

Integrare le diversità: un'esperienza di CAA (Comunicazione Aumentativa Alternativa)

Nell'esperienza che qui vi presento, i due alunni implicati sono affetti rispettivamente da PCI (Paralisi Cerebrale Infantile) e DSA (Disturbo dello Spettro Autistico) ad Alto Funzionamento. Come nel caso di persone a cui è stata diagnosticata una PCI, anche nei soggetti affetti da DSA, la condizione stessa di disabilità può dare origine a uno scarso sviluppo delle abilità comunicative e relazionali, inficiando notevolmente il benessere e le aspettative di vita dell'individuo.

“Fino a dieci-venti anni fa, la CAA si rivolgeva principalmente ai bisogni delle persone con disabilità fisica. Oggi la CAA viene considerata uno strumento di grande valore per le persone con disturbo dello spettro autistico, a casa, in classe, al lavoro e nella comunità” (1).

Sulla scia di quanto scritto dalla professoressa Cafiero, a proposito della Comunicazione Aumentativa Alternativa, possiamo ben capire come i recenti studi sull'autismo abbiano modificato l'approccio educativo verso le persone affette da tale disabilità, creando strumenti alternativi e strategie di insegnamento-apprendimento di facile accesso e utilizzo.

L'obiettivo principale di questa esperienza, stabilito per l'alunno affetto da PCI (Paralisi Cerebrale Infantile), è senz'altro quello di incrementare le sue capacità relazionali e comunicative, sostenendo quelle già possedute, attraverso un percorso di CAA.

Reduce dalla precedente esperienza di familiarizzazione con strumenti di CAA assistita (simboli bidimensionali e oggetti tridimensionali), in assenza di tecnologia, il bambino, a scuola, ha avuto la possibilità di utilizzare ausili tecnologici sempre diversi, per complessità, motivazione e rinforzo. Da dispositivi a bassa tecnologia, come il Big Mack (2), valido strumento con una limitata possibilità di registrazione di suoni e associazione d'immagini, siamo passati all'utilizzo del sensore tipo Jelly Bean, a unica funzione (3), ma con possibilità d'interazione con il PC, tramite l'adattatore Helpybox (interfaccia per sensori) (4).

Per quanto riguarda, invece, l'alunno con DSA, facendo leva sulla strutturazione di un'esperienza di “peer education”, opportunamente ideata per lo scopo, l'obiettivo è stato quello sia d'incrementare le suddette capacità comunicative e socio-relazionali, prendendo consapevolezza dei limiti dell'altro e dei problemi da essi implicati, sia di determinare il rinforzo, attraverso la presa di coscienza dell'altro, delle principali espressioni convenzionali. Le New Technology, come vedremo, sono ottimi strumenti finalizzati al raggiungimento del nostro scopo; Scratch, quale ambiente di apprendimento, funge da strumento di “metacognizione” e “metariflessione”, all'interno dell'ambiente virtuale, per far prendere gradualmente coscienza delle regole dell'ambiente reale.

L'efficacia delle NT nei soggetti autistici

Scratch è un software di grafica e animazione dall'interfaccia decisamente "friendly" e, grazie al suo carattere di tipo visuale, non ostacola l'utente con sintassi rigide, diminuendo così la possibilità di errore, dando una sensazione d'immediatezza alla stesura del codice. Sono queste alcune tra le principali caratteristiche del programma ideato dal MIT (Massachusetts Institute of Technology), che ben si coniugano con vari aspetti riguardanti lo stile cognitivo, proprio della maggior parte delle persone con DSA, riducendone le criticità: apprendimento visivo sviluppato e difficoltà di controllo degli stati ansiosi, con conseguente comparsa di comportamenti problematici.

L'esperienza

Un'accurata analisi dei bisogni del bambino affetto da PCI, con particolare attenzione all'osservazione/studio del "quaderno dei resti", del "vocabolario dei gesti" e delle "tabelle di comunicazione" precedentemente realizzati, ha costituito il presupposto per determinare l'ampliamento delle possibilità comunicative del medesimo. Utilizzando il computer, attraverso l'acquisizione di file d'immagine e audio, significativi per il bambino, è stato possibile predisporre un ampio database a disposizione dell'insegnante e, come in questo caso, del "peer educator", allo scopo di realizzare un sistema a scansione (intesa come individuazione e scelta di un elemento) e avanzamento ad alta tecnologia.

L'interazione con il PC è stata possibile grazie al software Scratch del MIT, che, con la sua versatilità e facilità di programmazione, ha consentito la creazione di un sistema di comunicazione per immagini (CAA). Nella fase di preparazione dell'attività, il bambino autistico ha dato voce alle esigenze del compagno, anche tangibilmente, commentando le immagini.

"Dar voce" alle esigenze altrui significa, dunque, prendere consapevolezza di come si comunicano le proprie. Prendere coscienza dell'altro, della sua esistenza, riflettendo sull'"altro da sé", implica il raggiungimento di un grado di consapevolezza che consente di sconfinare dai propri "limiti autistici"; si tratta, cioè, di riuscire a interpretare il mondo esterno, stabilendo un canale comunicativo efficace per poter entrare in relazione.

(1) Cafiero M. Cafiero, Comunicazione aumentativa alternativa, Ed. Erickson, Trento, 2009, p. 22

(2) http://www.auxilia.it/full/prodotti/prd_com_voca_1.asp

(3) http://www.auxilia.it/full/prodotti/prd_sensori_1.asp

(4) http://www.auxilia.it/full/prodotti/prd_adattatori_4.asp

Bibliografia

Cafiero J. M., Comunicazione aumentativa e alternativa, Ed. Erickson, Trento, 2009

Bovo D., Introduzione a Byob: ambiente e applicazioni, Tesi di Laurea A.A. 2011/2012

Trisciuzzi L., Manuale di didattica per l'handicap, Ed. Laterza, 1993

Sitografia:

http://www.auxilia.it/full/prodotti/prd_sensori_1.asp
http://www.auxilia.it/full/prodotti/prd_adattatori_4.asp
http://www.auxilia.it/full/prodotti/prd_com_voca_1.asp

Articoli correlati

[Giocare e apprendere con le tecnologie](#), di Linda Giannini

[La robotica sociale e la sua sostenibilità](#), di Carlo Nati e Linda Giannini

[Geppetto, Pinocchio e i loro compagni di viaggio](#), di Donatella Merlo

[Robotica Creativa e New Technology: un supporto reciproco per l'apprendimento](#), di Immacolata Nappi

[Gli scogli dell'informatica e il software "Scratch"](#), di Maurizio Boscaini

[Interattivo... è diverso: Scratch, multimedialità e inclusione](#), di Elena Gallucci

[Speciale Pinocchio 2.0 e le altre storie](#) a cura di Luciano Corradini.

L'editoriale di Luciano Corradini – Articoli di Antonio Attini, Paolo Beneventi, Fabio Bottaini, Luigi Calcerano, Eugenia Curti, Virginia Defendi, Anna Letizia Galasso, Linda Giannini, Betty Liotti, Melania Maticena, Emiliano Mele, Donatella Merlo, Immacolata Nappi, Carlo Nati, Alberto Olivero, Riccardo Pastore, Lucia Peloso, Carlo Ridolfi, Savino Roggia, Maurizio Tiriticco

["Non limitatevi a giocare con il vostro telefono cellulare, programmatelo"](#), di Carlo Nati

Immagini



