

Supporto per
la Comunicazione
Aumentativa e Alternativa



GUIDA PER ADULTI E BAMBINI

Arasaac

Explora ha a cuore la parità di genere: nei nostri documenti, per sintetizzare il testo, usiamo il termine “bambino”, al singolare o al plurale, intendendo sia bambina che bambino.

PER
TUTTI



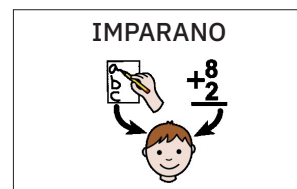
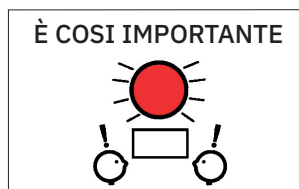
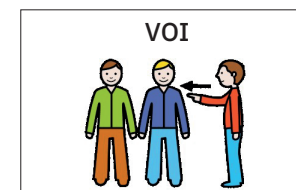
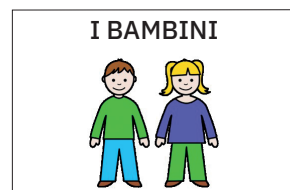
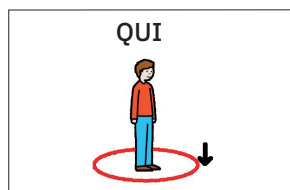
explora
IL MUSEO DEI BAMBINI DI ROMA

BENVENUTI A EXPLORA!

Qui sperimenterete con i bambini il prezioso momento della meraviglia, cioè quell'istante in cui il gioco diventa così importante e sorprendente da imprimere nella memoria un ricordo che non scomparirà.

Anche i bambini che hanno difficoltà di comunicazione e relazione scopriranno in questo spazio la libertà di imparare giocando.

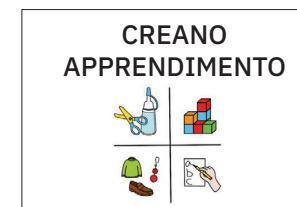
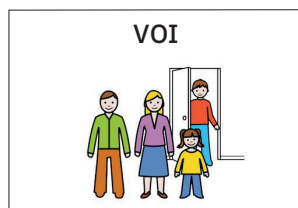
Si tratta di utilizzare una tabella di **Comunicazione Aumentativa e Alternativa** in cui sono riportati simboli che rappresentano quello che forse il bambino vorrebbe dire, ciò che voi stessi direte al bambino durante il tempo trascorso qui a Explora, o forse ciò che il bambino vorrebbe ricordare quando tornerete a casa.



Per utilizzare la tabella è necessario che voi indichiate i simboli corrispondenti al messaggio e alle parole che state pronunciando: “ti piace questo gioco?” oppure “vuoi giocare ancora?” e così via, a seconda del messaggio che vi sembra più appropriato.

Condividendo l’uso della tabella con il bambino, vedrete la sua risposta e sarà più facile comunicare e vivere insieme serenamente la vostra esperienza.

“L’interazione sociale è l’origine dell’apprendimento¹” e oggi date una grande opportunità non solo ai vostri bambini ma anche a tutti gli altri: conoscersi, condividere lo spazio, gli oggetti di gioco, messaggi, sguardi e gesti. Una grande ricchezza per la comunicazione naturale e spontanea, anche non verbale.



Ti è piaciuto giocare ad Explora? Terminata la visita, puoi portare con te questa guida per raccontare la tua esperienza ai tuoi amici.

¹ Lev Vygotskij

TABELLA DI COMUNICAZIONE AUMENTATIVA E ALTERNATIVA

Questa tabella a tema è utile per comunicare con i bambini che possono avere difficoltà nell'uso del linguaggio orale e/o nella regolazione del proprio comportamento. Quando parlate al bambino indicate voi stessi il simbolo relativo al significato principale del vostro messaggio: in questo modo aiuterete il bambino a comprendere bene ciò che volete dire e fare e, allo stesso tempo, il bambino condividerà con voi l'uso di questi simboli per comunicare. Proponete al bambino di rispondervi allo stesso modo, cioè, indicando i simboli per far capire cosa pensa, cosa vorrebbe, oppure che emozione prova.

LEGENDA





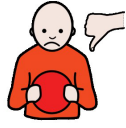










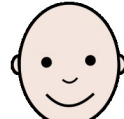









Le caselle con bordo verde contengono messaggi di segno positivo.

Le caselle con bordo arancione contengono frasi che si possono usare nella conversazione.

Le caselle con bordo blu contengono messaggi relativi al cambiamento di luogo.

Le caselle con bordo rosso contengono messaggi di segno negativo.

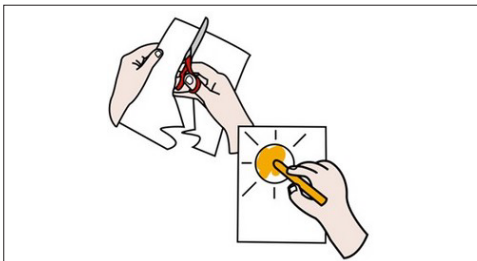
Le caselle con bordo grigio contengono oggetti.

MI PIACE 	CHE EMOZIONE! 	VORREI FARE ALTRO 	A FARE UN ALTRO GIOCO 	NON MI PIACE 
ANCORA 	STIAMO ANCORA UN PO' 	È ORA DI ANDARE 	A CASA 	BASTA 
È DIVERTENTE 	VEDIAMO LA MAPPA DEI GIOCHI 	MI DEVO RIPOSARE 	AL BAGNO 	CHE NOIA 
SONO FELICE 	TORNIAMO? 	MI AIUTI? 	AL BAR/MANGIARE 	TROPPO RUMORE 
SEI GRANDE! 	GUARDA! 	ANDIAMO 	HO PAURA 	NON SO GIOCARE 

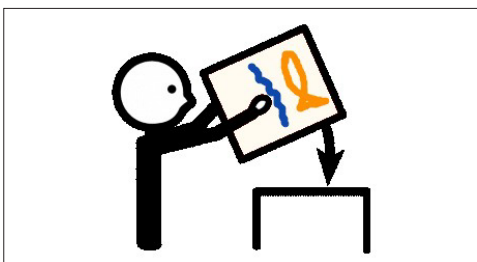
UN MARE DI CREATIVITÀ

Curiose creature si aggirano tra il silenzio del fondale marino, sospinte dalle correnti oceaniche, invenzioni frutto della creatività dei bambini!
Qui si può inventare un mare fantastico!

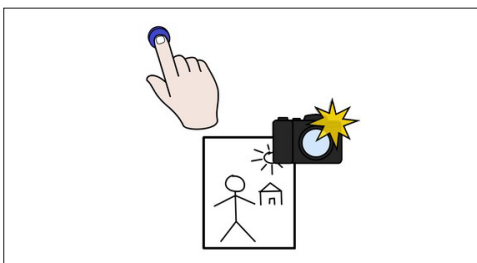
1. DISEGNA, TAGLIA, INCOLLA



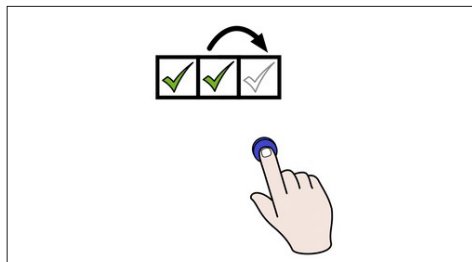
2. METTI IL TUO LAVORO NELL'APPOSITO SPAZIO



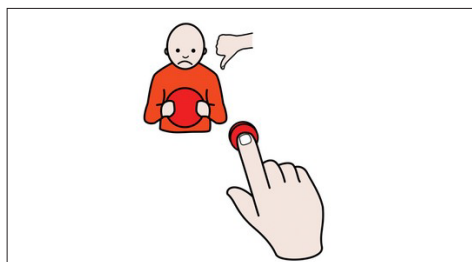
3. PREMI IL TASTO BLU PER SCATTARE UNA FOTO AL TUO LAVORO



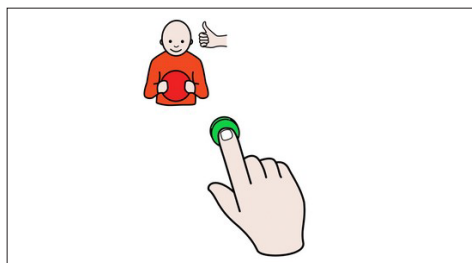
4. PREMI ANCORA IL TASTO BLU PER SCANSIONARE LA TUA FOTO



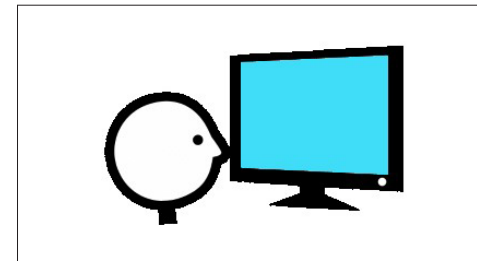
5. SE NON TI PIACE, PREMI IL TASTO ROSSO E ANNULLA L'OPERAZIONE



6. SE TI PIACE, PREMI IL TASTO VERDE E INVIA LA TUA CREAZIONE



7. GUARDA LO SCHERMO



8. ORA IL TUO DISEGNO NUOTA NEL MARE!

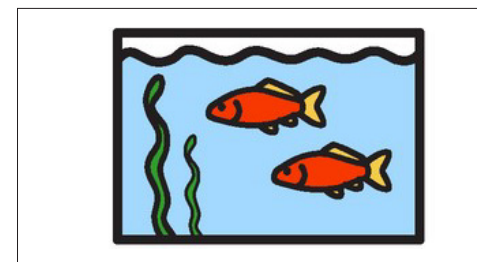
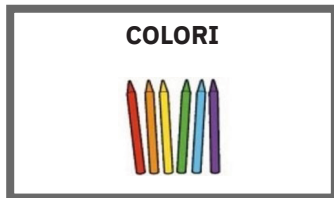
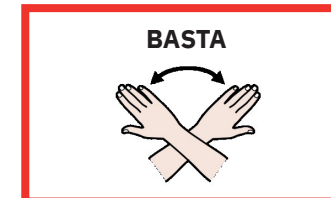
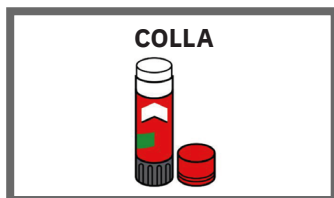
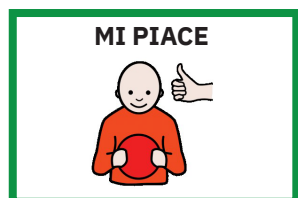


TABELLA DI COMUNICAZIONE PER GIOCARE A "UN MARE DI CREATIVITÀ"

Questa tabella a tema è utile per comunicare con i bambini che possono avere difficoltà nell'uso del linguaggio orale e/o nella regolazione del proprio comportamento. Quando parlate al bambino indicate voi stessi il simbolo relativo al significato principale del vostro messaggio: in questo modo aiuterete il bambino a comprendere bene ciò che volete dire e fare e, allo stesso tempo, il bambino condividerà con voi l'uso di questi simboli per comunicare. Proponete al bambino di rispondervi allo stesso modo, cioè, indicando i simboli per far capire cosa pensa, cosa vorrebbe, oppure che emozione prova.



MAPPA DEI GIOCHI SUGGERITI

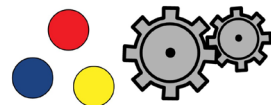
La mappa è uno strumento per trovare le installazioni da cui iniziare a giocare. Sono suggeriti solo alcuni dei numerosi allestimenti del museo. Appena hai finito di giocare in un'area di gioco, buca il foglio con la foratrice che trovi negli spazi. Quando hai tre fori sulla mappa vai dagli animatori. Sperimenta, gioca e divertiti con tutto quello che più ti attira, la mappa ti aiuterà a esplorare!

FORME, COLORI E LUCE

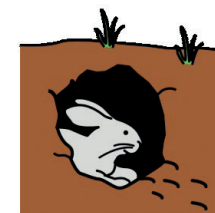
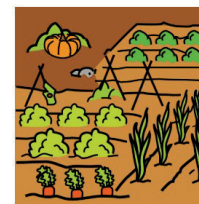
HAI GIOCATO?
Usa la foratrice
che trovi in questo
spazio e buca qui



GIOCO DI SQUADRA



ORTI E TANE



HAI GIOCATO?
Usa la foratrice
che trovi in questo
spazio e buca qui



MERCATO E CUCINA

HAI GIOCATO?
Usa la foratrice
che trovi in questo
spazio e buca qui



GIOCHI D'ACQUA



PROVA LA TUA VOCE



ATTENZIONE AI RUMORI FORTI

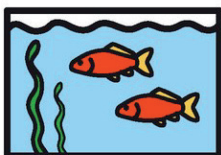
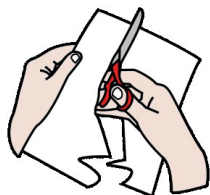


HAI GIOCATO?
Usa la foratrice
che trovi in questo
spazio e buca qui

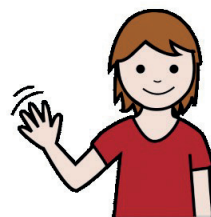


UN MARE DI CREATIVITÀ

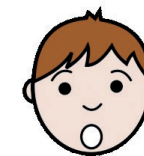
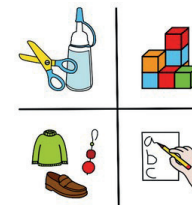
HAI GIOCATO?
Usa la foratrice
che trovi in questo
spazio e buca qui



CIAO!



LABORATORIO A SORPRESA!



HAI GIOCATO?
Usa la foratrice
che trovi in questo
spazio e buca qui





CREDITI

*Questa guida è un'idea di Giuseppina Castellano,
Paola Puggioni, Giorgia di Marzio.*

*I supporti per la Comunicazione Aumentativa e
Alternativa sono forniti gratuitamente da Explora, il
Museo dei Bambini di Roma.*

*I simboli pittografici utilizzati per questa guida sono di
proprietà del governo di Aragona e sono stati creati da
Sergio Palao per ARASAAC (<http://www.arasaac.org>),
che li distribuisce sotto Licenza Creative Commons
BY-NC-SA.*

Autore dei pittogrammi: Sergio Palao.

Origine: ARASAAC (<http://www.arasaac.org>).

Licenza: CC (BY-NC-SA).

Proprietario: Governo di Aragona (Spagna).