

AUTISMO: PER UN INTERVENTO EFFICACE A SCUOLA





PROGRAMMA DELL'INCONTRO:

1. Accoglienza e presentazione
2. Formazione DSA: slide, *video*, esempi pratici
3. Compilazione questionario di gradimento
4. Eventuali domande o richieste

ANCHE
NELLA
DIDATTICA



Attenzione, questo programma può subire variazioni a causa di Imprevisti.



COS'È L'AUTISMO ? (DSM 5_2013)

L'autismo è un **disturbo neuro-evolutivo*** di natura **BIOLOGICA** che colpisce contemporaneamente diverse aree dello sviluppo

AUTISMO = **DISABILITA' PERMANENTE**

Le caratteristiche del deficit sociale assumono un'espressività variabile nel tempo

Incidenza: 4 maschi rispetto 1 femmina

Le **cause** sono **sconosciute**





AUTISMO



DEFICIT PERSISTENTE
DELLA COMUNICAZIONE
E INTERAZIONE SOCIALE

PATTERN DI COMPORTAMENTO,
INTERESSI O ATTIVITÀ RISTRETTI,
RIPETITIVI

COS'È L'AUTISMO ? (DSM 5_2013)



DEFICIT PERSISTENTE DELLA COMUNICAZIONE E INTERAZIONE SOCIALE

Deficit nella **reciprocità socio-emotiva** (da un approccio sociale anomalo e dal fallimento della normale **reciprocità della conversazione**; ridotta condivisione di interessi, emozioni o sentimenti; **incapacità di dare inizio o di rispondere a interazioni sociali**).



INTERAZIONE

COMPROMESSA



DEFICIT PERSISTENTE DELLA COMUNICAZIONE E INTERAZIONE SOCIALE

Deficit dello sviluppo, della gestione e della **comprensione delle relazioni**, (dalle difficoltà di adattare il comportamento per **adeguarsi ai diversi contesti sociali**; alle **difficoltà** di condividere il gioco di immaginazione o di **fare amicizia**; all'assenza di interesse verso i coetanei).

RELAZIONI

COMPROMESSE



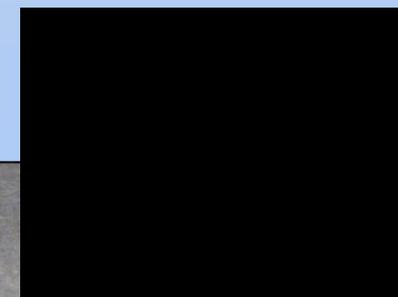
DEFICIT PERSISTENTE DELLA COMUNICAZIONE E INTERAZIONE SOCIALE

Deficit dei **comportamenti comunicativi non verbali** per l'interazione sociale, che vanno, per esempio, dalla **comunicazione verbale** e non verbale scarsamente integrata; ad anomalie del contatto visivo e del linguaggio del corpo o deficit della comprensione e dell'uso di gesti; a una totale **mancanza di espressività facciale** e di comunicazione non verbale.



COMUNICAZIONE

COMPROMESSA





PATTERN DI COMPORTAMENTO,
INTERESSI O ATTIVITÀ RISTRETTI,
RIPETITIVI

Movimenti, uso degli oggetti o **eloquio stereotipati** o ripetitivi (per es., **stereotipie** motorie semplici, mettere in fila giocattoli o capovolgere oggetti, ecolalia, frasi idiosincratiche).

Insistenza nella sameness (immodificabilità), aderenza alla **routine** priva di flessibilità o **rituali** di comportamento verbale o non verbale (per es., **estremo disagio davanti a piccoli cambiamenti**, difficoltà nelle fasi di transizione, schemi di pensiero rigidi, saluti rituali, necessità di percorrere la stessa strada o di mangiare lo stesso cibo ogni giorno).

Interessi molto **limitati**, fissi che sono anomali per intensità o profondità (per es., forte attaccamento o preoccupazione nei confronti di soggetti insoliti, interessi eccessivamente circoscritti o perseverativi).

Iper- o iporeattività in risposta a stimoli **sensoriali** o **interessi insoliti** verso aspetti sensoriali dell'ambiente (per es., apparente indifferenza a dolore/temperatura, reazione di avversione nei confronti di suoni o consistenze tattili specifici, annusare o toccare oggetti in modo eccessivo, essere affascinati da luci o da movimenti).





LIVELLI DI AUTISMO

LIVELLO 3 “È necessario un supporto molto significativo” = EX BASSO FUNZIONAMENTO

LIVELLO 2 “È necessario un supporto significativo” = EX MEDIO FUNZIONAMENTO

LIVELLO 1 “È necessario un supporto” = EX ALTO FUNZIONAMENTO





Non sa relazionarsi con gli altri



Usa gli oggetti in modo ripetitivo



Ride o piange fuori luogo

Non impara spontaneamente le regole sociali
Scarsa consapevolezza dei sentimenti altrui

Parla molto poco o per nulla



Fatica a mantenere il contatto oculare



Ha iper/ipo sensibilità



Non è consapevole dei pericoli



Non sopporta cambiamenti di abitudini



Mostra iperattività o passività

distraibilità

E' ipersensibile al contatto



AUTISMO



Percezioni sensoriali DISTORTE



tattili



olfattive



gustative



uditiva

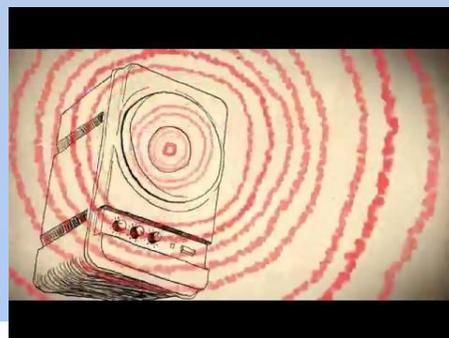
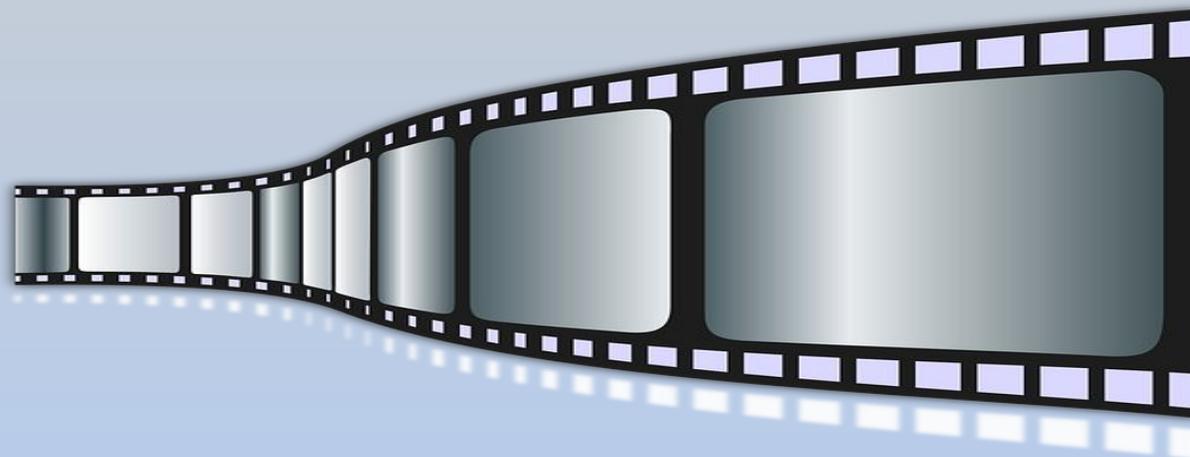


visive



Percezioni sensoriali DISTORTE

- Ipersensorialità e stereotipie
- Sensory Overload
- Autism and sensory sensitivity



L'alterazione nella sensorialità può provocare oppositività, isolamento, ansia, difficoltà attentive ed altri comportamenti disadattivi.



ESEMPI DI IPER-REATTIVITÀ SENSORIALE

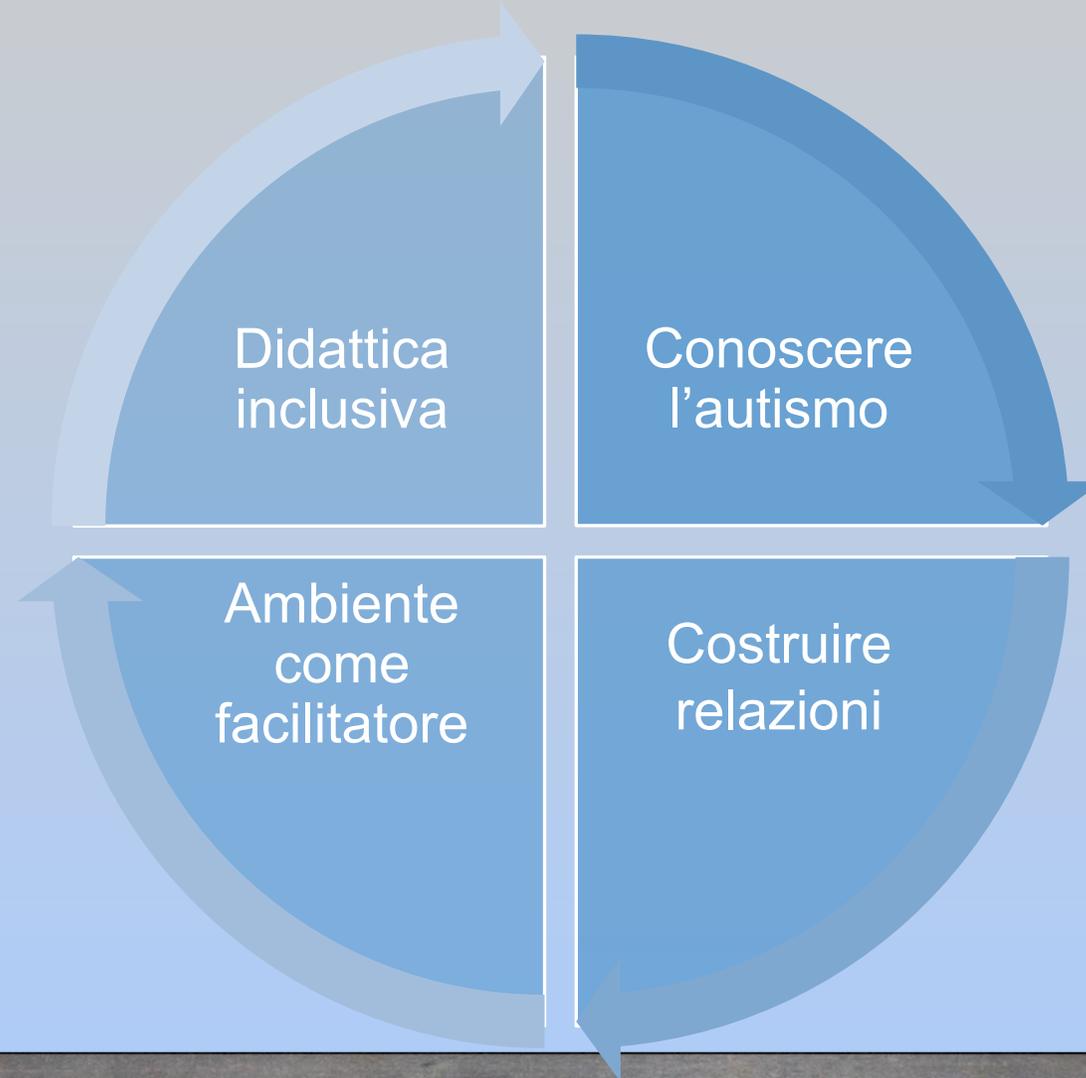
Visiva: il bambino è eccitato o innervosito in presenza di alcuni stimoli visivi (oggetti che girano, lampadine, neon, luce solare o che filtra dai vetri, certi colori, presenza di molte persone);

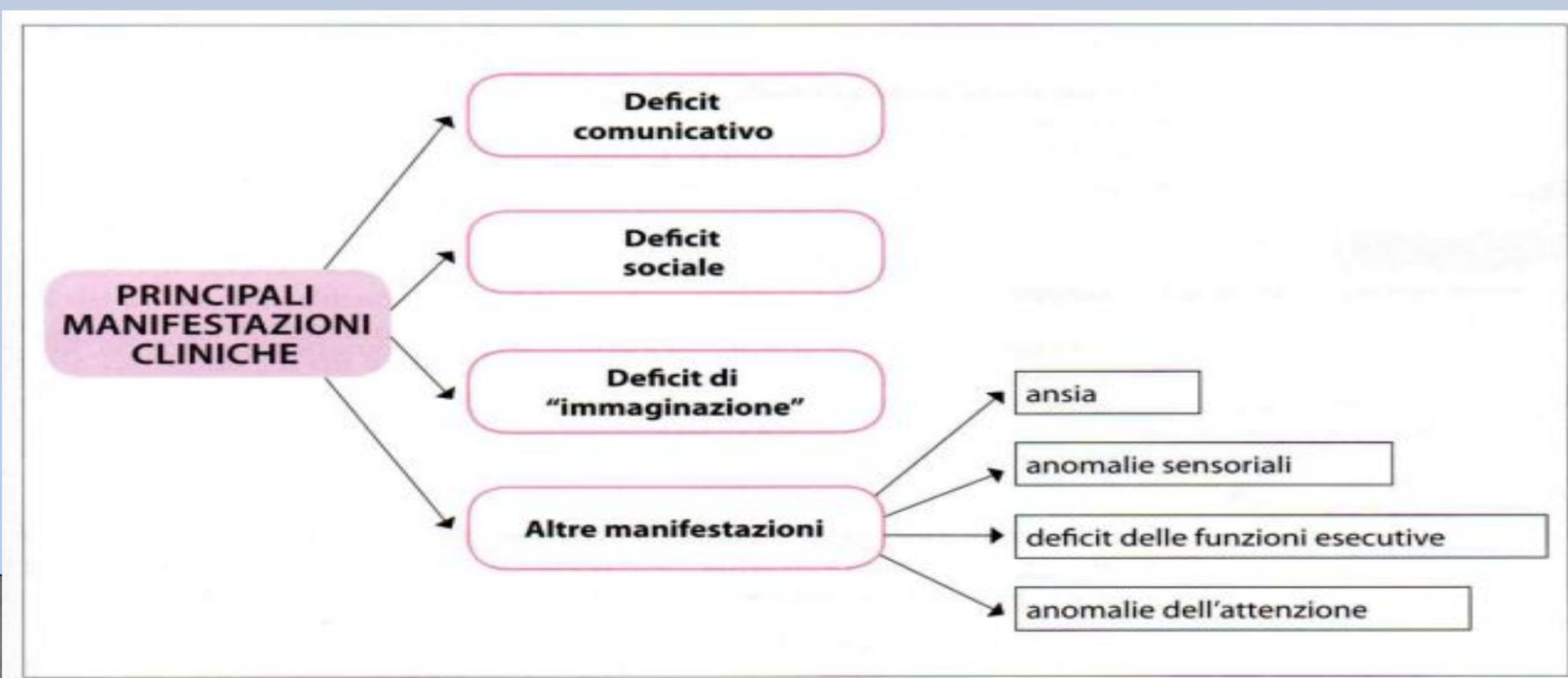
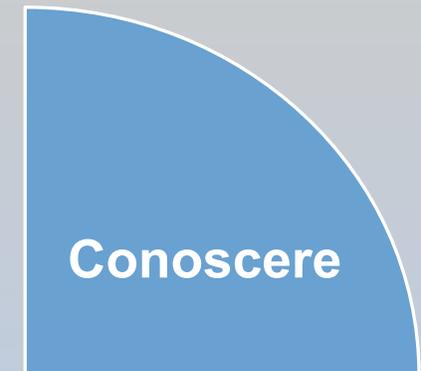
Tattile: si ritira se viene toccato, è a disagio se qualcuno è troppo vicino, è infastidito o innervosito da certi tipi di vestiti (certi tessuti, maniche lunghe/corte, etichette) o da attività come lavarsi e fare il bagno;

Uditiva: si copre le orecchie con certi suoni, si innervosisce se vengono pronunciate certe parole.



COSA POSSIAMO FARE A SCUOLA?







CON CHI?



insegnanti



genitori



specialisti



pari

Costruire
relazioni



OBIETTIVO

INSEGNANTI

- Favorire la condivisione di UN LINGUAGGIO COMUNE
- Individuare degli STRUMENTI che risultino efficaci in riferimento ad ogni singolo alunno
- OSSERVAZIONI: poter contestualizzare i comportamenti dell'alunno nella quotidianità delle sue relazioni e del suo ambiente di vita scolastica



OBIETTIVO

GENITORI

- CONFRONTO di immagini diverse del ragazzo
- CONDIVISIONI di strategie funzionanti
- Definire OBIETTIVI per un reale PERCORSO DI VITA

PENSAMI
GRANDE



OBIETTIVO



SPECIALISTI

- UNITARIETA' D'INTENTI
- COERENZA DI OBIETTIVI
- CONDIVISIONI di TECNICHE
- SUPPORTO nella gestione delle problematichità



OBIETTIVO

PARI

- Creare ALLEANZE
- Rendere i compagni ESPERTI delle caratteristiche dell'alunno
- Favorire il PEER TUTORING



ICF

STRUTTURAZIONE

ORGANIZZAZIONE

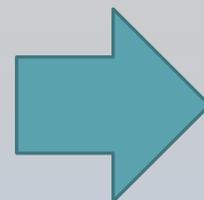
SUPPORTI VISIVI

**Ambiente
come
facilitatore**

- **ACCESSIBILE**
- **FACILITANTE**
- **ORDINATO**
- **ORGANIZZATO**



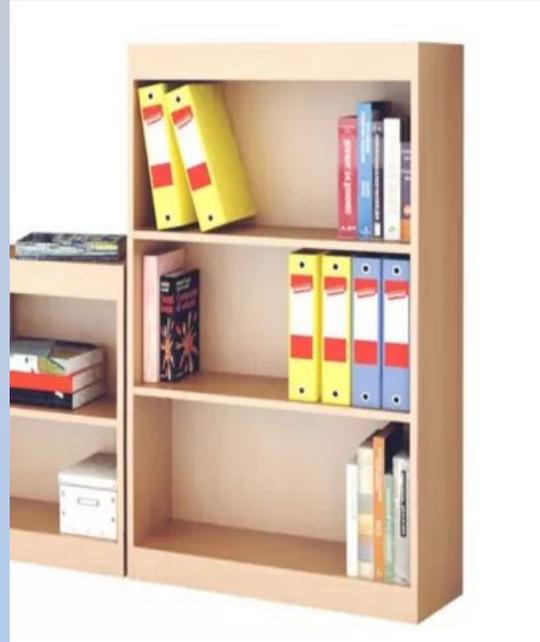
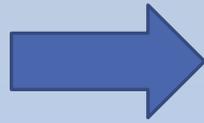
COMUNICAZIONE



VISIVA



SPAZIO



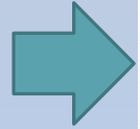
TEMPO

COSA DEVO FARE?
PER QUANTO TEMPO?
COSA FARO' DOPO?



Agenda giornaliera

- LAVORO IN CLASSE
- COMPUTER
- INTERVALLO
- GINNASTICA
- PASSATEMPO
- A CASA!



Agenda con oggetti

Agenda con immagini e parole scritte



MATERIALE

**OBIETTIVO DI
APPRENDIMENTO?**



Lab@ PROGETTI EDUCATIVI
PER AUTISMO E SINDROME
DELLA SPINELLA

IL GUFO E IL PETALO MAGICO

C'ERA UNA VOLTA ,UN PICCOLO GUFO, CHE VIVEVA IN UNA BELLISSIMA CASSETTA COLORATA NEL BOSCO.

UN GIORNO PERÒ, ARRIVÒ UN DISPETTOSISSIMO ELFO DEL BOSCO CHE DISSE AL GUFO: "ADESSO RUBERÒ TUTTI I COLORI DELLA TUA CASSETTA", E CON UNA MAGIA TRASFORMÒ LA CASSETTA DEL GUFO IN UNA CASSETTA TUTTA GRIGIA. POI SCAPPÒ VIA RIDENDO.

IL GUFO DA QUEL GIORNO SI SENTIVA MOLTO TRISTE PERCHE' LA SUA CASSETTA NON ERA PIÙ COLORATA.

UN GIORNO PERÒ, PASSÒ DI LÌ UN' APE CON UN FIORE TRA LE ZAMPE. L' APE CHIESE AL GUFO: "PERCHE' SEI COSÌ TRISTE?" E IL GUFO RISPOSE:"SONO TRISTE PERCHE' UN ELFO DISPETTOSO HA RUBATO I COLORI DELLA MIA CASSETTA".

ALLORA L' APE DISSE AL GUFO DI STRAPPARE UN PETALO DAL SUO FIORE E DI ESPRIMERE UN DESIDERIO.

IL GUFO PRESE IL FIORE E STRAPPO' UN PETALO E COME PER MAGIA LA CASSETTA GRIGIA SI TRASFORMÒ NUOVAMENTE NELLA CASSETTA COLORATA.

IL GUFO ERA NUOVAMENTE FELICE, RINGRAZIÒ L' APE E I DUE FESTEGGIARONO ALLEGREMENTE.



DOVE?		
QUANDO?		
CHI?		
CHE COSA?		
COSA PROVANO?		



1. La risorsa compagni di classe



2. L'adattamento come strategia inclusiva



3. Strategie logico-visive, mappe, schemi e aiuti visivi



4. Processi cognitivi e stili di apprendimento



5. Metacognizione e metodo di studio



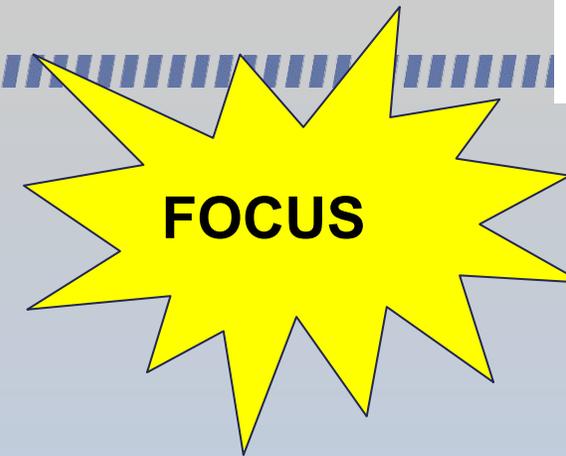
6. Emozioni e variabili psicologiche nell'apprendimento



7. Valutazione, verifica e feedback.



Didattica
inclusiva



COMUNICAZIONE

ROUTINE

ANTICIPAZIONI

AMBIENTE



AUTISMO: la comunicazione

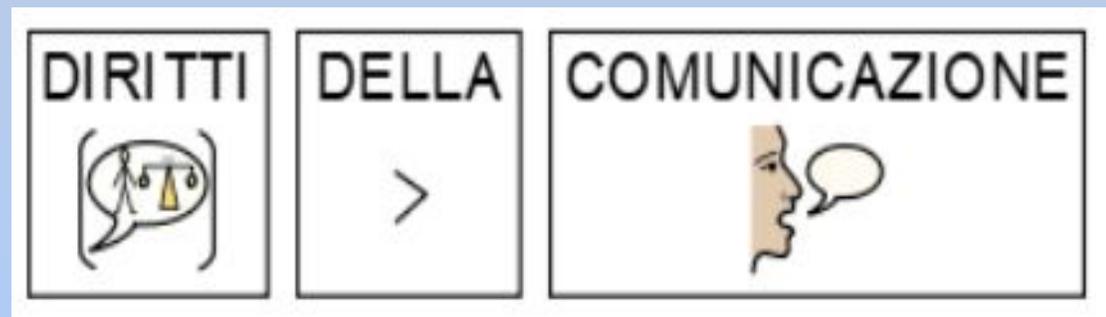




CARTA DEI DIRITTI DELLA COMUNICAZIONE

(1992)

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





LA COMUNICAZIONE



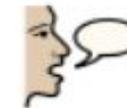
La COMUNICAZIONE ci permette di entrare
in **relazione** con l'altro.

Creare relazioni significative è uno dei **BISOGNI**
fondamentali dell'essere umano.



COMUNICAZIONE

COMUNICAZIONE



RELAZIONE

LINGUAGGIO

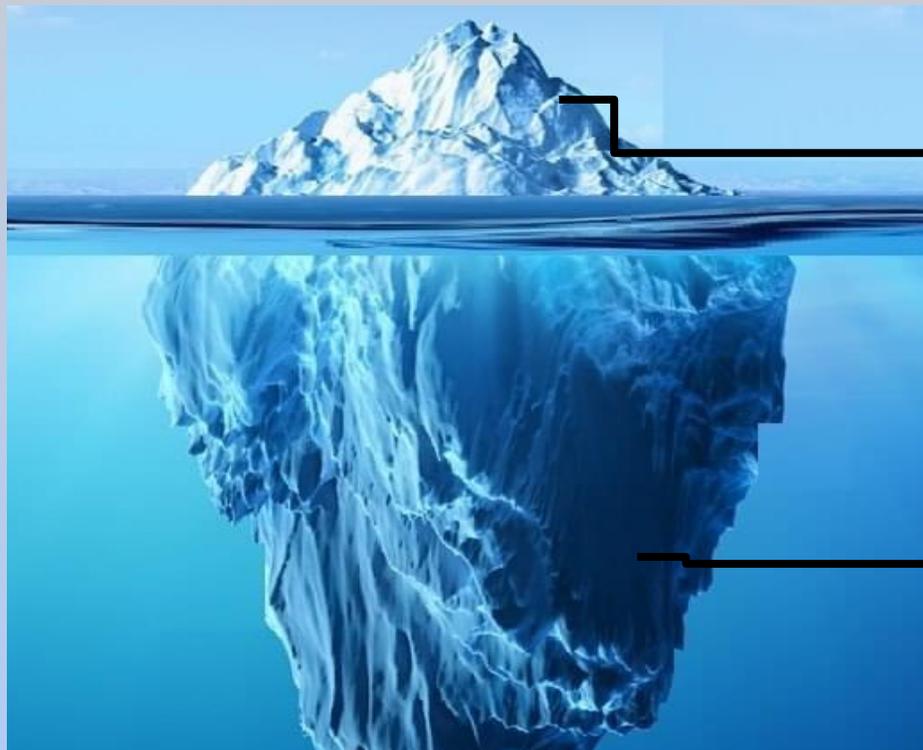
COMPRENSIONE

CONSAPEVOLEZZA

COERENZA



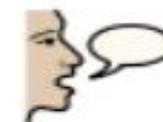
COMUNICAZIONE



PARTE ESTERNA: ciò che si sente dire, i gesti, gli sguardi, i **prodotti della comunicazione** visibili

PARTE INTERNA: ciò che accade **dentro** ciascuno di noi, i pensieri e le emozioni. Per emergere è necessario avere gli **strumenti** utili per poterlo fare

COMUNICAZIONE





Ciò che emerge è SOLO una parte della realtà (Theo Peeters)

**COMPORAMENTO
OSSERVABILE**



COSA NON EMERGE?

È aggressivo, ripetitivo, rompe tutto, fatica a star seduto, difficilmente collabora, lancia gli oggetti, si butta per terra, sbatte la testa, ...

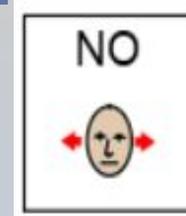
**I bambini con autismo hanno un
funzionamento cerebrale diverso!**

Ha compreso la regola?
Sa fare quel gioco?
Ha capito la nostra richiesta/linguaggio?
È interessato all'attività?
Sa per quanto tempo dovrà fare quell'attività?

.....



NO COMUNICAZIONE



~~RELAZIONE~~

~~LINGUAGGIO~~

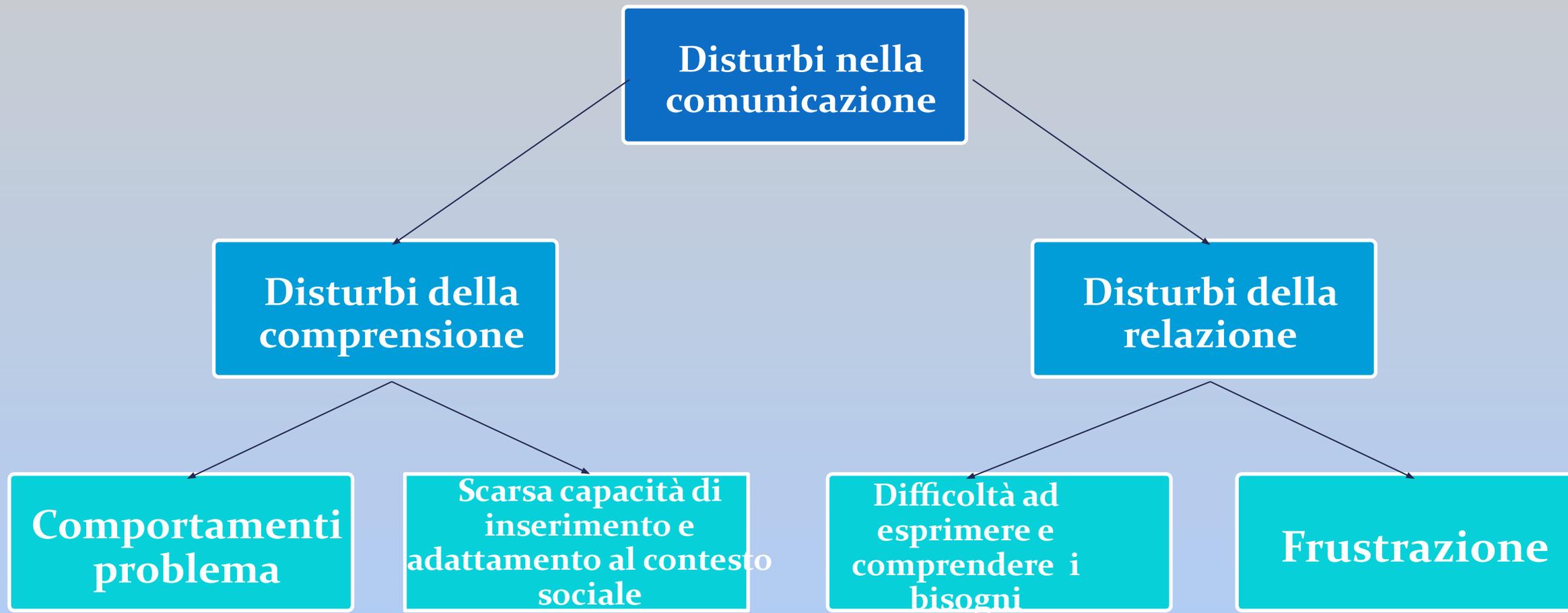
~~COMPRENSIONE~~

~~CONSAPEVOLEZZA~~

~~COFRENZA~~



CONSEGUENZE





LE ROUTINES

- Attività che si ripetono (ogni giorno,...);
- Organizzare la giornata e le attività al suo interno;
- Scansione di tutte le fasi di attività mantenendo stabile l'organizzazione di spazi, materiali, musiche;
- Riproporre le successioni in modo stabile, focalizzare l'attenzione su ciò che accade prima, dopo, durante un evento



LE ROUTINES

- Anticipare ciò che succede
- Focalizzare l'attenzione sullo stesso oggetto o situazione
- Prevedibilità: riduce l'ansia
- Una volta condivisa e stabilizzata, sperimentare progressivamente minime variazioni



LE ROUTINES

VENERDÌ



4

4

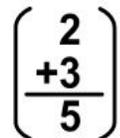
DICEMBRE



AUTUNNO



MATEMATICA



ITALIANO



INGLESE



GEOGRAFIA



FRANCESCA



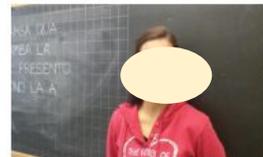
F

STEFANIA



S

FRANCESCA



F

VALERIA



V

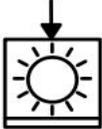
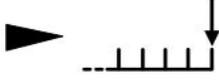
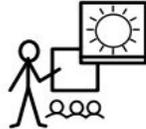
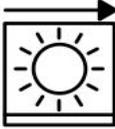
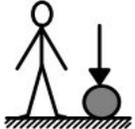
FRANCESCA



F

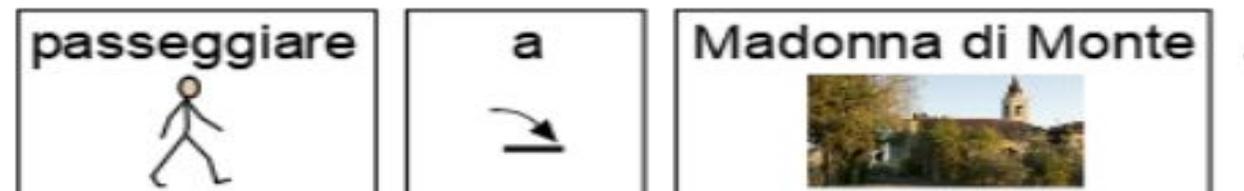
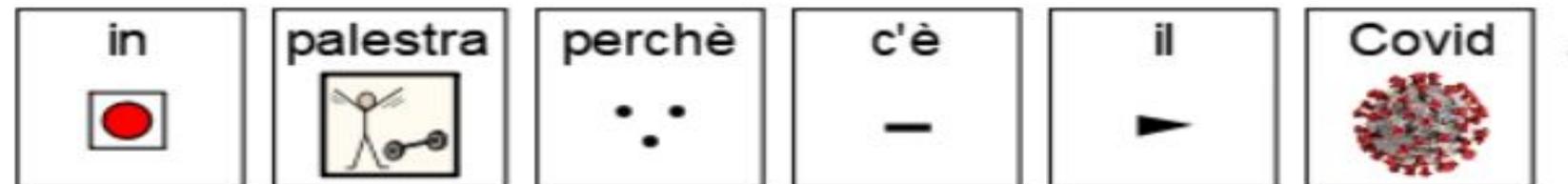
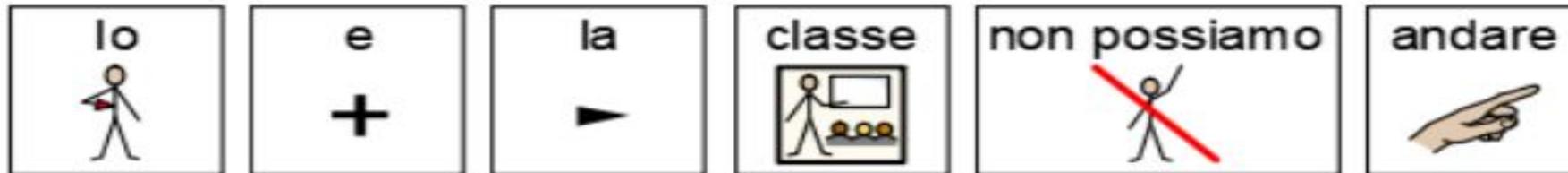


LE ANTICIPAZIONI

OGGI 	è —	L'ULTIMO 	GIORNO DI SCUOLA 			
DOMANI 	IO 	RESTO 	A 	CASA 	PER 	LE 
VACANZE DI NATALE . 						
IO 	TORNO 	A 	SCUOLA 	IN 	GENNAIO . 	



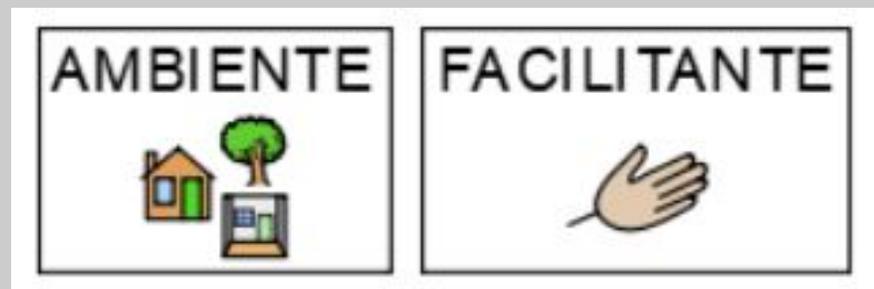
LE ANTICIPAZIONI





STRUTTURARE UN AMBIENTE FACILITANTE

- Agende
- Etichettatura
- Quaderno dei resti
- Organizzazione ambiente
- Striscia attività
- Passaporto
- Vocabolario dei gesti
- Libri modificati
- Tabele tematiche
- Tabele comunicative
- Tabele alfabetiche

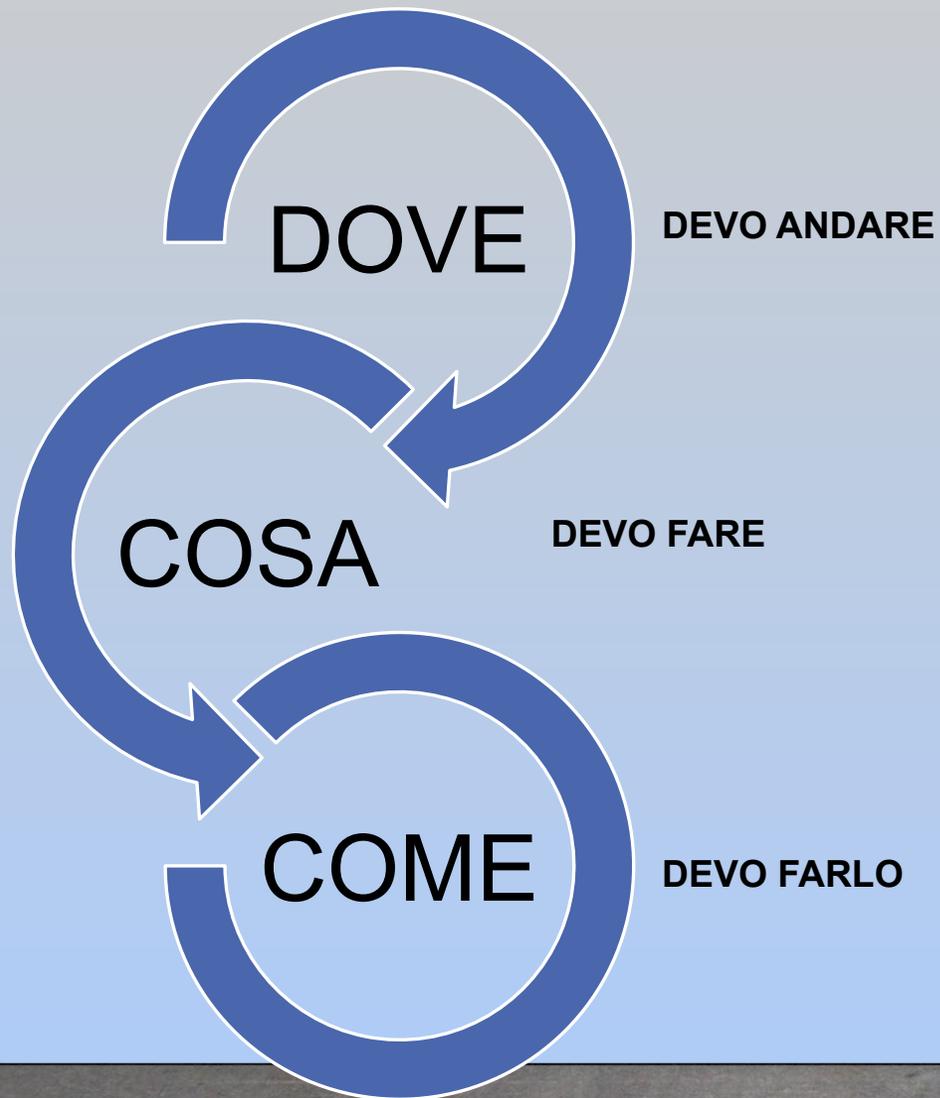




ORGANIZZARE L'AMBIENTE

- Strutturare un ambiente **ordinato** e **accogliente**;
- Importanza della prevedibilità
- Riporre giochi e materiali in posti **non** direttamente accessibili al bambino ma identificabili attraverso il simbolo (favorisce la richiesta)
- Categorizzazione dei giochi (scatole di giochi, costruzioni, bambole,...)
- Etichettatura degli ambienti di vita (mettere sull'anta cosa si trova all'interno,..)
- Appendere tabelle minime (es sopra vasca da bagno, vicino rubinetto, certi angoli della classe,...)





«**Routine** prestabilite, orari precisi, particolari percorsi e **rituali** sono tutte cose che **mi aiutano a trovare ordine** in una vita intollerabilmente caotica»

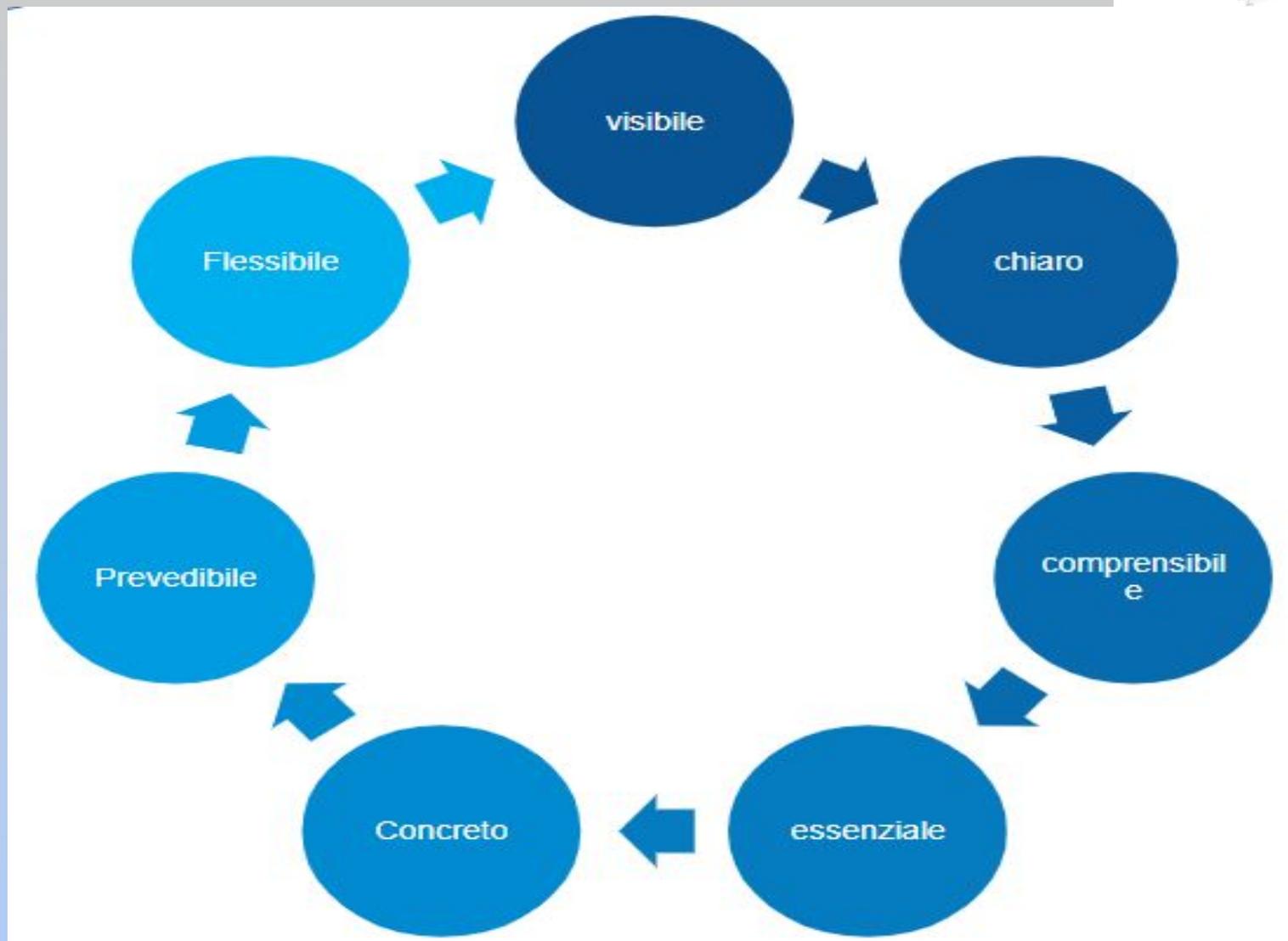
Donna Williams



DOVE



**SPAZI DI
LAVORO**







copyright Calvini



Sedersi per terra in circolo. Sedersi dove? Qual è il mio posto?





COSA



**STRUTTURAZIONE
DEL TEMPO**

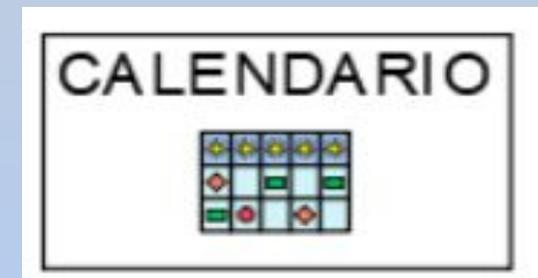
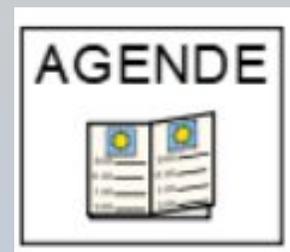




AGENDE e CALENDARIO

A cosa servono?

- Aumentano la prevedibilità
- Rendono evidenti le sequenze
- Supportano l'organizzazione e pianificazione
- Aiutano nella percezione del tempo





CALENDARIO



	LUNEDÌ	MARTEDÌ	MERCOLEDÌ	GIOVEDÌ	VENERDÌ
1	ARTE	ITALIANO	MATEMATICA	MUSICA	TECNICA
2	ARTE	ITALIANO	MATEMATICA	FRANCESE	TECNICA
3	STORIA	INGLESE	STORIA	MATEMATICA	ED.FISICA
4	ITALIANO	RELIGIONE	ITALIANO	MATEMATICA	ED.FISICA
5	FRANCESE	MATEMATICA	INGLESE	ITALIANO	GEOGRAFIA
6	INGLESE	SCIENZE	MUSICA	ITALIANO	GEOGRAFIA



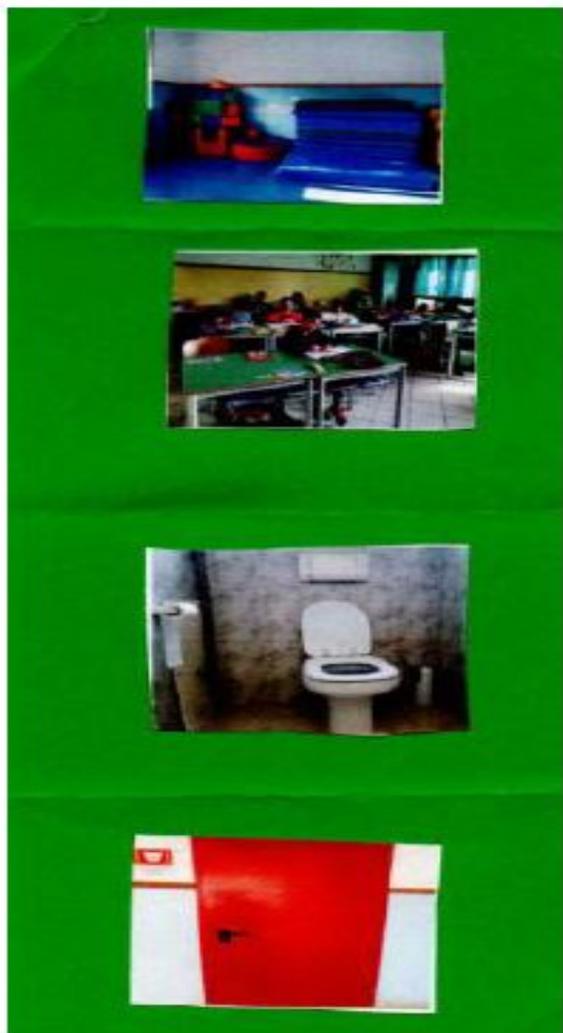


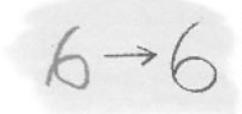
AGENDE VISIVE





STRISCE VISIVE



AZIONE ROUTINE DI VERIFICA DI _____		FATTO?
1	SOTTOLINEARE 	
2	RISCRIVERE 	
3	CONTROLLARE 	
4	COMPLETARE 	
5	NOME E COGNOME 	
6	CONSEGNARE 	





CALENDARIO



AGENDE



CALENDARIO E AGENDE





Lu
Lunedì

MATEMATICA
 $\begin{pmatrix} 2 \\ +3 \\ 5 \end{pmatrix}$
STEFANIA S FRANCESCA F STEFANIA S

MATEMATICA
 $\begin{pmatrix} 2 \\ +3 \\ 5 \end{pmatrix}$
STEFANIA S FRANCESCA F STEFANIA S

SCIENZE
STEFANIA S FRANCESCA F STEFANIA S

MERENDA



PRANZO CASA

Ma
Martedì

PARCO NATURA VIVA
5
PARCO NATURA VIVA
ANNIVERSARIO

PRANZO CASA

DIANA DANZA

Me
Mercoledì

INGLESE

FRANCESCA F VALERIA V

INGLESE

FRANCESCA F VALERIA V

PALESTRA

FRANCESCA F FRANCESCA F

MERENDA

RELIGIONE

ELENA E FRANCESCA F

RELIGIONE

ELENA E FRANCESCA F

MENSA SCUOLA

STORIA

STEFANIA S FRANCESCA F STEFANIA S

STORIA

STEFANIA S FRANCESCA F STEFANIA S



Gi
Giovedì

MATEMATICA
 $\begin{pmatrix} 2 \\ +3 \\ 5 \end{pmatrix}$
STEFANIA S FRANCESCA F FRANCESCA F

MATEMATICA
 $\begin{pmatrix} 2 \\ +3 \\ 5 \end{pmatrix}$
STEFANIA S FRANCESCA F FRANCESCA F

MUSICA

STEFANIA S FRANCESCA F FRANCESCA F

MERENDA

ITALIANO

STEFANIA S FRANCESCA F FRANCESCA F

ENRICA
E

PRANZO CASA

Ve
Venerdì

GEOGRAFIA

STEFANIA S FRANCESCA F FRANCESCA F

GEOGRAFIA

STEFANIA S FRANCESCA F FRANCESCA F

ITALIANO

STEFANIA S FRANCESCA F FRANCESCA F

MERENDA

ITALIANO

STEFANIA S FRANCESCA F FRANCESCA F

ITALIANO

STEFANIA S FRANCESCA F FRANCESCA F

PRANZO CASA



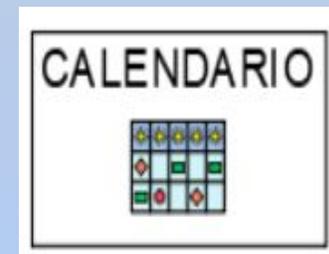


LA SETTIMANA

LUNEDÌ	MARTEDÌ	MERCOLEDÌ	GIOVEDÌ	VEDÌ	SABATO	DOMENICA
LEZIONE DI MATEMATICA	LETTURA	LEZIONE DI MATEMATICA	LEZIONE DI LINGUAGGIO	LEZIONE DI MATEMATICA	GEOGRAFIA	CASA
LEZIONE DI MATEMATICA	LETTURA	LEZIONE DI MATEMATICA	LEZIONE DI LINGUAGGIO	LEZIONE DI MATEMATICA	GEOGRAFIA	CASA
RICREAZIONE	RICREAZIONE	RICREAZIONE	RICREAZIONE	RICREAZIONE	RICREAZIONE	CASA
LEZIONE DI LINGUA	SCIENZE NATURALI	LETTURA	STORIA	LEZIONE DI LINGUAGGIO	EDUCAZIONE ARTISTICA	CASA
LEZIONE DI LINGUA	SCIENZE NATURALI	LETTURA	STORIA	LEZIONE DI LINGUAGGIO	EDUCAZIONE ARTISTICA	CASA
CASA	MUSICA	CASA	CASA	CASA	CASA	CASA
CASA	LEZIONE DI RELIGIONE	CASA	CASA	CASA	CASA	CASA
CASA	LEZIONE DI RELIGIONE	CASA	CASA	CASA	CASA	CASA

Materiali di Peter-Schöberl (2019) / www.Peter-Schöberl.eu

CALENDARIO SETTIMANALE





lunedì 	scuola 	piscina 	casa 		
martedì 	Carla 	scuola 	mensa 	scuola 	casa
mercoledì 	scuola 	mensa 	scuola 	casa 	
giovedì 	scuola 	mensa 	scuola 	catechismo 	casa
venerdì 	scuola 	chitarra 	casa 		
sabato 	casa 	compiti 			
domenica 	casa 	giocare 			

CALENDARIO SETTIMANALE





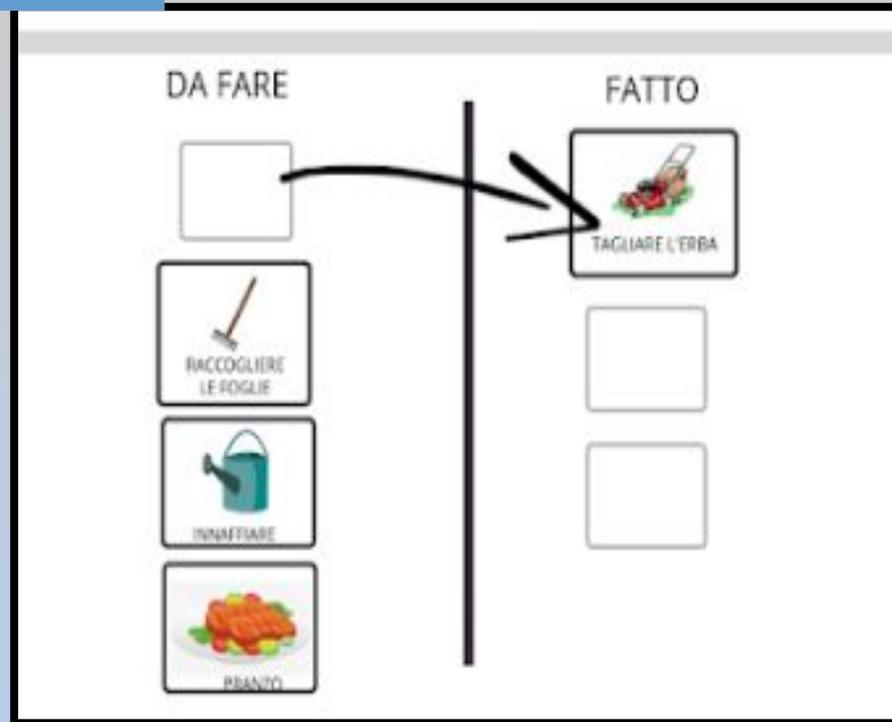
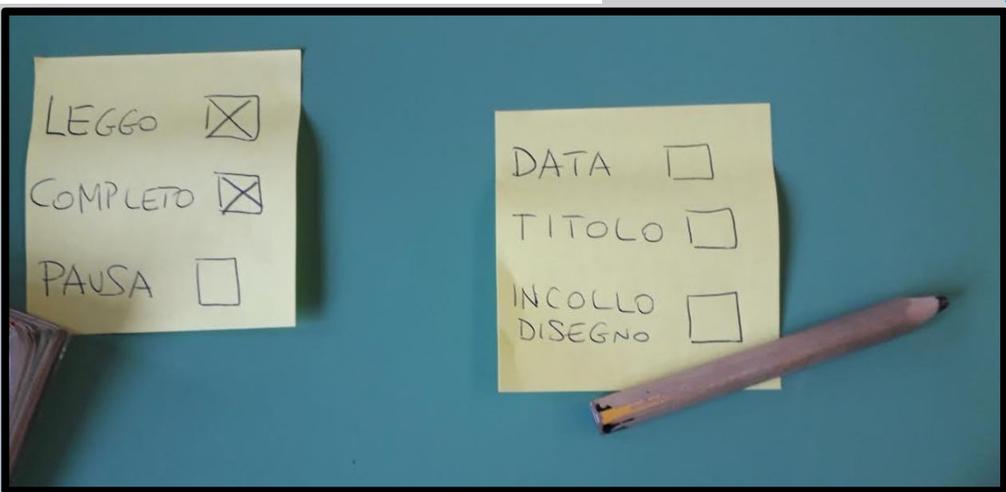
CALENDARIO SETTIMANALE

LUNEDI'	MARTEDI'	MERCOLEDI'	GIOVEDI'	VENERDI'	SABATO
 SCIENZE	 MUSICA	 MATEMATICA	 STORIA	 LETTERE	 MATEMATICA
 STORIA	 INGLESE	 MATEMATICA	 LETTERE	 LETTERE	 INGLESE
 MATEMATICA	 LETTERE	 INGLESE	 FRANCESE	 SCIENZE	 LETTERE
 MATEMATICA	 LETTERE	 ARTE E IMMAGINE	 RELIGIONE	 TECNOLOGIA	 GINNASTICA
 TECNOLOGIA			 LETTERE		 GINNASTICA





CHECK LIST



OGGI STUDIO..

LUNEDÌ

ORDINE	MATERIE	COSA DEVO FARE	COSA MI SERVE?	TEMPO IPOTIZZATO
1	 INGLESE	<input type="checkbox"/> Copia i nomi <input type="checkbox"/> Abbina (matching) <input type="checkbox"/> Crossword <input type="checkbox"/> Crucipuzzle		STUDIO: <u>30 MIN</u>
PAUSA		○		PAUSA: <u>15 MIN</u>
2	 LABORATORIO EURO	<input type="checkbox"/> Come paghi: cerchia le monete giuste <input type="checkbox"/> Conta quanti soldi hai		STUDIO: <u>20 MIN</u>
PAUSA		○		PAUSA: <u>10 MIN</u>
3	 ITALIANO	<input type="checkbox"/> Ritaglia le immagini <input type="checkbox"/> Incolla le immagini in ordine <input type="checkbox"/> Ricopia la scheda		STUDIO: <u>30 MIN</u>



COME



ADATTAMENTO MATERIALE

SOSTITUZIONE

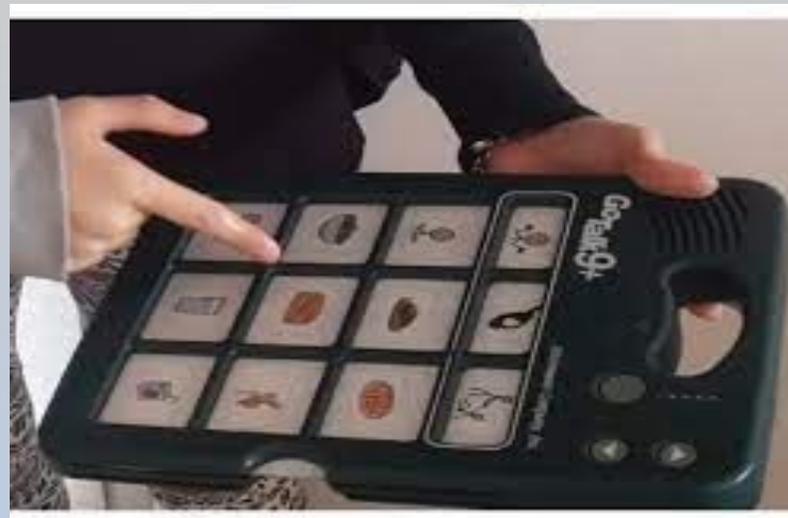
FACILITAZIONE

SEMPLIFICAZIONE



SOSTITUZIONE

UTILIZZO DI ALTRI CODICI





FACILITAZIONE

UTILIZZO DI TECNOLOGIE MOTIVANTI E DI
CONTESTI STIMOLANTI E PARTECIPATIVI

TUTORING

PC





SEMPLIFICAZIONE

COMPITO SEMPLIFICATO IN MERITO A COMPrensIONE, ELABORAZIONE E RISPOSTA



Formattare un Testo

- Font **semplici** che distanziano le lettere:

Arial, Comic Sans, Verdana, Tahoma, Trebuchet
corpo 12-14 pti.

- Per evidenziare: **si Grassetto**, no sottolineature, no *corsivo*, no **MAIUSCOLO**
- Allineare il testo a sinistra**
- Interlinea **1,5**
- Evitare** il testo in **colonne**
- Avvalersi degli elenchi puntati.**





Adattamento

	<input type="checkbox"/>	<small>Luciano Pagani © 2004</small>
	<input type="checkbox"/>	<small>Luciano Pagani © 2004</small>
	<input type="checkbox"/>	<small>Luciano Pagani © 2004</small>
	<input type="checkbox"/>	<small>Luciano Pagani © 2004</small>
	<input type="checkbox"/>	<small>Luciano Pagani © 2004</small>

DESCRIVI L'IMMAGINE

PANE	
CARNE	
QUALE COLORE?	
QUALE FIGURA?	
A COSA SERVE?	
COME È?	



Le risorse del paesaggio

• Collega i disegni alla risorsa giusta

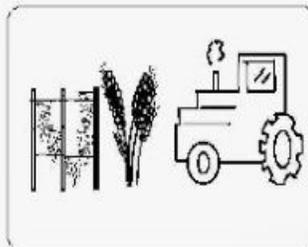


COMMERCIO

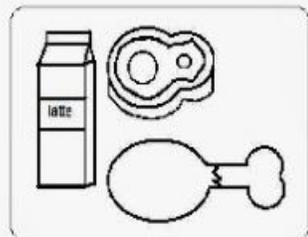
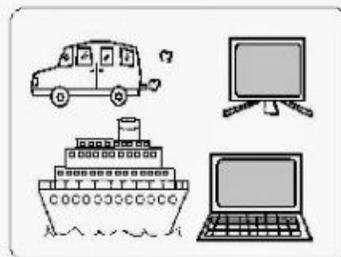
AGRICOLTURA

INDUSTRIA

ALLEVAMENTO



TURISMO



Esercizi di Grammatica

L'aggettivo qualificativo

Per ciascuno dei seguenti nomi scrivi due aggettivi qualificativi

Albero	1
	2

Amico	1
	2

Insegnante	1
	2

Automobile	1
	2

Cielo	1
	2

SPORTELLLO PROVINCIALE AUTISMO



CAPIRE LA FORMA DI COMUNICAZIONE CHE COMPRENDE MEGLIO E QUELLA CON CUI COMUNICA SPONTANEAMENTE

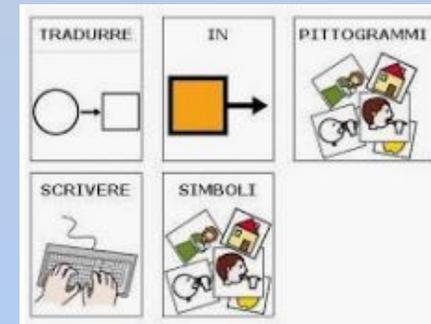
GESTI



OGGETTI



IMMAGINI/
PITTOGRAMMI



AUSILI
INFORMATICI

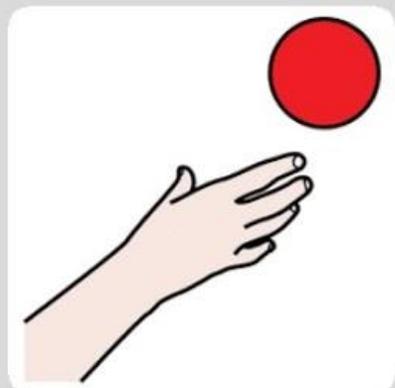




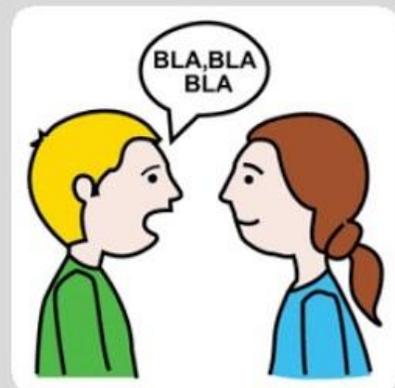
La

▶

comunicazione aumentativa



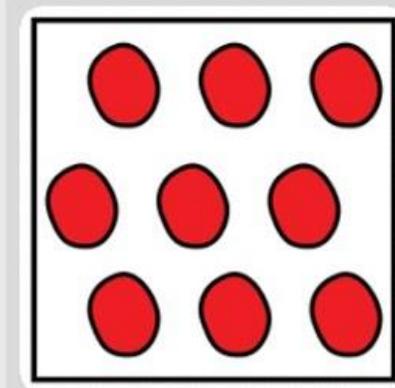
voglio



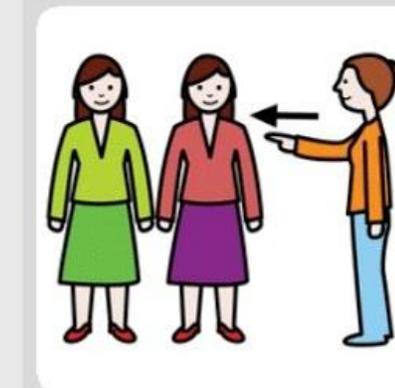
parlare



anche io



a tutti



voi



C

COMUNICAZIONE

AUMENTATIVA:

supporto al linguaggio

A

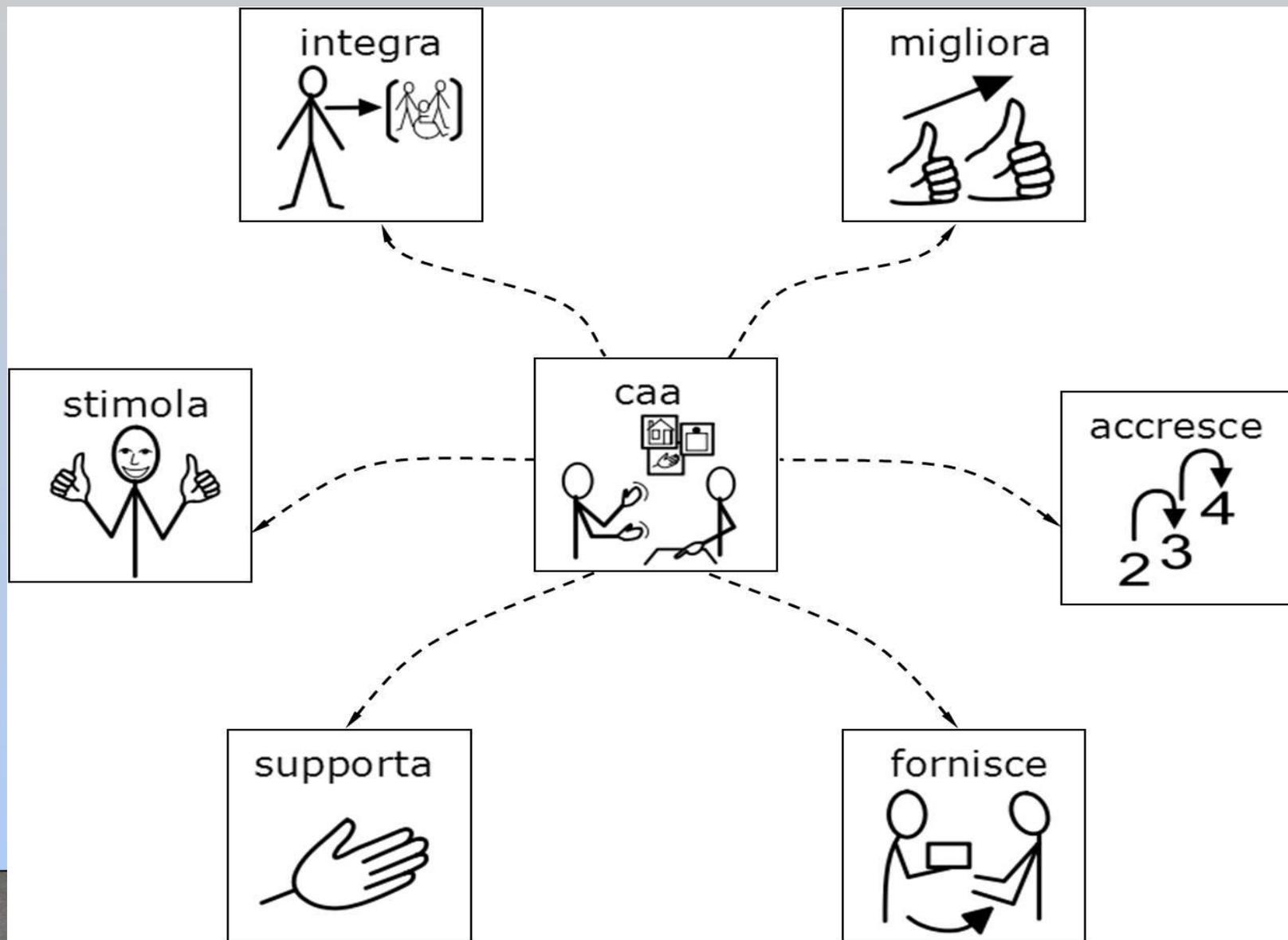
NON sostituisce, ma incrementa le possibilità comunicative naturali della persona.

A

ALTERNATIVA:

alternativa al linguaggio verbale.

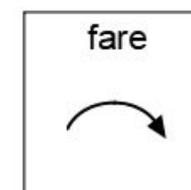
Utilizza modalità di comunicazione diverse e alternative rispetto a quelle tradizionali.





TAPPE DI UN INTERVENTO DI CAA

- Lavorare nel CONTESTO DI VITA
- Partire da abilità esistenti
- Strutturare un ambiente facilitante specifico: routines, cogliere spazi di aggancio, partire da situazioni motivanti per costruire interazioni
- Consente maggior controllo e prevedibilità
(usare la CAA in entrate e uscita, offrire opportunità di scelta)
- Sviluppare il “SI” e “NO”





LA CAA A SCUOLA

PUO' ESSERE USATA PER:

- Presentarsi
- Esprimere opinioni, desideri,...
- Partecipare attività di classe e discussioni
- Facilita l'accesso alla lettoscrittura
- Supporta lo sviluppo di sequenze, la struttura della frase, la comprensione, la narrazione, il linguaggio verbale
- Didattica inclusiva





STRISCIA DELLE ATTIVITA' IN CAA

- Insieme di modalità che attraverso supporti visivi (simboli, foto, immagini,..) consentono di aumentare la prevedibilità degli eventi;
- Devono essere posizionate nell'ambiente in cui si trova il bambino, in luoghi a lui accessibili e ben visibili;
- Aiutano a rendere evidenti le sequenze di quello che succede





ESEMPI DI STRISCE

accoglienza



lettura



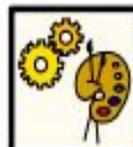
pittura



bagno



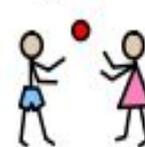
laboratorio



mangiare



gioco



musica



casa



bolle



leggere



dipingere



merenda





STRISCIA DELLE ATTIVITA' IN CAA

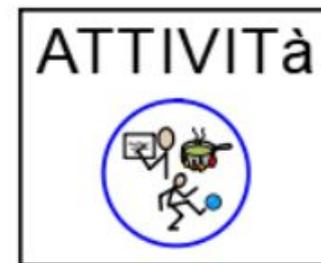
- indica qual è la **sequenza** degli eventi (cosa succede oggi_routine o novità);
- con **chi** e **dove** accade qualcosa;
- può essere costruita :
 - all'inizio delle attività
 - aggiungendo le attività man mano che vengono eseguite
 - le attività si tolgono man mano che vengono eseguite



STRISCIA DELLE ATTIVITA'

Può RIGUARDARE:

- Scansione di un'attività
- Scansione di una parte del giorno
- Scansione della giornata
- Scansione della settimana (agenda)
- Scansione di un lungo periodo





STRISCIA DELLA GIORNATA

agenda per oggi : lunedì

Mattina : svegliarsi colazione vestire fare il letto pc giocare

Pomeriggio : cartoni studiare giocare riordinare merenda leggere cucinare

Sera : sprecchiare tv leggere riposare



ESEMPI DI STRISCE

STRISCIA DELLE ATTIVITA' A SCUOLA





ESEMPI DI STRISCE

PER L'ATTIVITA'
DI PITTURA: sequenza
di azioni

1	apro 	i 	barattoli 	di 	pittura
2	verso 	le 	tempere 		
3	prendo 	il 	pennello 		
4	scelgo 	il 	colore 		
5	intingo 	il 	pennello 		
6	dipingo 				



STRISCE VISIVE

APRI IL RUBINETTO	PRENDI LA SAPONETTA	LAVATI LE MANI
		
RISCIACQUATI LE MANI	CHIUDI IL RUBINETTO	ASCIUGATI LE MANI
		

	
	sapone 
lavare le mani 	lavare le mani 
	chiudere 
	ASCIUGARE 



STRISCE VISIVE





STRISCE VISIVE





TABELLE COMUNICATIVE



IO 	STEFANIA 	MAESTRO 	BAMBINI 		
SCIARE 	CAMMINARE 	GIOCARE 	MANGIARE 	BERE 	
SCARPONI 	RACCHETTE 	GUANTI 	CASCO 	MASCHERA 	CAPPELLO
SCI 	GIACCA 	PISTA 	SEGGIOVIA 	GONFIABILE 	BOB
BAITA 	TAPIS ROULANT 	PULMINO 	MONTAGNA 	NEVE 	
GHIACCIO 	FREDDO 	CALDO 			
PRANZO 	PATATINE FRITTE 	COCA 	PASTA 	PANE 	
FELICE 	TRISTE 	STANCA 	STO MALE 	AIUTO 	
ANCORA 	BASTA 				

TABELLA



TABELLE COMUNICATIVE

IO 	CLASSE 	MAESTRA 	FRANCESCA 		
PIACE 	NON PIACE 	MANGIARE 	BERE 	SPARECCHIARE 	
PASTA PESTO 	PASTA 	RISO 	PASTA 		
FORMAGGIO 	STRACCHINO 	HAMBURGER 	CAROTE 	SPINACI 	COTOLETTA
PATATE 	PURÈ 	INSALATA 	FINOCCHIO 	PANE 	
BUDINO 	GELATO 	YOGURT 	SUGO 	OLIO 	
TANTO 	POCO 				
ANCORA 	BASTA 				





TABELLE COMUNICATIVE

IO SONO

COME STAI?

STO BENE

FELICE	GOLOSO	TI VOGLIO BENE
DIVERTITO	ALLEGRO	BUONO

STO MALE

TRISTE	ARRABBIATO	ANNOIATO
MALATO	STANCO	ASSONNATO
CONFUSO	SPAVENTATO	DISPETTOSO
PREOCCUPATO	FRUSTRATO	INFASTIDITO DAL RUMORE
RAFFREDDATO	ACCALDATO	

TABELLA



<p>TOGLIERE LA GIACCA</p>	<p>ANDARE IN BAGNO</p>	<p>TOGLIERE LE SCARPE</p>	<p>TOGLIERE LA MAGLIA</p>
<p>TOGLIERE I PANTALONI</p>	<p>TOGLIERE LA CANOTTIERA</p>	<p>TOGLIERE LE MUTANDE</p>	<p>TOGLIERE LE CALZE</p>
<p>INDOSSARE IL COSTUME</p>	<p>METTERE I VESTITI NELLA BORSA</p>	<p>METTERE LA BORSA NELL'ARMADIETTO</p>	<p>FARE LA DOCCIA</p>
<p>INDOSSARE LA CUFFIA</p>	<p>INDOSSARE I BRACCIOLI</p>	<p>ENTRARE NELL'ACQUA</p>	<p>NUOTARE</p>
<p>MUOVERE LE GAMBE</p>	<p>GALLEGGIARE</p>	<p>SALVAGENTE</p>	<p>HO FINITO</p>

TABELLE COMUNICATIVE

TABELLA





contare fino a 10 	stare in silenzio 	respirare profondamente 	fare movimento 	riposare 	abbracciare una persona
-----------------------	-----------------------	-----------------------------	--------------------	--------------	-----------------------------

stare da solo per un po'

camminare

fare ginnastica

parlare con un amico

sono nervoso!

HO BISOGNO DI

VELCRO

PER CALMARMMI

ascoltare della musica

spegnere la luce

bere dell'acqua

scegli

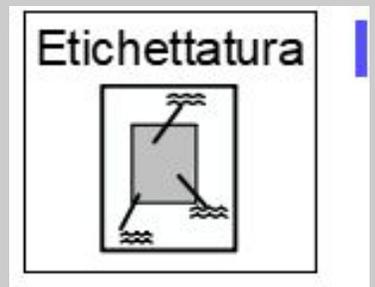
TABELLE COMUNICATIVE

TABELLA



ETICHETTATURA

Posizionamento di simboli nell'**ambiente** (*organizzativa*) o **sugli oggetti** per denominarli o all'esterno di contenitori per indicare i contenuti (*denominativa*)

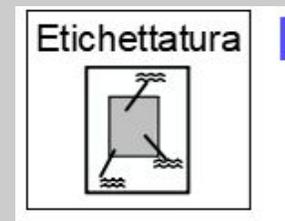




ETICHETTATURA

Permette di:

- esporre il bambino e il suo ambiente ad un codice rappresentazionale condiviso e facilitarne l'uso e renderlo più accessibile
- fornire stabilità e controllo
- **denominare** (come si chiamano le cose)
- **organizzare** lo spazio (dove sono)
- categorizzare (di che gruppo fanno parte)
- facilitare il passaggio verso le tabelle a tema





ESEMPI DI ETICHETTATURE

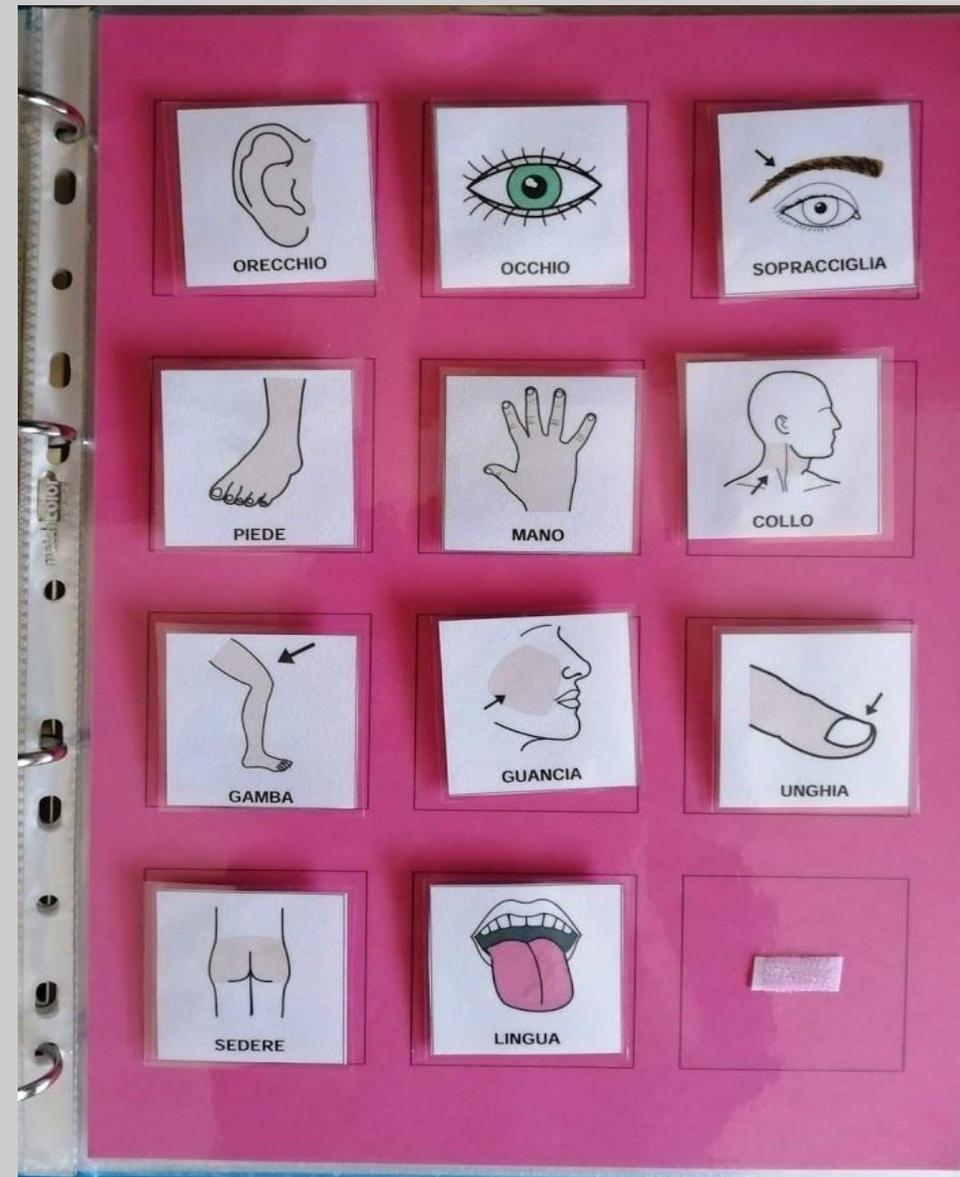




ESEMPI DI ETICHETTATURE



QUADERNI DELLA COMUNICAZIONE



QUADERNI DELLA COMUNICAZIONE



QUADERNI DELLA COMUNICAZIONE

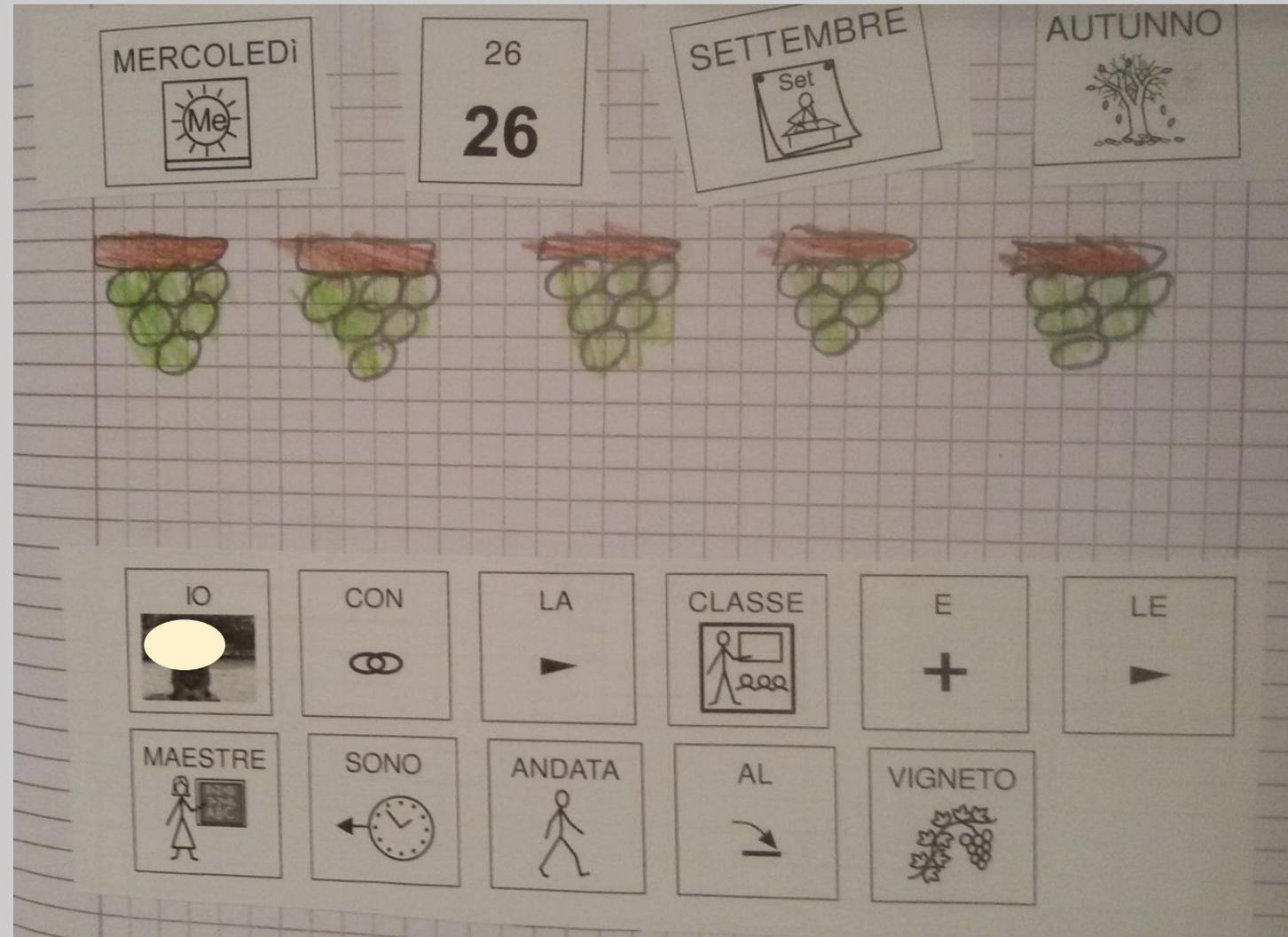
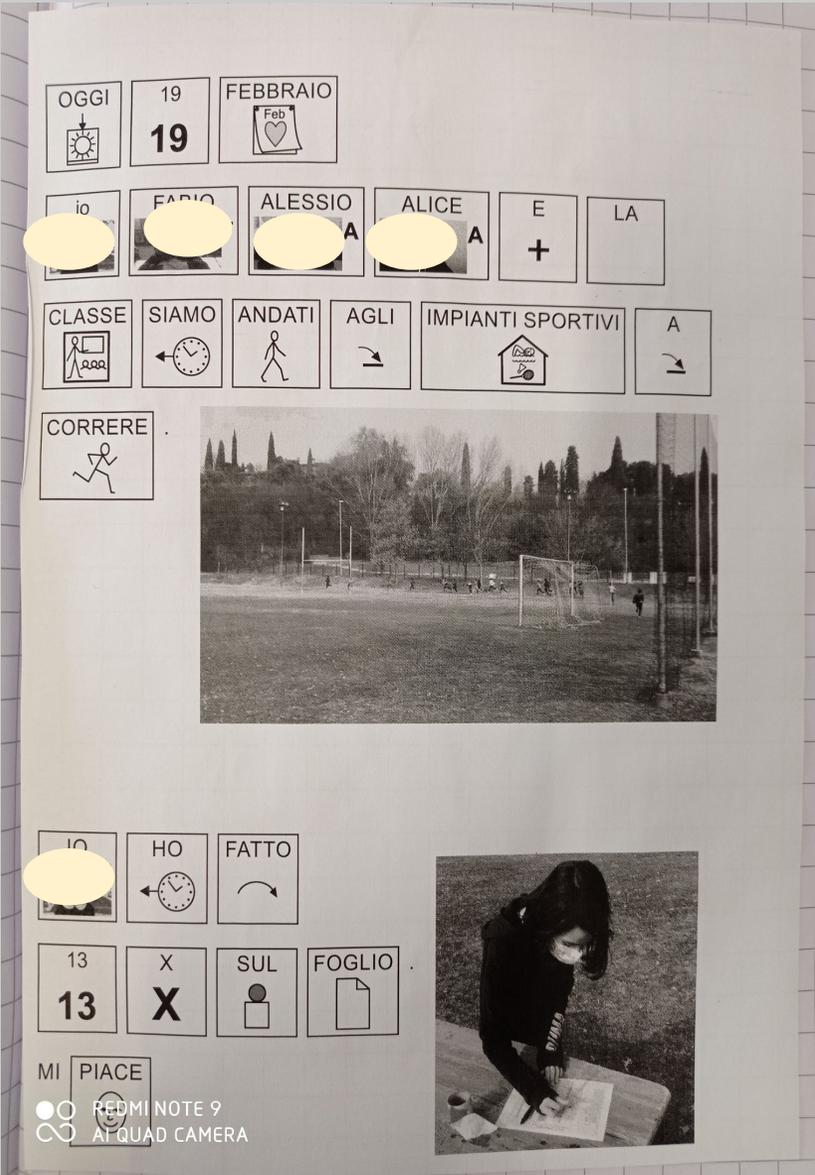


QUADERNI DELLA COMUNICAZIONE





QUADERNI DEI RESTI

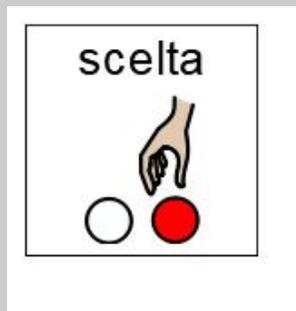




LE SCELTE

La scelta avviene quando un individuo esprime la propria preferenza tra due o più possibilità, spontaneamente o se qualcuno ne offre l'opportunità

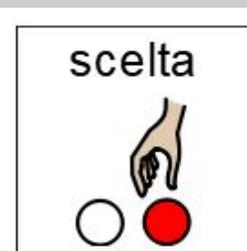
Perché diventa importante fare una scelta?





LA SCELTA

- Consente un **ruolo attivo**: accettare, rifiutare, cambiare
- Limita la continua interpretazione degli adulti
- Pone le basi per lo **sviluppo di autonomie e per l'autodeterminazione**
- Sviluppa l'**immagine di sé** permettendo all'individuo di esprimere la propria identità e volontà
- Rimanda l'immagine di un bambino/ragazzo **“pensante”**

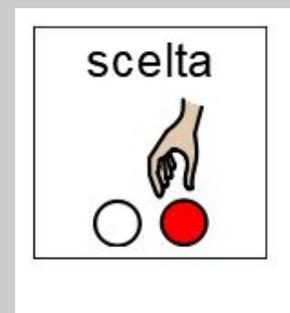




SCELTE

Devono essere:

- Reali
- Non banali
- Praticabili
- Motivanti
- Differenziate
- Non retoriche
-





AUTONOMIE PERSONALI



ESPLICITARE I PASSAGGI !

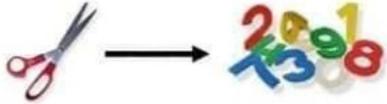


AUTONOMIE DIDATTICHE



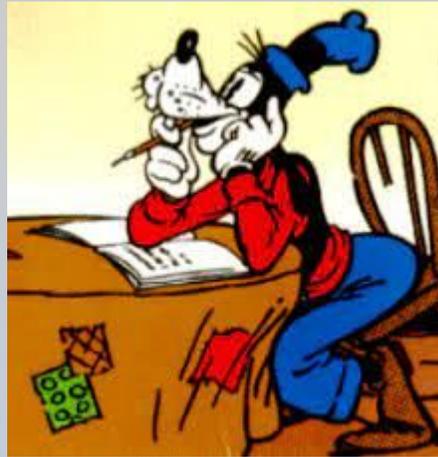
AUTONOMIE DOMESTICHE

RITAGLIA E RIORDINA



AIUTARE GLI ALTRI 	ESSERE AMICO DEGLI ALTRI 	ALZARE LA MANO PRIMA DI PARLARE 	RIORDINARE DOPO AVER GIOCATO
LAVARSI I DENTI 	LAVARE LE MANI 	PULIRSI CON LA CARTA IGIENICA 	INDOSSARE LA CINTURA DI SICUREZZA
ASCOLTARE 	GIOCARE 	DIRE 'PER FAVORE' 	RINGRAZIARE

AUTONOMIE SOCIALI



LINK PRESENZE IN CHAT PER AVERE ATTESTATO

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfs1J9bzSOm2uKhqNyohOfplqG8okBwytaQa8zOuuq6fqc_Sw/viewform



ALTRE NOVITA' QUI
DI SEGUITO



TEMPI DI ATTESA





APP

Kids Timer

Sand timer





ESEMPI DI MATERIALE E GIOCHI





hot air balloon



car



tricycle



helicopter



tractor



ship



train



plane



sailing



police car



Fire engines



ambulance



Percezione (vista):

3 / 4 anni

Integrazione oculo-manuale (controllo):

2 / 3 anni

Abilità fini-motorie (manipolazione):

2 / 3 anni

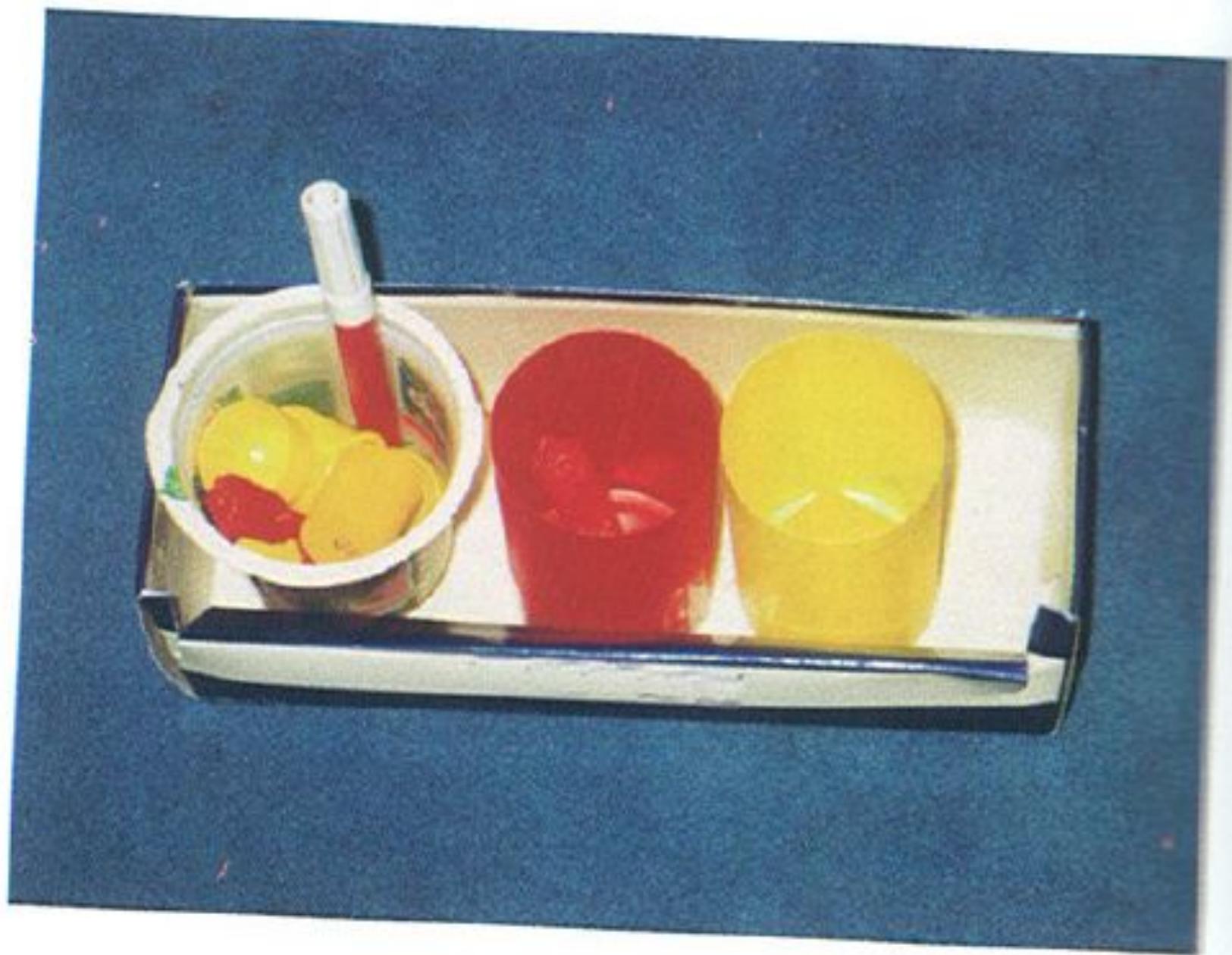
Obiettivo:

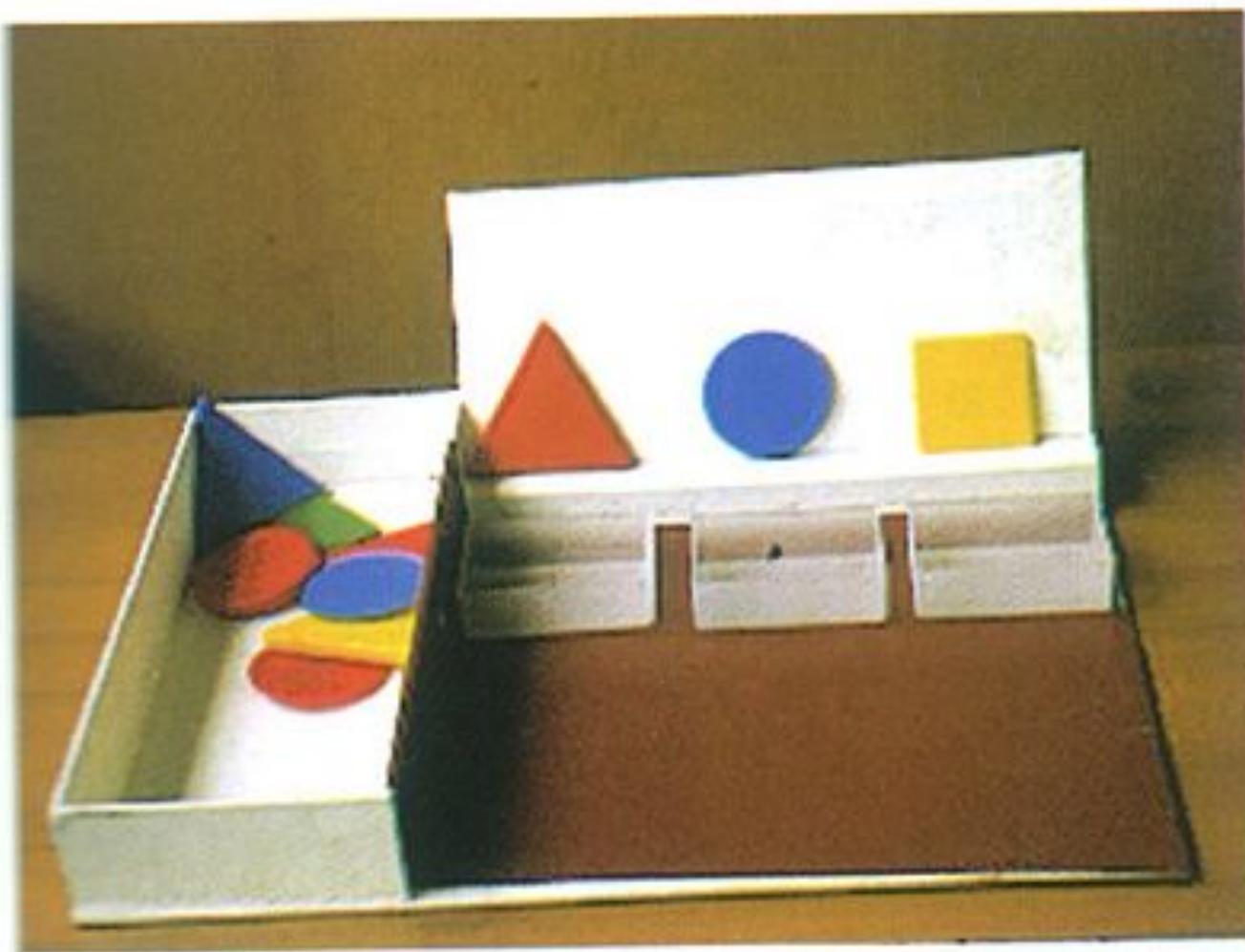
**migliorare l'attenzione,
la percezione delle forme e la
capacità di abbinare il pezzo
al posto corrispondente**

Attività:

**(propedeutica al puzzle)
inserire le forme negli spazi
corrispondenti**







Percezione (vista):
3 / 4 anni

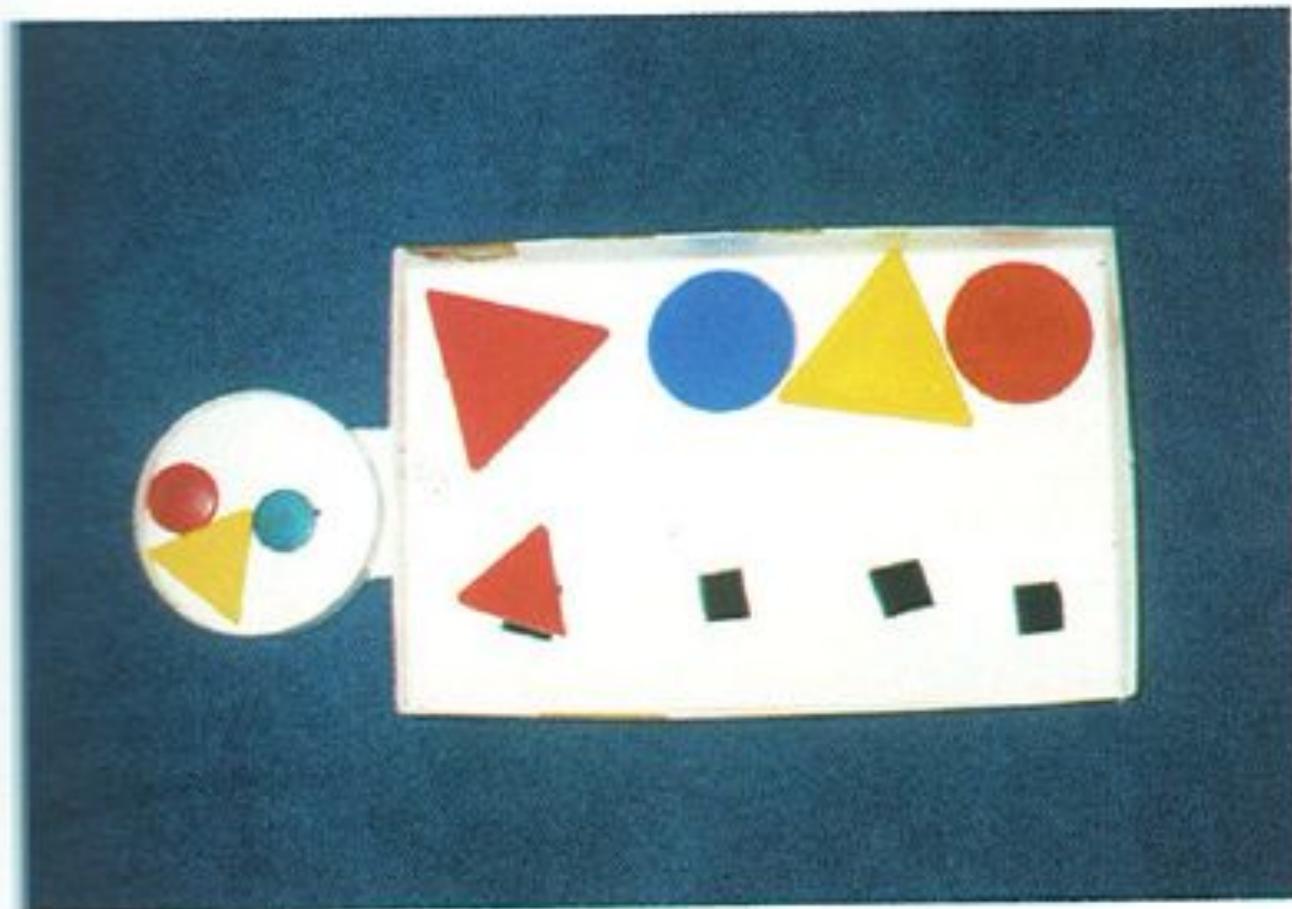
Prestazioni cognitive (confronto a campione):
3 / 4 anni

Obiettivo: **riconoscere le forme
corrispondenti al modello**

Attività: **abbinare ad ogni forma
quella corrispondente senza
farsi distrarre dal criterio
del colore**

Materiale:

- **base strutturata**
- **carta autoadesiva colorata**



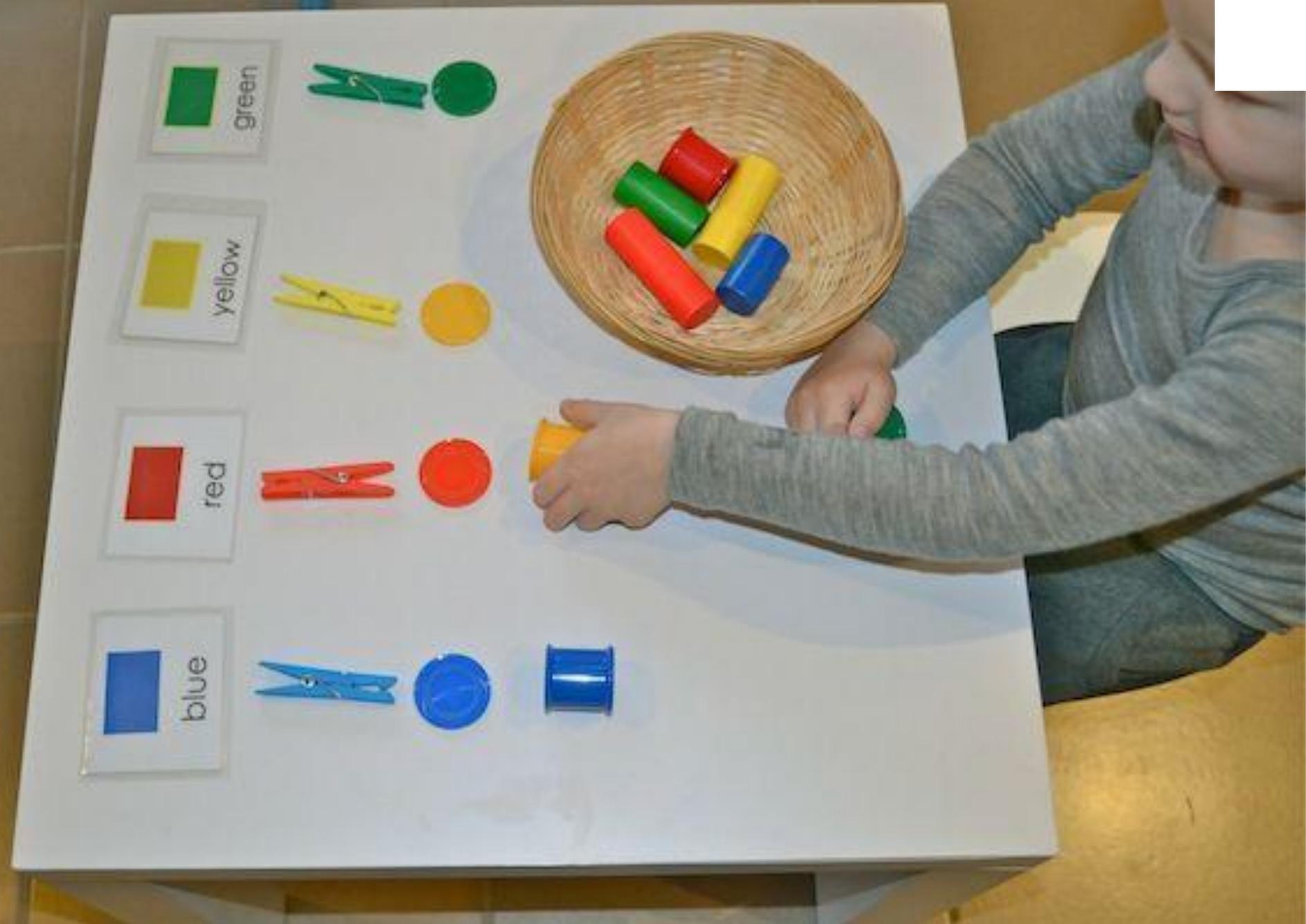
Percezione (vista):
3 / 4 anni

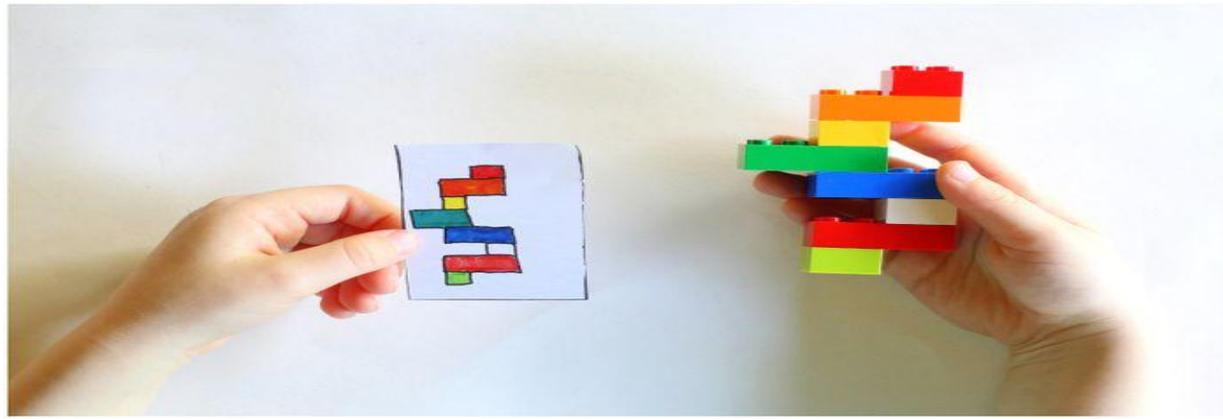
Prestazioni cognitive (confronto a campione):
2 / 3 anni

Obiettivo: migliorare l'attenzione visiva
e smistare il materiale
seguendo le indicazioni
del modello

Attività: associare forme di grandezza
diversa







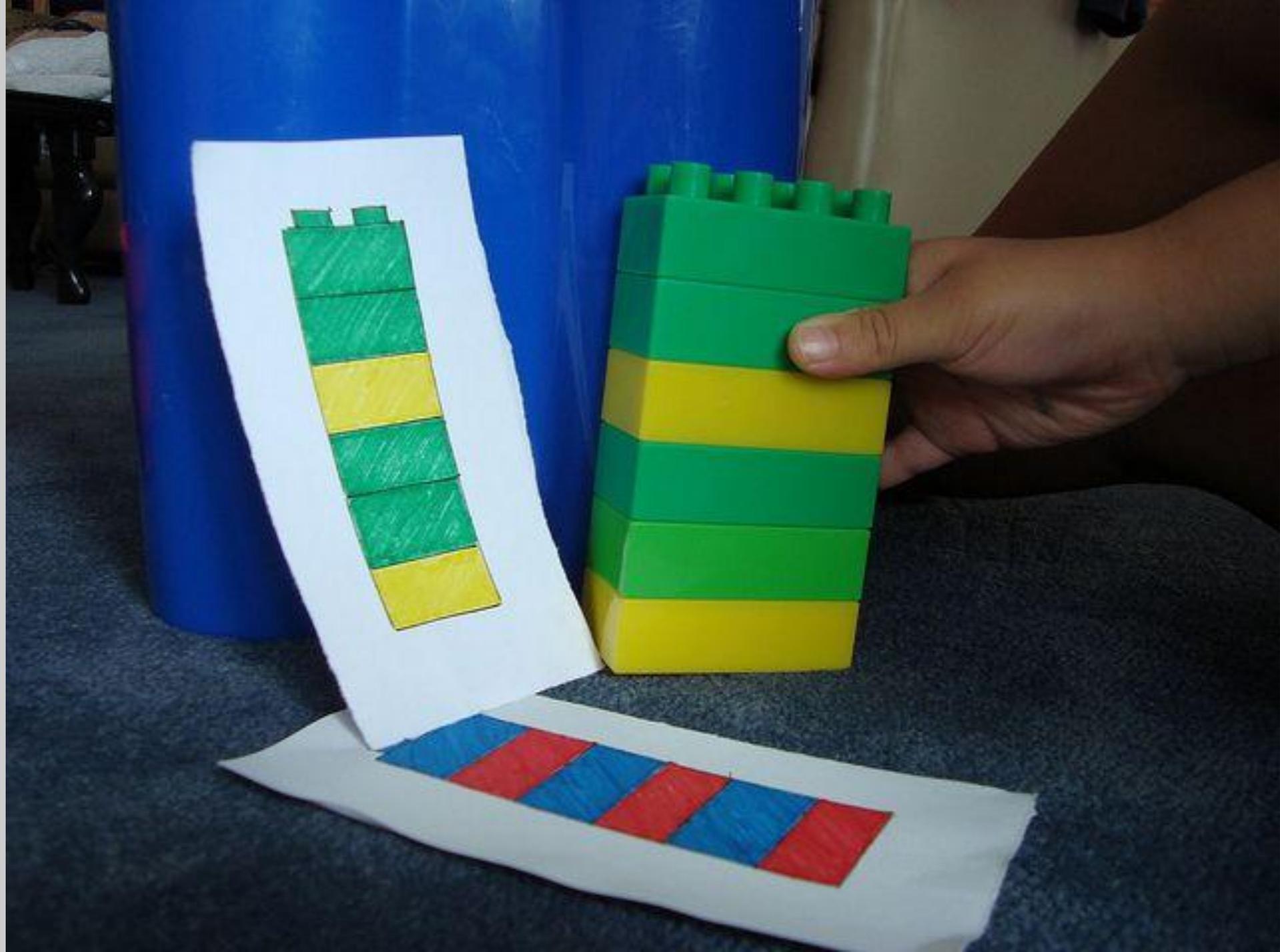
Portable LEGO Kit

with free printable activity cards





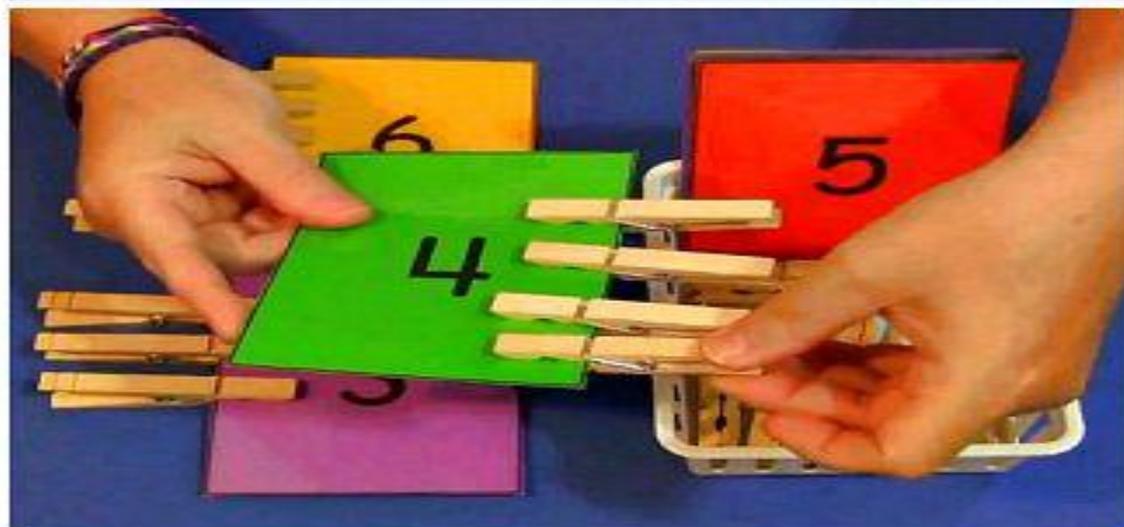
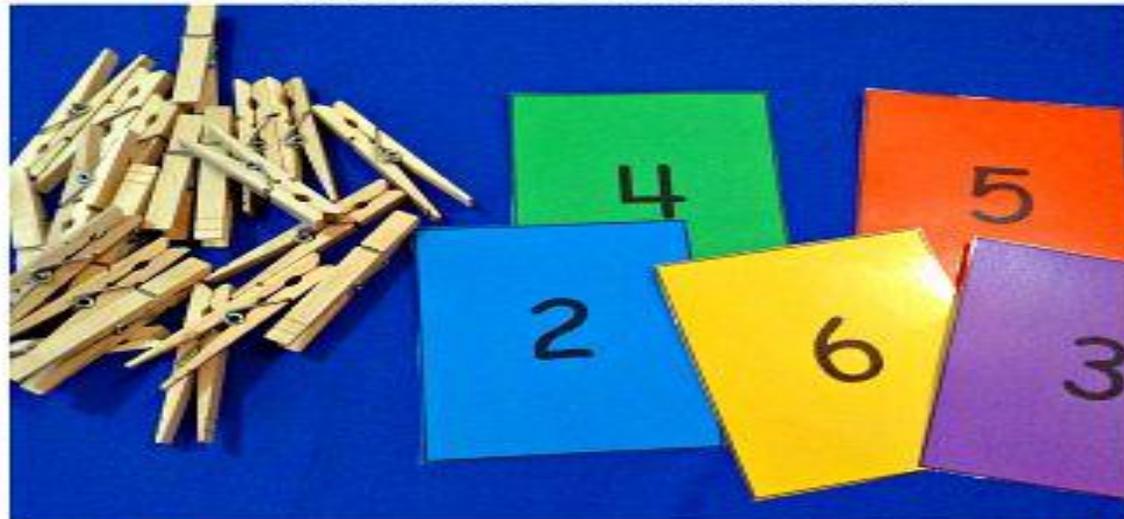






Clothespin Number Match

childcareland.com





76pcs





one (vista):

3 / 4 anni

zione oculo-manuale (controllo):

2 / 3 anni

ini-motorie (manipolazione):

2 / 3 anni

o: **migliorare l'attenzione e la percezione delle forme**

prendere il pezzo mancante di un puzzle e inserirlo seguendo uno schema





FARMACIA



ALCOOL



DISINFETTANTE



GARZA



SIRINGA



NEBULIZZATORE



PILLOLE



BENDA



CEROTTO



TERMOMETRO

#Soyvisual

Pictogramas - Procedencia: Arasaac (<http://catedu.es/arasaac/>) Sergio Palao. Licencia: CC (BY-NC-SA).
Fotografías - Procedencia: #Soyvisual (<http://www.soyvisual.org/>) Fundación Orange. Licencia: CC (BY-NC-SA).
Material creado por Tropical (tropicalstudio.com) - Traducción italiana di Maria Grazia Fiore (visualforall.com).

Fundación 

CARTOLERIA



CARTONCINI



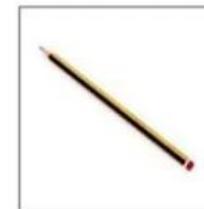
QUADERNO



ASTUCCIO



FOGLI



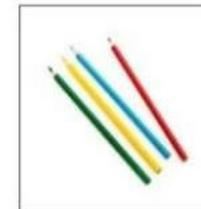
MATITA



COLLA



FORBICI



MATITE COLORATE



PENNELLO

#Soyvisual

Pictogramas - Procedencia: Arasaac (<http://catedu.es/arasaac/>) Sergio Palao. Licencia: CC (BY-NC-SA).
Fotografías - Procedencia: #Soyvisual (<http://www.soyvisual.org/>) Fundación Orange. Licencia: CC (BY-NC-SA).
Material creado por Tropical (tropicalstudio.com) - Traducción italiana di Maria Grazia Fiore (visualforall.com).

Fundación 



CERCHIA



A

A M A M A M

A A M A M A

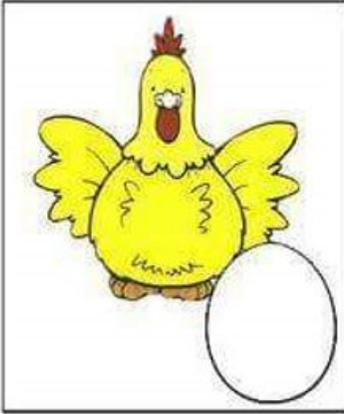
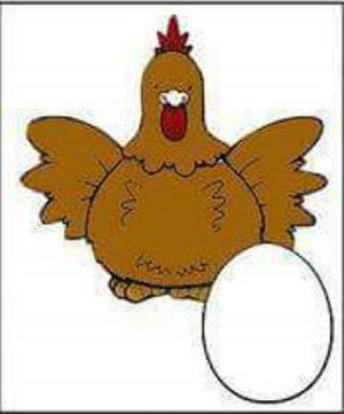
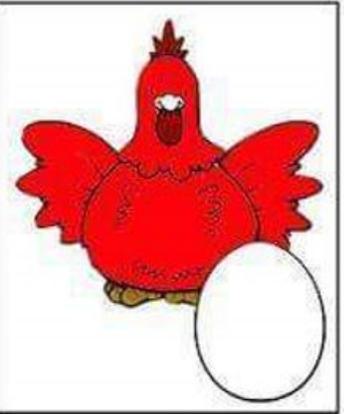
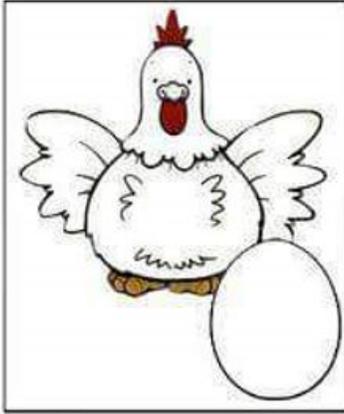
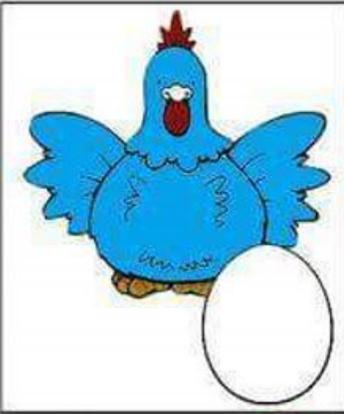
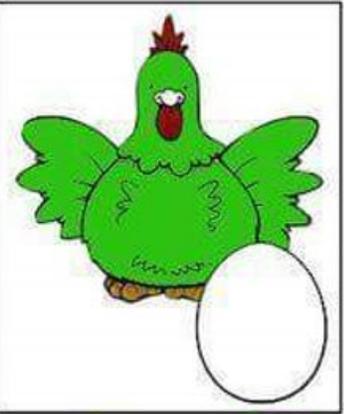
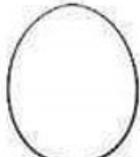
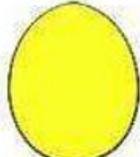
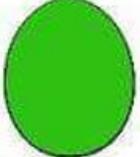
CERCHIA

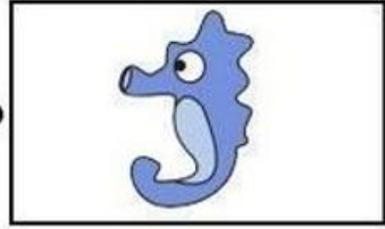
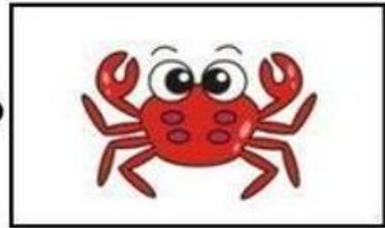
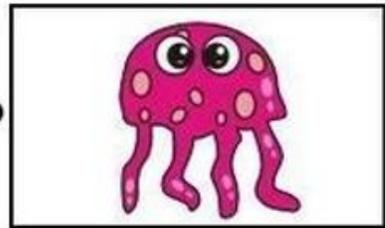
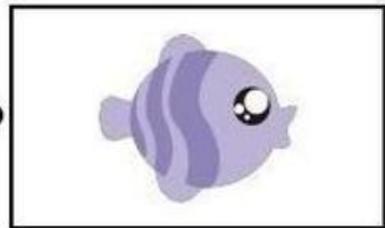
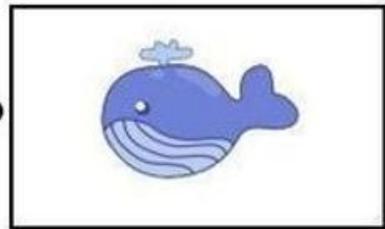
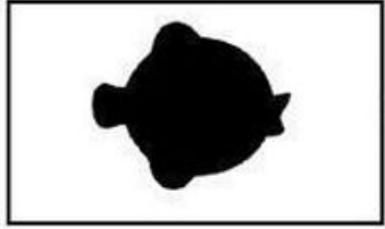
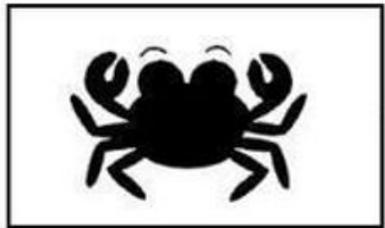
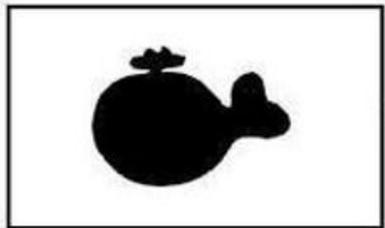
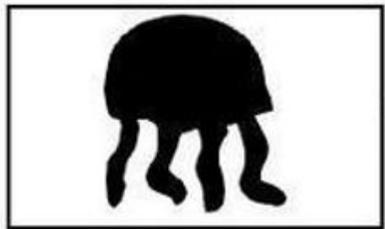


1

1 5 1 5 1 1

5 1 1 5 1 5



picEla

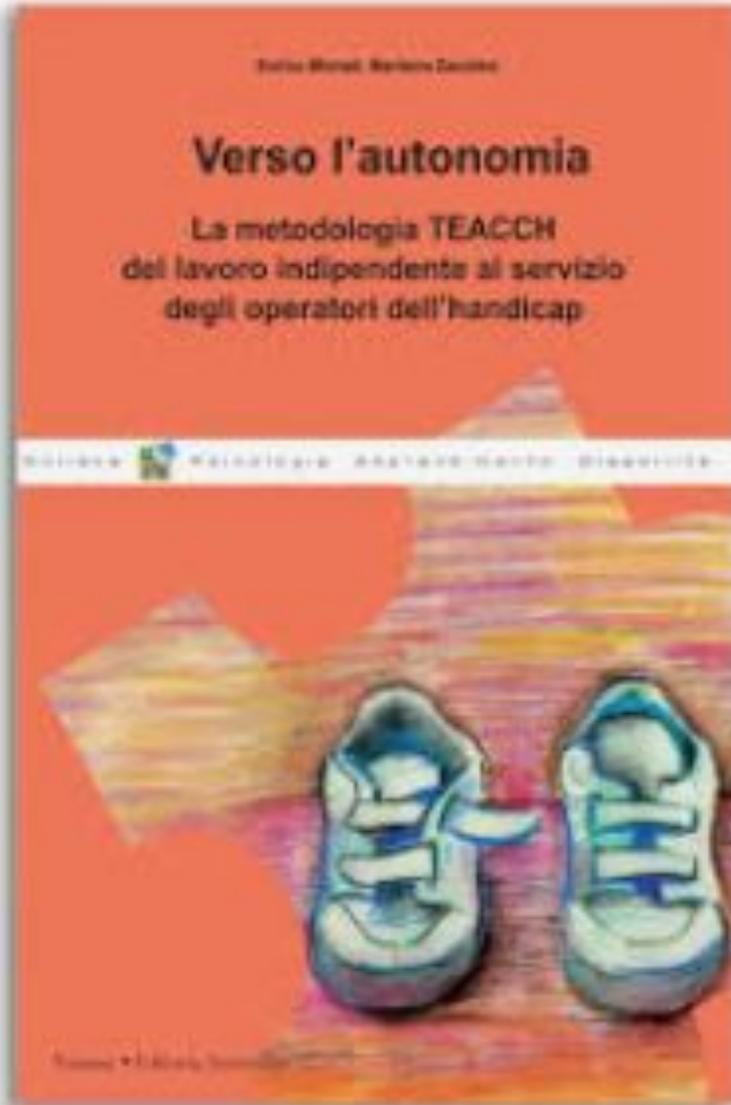
Author de pictogramas: Sergio Palao Procedencia ARASAC (http://arasac.org) Licencia CC(BY-NC-SA)

Author de pictogramas: Sergio Palao Procedencia ARASAC (http://arasac.org) Licencia CC(BY-NC-SA)
 Ciudad: Gobierno de Aragón (España)

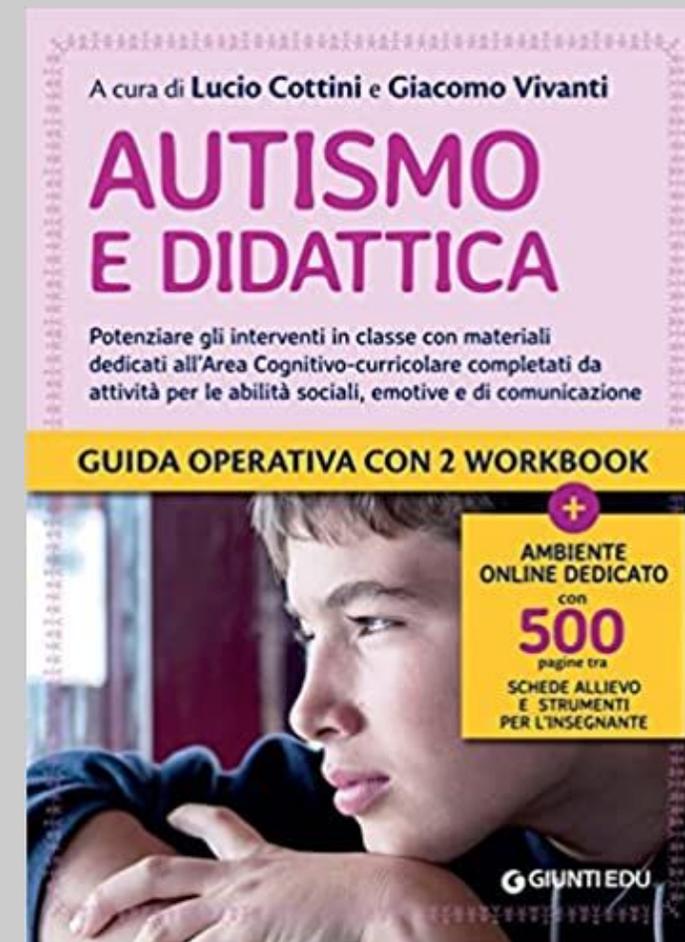


				<input type="text"/>	Licencia Page 10 2008
				<input type="text"/>	Licencia Page 10 2008
				<input type="text"/>	Licencia Page 10 2008
				<input type="text"/>	Licencia Page 10 2008
				<input type="text"/>	Licencia Page 10 2008

BIBLIOGRAFIA



BIBLIOGRAFIA





Ellen
Notbohm

10 COSE CHE OGNI BAMBINO CON AUTISMO VORREBBE CHE TU SAPESSI

1 | Io sono un bambino

4 | Sono un pensatore concreto. Interpreto il linguaggio letteralmente

8 | Aiutami nelle interazioni sociali

3 | Distingui fra ciò che non voglio fare (scelgo di non fare) e non posso fare (non sono in grado)

7 | Concentrati e lavora su ciò che posso fare, anziché su ciò che non posso fare

9 | Identifica che cos'è che innesca le mie crisi

2 | I miei sensi non si sincronizzano

5 | Fai attenzione a tutti i modi in cui cerco di comunicare

6 | Fammi vedere! Io ho un pensiero visivo



10
AMAMI
incondizionatamente

Erickson



LINK PER QUESTIONARIO DI GRADIMENTO

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdhcBh6M4r9UmC9GVfqvqj9VHPtP5G73gxlesyRVAXI15NYnA/viewform>

