

# tabelle a tema e ausili ad uscita in voce

Antonella Costantino°, Sergio Anastasia°, Eleonora Bergamaschi\*,  
Laura Bernasconi°, Antonio Bianchi°, Daniela Biffi°, Emilia Cavallo°,  
Valeria Cimò°, Caterina Dall'Olmo\*, Luca Errani, Fabiana Festa\*,  
Daniela Ivan°, Lucia Lanzini\*, Mara Marini\*, Luca Pugliese°, Grazia  
Zappa°



Centro sovrazonale di comunicazione aumentativa    Milano - Verdello



° UONPIA Fondazione IRCCS  
Ca' Granda Ospedale Maggiore Policlinico  
Milano



\* Servizio di Neuropsichiatria Infantile  
Azienda ospedaliera di Treviso

# Indicazione

Elemento fondamentale per instaurare la funzione comunicativa; può essere:

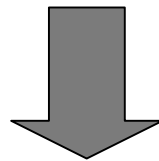
- Indicazione di sguardo
- Pointing

# Indicazione

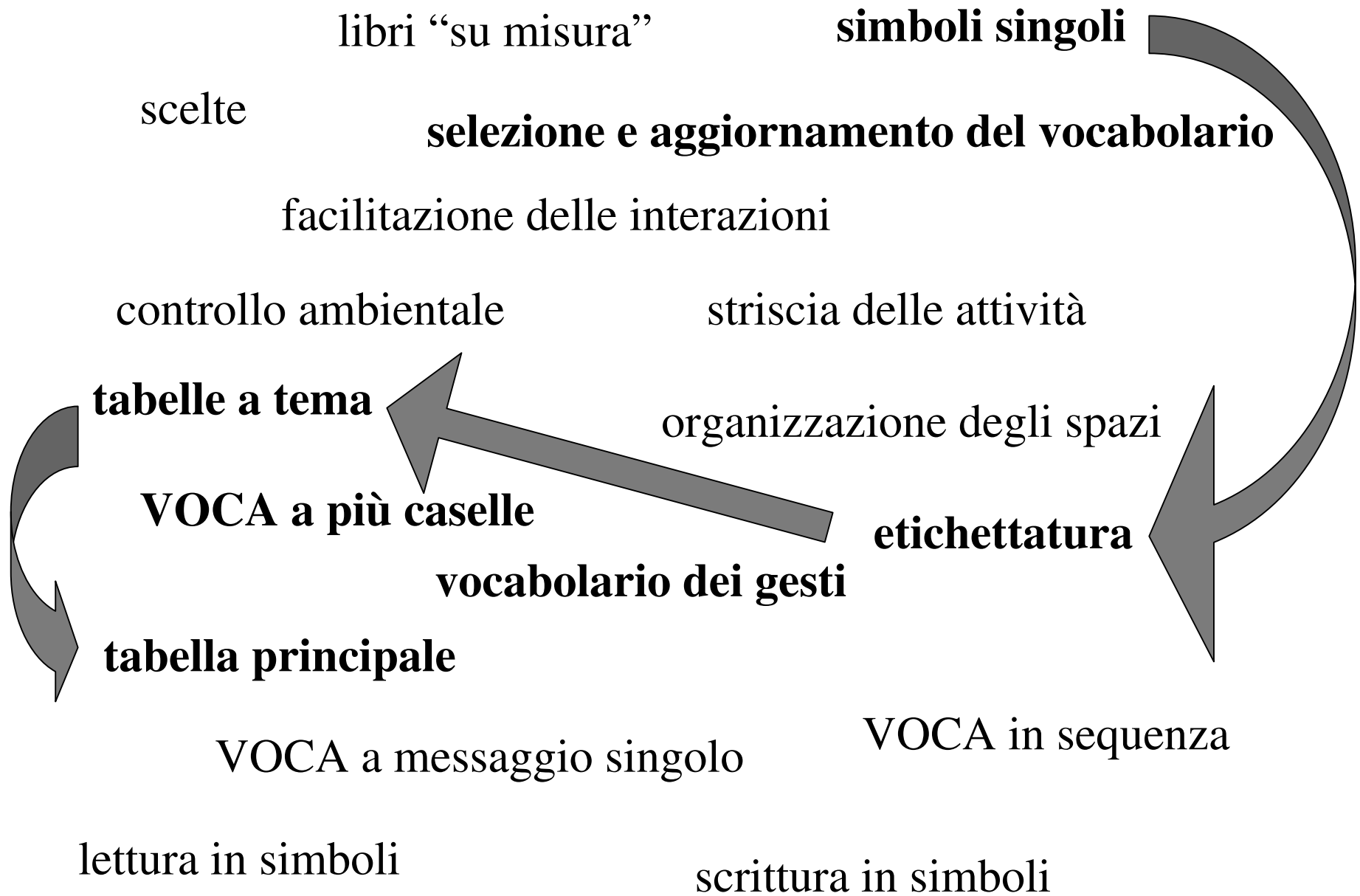
- E' molto efficace nell'ambiente domestico
- Presuppone necessariamente la presenza dell'oggetto o della persona dei quali si vuole comunicare
- E' limitata alla comunicazione concreta (oggetti, persone, ecc) e non a sentimenti, verbi
- E' riferita esclusivamente al QUI ed ORA
- Non consente funzioni comunicative più evolute: raccontare, porre domande, esprimere un'opinione..

# come superare i limiti della sola indicazione?

Dotare il bambino di un sistema  
rappresentazionale, che permetta di  
superare il limite della comunicazione legata  
solo al contesto



Costruire un **sistema** di comunicazione



# Tabelle di comunicazione

Una tabella è un'insieme **strutturato** di **rappresentazioni**

Ha lo scopo di permettere una comunicazione **condivisa** e **comprensibile** con i partner comunicativi

Permette alla persona non parlante di **andare oltre il concreto** e di esprimere **direttamente** bisogni, sentimenti, pensieri

Contribuisce ad **aumentare la competenza comunicativa** e **l'interazione sociale** del bambino, ed in modo significativo anche la sua **comprensione linguistica**.

# Tabelle: punti fondamentali

- Devono essere **costruite su misura** per ogni singolo bambino
- Devono essere **sempre a disposizione** del bambino: “sono la sua bocca”
- Devono essere **sempre aggiornate** in relazione alle esperienze e alle evoluzioni comunicative del bambino
- Devono includere:
  - Vocabolario specifico (per quel bambino, per quella situazione..)
  - Parole per “fare conversazione” (“Small talk”)
  - Parole d’uso più frequente (core vocabulary)

# Tabelle “su misura” per ogni bambino

- Sistema rappresentazionale
- Vocabolario e contenuti
- Modalità d’accesso (indicazione diretta, scansione...)
- Forma
- Supporto
- Dimensioni (della tabella, dei simboli...)
- Struttura
- Spaziatura (simboli ravvicinati, distanziati, con spazi vuoti..)
- Presenza e possibilità costante d’uso (posizionamento su carrozzina, trasporto...)

in relazione alle specifiche necessità motorie, visive, cognitive, del contesto...



# Sistemi rappresentazionali

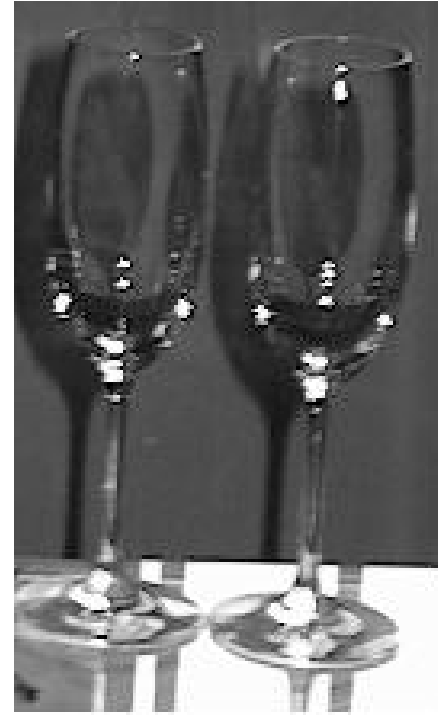
- simboli tangibili (oggetti, miniature, parti di oggetti),
- simboli gestuali (gesti codificati o linguaggi di gesti, LIS)

Nelle tabelle, soprattutto:

- simboli rappresentazionali (fotografie, simboli grafici, insiemi di simboli, sistemi di simboli, parole scritte, lettere)



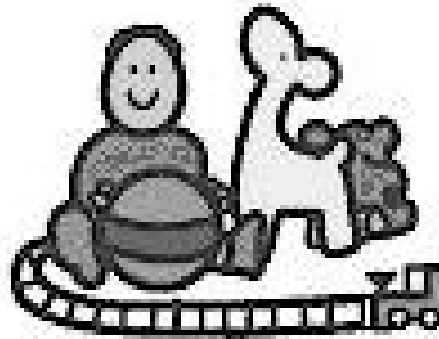


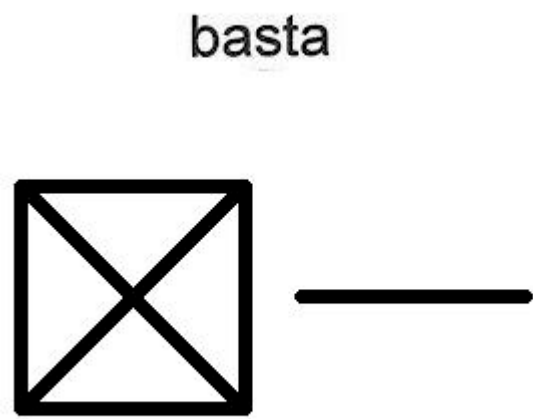
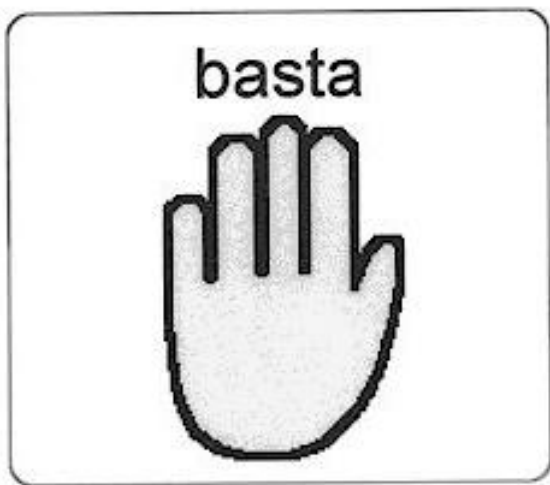






giocare

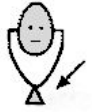


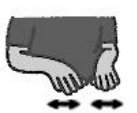










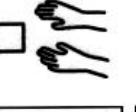













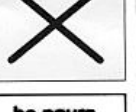
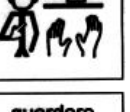

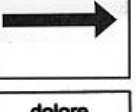

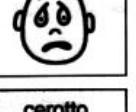












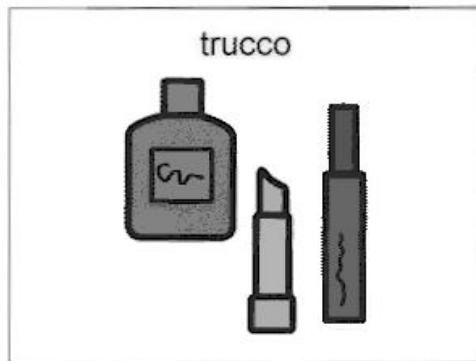
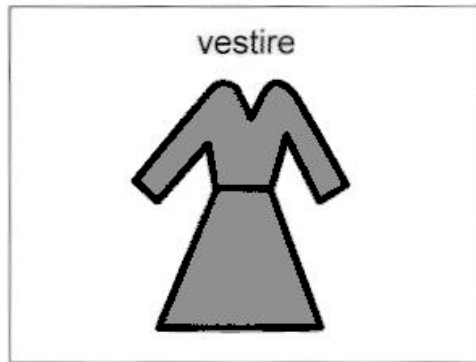
# Aspetti aggiuntivi

- Bianco e nero/colore
- Dimensioni
- Spaziatura



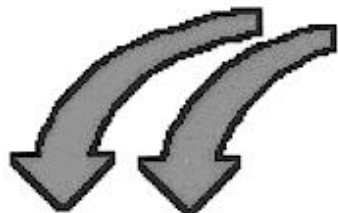
ti visito 	come scotti 	prendere 	medicine 
schifoso 	stetoscopio 	fare 	infermiera 
mal orecchi 	malato 	termometro 	benda 
che tosse 	guardare 	bocca 	bambola 
pinza 	medicina 	mal di gola 	mettere 
ancora 	aih! che male 	non lo voglio 	basta 

piangere 	medico 	ti visito 	prendere 	medicine 
schifoso 	fare 	infermiera 	malato 	mal schiena 
mal orecchi 	mal di testa 	termometro 	mal di gola 	benda 
lingua 	mettere 	pinza 	non 	io voglio 
domani 	andare 	iniezione 	ho paura 	guardare 
dormire 	dolore 	crema 	cerotto 	cotone 
basta 	aiutare 	ritornare 	grazie 	ancora 



sapone 	Mi piace 	spazzola 	bagnoschiama 	denti 
	pettine 	carta igienica 	asciugamano 	lavare 
asciugare 	gabinetto 	acqua 	shampoo 	fare 
	io voglio 	aprire 	borotalco 	lavare le mani 
sotto 	pigiama 	bagno 	codini 	vestiti 
prendere 	bambola 	phon 	azzolino e dentifri 	sopra 
pannolino 	pazzolare i capelli 	mettere 	molletta 	giocare 
basta 	non 	vestirsi 		ancora 

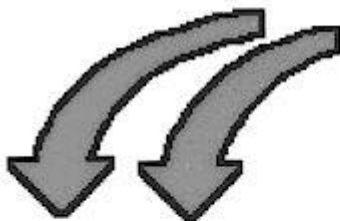
ancora



basta



ancora



basta



# Tipi di tabelle:

- Tabelle a tema
  - Tabelle minime
  - Tabelle a scelta multipla
  - Tabelle per l'interazione
  - Tabelle a cascata
  - Frontalini di VOCA
  
  - Tabelle didattiche
- Tabella principale

# Tabelle minime:

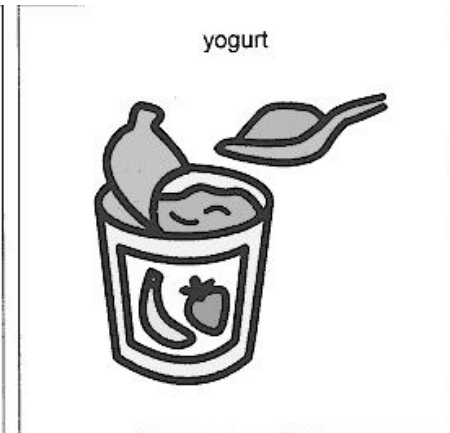
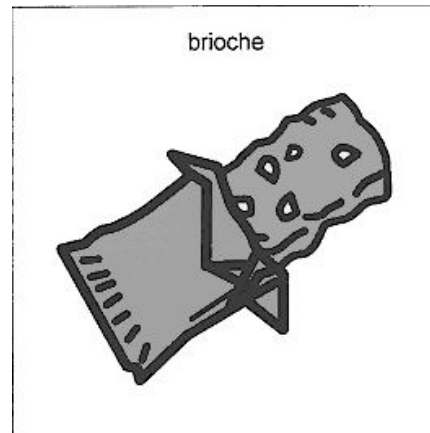
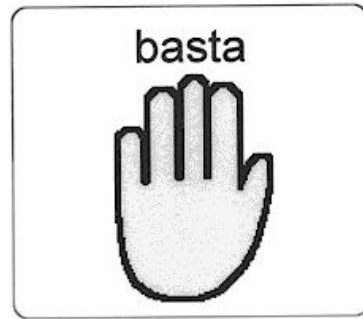
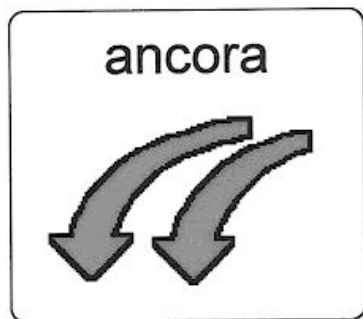
- Formate solo da 2/3 simboli

Ad es.

ANCORA – BASTA

SI – NO

BRIOCHE - YOGURT





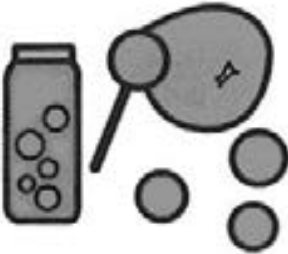





# Tabelle a scelta multipla

- Permettono di aumentare le possibilità di scelta
- Facilitano il passaggio dagli oggetti alle rappresentazioni
- Nella maggior parte dei casi sono con foto o simboli
- Consentono la scelta anche tra elementi non materiali (es. canzoni)
- Sono un passaggio importante verso le tabelle a tema

# Tabelle a scelta multipla




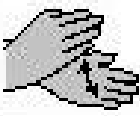






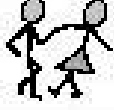

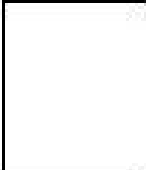

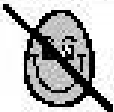


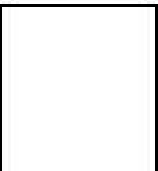
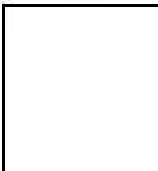

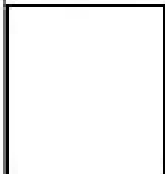
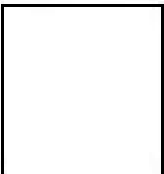
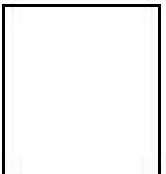
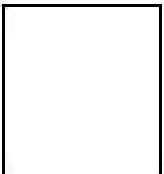
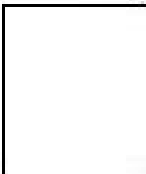
<p>lego</p> 	<p>palla</p> 
<p>bambola</p> 	<p>peluches</p> 
<p>bolle</p> 	<p>nascondino</p> 



# Passaggio da etichettatura a tabella



# Da T a scelta multipla a T a tema

nanetti 	Misky ragnino 	cocodrilli 	se sei felice. 	scoiattolo 
Nella vecchia torre 	coniglietto 	violini 	capanna 	felicità 
qua qua 	macarena 	gioca jue' 	pokemon 	
ballare 	io voglio 	Non mi piace 	Mi piace 	andare 
basta 	cantare 			ancora 
				

# Tabelle per l'interazione

- Si differenziano dalle tabelle di scelta multipla perché oltre ad “oggetti” includono azioni, sentimenti, commenti
- Sono riferite ad un'attività specifica e quindi hanno un vocabolario specifico relativo all'attività stessa
- Devono essere “su misura” per ogni bambino e per ogni attività
- Permettono al bambino di partecipare attivamente

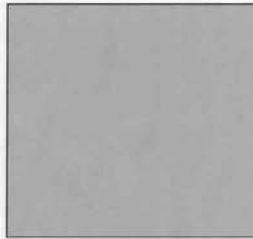
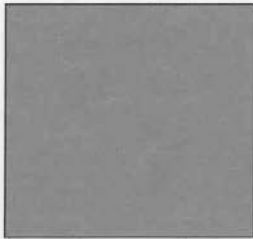
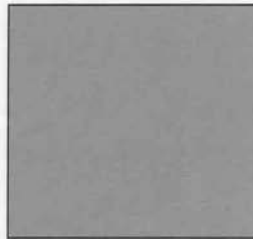
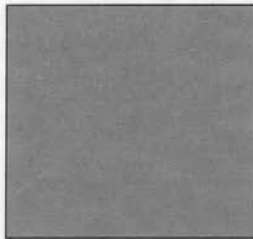
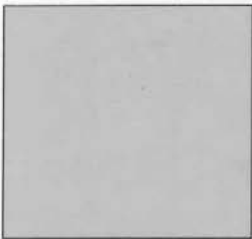
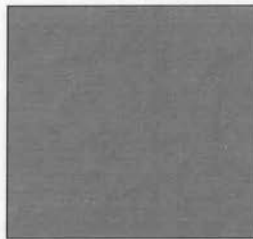
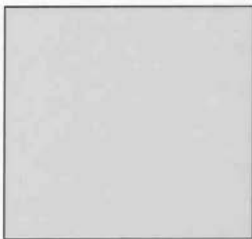
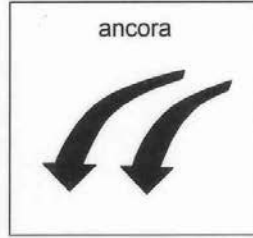
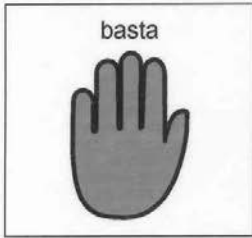
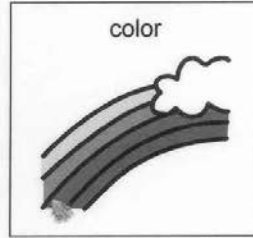
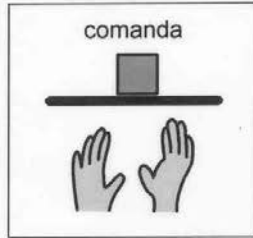
Sono le prime vere tabelle di comunicazione:

- le più semplici da costruire
- le più semplici da utilizzare per il bambino e i suoi interlocutori

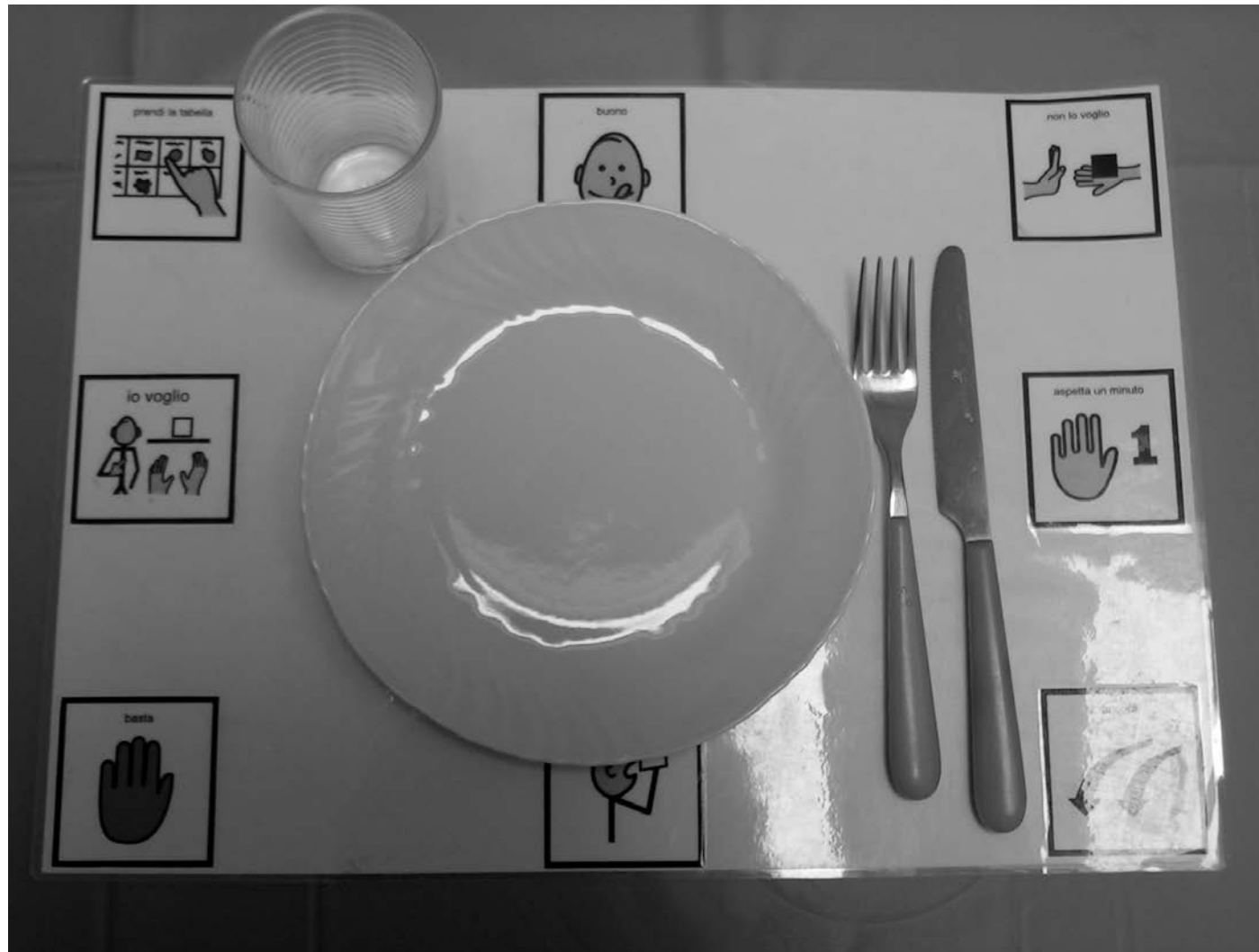


# Tabelle a tema

bere 	mangiare 	per favore 	io voglio 
acqua 	caffè 	succo d'arancia 	the 
bicchiere 	torta 	grazie 	popcorn 
tovagliolo 	ciao 	1 	2 
3 	Non voglio 	buono 	basta 
ancora 	Mi piace 	schifoso 	Non mi piace 












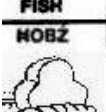



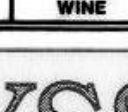








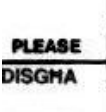






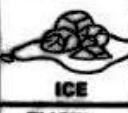
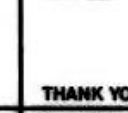








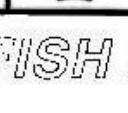
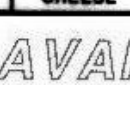
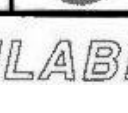
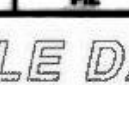
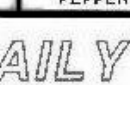
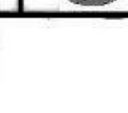
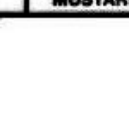























# Tabella a tema per il pasto



# Tabella a tema...turistica

*Welcome to Gozo*

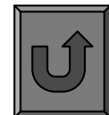
 NUT	 KIKKRA TE	 GHAXRA	 GELAT	 HAMSA	 SARVETTA	 NBID	 MĠHARFA	 WIENED	 BIRRA	 KIKKRA KAFÉ
 FISH	 CUP OF TEA	<b>10</b>	 ICE CREAM	<b>5</b>	 NAPKIN	 WINE	 SPOON	<b>1</b>	 BEER	 CUP OF COFFEE
 NOBZ	 SIKKINA	 <p><b>ODYSSEY</b> BAR • RESTAURANT • PIZZERIA Marsalforn Bay, Gozo Tel: 561728 - 551002</p>						 FURKETTA	 L-GHOOWA T-TAJBA	
 BREAD	 KNIFE							 ILMA	 TNEJN	
 EKK OGHĠBOK	 HALIB							 WATER	<b>2</b>	
 PLEASE DISGMA	 MILK							 MAJJAL	 KUĊĊARINA	
<b>9</b>	 LANAM	 PORK	 TEA SPOON							
 MELN	 SILĠ	 GALLETINI	 CAKE	 SOPPA	 IL-LEJL IT-TAJEB	 ĠANGA	 ERBGMA	 ZEJT	 GRAZZI	 NELU
 SALT	 ICE	 BISCUITS	 CAKE	 SOUP	 GOOD NIGHT	 BEEF	<b>4</b>	 OIL	 THANK YOU	 SWEETS
 KONT	 TLIETA	 PLATT	 BOĠJA	 SEBGMA	 ĠOBON	 BITTA	 TORTA	 BZAR	 TMIENJA	 MUSTARDA
 BILL	<b>3</b>	 PLATE	 CHANGE	<b>7</b>	 CHEESE	<b>6</b>	 PIE	 PEPPER	<b>8</b>	 MUSTARD

*FRESH FISH AVAILABLE DAILY*



# Tabella a tema

giocare 	bambola 	cucina 	parrucchiera 	disegnare 
cantare 	leggere una fiaba 	amici 	io 	pongo 
costruzioni 	giardino 	puzzle 	libro 	Non voglio 
andare 	io voglio 	bagno 	dopo 	mi aiuti? 
mangiare 	mettere via 	tagliare e incollare 	Indico il simbolo 	sono stanca 
basta 	aggiungi il simbolo 	Mi piace 	prendere 	ancora 





# Tabelle a cascata (o a Matrioska)

Sono formate da un'insieme di tabelle concatenate in  
successione l'una all'altra

Ad es. TABELLA A SCELTA MULTIPLA per la scelta del gioco







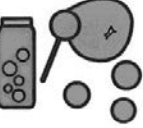

TABELLA A SCELTA MULTIPLA per scegliere cosa fare con quel gioco



TABELLA PER L'INTERAZIONE per sviluppare il gioco scelto



# Tabelle a cascata

lego 	palla 
bambola 	peluches 
bolle 	nascondino 

fare il bagno 	fare nanne 
fare pappa 	vestire 
gioielli 	trucco 

sapone 	Mi piace 	spazzola 	bagnoschiuma 	denti 
	pettine 	carta igienica 	asciugamano 	lavare 
asciugare 	gabinetto 	acqua 	shampoo 	fare 
	io voglio 	aprire 	borotalco 	lavare le mani 
sotto 	pigiama 	bagno 	codini 	vestiti 
prendere 	bambola 	phon 	azzolino e dentifri 	sopra 
pannolino 	pazzolare i capelli 	mettere 	molletta 	giocare 
basta 	non 	vestirsi 		ancora 



# Vocabolario dei gesti

La CAA utilizza tutte le competenze comunicative dell'individuo...

Se un bambino ha una modalità gestuale che utilizza per comunicare, è importante poterla mantenere e rendere comprensibile agli interlocutori

Il vocabolario dei gesti è un modo per rendere condivisibili i gesti che il bambino usa per comunicare





I gesti vengono raccolti, rappresentati con foto e/o disegni e codificati, scrivendo sopra il significato

Attraverso questa codifica anche chi non conosce il bambino può capire che cosa sta dicendo

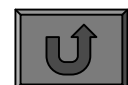
Il vocabolario dei gesti si allega alle tabelle del bambino.



# Vocabolario dei gesti

pensa 	attento 	ricorda 
ascoltare 	silenzio o sta zitto 	basta (anche con 2 mani) 
telefonare 	fare un giro 	mangiare 
scusa / mi dispiace 	io / mio 	lavare (auto) 
ALT 	ASPETTA 	PIANO 

FAI IN FRETTA (battere mani) 	COSI' COSI' 	SOLDI 
ANCORA 	CHIAVI 	VIENI 
SPAVENTO - PAURA 	GRANDE - TANTO (anche cartellone) 	
FAZZOLETTI (sfregarsi il mento) 		

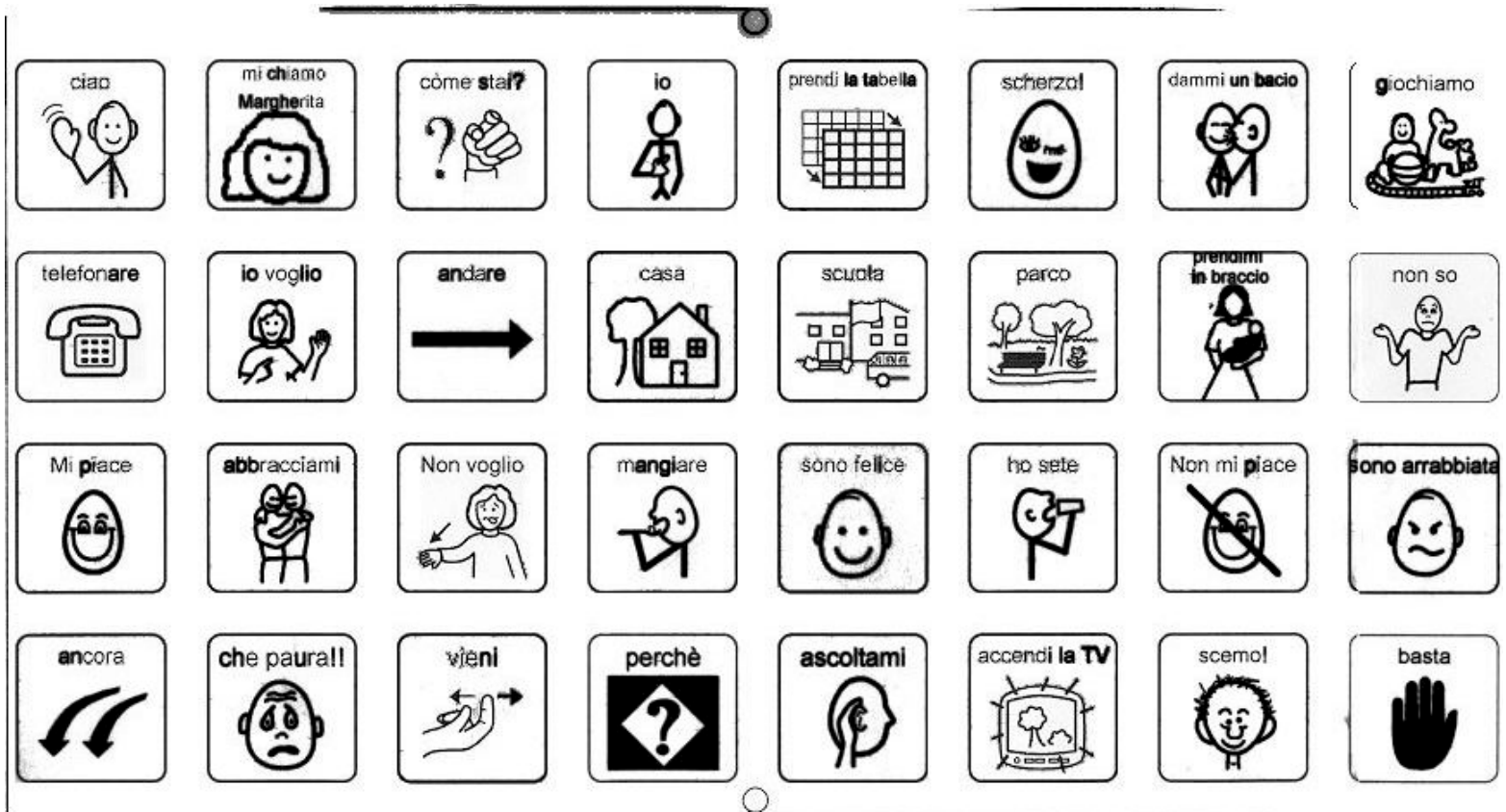


# Frontalini per VOCA

- Rappresentano attraverso i simboli i messaggi registrati sul VOCA
- Sono una forma particolare di tabella a tema
- Ogni frontalino corrisponde ad una attività o situazione specifica e contiene i messaggi adeguati ad essa, più alcuni messaggi trasversali
- Anche in questo caso, sono pensati specificatamente per “quel bambino”: caratteristiche, preferenze, età, ambiente di vita, ecc., e per “quell’ausilio” che è stato scelto per “quel bambino”
- Nella costruzione è importante pensare all’uscita in voce, quindi alla ricaduta diretta che i messaggi contenuti nel frontalino avranno sull’ambiente



# Frontalini per VOCA



# Introduzione di simboli

- Sempre in contesto
- Il significato è dato dalla condivisione nell'esperienza e nel modeling
- La “conoscenza” dei simboli è data dall'uso (non fare prove, non interrogare!)
- La collocazione in tabella è possibilmente da concordare con il bambino

# Modeling

E' una modalità di utilizzo "in entrata" da parte dell'adulto che, parlando, indica i simboli relativi

supporta la comprensione e allo stesso tempo mostra al bambino quale può essere l'uso del simbolo e come è possibile espandere la comunicazione per costruire la frase

E' una modalità efficace per condividere la tabella con il bambino e usarla proprio per "dirsi" delle cose



La scelta e selezione del vocabolario rappresenta uno dei punti maggiormente critici dell'intervento di CAA perché il vocabolario di simboli prescelto spesso rappresenta le “uniche parole” a disposizione dell'individuo

# vocabolario

- Deve essere del bambino
- Deve avere innanzitutto le parole che al bambino interessa usare
- Deve includere le parole che al bambino serve capire  
(non perché faccia quello che vogliamo ma perché possa sapere cosa sta succedendo)

# TABELLE A TEMA

## SELEZIONE DEL VOCABOLARIO

richiede pre-immaginazione del contesto e dell'attività in cui verranno utilizzate

Bisogna avere in mente:

- Il bambino e la sua esperienza specifica
- L'attività e il contesto in dettaglio
  - Che oggetti si utilizzano
  - Che azioni si fanno
  
- Cosa il bambino potrebbe voler comunicare in quella situazione
  - che emozioni e commenti
  - che richieste
  - che interazioni
- Che possibilità di ampliamento dell'esperienza
- Che altre tabelle potrebbero essere necessarie

# Selezione del vocabolario

## Partire da liste mirate

- Predisposte-raccolte-immaginate da genitori e insegnanti
- Liste “standard” di parole frequenti per un ambiente o attività

## Modificarle e adattarle al bambino, allo spazio disponibile, alla situazione, alle modalità di accesso...

## Prestare particolare attenzione a

- Verbi
- Vocaboli che regolano l'interazione

## Verificare se la tabella è veramente comunicativa (cosa possiamo realmente “dire” con i simboli-parole che abbiamo scelto?)

# Selezione del vocabolario

giocare 	nascondere 	Mi piace 	Non mi piace 	pronti via 
sotto 	sedia 	tappeto 	tavolo 	armadio 
trovare 	non guardare 	voglio 	non so 	guardare 
dove è? 	bravol 	tocca a me 	dentro 	ancora 
basta 	dietro 	Ho vinto! 	aiutami 	aspetta un minuto 
fuoco 	acqua 	cesto 	mamma 	sopra 
lavandino 	vicino 	porta 	tocca a te 	lontano 

sapone 	Mi piace 	spazzola 	bagnoschiama 	denti 
 	pettine 	carta igienica 	asciugamano 	lavare 
asciugare 	gabinetto 	acqua 	shampoo 	fare 
 	io voglio 	aprire 	borotalco 	lavare le mani 
sotto 	pigiama 	bagno 	codini 	vestiti 
prendere 	bambola 	phon 	azzolino e dentifri 	sopra 
pannolino 	pazzolare i capelli 	mettere 	molletta 	giocare 
basta 	non 	vestirsi 	 	ancora 

# Liste standard

Liste di parole per attività o situazioni (nucleo centrale del vocabolario specifico per età, attività di gioco in scuola materna, piscina ecc) ottenute attraverso l'analisi delle parole più frequentemente usate negli ambienti naturali di vita da utilizzatori di CAA o bambini senza problemi di comunicazione.

Gli utenti, i familiari, gli operatori selezionano al loro interno i termini che ritengono indispensabili e quelli utili (ad esempio evidenziando gli uni in rosso e gli altri in blu), ne aggiungono eventualmente di altri fino ad ottenere le liste specifiche dalle quali costruire le tabelle o i frontalini

Sono disponibili online o nella letteratura

# Vocabolario

Nella selezione del vocabolario, è essenziale un coinvolgimento allargato:

- Famiglia (genitori/coniuge)
- Amici
- Insegnanti
- Terapisti
- Utente stesso (non appena possibile)

# Vocabolario

deve essere appropriato per:

- Età
- Genere
- Cultura

Va posta particolare attenzione allo “slang”  
del momento dei coetanei



# Vocabolario

C'è sempre il rischio di appiattimento sul livello denominativo

E' quindi fondamentale porre particolare attenzione a:

- “Small talk”
- “core vocabulary”
- Verbi
- Emozioni
- Aggettivi
- Concetti astratti
- Espressioni che consentano di “comunicare su” ....

Sono elementi essenziali per consentire la costruzione di legami e l'allargamento delle possibilità comunicative, da “apprendere con l'uso”

# Vocabolario... da non dimenticare

- È mio, dammi, ancora, voglio, fantastico...
- Lasciami stare, uffa, basta, che schifo....
- Mi piace, non mi piace, ciao, guarda, prendimi, vieni qui .....
- Più forte, più piano, poco, tanto, ecc
- non hai capito, non c'è simbolo, è una domanda, è una metafora, assomiglia a...
- come stai, cosa fai, cosa succede, per favore, grazie, prego.....

# Accesso

Per accesso si indicano le modalità di selezione con le quali gli utenti utilizzano i propri sistemi di comunicazione





## SELEZIONE DIRETTA

- quando l'utente ha l'abilità fisica di indicare direttamente il simbolo in tabella

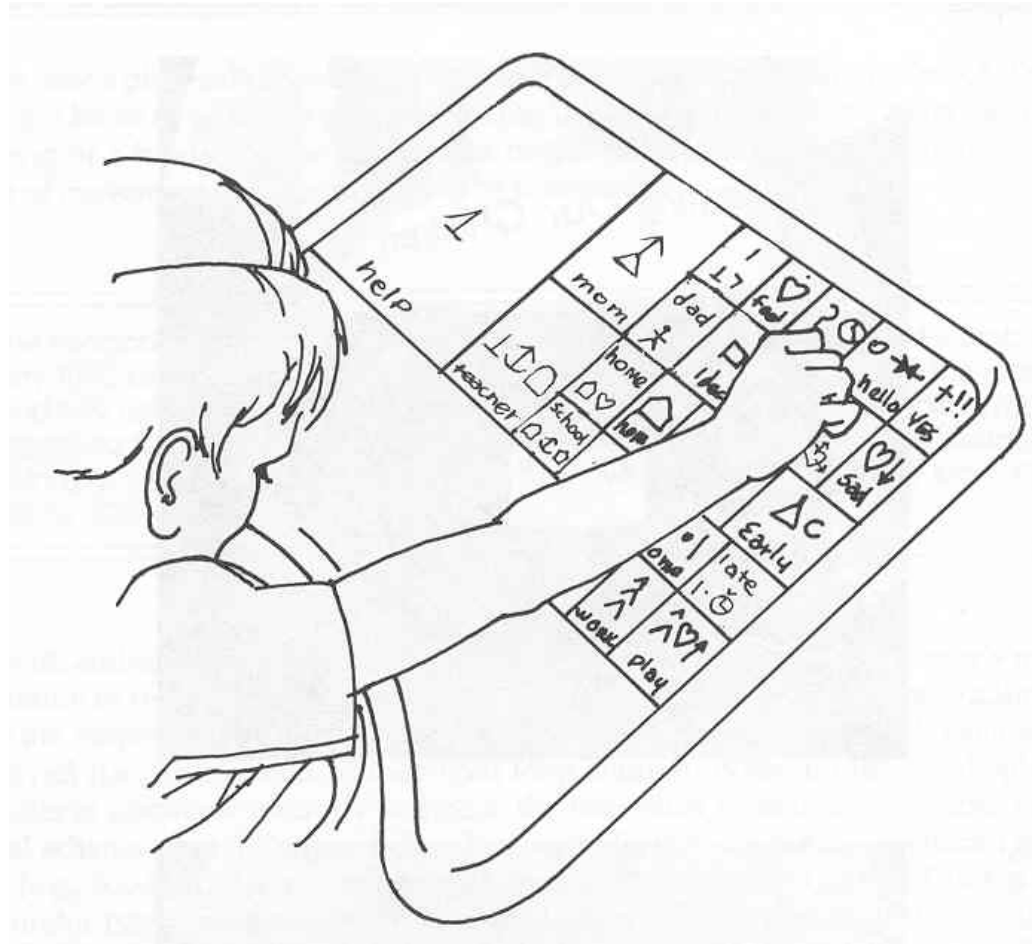
## SELEZIONE INDIRETTA

- quando l'utente non può indicare direttamente il simbolo o il messaggio

# Selezione diretta

- Dito, pugno, polso ecc 
- Occhi 
- Ausilio di puntamento nel pugno, in bocca, su caschetto... 
- Fascio luminoso in un caschetto 
- Ecc

# Accesso diretto - pugno



Beukelman & Mirenda 1998

# Accesso diretto - grembiule



Beukelman & Mirندا 1998



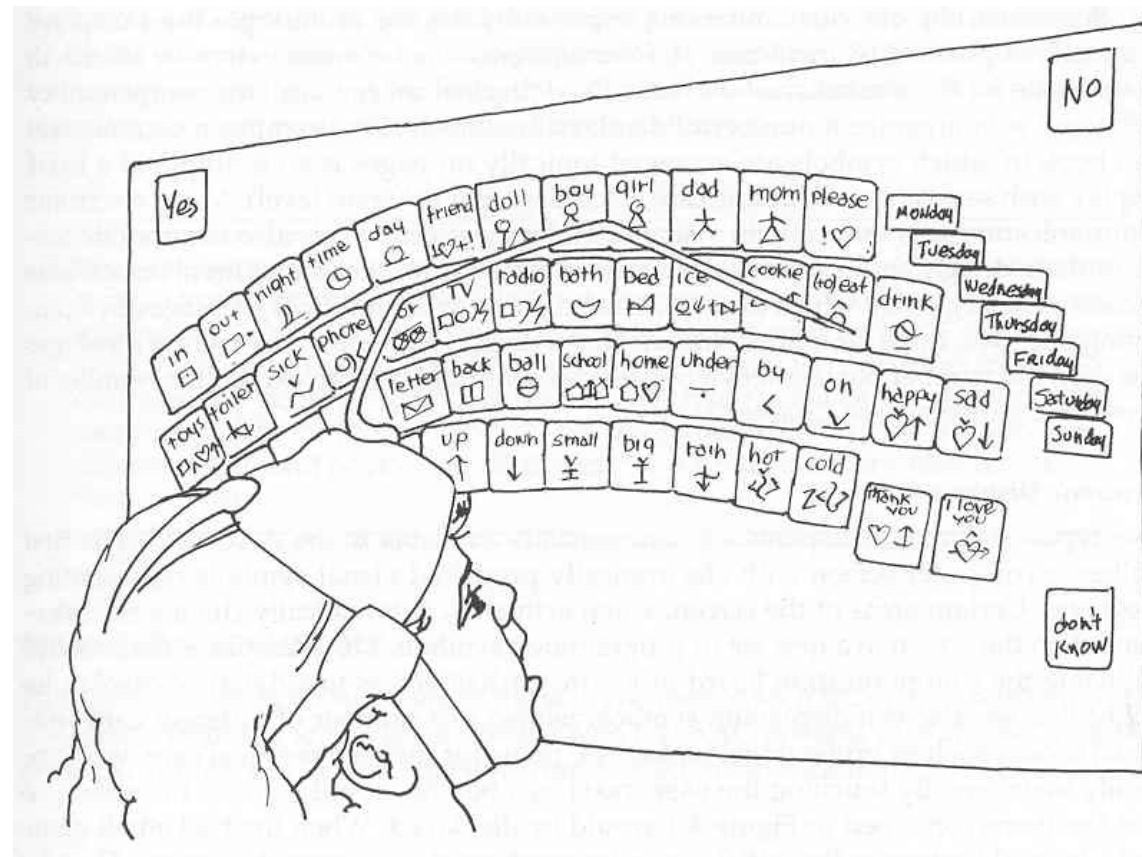
# Selezione diretta - sguardo



Beukelman & Mirenda 1998



# Accesso diretto - puntatore

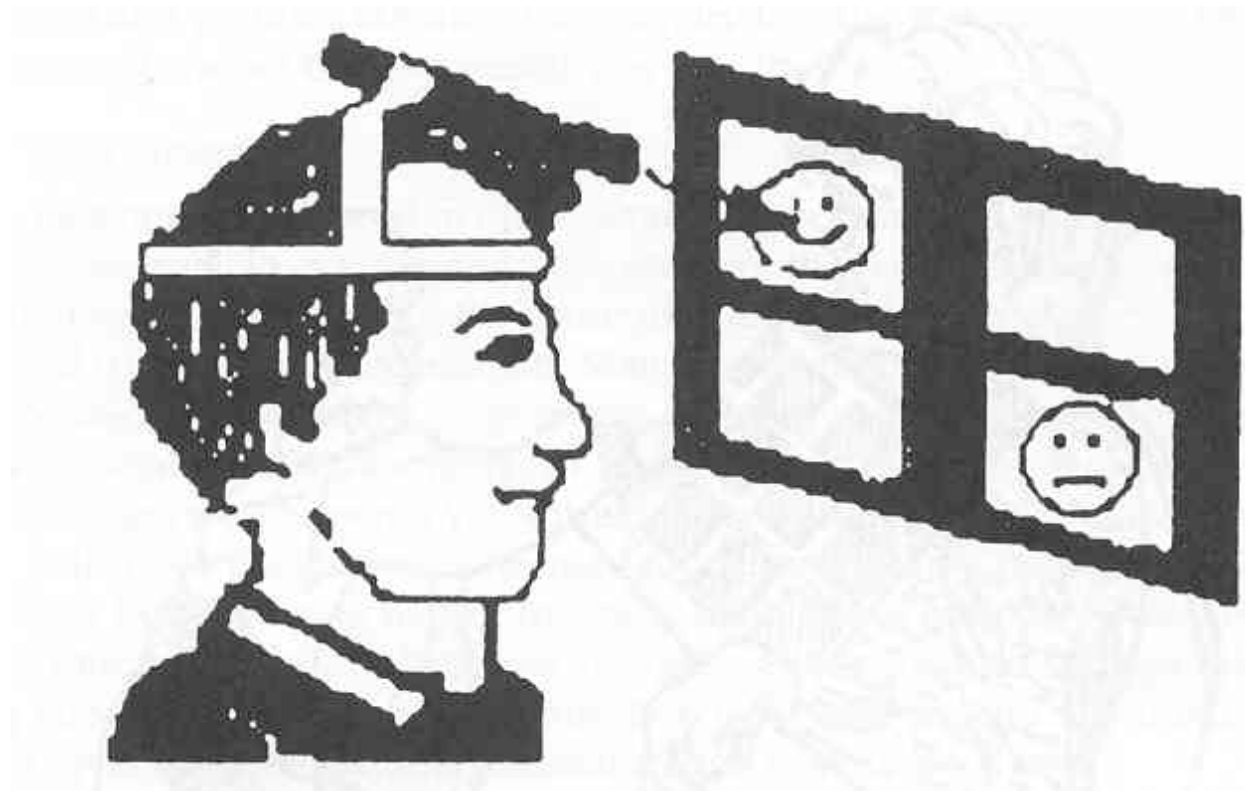


Beukelman & Mirinda 1998





# Accesso diretto – puntatore luce



Beukelman & Mirinda 1998



# Selezione indiretta

## ■ Scansione

- Visiva e uditiva insieme
- Visiva (manuale o con sensore; lineare o in riga e colonna)
- Uditiva

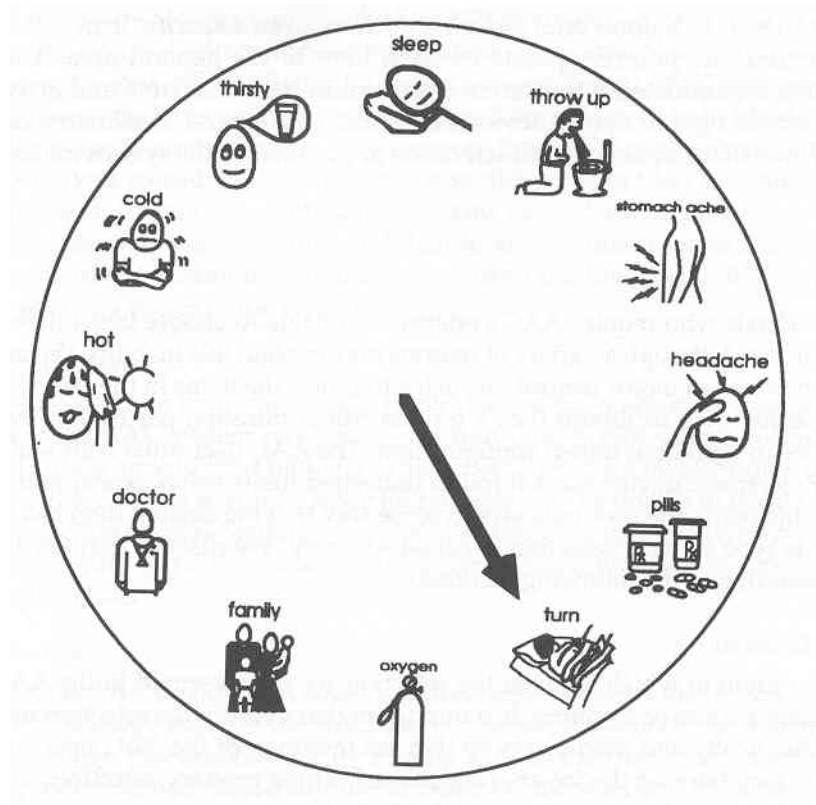


## ■ Codifica

- Colore
- Numero
- ecc

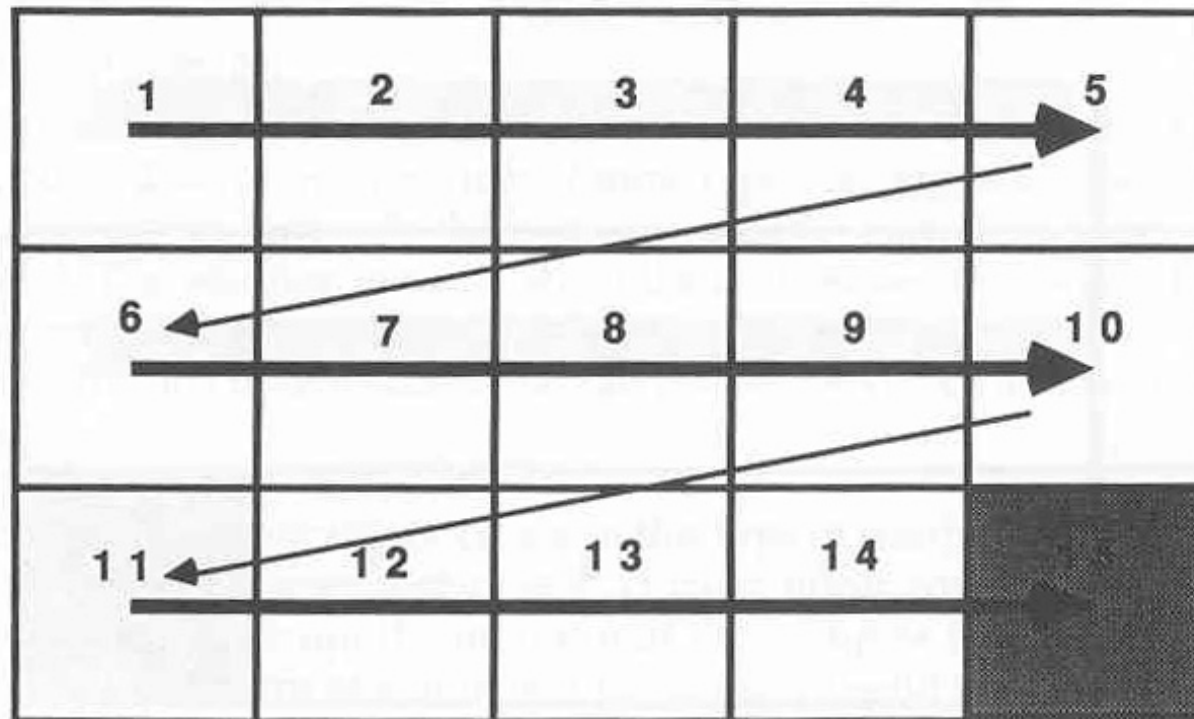


# Scansione semplice circolare



Beukelman & Mirinda 1998

# Scansione lineare



# Posizionamento

- Posizione
  - Orizzontale
  - Verticale
  - Centrale o laterale
  - Inclinata
- Modalità di fissaggio
- Distanza (per consentire l'accesso diretto, per le competenze visive ecc)

# Aggiornamento costante

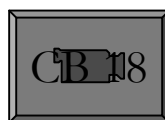
E' l'elemento principale che sostiene la **motivazione** all'uso della CAA

- L'aggiornamento è:
  - Della singola tabella a tema (l'attività cambia, si amplia, si approfondisce, la si vuole raccontare a casa....)
  - Del "pool" di tabelle a tema disponibili

servono parole nuove e diverse a seconda dei contesti e delle esperienze che il bambino vive

A volte è necessario togliere parole divenute inutili

Avere dei messaggi aggiornati permette davvero di ottenere delle risposte e di raccontare



Il “potere” della voce  
può essere scoperto solo  
attraverso l’esperienza

Costello 2003



# VOCA/SGD

Voice Output Communication Aids  
Speech Generating Devices

Sono registratori digitali o microcomputer sui quali è possibile apporre un certo numero di simboli e far corrispondere a ciascuno un messaggio vocale appositamente registrato

Dopo adeguato training, memorizzare e modificare i messaggi è rapido e semplice

# Tecnologia semplice

Non è necessaria la presenza di particolari competenze per poter avviare l'uso di tecnologia semplice

La tecnologia semplice può invece essere uno strumento, unito all'esperienza e alla pratica, che facilita lo sviluppo della comunicazione intenzionale, e che successivamente pone le basi per lo sviluppo della comprensione verbale



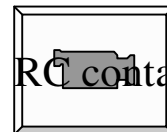
- I voca permettono maggiore autonomia nella comunicazione
- Presentano una serie di vantaggi e svantaggi rispetto ad altri strumenti

# **vantaggi**




- determinano un cambiamento di immagine
- consentono un maggiore controllo sul contesto
- agiscono contemporaneamente in entrata e in uscita
- facilitano l'interlocutore

# Cambiamento di immagine

- Percezione da parte dei partner di un bambino attivo, “pensante” e “comunicante”
- Percezione di sé come persona in grado di avere effetti stabili e prevedibili sul mondo e di essere “motore” e “centro” di un’interazione



# Maggior controllo sul contesto

- Favoriscono l'iniziativa comunicativa 
- Favoriscono la presa di turno
- Consentono l'autonomia nel padroneggiare il codice 
- Consentono al bambino di essere parte attiva nell'ambiente
- Richiamano direttamente l'attenzione dell'altro (anche senza aggancio diretto di sguardo)
- Determinano effetti immediati 
- Garantiscono la possibilità di ripetizione
- Garantiscono un effetto a distanza (telefono, altra stanza ecc)
- Anche il messaggio "casuale" determina una risposta

# Agiscono contemporaneamente in entrata e in uscita

- Aumentano la comprensione verbale, associando stabilmente:
  - immagine e parola scritta
  - stimolo uditivo
  - effetto
- Aumentano la competenza fonologica
- Diminuiscono l'ansia dell'utente
- Aumentano la produzione verbale (quando possibile)



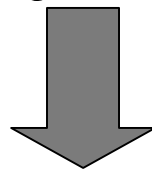
# Facilitano l'interlocutore

- Messaggi facilmente comprensibili da tutti
- Non è necessario sapere come il bambino comunica
- Non è necessario essere sempre centrati sul bambino
- Richiamano l'attenzione
- Feed back reciproco più rapido
- Diminuisce l'ansia dell'operatore
- Consentono interazioni efficaci anche in gruppo o all'esterno
- Consentono di allontanarsi
- L'espressione di sentimenti negativi è più efficace



# Vantaggi dei VOCA nel gruppo dei coetanei

- rimandano agli interlocutori un'immagine del bambino non parlante più attiva e competente
- creano condizioni di partecipazione e integrazione
- permettono di esprimere nell'immediato non solo scelte ma anche commenti, sentimenti, scherzi, litigi ecc.
- permettono di partecipare in modo più dinamico e divertente a giochi e interazioni
- creano aggregazione e integrazione nel gruppo dei pari



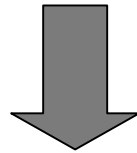
Determinano un cambiamento di ruolo del bambino  
da passivo ad attivo

ML02

ML04

# Uso di VOCA nel contesto sociale

- permette scambi comunicativi anche con interlocutori casuali, inesperti o incapaci per cultura o per età di usare altri ausili di CAA
- permettono l'esercizio di funzioni comunicative in dialoghi che coinvolgono contemporaneamente più persone



se usati in modo adeguato diventano uno strumento importante di integrazione nella vita sociale

# Per un utilizzo efficace...

- Sempre a disposizione del bambino
- Presenti in ogni contesto di vita
- Selezione adeguata del vocabolario
- Aggiornamento costante dei messaggi
- Adeguamento costante al contesto e alle reali necessità del bambino
- Selezionare o costruire situazioni d'uso
- Garantire adeguato *training* dell'utente e del contesto
- Non incalzare, non pretendere risposte o messaggi (*dai rispondi... dai schiaccia*)

# Cosa registrare

- Parole singole (oggetti, verbi, emozioni ecc)
- Frasi
- Saluti e convenevoli
- Esclamazioni e **parolacce**
- Small talk: (dove, perché, dopo, quando, grazie, prego, per favore...)
- Elementi per partecipare a giochi (via, stop, 1,2,3 stella..)
- Canzoni, filastrocche, poesie, ecc.
- Modi per richiamare l'attenzione
- Modi di dire

# Come registrare:

- Scelta della voce:
  - Maschile-femminile
  - Adeguata per età
  - Scelta dal bambino tra i compagni o tra più possibilità..
- Scelta del momento:
  - Prima
  - Durante
  - Dopo
- Scelta del “modo”:
  - Adeguato al contenuto (“drammatizzare”)
  - Contrattando i messaggi
  - In preparazione di un evento
  - Come parte di un “gioco” fatto insieme.....



# esempi messaggi singoli

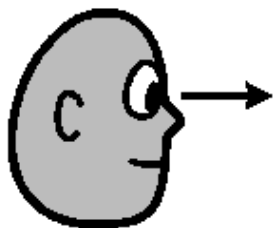
- Brevi frasi di aggancio: (“ciao come stai?” “ti piace la mia maglietta nuova?” “lo ho Dragon ball, tu ce l’hai?” “hai visto che la Juve ha vinto?” “sono andato alle giostre”)
- Small talk : ( “uffa che barba”, “aspetta un momento” “basta” “ancora”, “perché?”, “che bello”)
- saluti : “ciao” “ti aspettavo” “mamma torna presto” “come ti chiami?”
- Comunicazioni al telefono: “pronto, nonna sono io, vieni a trovarmi?”, “pronto, zia come stai? Vieni a giocare con me?”
- in mensa: “aspetta un momento” “sbrigati ho fame” “mi piace” “basta” “ancora”
- durante il gioco: “ via” “stop” “ numero?...” “ho vinto!”

# Esempi per VOCA a più caselle

- Ogni frontalino è impostato come una tabella per l'interazione (frontalino del gioco della bambola, frontalino di Natale...)
- in ogni frontalino è utile mantenere messaggi di comunicazione generale (basta, ancora, sono stanco, non hai capito, mi chiamo Chiara....)



ti ho visto!



ti sei mosso



Ho vinto!



torna indietro



basta



stella



che scemo



ancora





ciao



hamburger



patate fritte



Coca-Cola



grazie



gelato


















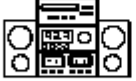
















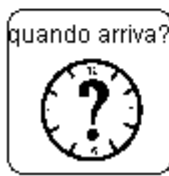
Quanto costa?









ancora

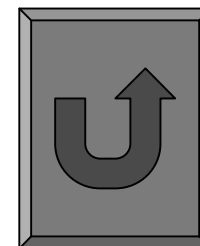


<p>ciao</p> 	<p>mi chiamo Margherita</p> 	<p>come stai?</p> 	<p>io</p> 	<p>prendi la tabella</p> 	<p>scherzo!</p> 	<p>dammi un bacio</p> 	<p>giochiamo</p> 
<p>cambia canale</p> 	<p>io voglio</p> 	<p>andare</p> 	<p>casa</p> 	<p>scivolo</p> 	<p>andare in altalena</p> 	<p>prendimi in braccio</p> 	<p>non so</p> 
<p>Mi piace</p> 	<p>stereo</p> 	<p>Non voglio</p> 	<p>mangiare</p> 	<p>sono felice</p> 	<p>ho sete</p> 	<p>Non mi piace</p> 	<p>sono arrabbiata</p> 
<p>ancora</p> 	<p>stanca</p> 	<p>mi aiuti?</p> 	<p>mamma</p> 	<p>ho fame</p> 	<p>accendi la TV</p> 	<p>scemo!</p> 	<p>basta</p> 



io 	voglio 	giocare 	felice 	parrucchiera 	bambola 		bello 	mettere 	ancora 
non 	profumo 	pettinare 		acqua 	prendere 	bigodini 	crema 	vestiti 	tocca a te 
raccontare 	Mi piace 	fare il bagno 	shampoo 		agnoschiuma 	rossetto 	lavare le mani 	ucco per occhi 	tu 
basta 	ho cambiato idea 		guardare allo specchio 	smalto per unghie 	mamma 	togliere 	tocca a me 	Coca-Cola 	andare 

NAVE 		PORTAEREI 		sottomarino 		acqua 		COLPITO 	
	AFFONDATO 								
A	B	C	D	E	F	G	H	I	L
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



# Equilibrio tra parole semplici e parole combinate/frasi

- Parole combinate/Frasi
  - Accellerano la comunicazione
  - Diminuiscono la flessibilità
- Parole singole
  - Permettono di strutturare frasi specifiche
  - Aumentano la flessibilità
  - Richiedono una competenza sintattica

# Svantaggi e problemi

- Sono complessi
- Richiedono comunque un alto grado di aggiornamento continuo e creatività
- Il numero di messaggi a disposizione è sempre insufficiente rispetto alle esigenze possibili di comunicazione di una persona
- Possono essere pesanti e voluminosi, e difficili da collocare
- Poca chiarezza della voce (soprattutto sintetica)
- Si possono guastare
- Si scaricano

# Svantaggi e problemi

- Rischiano di essere usati come unico ausilio, dimenticando la necessità di costruire un **sistema** di comunicazione
- Possono aumentare il rischio di delusioni e fallimenti
- Possono aumentare inutilmente i costi
- Rischiano di essere usati in modo addestrativo
- Può essere necessaria una competenza specifica da parte del contesto di vita
- Non suppliscono alla mancanza di cultura comunicativa



# VOCA

- A un messaggio ■
- A due messaggi
- A più messaggi ■
- A più livelli ■
- In sequenza ■

- Ad accesso diretto
- A scansione (visiva, uditiva)
- Da computer

- Simbolici
- Alfabetici

- A voce registrata
- Con *voice banking*
- A voce sintetica

La tecnologia da sola non “fa” un comunicatore competente, come un pianoforte non “fa” un pianista o un canestro e una palla non “fanno” un giocatore di basket

Beukelman & Mirenda 1998

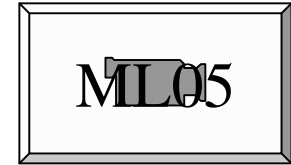
# VOCA ad unico messaggio

- Per le prime esperienze comunicative, di uso semplice
- E' un modo pratico per avere in qualunque momento, in pochi secondi, il messaggio più adeguato al contesto
- Il messaggio può essere modificato in continuazione
- E' molto utile come strumento di richiamo
- Può essere inserito in un più ampio sistema di comunicazione o rappresentare uno strumento indipendente per ripetere più volte un messaggio fisso o messaggi veloci
- Funziona a pile, ha una regolazione di volume di emissione del parlato, a colori diversi, è predisposto per il collegamento di un sensore esterno, che si adatti alle difficoltà motorie del bambino
- Abbastanza resistente alle cadute accidentali



# VOCA a più messaggi

- si associa ad ogni messaggio registrato un simbolo che ne rappresenti il significato
- Funziona a batteria ricaricabile
- Di semplice utilizzo, abbastanza pratico da collocare, può essere relativamente fragile agli urti o alle cadute



- A seconda del modello scelto può avere:
  - Più messaggi (8, 16, 32, 40...)
  - Più livelli (6, 8, 12 ecc)
  - solo a selezione diretta
  - Sia selezione diretta che scansione con sensore



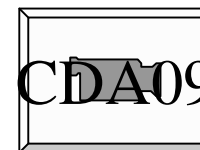
# VOCA a più livelli

- Ogni livello consente la registrazione di più messaggi
- Il passaggio da un livello all'altro è rapido e a in alcuni modelli può essere gestito direttamente dall'utente
- I diversi livelli consentono un uso differenziato a secondo delle attività
- Consente un tempo di registrazione complessivo di molti minuti e molti messaggi (anche più di 300)



# VOCA in sequenza

- I messaggi vengono registrati in sequenza in un'unica volta
- Ogni volta che il bambino schiaccia il pulsante, l'ausilio passa al messaggio successivo
- Può essere utilizzato in svariati modi: cantare, recitare poesie, dettare ricette, giochi, ect.
- E' utile per l'integrazione scolastica soprattutto nelle scuole materne

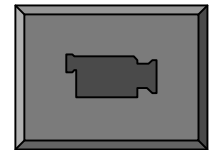


# Ausili alfabetici a tastiera

- Sono comunicatori alfabetici
- L'utente compone i propri messaggi con la tastiera e questi vengono via via visualizzati su display o su video Pc
- Possono essere con o senza uscita in voce
- Possono essere ad accesso diretto o a scansione
- Aumentano la flessibilità
- Rallentano la comunicazione

# Sensori

- Servono per persone che possono accedere ai voca o al computer utilizzando solo uno o pochissimi movimenti volontari
- I sensori sono attivabili a pressione, premendo un punto qualsiasi della superficie, anche con un movimento molto debole o minimo, poiché sono estremamente sensibili
- Sono facilmente posizionabili per essere attivati dal distretto corporeo che sia più facilitante per la persona che lo utilizza
- Possono far funzionare un gioco modificato, un comunicatore ad uscita in voce, un computer





# Sistemi di controllo ambientale

A rectangular box with a double border containing the text "LR01".

attraverso un sensore:

- Permettono di accendere e spegnere un qualunque apparecchio domestico come una radio, un ventilatore, una lampada, un frullatore, un asciugacapelli, un trapano, un aspirapolvere, una macchina fotografica ecc.
- Possono essere usati su apparecchi a pile (switch latch and timer) o a corrente (power link)
- Possono funzionare da interruttori (on-off), chiudere il circuito o attivarlo per un tempo definito
- Migliorano l'autonomia del bambino
- Consentono una partecipazione più attiva alle attività quotidiane
- Permettono al bambino di sperimentare esperienze piacevoli e divertenti
- Consentono l'accesso al gioco