▶ + ♥ ⋮

I want to eat pizza

General Food Drinks Clothes Disease Feelings

◀ ○ ◻

SOFTWARE DI GESTIONE SIMBOLICA GRATUITI

Per utilizzare LetMe Talk non occorrono né la connessione a internet, né un contratto telefonico, quindi e' in grado di supportare la comunicazione in ogni momento della vita.

SOFTWARE DI GESTIONE SIMBOLICA GRATUITI

ClassDojo mette in contatto insegnanti con studenti e genitori per creare incredibili comunità di classi.

SOFTWARE DI GESTIONE SIMBOLICA GRATUITI

Permette agli insegnanti di incoraggiare gli studenti a lavorare sodo, essere gentili, aiutare gli altri o qualcos'altro ...

The image displays two screenshots of a digital feedback management software interface. The left screenshot, titled "Dai un feedback a Caterina", shows a "Redeem points" window with two tabs: "positivo" (selected) and "Necessita di lavorare". Under the "positivo" tab, there are seven icons representing different feedback categories: "Aiutare gli altri" (heart), "Compito" (thumbs up), "Lavorando duramente" (sun), "Lavoro di Gruppo" (group of people), "Partecipanti" (lightbulb), "Persistenza" (backpack), and "Edit skills" (pencil). At the bottom, there are buttons for "Add post" and "Message parent", and a link to "Invite Caterina's parents". The right screenshot, titled "Edit digitale 2", shows a "Skills" window with tabs for "Class", "Studenti", "Genitori", "Skills" (selected), and "Teachers". It features two tabs: "positivo" and "Necessita di lavorare". Under the "Necessita di lavorare" tab, there are two icons: "chiacchiere" (cone) and "Add skill" (plus sign). Below the icons, there is a section titled "Choose which points you'd like parents to see:" with three radio button options: "All points", "Positive points only", and "No points" (which is selected).

SOFTWARE DI GESTIONE SIMBOLICA GRATUITI

Gli insegnanti possono utilizzarlo anche per estrarre a sorte uno o più studenti, o suddividere in gruppi la classe, assegnare un'attività da svolgere entro un tempo predefinito e così via.

Consente agli studenti di scegliere il tema su cui discutere, di formulare/proporre idee, ecc...

Vi è inoltre la possibilità di inviare messaggi.

Può essere consentito l'accesso anche ai genitori.

SOFTWARE DI GESTIONE SIMBOLICA GRATUITI

The screenshot displays a classroom management software interface. At the top, there are navigation tabs: **Aula**, **Portfolios**, **Class Story**, and **Messaggi** (circled in blue). To the right of these tabs are links for **Student login**, **Invite parents**, and **Options**. Below the navigation, there are two buttons: **Annulla ultima azione** and **Add note**. The main area is titled **Studenti** and **Gruppi**. It features a grid of student avatars, each with a name and a count in a green circle. The students shown are: **Tutta la classe** (18), **Caterina** (1), **Chiara** (1), **Desi** (2), **Elisa** (2), **Giovanna F** (2), **Giovanna M** (1), **Giuseppina** (1), **Lara** (1), **Laura** (1), **Loretta** (1), **Maria Elena** (1), **Maria Graz...** (1), **Rosalba** (1), **Sabina** (1), and **Simona** (1). There is also an **Add students** button. At the bottom, there is a toolbar with icons for **Toolkit**, **Presenze**, **Select multiple**, **Scelta casuale** (circled in blue), **Timer** (circled in blue), **Big Ideas**, and **Invite parents (0%)**.

COME PRESENTARE I SIMBOLI?

Attraverso l'*esposizione* e non l'insegnamento, usando il modellamento.

Il modellamento permette al bambino di condividere la modalità di comunicazione e, attraverso l'eventuale supporto delle tabelle, si favorisce il consolidamento della memorizzazione e della collocazione del simbolo.

I libri su misura

Modificati	Personalizzati
Sono libri che vengono tradotti in simboli dopo essere stati semplificati e/o adattati.	Vengono creati appositamente per un bambino e parlano di esperienze per lui significative.

LIBRI PERSONALIZZATI

Viene realizzato **ex novo** e **racconta esperienze significative** (es. una vacanza, una gita) o parla di **interessi specifici** (es. mezzi di trasporto) o di **grandi passioni** (es. trattori)

Viene reso **accessibile** da ogni punto di vista : fisico, sensoriale, cognitivo

Realizzare un quaderno in cui incollare immagini rappresentanti esperienze vissute a scuola o in famiglia, con l'obiettivo di favorirne il racconto

DAI “LIBRI SU MISURA” AGLI “IN-BOOK”

Il termine **InBook** è stato coniato dal Centro sovraonale di comunicazione aumentativa, uno dei pochi centri di riferimento pubblici in Italia per le attività cliniche in Comunicazione aumentativa e alternative.

Il termine ha avuto molto successo ed è diventato così sinonimo di libri in simboli.

DAI “LIBRI SU MISURA” AGLI “IN-BOOK”

Gli InBook, infatti, hanno un format preciso che deve rispettare regole ben definite come la riquadratura delle icone o il fatto di rispettare fedelmente la narrazione del libro originale evitando di banalizzarla. Anche articoli e preposizioni vengono tradotte e per ciascuna c'è un apposito simbolo.

Un modello che si è sviluppato nel tempo, dal confronto continuo tra logopedisti, psicologi, neuropsichiatri, genitori, insegnanti e grafici. E che, come una lingua viva, si modifica e si evolve costantemente. “Abbiamo voluto che questo modello fosse reso disponibile a tutti - spiega Bianchi-. Per questo non lo abbiamo messo sotto copyright”.

DAI “LIBRI SU MISURA” AGLI “IN-BOOK”

Sono nati per i bambini con disabilità e bisogni comunicativi complessi

...e sono diventati IN-BOOK, libri in simboli per tutti

I libri con i simboli rappresentano un terreno comune di scambio con i compagni di classe (partner comunicativi)

DAI “LIBRI SU MISURA” AGLI “IN-BOOK”

Un importante “oggetto didattico” e relazionale

La lettura ad alta voce da parte dell’adulto ha una profonda valenza affettiva e favorisce e stimola lo sviluppo emotivo, linguistico e cognitivo.

...

La volpe e la cicogna

Un giorno	la volpe	invitò	a pranzo	la cicogna	e	servì

del buon brodo	in un piatto	molto largo	e	basso.

La cicogna	non	riusciva	a bere	il brodo	a causa	del suo becco.

Dopo	la cicogna	invitò	la volpe.			

Libro personalizzato elaborato

www.sovrazonalecaa.org/inbook

LE STORIE SOCIALI

Le storie sociali possono rappresentare una guida per quei bambini che hanno difficoltà comunicative e di linguaggio; inoltre offrono un'opportunità di capire il mondo sociale che hanno intorno.

- Sono *brevi storie* scritte in un modo e in una forma specifici.
- Descrivono quello che accade in una specifica situazione sociale, raccontando cose ovvie per la maggior parte di noi, ma che non lo sono per chi ha problemi di comprensione sociale (alunni con Disturbo dello spettro autistico).

LE STORIE SOCIALI

A cosa servono?

- Fornire un feedback positivo al bambino, consentendogli di riconoscere le sue abilità ed il suo comportamento appropriati.
- **Aiutarlo a prepararsi per una nuova esperienza, ad abituarsi ad una nuova situazione e a reagire in essa in maniera adeguata.**
- Aiutare a prevenire le reazioni estreme che scaturiscono da una mancanza di comprensione sociale.
- Fornire indicazioni su quali sono i comportamenti socialmente adeguati.

LE STORIE SOCIALI

Prima di scrivere una storia sociale occorre considerare:

- abilità linguistiche
- abilità di letto-scrittura
- livello di comprensione
- capacità di attenzione

LE STORIE SOCIALI

Possono essere:

- ❖ semplici storie
- ❖ testo e immagini
- ❖ video
- ❖ fumetti

BOOK CREATOR: permette di creare libri digitali, siano essi fumetti o libri illustrati. Possono essere arricchiti con audio, video, foto.

LE STORIE SOCIALI: COME USARLE

- ✓ Presentare una storia sociale alla volta
- ✓ Portiamolo in un ambiente rilassato
- ✓ Sediamoci accanto a lui
- ✓ Leggiamo il testo con un tono calmo e rassicurante
- ✓ Leggiamo la storia quotidianamente
- ✓ Condividiamola con le persone che ruotano intorno a lui
- ✓ Evitiamo di presentarle durante una situazione difficile o dopo un comportamento negativo

LE STORIE SOCIALI: COME USARLE IN GRUPPO

- Usiamo la tecnica del *role-playing*
- Definiamo con il gruppo l'argomento che vogliamo approfondire
- Suddividiamo i ruoli
- Rappresentiamo la storia
- Sollecitiamo la discussione e l'analisi della situazione

Piattaforme per creare Storie Sociali

- Blendspace
- Adobe Spark
- Storify
- Scratch
- Book Creator

Storify

- Web tool per raccogliere informazioni su un determinato argomento o raccontare una storia
- Utile per transmedia storytelling
- Interfaccia intuitiva
- Possibilità di inserire testi, link, commenti tra le varie news trovate sul Web.
- Possibilità di raccontare una storia anche tramite i social media (Twitter, Facebook, YouTube e Instagram). Ricerca di contenuti tramite **hashtag**, **profili**, **tag** e parole chiave.