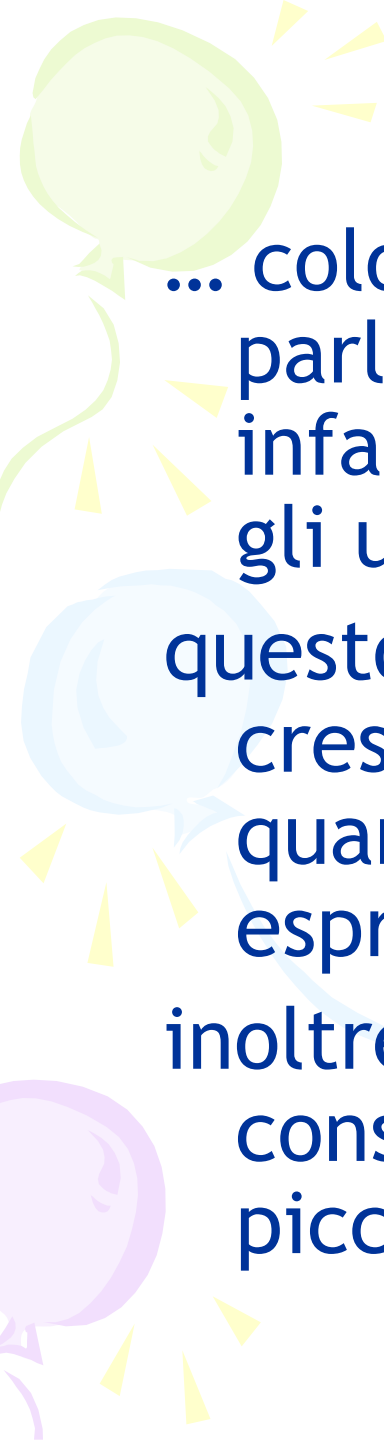


La CAA... perché è importante iniziare presto ...





... coloro che non hanno la possibilità di parlare sfruttano questi metodi infantili anche da grandi perchè sono gli unici che hanno a disposizione; questo naturalmente non li aiuta a crescere né emotivamente né per quanto riguarda la possibilità di esprimersi in modo più complesso inoltre anche gli altri continuano a considerarli sempre come bambini piccoli.

Progettare la CAA

- Costruire la CAA nel bambino / costruire la CAA nell'adulto che ha perduto la capacità verbale

Innanzitutto: identificare, interpretare e valorizzare il sistema di comunicazione esistente, dove per esso si intende l'insieme delle risorse naturali della persona quali gesti, vocalizzi, movimenti del corpo (modalità unaided).

Progettare la CAA nel bambino

Valutazione

Osservazione del comportamento spontaneo del bambino, in momenti di gioco libero, necessario per valutare:

Capacità di comprensione del linguaggio

Capacità di decodifica della realtà

Consapevolezza comunicativa

Tipo e livello di attenzione

Modalità relazionale

Progettare la CAA nel bambino

Esempio, comprendere il modo di esprimere accettazione o rifiuto, dare significato alla mimica del volto, allo sguardo, alla pantomima, ai gesti usati e capire se esiste un modo codificato per rispondere “Sì” e “No”.

L'identificazione del sistema di comunicazione esistente permette di costruire nuove competenze a partire dalle abilità presenti e di consigliare strategie, strumenti e differenti tipi di ausili di comunicazione speciali (aided) che realmente migliorino le possibilità comunicative.



Inoltre ...

- I mezzi si possono usare per sostituire o incrementare il linguaggio
- possono essere diversi a seconda della gravità motoria e dello sviluppo cognitivo del bambino
- al bambino viene insegnato ad esprimere le sue scelte e i suoi pensieri attraverso delle immagini che rappresentano oggetti o concetti della vita
- l'indicazione può essere fatta manualmente, se ci sono le capacità, o altrimenti anche attraverso lo sguardo

Si inizia ...

dal concreto per passare poi ai simboli:

- proporre l'oggetto reale per significare la scelta, useremo un vero bicchiere di acqua e un vero biscotto e chiederemo per esempio: "Vuoi bere o vuoi mangiare un biscotto?" se il bambino sperimenta che indicare il bicchiere dell'acqua gli fa ottenere un vero bicchiere di acqua non ci metterà molto ad apprendere.
- il passo successivo può essere l'uso di foto, immagini e disegni per poi arrivare alla rappresentazione grafica.

Accorgimenti: se il soggetto utilizza lo sguardo i simboli andranno posizionati lontani uno dall'altro, al fine di comprendere chiaramente la scelta operata



957096 www.fotosearch.com



957096 www.fotosearch.com



Si possono creare quaderni personalizzati,
tabelle ...

Quaderno dei resti o della memoria:
è uno strumento di comunicazione o "passaggio di
informazioni" casa-scuola, scuola-ambulatorio ecc.,
contiene informazioni scritte e accompagnate da
fotografie, disegni che il bambino riconosce e che
rappresentano eventi o esperienze vissute.





Quali simboli usare e come ...

- I simboli possono essere rappresentati da disegni, foto prese dai giornali, foto fatte da noi o da sistemi già predisposti come per esempio il "Picture Communication Symbols" il quale comprende 4800 simboli che spaziano dagli oggetti, ai sentimenti ecc.

I SISTEMI GRAFICI

Si classificano:

Richiesta cognitiva che necessitano per essere interpretati.

Iconicità si valuta la relazione tra simbolo e significato

Strutturazione interna: BLISS sono un sistema; PCS sono un set.

Quali simboli usare e come ...

Nei sistemi grafici si distinguono due grandi categorie: le collezioni di immagini, dove i simboli (tutti con il medesimo stile grafico) non sono codificati in modo rigido; una parola o un concetto è abbinato a un'immagine che lo rappresenta in modo sufficientemente significativo

problema è la rappresentazione dei significati astratti: non sempre un oggetto o una forma risultano evocative del significato (vedi simbolo di “bello”)



Quali simboli usare e come ...

dove i simboli sono disegnati a partire da precise regole grafiche di codifica dei significati (Blissymbols) richiedono all'utente una notevole competenza simbolica, poiché la forma grafica della rappresentazione non aiuta a ricostruire il significato. Il sistema di codifica è però privo di ambiguità, capace di rappresentare in modo univoco concetti e idee anche molto astratti.



PCS: PICTURE COMMUNICATION SYMBOLS

Gli oltre 8.000 PCS creano una delle più estese famiglie di simboli disponibili attualmente.

È possibile usarli in svariate modalità strumentali:

- Per creare tabelle cartacee
- Come simboli da abbinare a messaggi audio su piccoli ausili con uscita in voce.
- Per tabelle a video in programmi software appositamente ideati.

Questi ultimi di norma permettono un accesso più semplice e spesso l'abbinamento di file audio ad ogni simbolo

PCS: PICTURE COMMUNICATION SYMBOLS

I simboli sono

Semplici immagini: chiare e facilmente riconoscibili.

Appropriati per tutte le età.

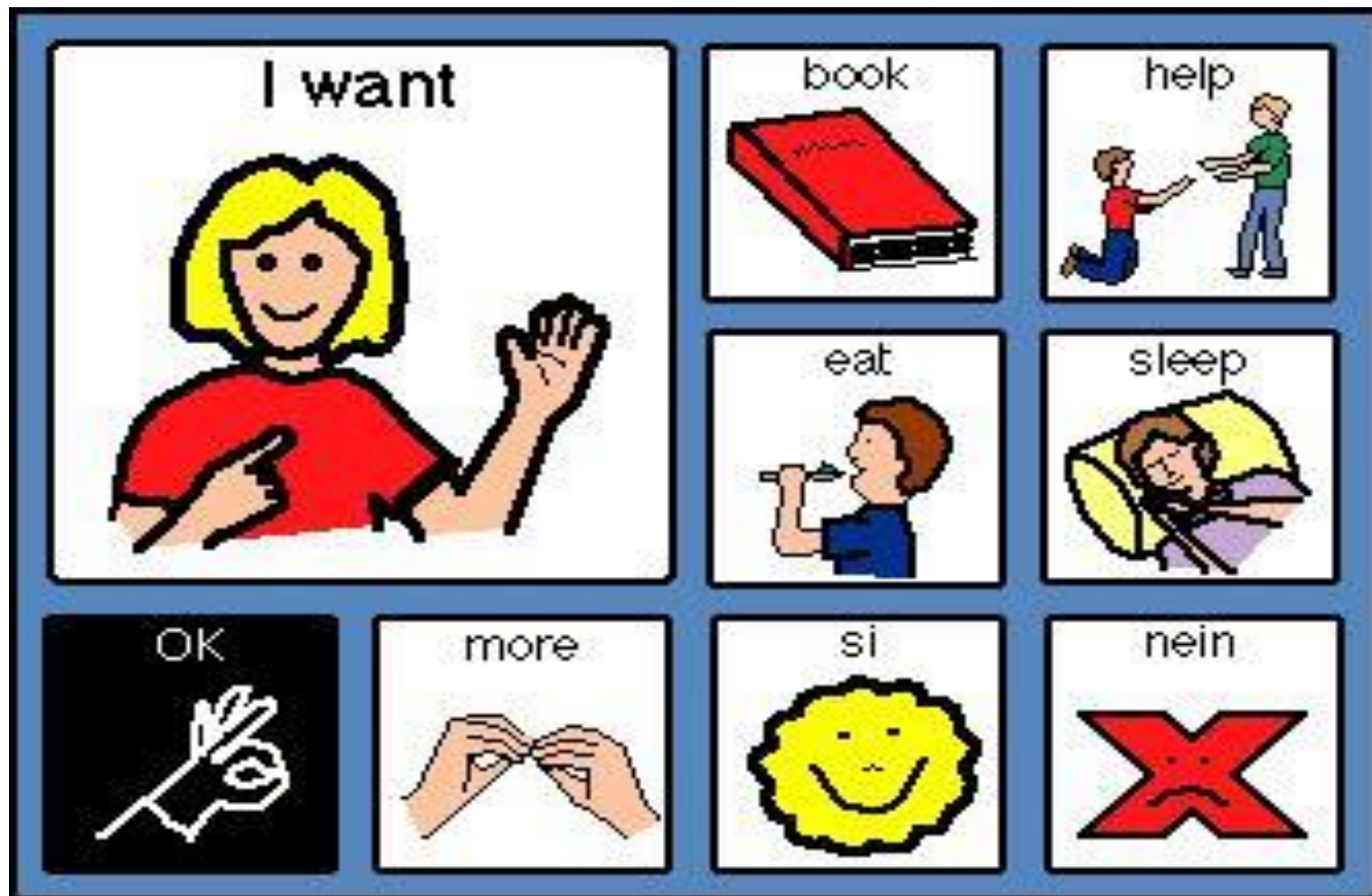
Divisi sia in ordine alfabetico che in alcune categorie principali: aggettivi, cibi, miscellanei, nomi, persone, socialità, verbi.

Alcune categorie sono ulteriormente suddivise in sottocategorie.

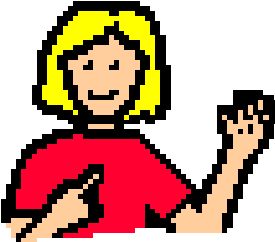
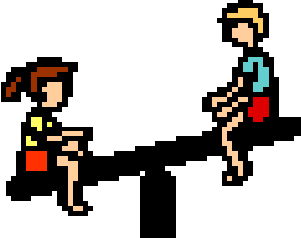
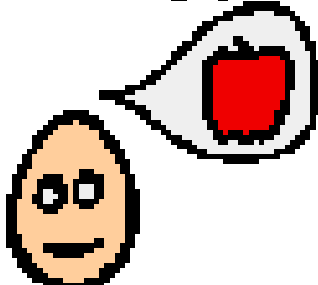
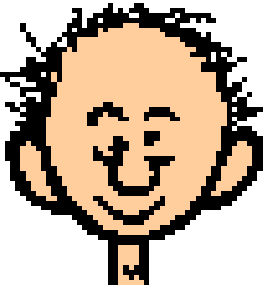
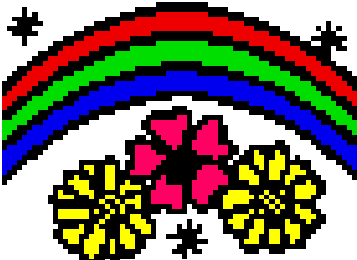

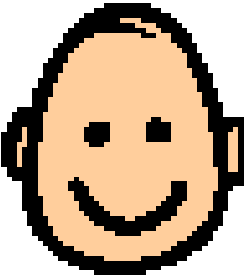
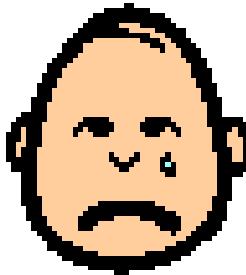
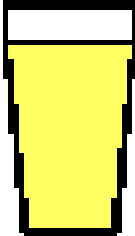
Estremamente utili per creare svariate tipologie di tabelle.

Facilmente combinabili con altri simboli o immagini e fotografie per lo sviluppo di tabelle o sistemi di comunicazione personalizzati.

PCS: PICTURE COMMUNICATION SYMBOLS






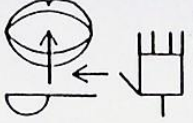
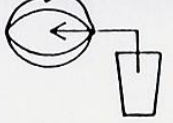
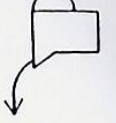

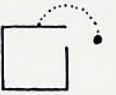




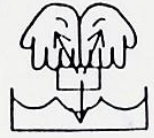
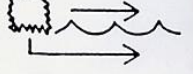

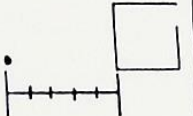
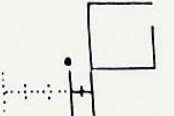
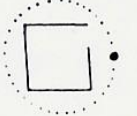

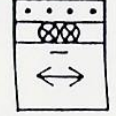
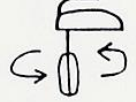
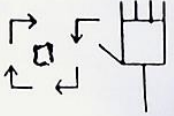

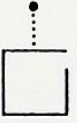


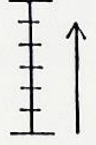

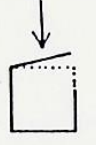

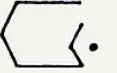
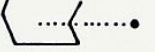




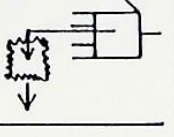
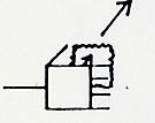


PCS: PICTURE COMMUNICATION SYMBOLS

<p>I want</p> 	<p>play</p> 	<p>hungry</p> 
<p>silly</p> 	<p>beautiful</p> 	<p>salad</p> 
<p>happy</p> 	<p>sad</p> 	<p>drink</p> 

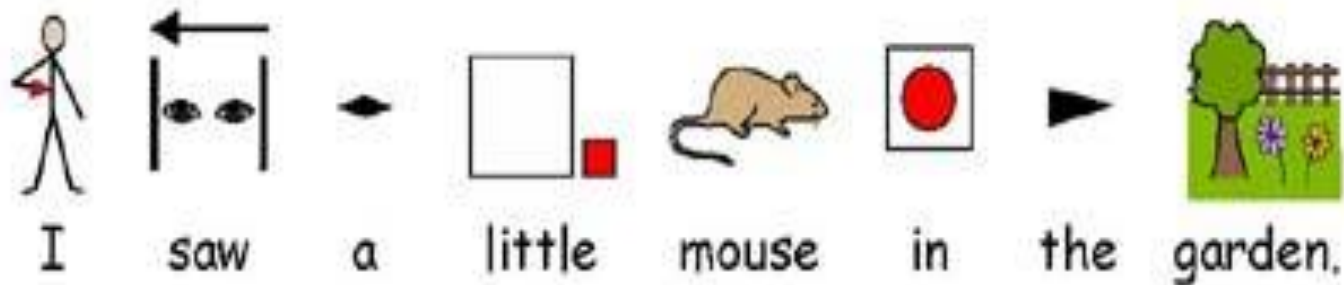
QUESTIONS ?	PEOPLE 	SOCIAL 	can say anything with this							PLACES 	TIME 	WORD GROUPS
I 	me 	my 	a	am	was				DESCRIBE 	good 	more 	
it 	qu	w	e	r	t	y	u	i	o	p	really 	
he 	a	s	d	f	g	h	j	k	l	back 	delete word	
she 	shift	z	x	c	v	b	n	m	space	.	clear	
they 	are	can	to	be	come 	eat 	feel 	that 	about 	and &	at	
we 	could	do	get 	go 	help 	know 	like 	the	but	for	in 	
you 	have 	is	don't 	need 	say 	take 	talk 	this 	of	off 	on 	
your 	will	would 	not 	tell 	think 	want 	work 	ACTIONS 	out 	up 	with 	

PICSYMS: PICTURE SYMBOLS

 in	 su	 sotto	 accanto	 mangiare	 nutrire	 bere	 versare
 tra	 da, fuori di	 dentro	 fuori	 agitare	 tagliare	 lavare	 asciugare
 da	 lontano	 vicino	 intorno	 cuocere	 cuocere al forno	 miscelare	 fare
 attraverso	 sopra	 alto	 lato	 riempire	 aprire	 chiudere	 friggere
 dietro	 indietro	 di fronte	 davanti	 assaggiare	 leccare	 mettere, posare	 liberare












Sistema di 800 simboli

The use of symbols as a tool for literacy is more recent.
Each symbol represents a single concept or idea:



An illustration or photograph may contain too much information

CORE: CORE PICTURE VOCABULARY

<p>abbracciare</p> 	<p>acceso</p> 	<p>acqua</p> 
<p>aereo</p> 	<p>affamato</p> 	<p>affrettare</p> 
<p>aggiustare</p> 	<p>aiutare</p> 	<p>amico</p> 
<p>andare</p> 	<p>annoiato</p> 	<p>aprire</p> 

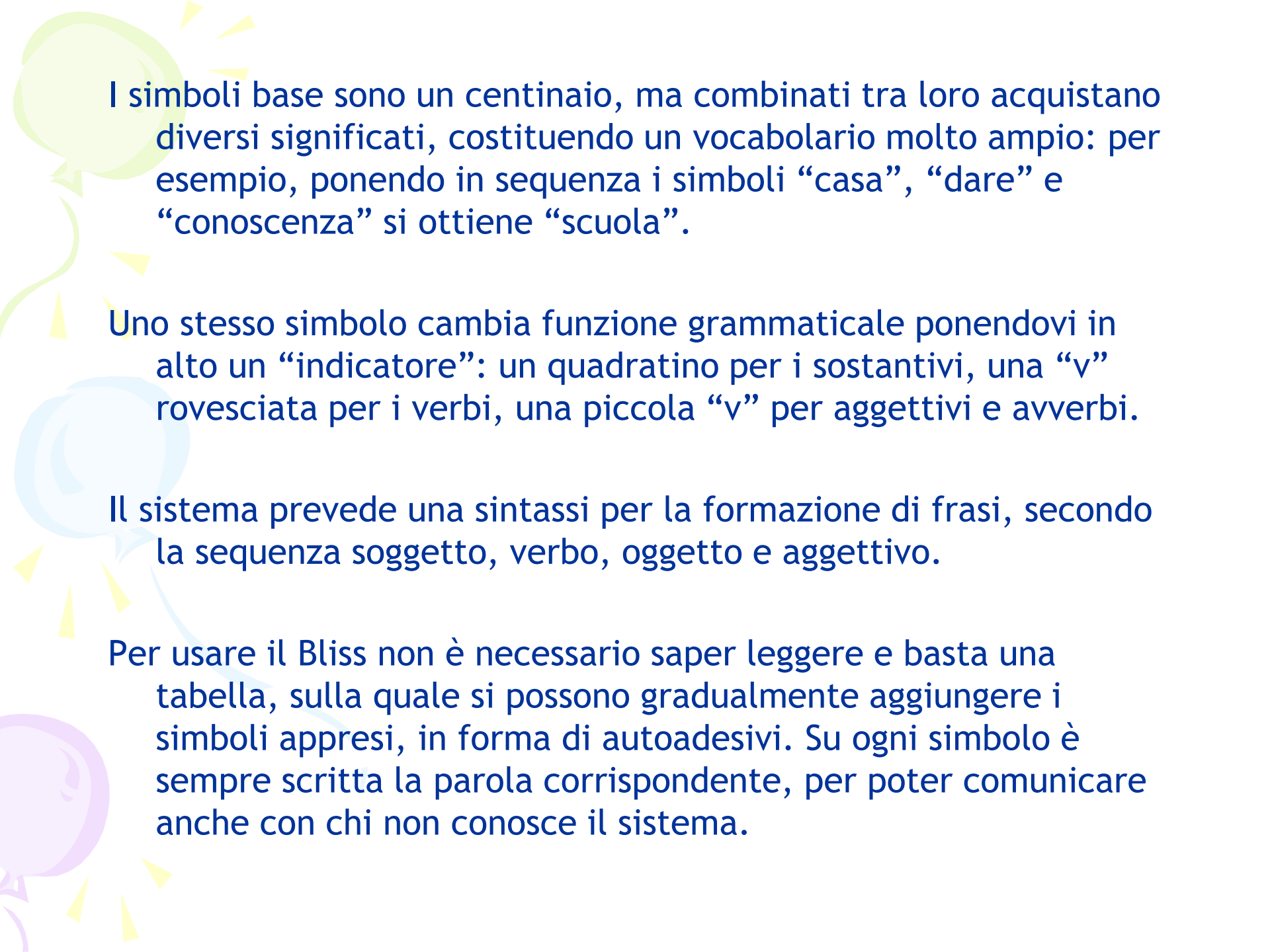
160 simboli in italiano

Il linguaggio grafico Bliss

sistema di comunicazione creato fra il 1942 e il 1965 da un ingegnere austriaco, Karl Bliss, per abbattere le barriere linguistiche tra i popoli.

Negli anni '70 un'équipe medica canadese pensò di utilizzarlo come metodo di comunicazione nei casi di ritardo mentale, autismo infantile, afasia, paralisi cerebrale infantile, tetraplegia e sordità.

Il Bliss è un sistema di simboli grafici basato sul significato e non sulla fonetica: pittografici (assomigliano a quello che rappresentano), ideografici (simboleggiano un'idea), internazionali (termini matematici, cifre), arbitrari (senza legame col concetto rappresentato).



I simboli base sono un centinaio, ma combinati tra loro acquistano diversi significati, costituendo un vocabolario molto ampio: per esempio, ponendo in sequenza i simboli “casa”, “dare” e “conoscenza” si ottiene “scuola”.

Uno stesso simbolo cambia funzione grammaticale ponendovi in alto un “indicatore”: un quadratino per i sostantivi, una “v” rovesciata per i verbi, una piccola “v” per aggettivi e avverbi.

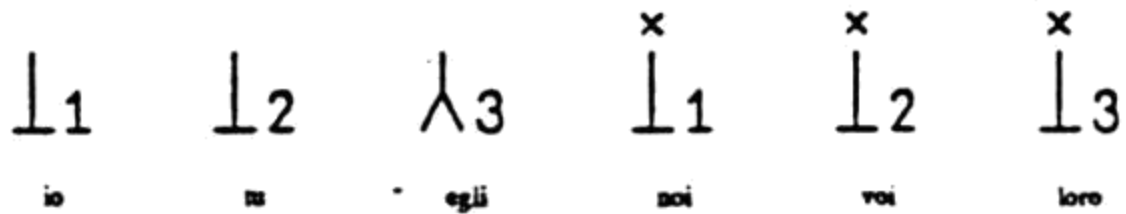
Il sistema prevede una sintassi per la formazione di frasi, secondo la sequenza soggetto, verbo, oggetto e aggettivo.

Per usare il Bliss non è necessario saper leggere e basta una tabella, sulla quale si possono gradualmente aggiungere i simboli appresi, in forma di autoadesivi. Su ogni simbolo è sempre scritta la parola corrispondente, per poter comunicare anche con chi non conosce il sistema.

BLISS



11 caratteri lineari



24 simboli internazionali

Sistema di 3000 simboli nati come linguaggio universale

6 simboli arbitrari



contrario



cosa chimica



azione fisica



valutazione umana



creazione



passato



presente



futuro

tempo

8 simboli grafici



mente



emozione



occhio



orecchio



naso



bocca



mano



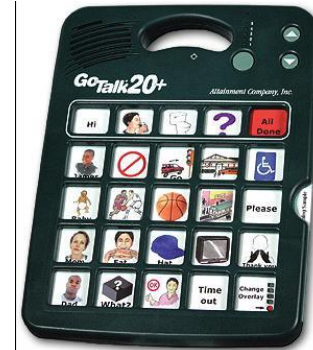
maschio umano



femmina umana

Comunicatori simbolici

Gli apparecchi VOCAs (Vocal Output Communication Aids)

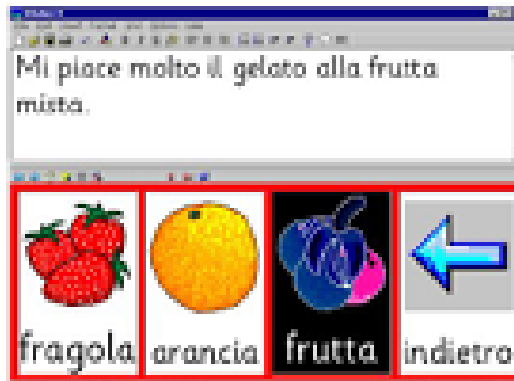


Comunicatori alfabetici



I SOFTWARE

Clicker 4



BoardMaker

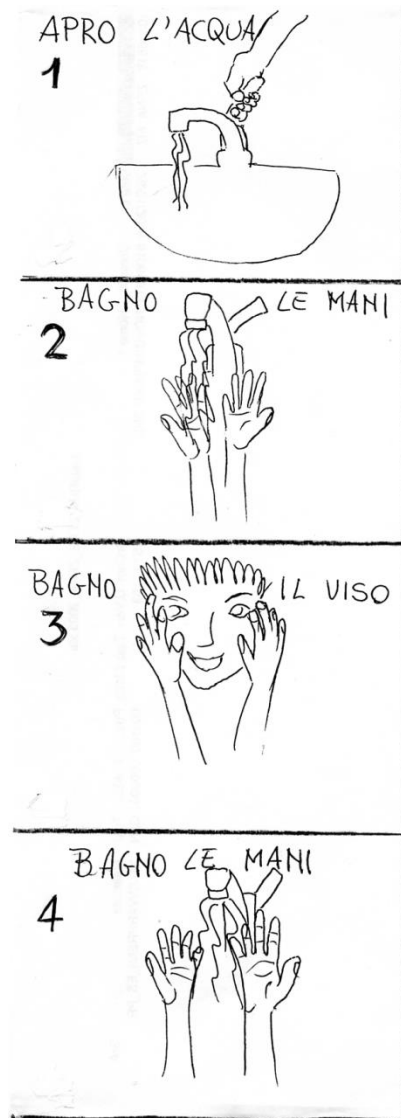


The Grid

Calendario delle attività giornaliere



Schema di azioni: lavarsi il viso





PITTOGRAMMI: procedura puzzling

