

Le tabelle comunicative

Ci sono molte opportunità di usare supporti visivi durante tutta la giornata scolastica, le tabelle comunicative sono il format più diffuso e più funzionale. Alcune idee:

- Menu a scelta.
- Storia adattata e bacheche.
- Strisce di frasi per supportare l'uso del vocabolario.
- Tabella dell'orario scolastico settimanale.
- Analisi dei compiti
- Programma di rinforzo/ricompensa (token-economy, penny board, ecc.)



Tabella a tema: “io mi sento” (stati d’animo).
(Cristina Campigli, 2017)

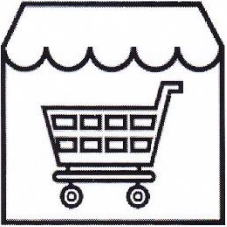


Tabella a tema: “io mi sento” (dolore fisico).
(Cristina Campigli, 2017)



Tabella a tema: **“sì no” (gestione dei comportamenti problema)**. (Cristina Campigli, 2017)

Esempio di tabella comunicativa:
“fare la spesa”.
(Cristina Campigli, 2017)

 IO FACCIO LA SPESA					
 PASTA	 RISO	 ACQUA			
 SUCCO	 BISCOTTI	 TORTA			
 BRIOCHE	 PANE	 PANE	 CARNE	 POLLO	 ARANCIATA
 COCA COLA	 LIMONE	 BANANA	 INSALATA	 FRUTTA	 VERDURA
 LIMONATA	 DETERSIVO	 DENTIFRICO	 SAPONE	 SHAMPOO	 CARTA IGIENICA
 CARTA DA CUCINA	 QUADERNO	 COLLA	 MATITA	 PASTELLI	 PENNA BLU
 PENNA ROSSA	 PENNARELLI	 GOMMA	 PIZZA	 BURRO	 PESCE
 TONNO	 CARTELLETTA	 FOGLI	 ALBUM	 FORMAGGIO	 FAZZOLETTI

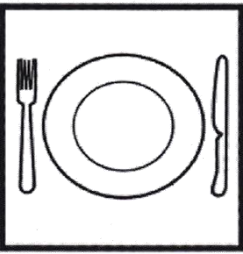
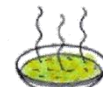
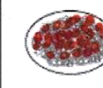
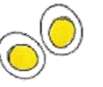
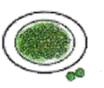
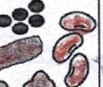
 IO MANGIO A MENSA					
 RISO E PISELLI	 PASSATO VERDURE PASTA	 RISOTTO			
 PASSATO VERDURE GNOCCHI	 PIZZA	 GNOCCHI			
 POLENTA	 PASTA	 UOVO	 CARNE	 PESCE	 ARROSTO
 FORMAGGIO	 SOGLIOLA	 POLLO	 PETTO DI POLLO	 VERDURA	 PURE
 INSALATA	 PATATE	 BROCCOLETTI	 CAROTE	 PISELLI	 FRUTTA
 PANE	 ACQUA				
 crocchette	 crocchette di pesce	 crocchette di legumi			

Tabella a tema: “io mangio a mensa” (menù della mensa scolastica).
(Cristina Campigli, 2017)

STRUMENTI PER L'INCLUSIONE: I GIOCHI MODIFICATI CON I SIMBOLI

I giochi da tavolo come la tombola, i memory e il domino sono frequentemente utilizzati dai bambini per intrattenersi con i pari allo scopo di relazionarsi e socializzare. L'attività ludica favorisce l'interazione, la capacità di condividere con gli altri e lo sviluppo del pensiero. Molto spesso, durante l'intervallo, i compagni ed M utilizzano questi giochi e con un poco di fantasia si è pensato di realizzarne alcuni personalizzati con i pittogrammi di Arasaac. Durante l'attività di Tecnologia si è approfondito il tema della sana alimentazione e dei principi nutritivi, da questi argomenti sono nati i giochi "GNAM GNAM", interamente autoprodotti in collaborazione con l'intera classe.

I giochi GNAM GNAM



MEMORY GNAM GNAM



TOMBOLA GNAM GNAM



DOMINO GNAM GNAM

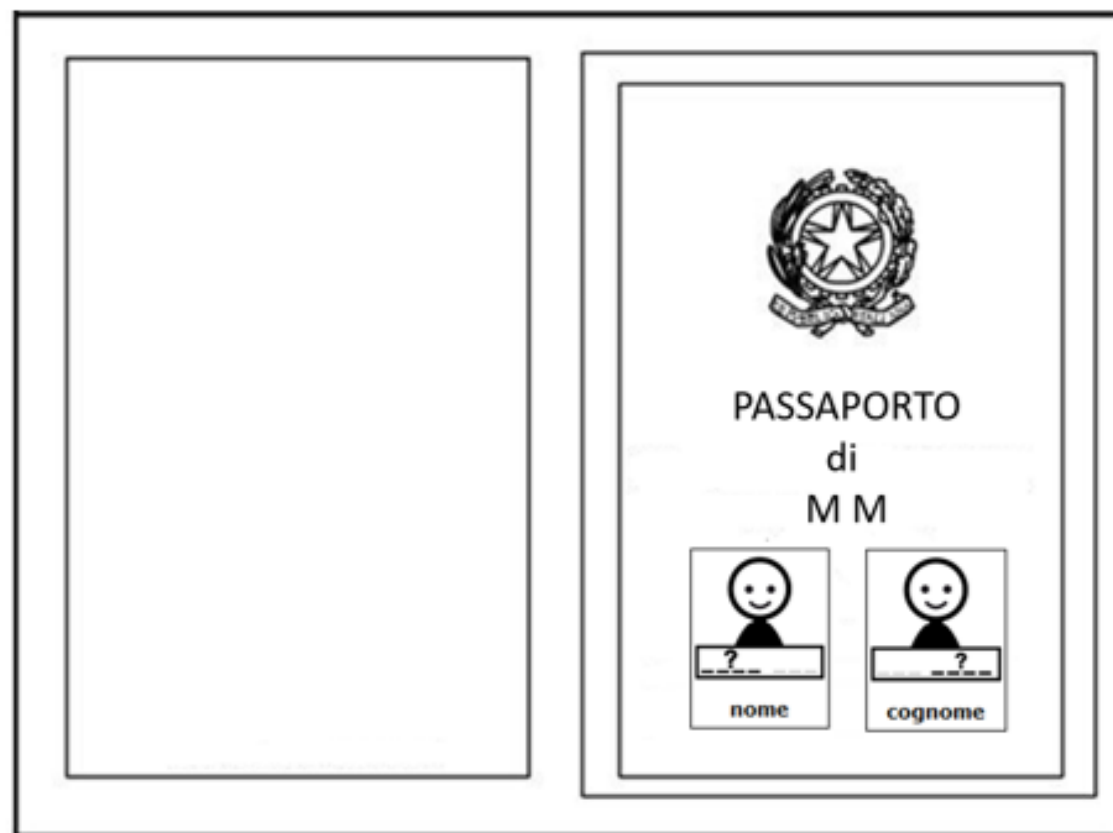
Giochi modificati con i simboli di Arasaac: "i giochi GNAM GNAM". (Cristina Campigli, 2018).

STRUMENTI PER L'INCLUSIONE: IL PASSAPORTO

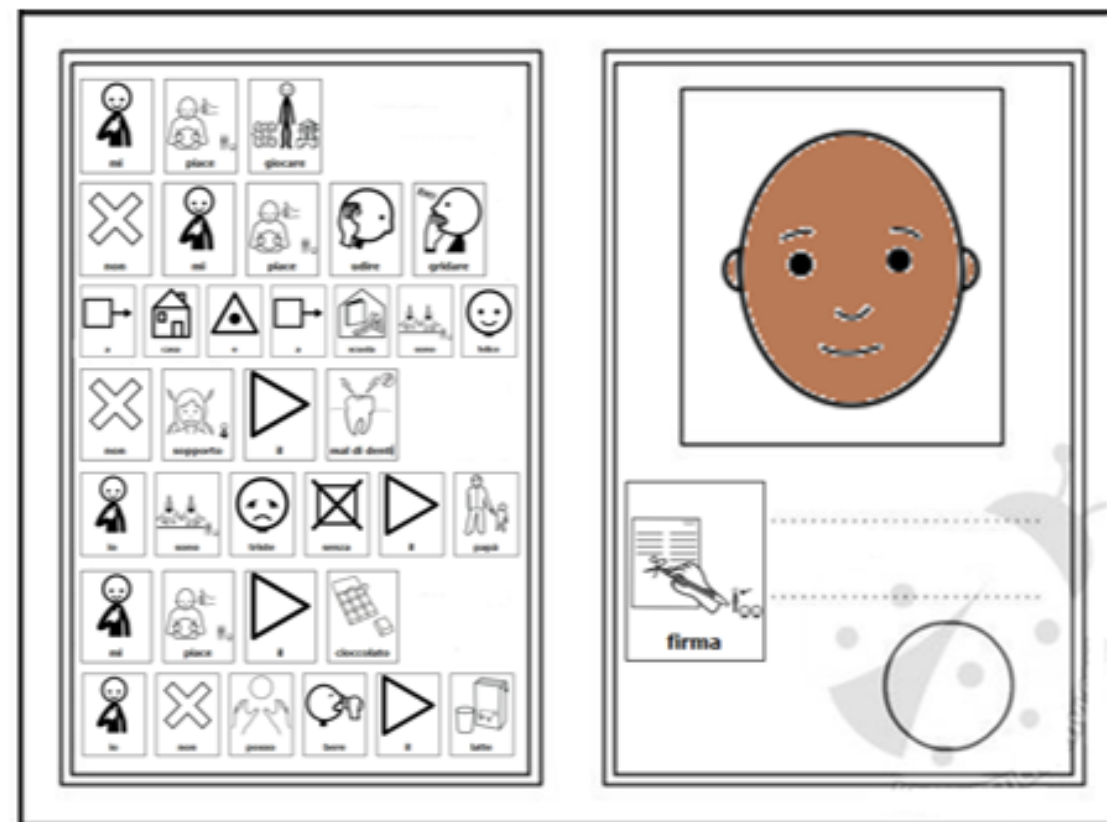
Il **passaporto** è un strumento che consente ad una persona con difficoltà comunicative di presentarsi, fornendo informazioni pratiche e utili in una forma completamente personalizzata. È uno strumento in costante aggiornamento. Vengono selezionate le informazioni fondamentali che i nuovi arrivati devono conoscere subito. Permette inoltre di condividere rapidamente le strategie efficaci per superare o evitare le difficoltà...

Di seguito vengono riportati i possibili descrittori:

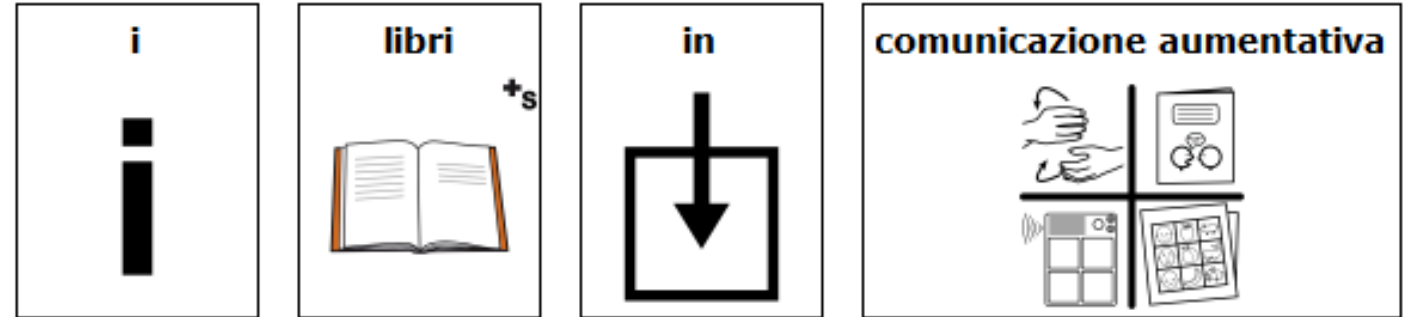
- **informazioni personali**
- **cosa mi piace/ non mi piace**
- **le mie emozioni (come le esprimo...)**
- **come comunico (gesti, vocalizzi, simboli...)**
- **vita sociale** (come avviene la relazione con le persone conosciute e quelle sconosciute)
- **stili di apprendimento** (cosa mi facilita ad imparare qualcosa)
- **informazioni specifiche** (tutte quelle informazioni importanti riguardo a problemi particolari, farmaci, gestione dei comportamenti problema...)



Passaporto di M: "fronte". (Cristina Campigli, 2018)



Passaporto di M: "retro". (Cristina Campigli, 2018)



I libri in CAA: gli IN-Book

La progettazione e realizzazione di libri in simboli aumenta la capacità di partecipare alle attività di lettura di gruppo e individuali. Raccontare di sé e raccontare storie creando libri (elettronicamente o con carta/matita) consente di lavorare sugli obiettivi linguistici. Gli IN-book sono libri “su misura”, costruiti attraverso un adattamento e una traduzione in simboli del testo scritto affinché, attraverso il continuo rimando all’immagine, il bambino possa essere facilitato nella comprensione.



Le prime tre pagine dell'IN-Book realizzato per il “progetto accoglienza” nell’ambito della Continuità Educativa scuola dell’infanzia-scuola primaria: “La scuola del bosco” tratto da “LE GUIDE AGENDA” AA.VV. Gaia Edizioni. (Foto di Cristina Campigli, 2018)

La leggenda

Laboratorio linguistico

IL GUFO E IL CORVO

Molto tempo fa, il gufo faceva il tintore e tutti gli uccelli andavano da lui per farsi tingere le penne. Tutti erano soddisfatti, all'infuori del corvo, che disprezzava l'arte del gufo tintore e si vantava sempre per le sue penne bianche. Ma un bel giorno si stancò di tanta bianchezza e disse al gufo: - Tingi anche le mie penne, però di un colore speciale. Il gufo ci pensò un po' su e, alla fine, scelse il nero. Quando il corvo si accorse che le sue penne erano completamente nere, come se fosse passato attraverso un camino, andò su tutte le furie. Ma che cosa poteva fare ormai?

Da quel giorno, tutti i corvi andarono vestiti di nero. Ma non si sono dimenticati dello scherzo del gufo e, ogni volta che lo vedono, cercano di dargli una lezione. Ecco perché il gufo sta nascosto di giorno e vola solo di notte, quando tutti i corvi dormono.

Leggenda giapponese, in Enciclopedia della favola, Editori Riuniti

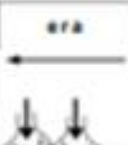
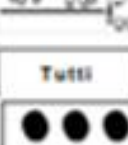
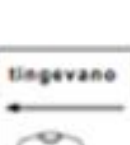
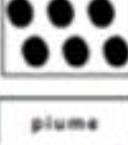
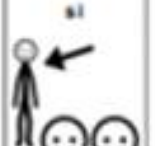
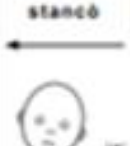
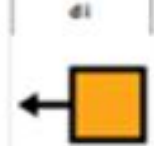
LEGGI E RIFLETTI

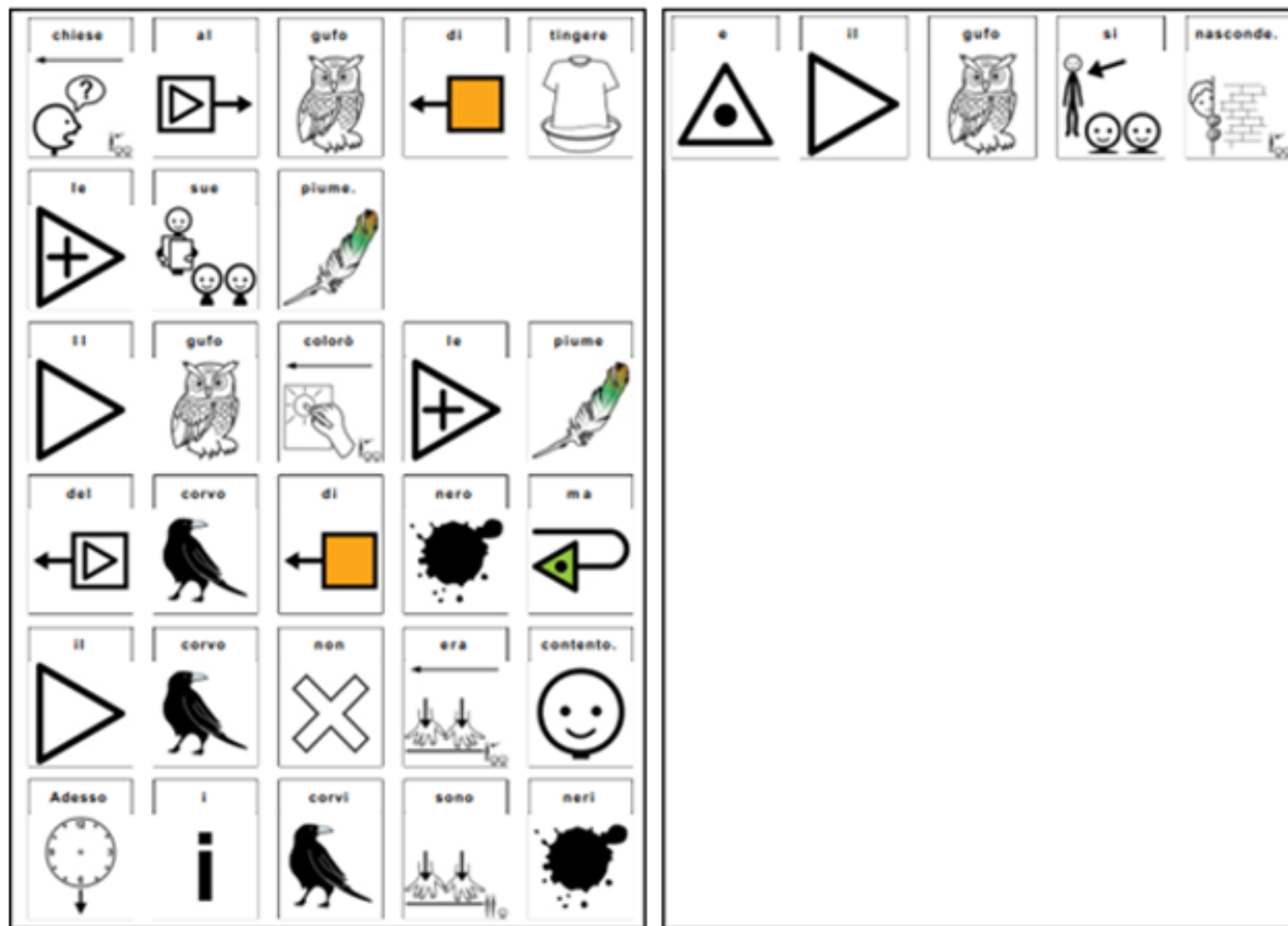
Completa indicando con una X.

Questa leggenda vuole spiegare:

- ☐ perché i corvi volano.
- ☐ perché i gufi volano solo di notte.
- ☐ perché i gufi hanno gli occhi gialli.

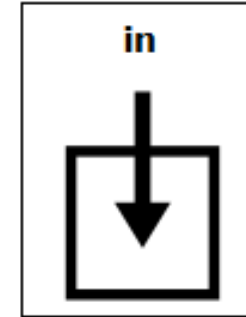
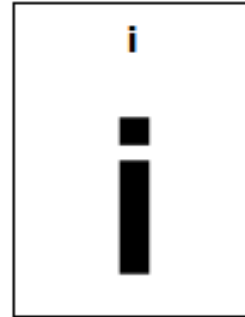
La **leggenda** è un racconto fantastico che cerca di spiegare fatti della realtà: le caratteristiche di animali e di piante, i fenomeni naturali, i nomi di certi luoghi, le origini di alcune tradizioni popolari. Anche la leggenda ha la medesima struttura del racconto: situazione iniziale, **svolgimento**, **conclusione**.

Tanto 	tempo 	fa 	il 	gufo 
era 	un 	tintore. 		
Tutti 	gli 	uccelli 	tingevano 	le 
piume 	dal 	gufo. 		
il 	corvo 	si 	stancò 	di 
avere 	le 	piume 	bianche 	e 



Testo modificato: “Il gufo e il corvo” tratto dal libro di lettura adottato per la classe IL FILO DELLE IDEE 3, © 2015 ELI, La Spiga Edizioni. (foto di Cristina Campigli, 2018)

I testi argomentativi



La traduzione in simboli di testi argomentativi proposti dal libro adottato per la classe e di altri utilizzati dagli insegnanti, aumenta il bagaglio di informazioni e di competenze, rese accessibili attraverso metodologie e strumenti altamente inclusivi. I testi argomentativi necessitano di interventi finalizzati alla comprensione, alla memorizzazione e all'esposizione (orale e scritta) e per tale ragione devono essere supportati da schemi, mappe, riassunti brevi, didascalie sotto le immagini, appunti a margine, note...tutto ciò è possibile con i simboli di Arasaac. Questi tipi di attività a supporto dello studio sono utili ed efficaci per tutti gli alunni, ciascuno secondo i propri stili di apprendimento.

Testo argomentativo tratto dal libro
“discipline SCIENZE e MATEMATICA”
adottato per la classe IL FILO DELLE IDEE 3,

© 2015 ELI, La Spiga Edizioni corredato
dallo schema dei “passaggi di stato
dell’acqua” con i simboli di Arasaac.
(Cristina Campigli, 2018)



storia

I reperti

Per ricostruire la storia del passato gli storici collaborano con altri studiosi:

- l'**archeologo**, che cerca, studia e analizza tutti i reperti del passato costruiti dall'uomo;
- il **paleontologo**, che studia i resti di organismi viventi ormai estinti;
- il **geologo**, che studia gli strati di roccia e la composizione del suolo in cui si trovano i reperti per stabilirne l'età.

Per trarre informazioni utili da reperti rimasti a lungo sepolti, l'**archeologo** deve seguire un percorso ben preciso.



1 Attraverso lo studio di **fonti scritte**, **ricognizioni** anche aeree dei territori, **foto satellitari**, l'archeologo individua le zone in cui potrebbero aver vissuto antiche comunità di uomini.



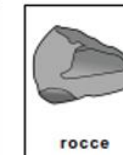
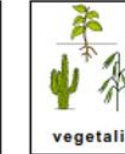
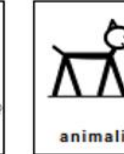
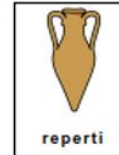
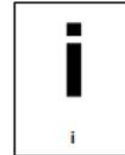
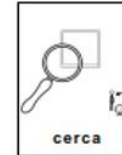
2 Individuata una zona, l'archeologo inizia lo **scavo**, procedendo con estrema attenzione per non danneggiare ciò che è rimasto nascosto per migliaia di anni.



3 Durante lo scavo l'archeologo **fotografa** tutti i reperti che trova, li **cataloga** e li **studia** per scoprire:
 - l'**epoca** a cui risalgono;
 - il **materiale** con cui sono stati realizzati;
 - la **funzione** a cui erano destinati.



4 Infine li consegna a un **museo**, dove saranno oggetto di ulteriori studi e dove verranno conservati.



Testo argomentativo “I
REPerti” tratto dal
 libro “discipline
 STORIA e
 GEOGRAFIA” adottato
 per la classe IL FILO
 DELLE IDEE 3, © 2015

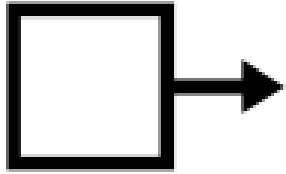
ELI, La Spiga Edizioni
 “tradotto” con i simboli
 di Arasaac. (Cristina
 Campigli, 2018)

Buoni o cattivi? I consigli di Lupo Rosso

grazie



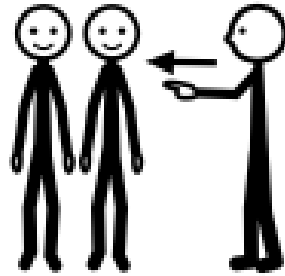
a



tutti



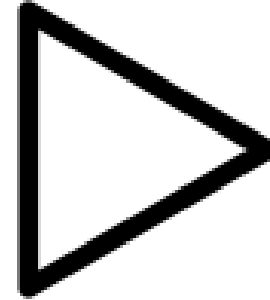
voi



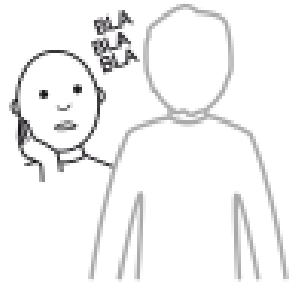
per



l'



attenzione



ARRIVEDERCI

