

Storie sociali con la CAA 2

Autonomie e comportamenti
nel contesto scolastico
e ricreativo

Elisa Cancellieri e Agnese Raspa

MATERIALI
NEUROSviluppo



CAA
Comunicazione Aumentativa e Alternativa
Collana diretta da Maria Antonella Costantino

Erickson

STORIE SOCIALI CON LA CAA 2

Spesso i bambini e le bambine con disabilità comunicative e difficoltà di comprensione sociale si trovano ad affrontare modalità di interazione complesse, che possono interferire con il loro sviluppo linguistico, cognitivo e relazionale. Proprio per questo è importante intervenire precocemente con modelli ed esempi espressi tramite la Comunicazione Aumentativa e Alternativa (CAA), che rendono accessibile la comunicazione e favoriscono l'inclusione e la partecipazione nei diversi contesti di vita.

Le storie sociali proposte in questo libro replicano un format già sperimentato con successo, in cui ciascuna storia, scritta in simboli secondo il modello degli inbook, fornisce informazioni concrete su ciò che accade in una situazione nuova, sulle difficoltà che si possono incontrare e sui comportamenti da mettere in atto per gestirle in modo adeguato.

Le 40 storie sono suddivise in 3 aree principali:

- *Autonomie e comportamenti in luoghi pubblici* (al supermercato, al ristorante, gita in treno, ecc.);
- *Scuola* (in mensa, un compagno nuovo, è l'ora dei compiti, sbagliando s'impara, ecc.);
- *Gioco e divertimento* (al parco giochi, festa di compleanno, al cinema, vacanze al mare, ecc.).

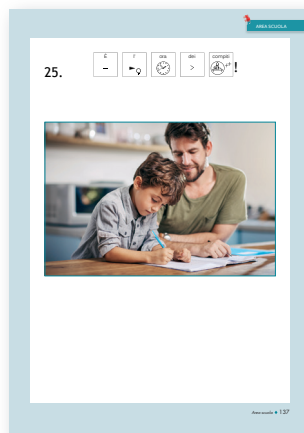
Le situazioni rappresentate sono tra quelle più frequentemente vissute da bambini e bambine a partire dai 3-4 anni, una fase in cui iniziano ad affrontare nuove esperienze con maggiore consapevolezza e a sviluppare capacità di scelta e di gestione delle emozioni.



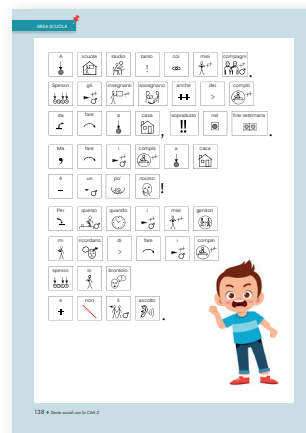
Gita in treno



Cosa succede in un viaggio in treno?



È l'ora dei compiti a casa!



Come gestire il momento dei compiti?

LE AUTRICI



ELISA CANCELLIERI

Laureata in Logopedia, Master Post Experience «Applied Behavior Analysis e Modelli di Intervento Comportamentale Intensivo e Precoce» (IESCUM) e Master in «CAA e Tecnologie Assistive» (Università LUMSA, Roma).



AGNESE RASPA

Laureata in Scienze dell'educazione e in Logopedia, Master Post Experience «Applied Behavior Analysis e Modelli di Intervento Comportamentale Intensivo e Precoce» (IESCUM) e Master in «CAA e Tecnologie Assistive» (Università LUMSA, Roma).

CAA: COMUNICAZIONE AUMENTATIVA E ALTERNATIVA DIREZIONE MARIA ANTONELLA COSTANTINO

La Comunicazione Aumentativa e Alternativa (CAA) è «un'area della pratica clinica che cerca di compensare la disabilità temporanea o permanente di persone con bisogni comunicativi complessi» (American Speech-Language-Hearing Association, 2005). Obiettivo della collana è pubblicare in modo sistematico le esperienze significative italiane e straniere, collocandole in un quadro di riferimento critico che alimenti il dibattito e migliori l'utilizzo della CAA nella pratica quotidiana, per i bambini e i ragazzi e speriamo sempre di più anche per gli adulti, con un taglio trasversale a tutti coloro che sono coinvolti nella sua applicazione: famiglie, insegnanti, educatori, operatori sanitari, ecc.

€ 24,00



www.ericson.it

INDICE

7 Introduzione

15 AREA AUTONOMIE E COMPORTAMENTI IN LUOGHI PUBBLICI

17 1. Oggi imparo a prendere l'autobus

23 2. A passeggio in città

28 3. Gli alimenti che fanno bene

33 4. Al supermercato

38 5. Un regalo per un amico

42 6. L'ascensore

47 7. Come mi vesto oggi?

51 8. Allenamento di pallacanestro

57 9. In viaggio con mamma e papà

62 10. Gita in treno

67 11. Al ristorante

73 12. Oggi si vola!

80 13. Pedalando per la città

84 14. È arrivato un gattino

89 15. I pericoli della casa

95 AREA SCUOLA

97 16. In mensa

102 17. Quando manca l'insegnante

106 18. Un compagno nuovo

110 19. Festa a scuola

115 20. Sbagliando si impara!

119 21. Si va in gita

124 22. La campanella

128 23. Lezione di ginnastica

132 24. Lavoro di gruppo

136 25. È l'ora dei compiti!

141 26. Preparo lo zaino

145 27. Finalmente l'intervallo!

149 AREA GIOCO E DIVERTIMENTO

- 151** 28. È bello condividere
- 155** 29. Festa in maschera
- 160** 30. Al parco giochi
- 164** 31. Pronti per il pigiama party!
- 170** 32. Una festa di compleanno
- 175** 33. Arriva il Natale!
- 181** 34. Al luna park
- 187** 35. Vacanza al mare
- 193** 36. La mia vacanza in montagna
- 199** 37. Al cinema
- 204** 38. La partita di calcio
- 210** 39. Splash, un tuffo in piscina!
- 217** 40. Gelato... che bontà!

- 223** Crediti iconografici
- 226** Questo libro è scritto con il modello inbook

Come già sottolineato, la strategia fondamentale nella lettura dei libri in simboli è il modeling: l'adulto accompagna la lettura delle parole indicando i simboli corrispondenti. Al bambino o ragazzo non viene chiesto di indicare i simboli, né viene sottoposto a verifiche sulla comprensione di quanto ascoltato.

La prosodia, l'intonazione e una velocità di lettura adeguata contribuiscono inoltre a rafforzare il significato dei contenuti della storia, favorendo il coinvolgimento emotivo e permettendo una comprensione più completa della situazione a cui il bambino o ragazzo verrà esposto.

Per garantire una buona generalizzazione dei contenuti, è consigliabile proporre la lettura con adulti diversi e in contesti differenti. Quando possibile, può essere utile coinvolgere anche i compagni o i pari nei momenti di lettura.

Come utilizzare il volume

La partecipazione e l'esposizione a esperienze sociali positive rappresentano un tassello importante per lo sviluppo cognitivo, emotivo, affettivo e relazionale di bambini e ragazzi. Avere la possibilità di vivere con successo queste esperienze aiuta la persona ad accrescere la fiducia in se stessa e ad accettare situazioni nuove con maggiore serenità e sicurezza.

I contenuti delle storie proposte in questo volume sono stati pensati per bambini e bambine che frequentano la scuola primaria, periodo in cui vengono esposti a esperienze sociali più complesse e strutturate, che richiedono un maggior grado di autonomia.

Il volume è composto da 40 storie sociali, caratterizzate da un livello di complessità concettuale e morfosintattica piuttosto omogeneo. Le storie spiegano passo dopo passo le azioni da compiere per apprendere alcuni comportamenti complessi, come preparare lo zaino, prendere l'autobus o ordinare un gelato. Si prendono in considerazione anche alcune variabili (ad esempio, la presenza di troppo rumore) che potrebbero creare difficoltà al bambino e si suggeriscono possibili soluzioni o comportamenti alternativi.

Le storie sono suddivise in 3 aree principali:

- AREA AUTONOMIE E COMPORTAMENTI IN LUOGHI PUBBLICI
- AREA SCUOLA
- AREA GIOCO E DIVERTIMENTO.

Il titolo di ciascuna storia anticipa il contenuto proposto al suo interno. Tutte le storie sono scritte in prima persona singolare.

L'ordine di presentazione non segue una gerarchia prestabilita. La scelta della storia da proporre dovrà quindi essere effettuata in base alle esperienze a cui il bambino verrà esposto e alle situazioni che si desidera anticipare o supportare.

Area Autonomie e comportamenti in luoghi pubblici

Le storie proposte in quest'area hanno lo scopo di spiegare al bambino le azioni da compiere per diventare il più autonomo possibile in diverse situazioni, sia fuori casa sia in ambito domestico. Offrono indicazioni precise rispetto alle regole richieste dal contesto, ai possibili imprevisti o elementi che potrebbero rendere l'esperienza poco piacevole, e propongono comportamenti alternativi utili ad affrontare la situazione in modo più sereno e funzionale.

L'obiettivo è favorire la comprensione di ciò che il bambino dovrà fare e accompagnarlo gradualmente verso esperienze che gli permettano di sperimentare, nel tempo, un livello sempre maggiore di autonomia.

Questo percorso favorisce l'acquisizione di nuove competenze e contribuisce positivamente allo sviluppo dell'autostima e della capacità di autodeterminazione.

L'area comprende 15 storie:

1. Oggi imparo a prendere l'autobus
2. A passeggio in città
3. Gli alimenti che fanno bene
4. Al supermercato
5. Un regalo per un amico
6. L'ascensore
7. Come mi vesto oggi?
8. Allenamento di pallacanestro
9. In viaggio con mamma e papà
10. Gita in treno
11. Al ristorante
12. Oggi si vola!
13. Pedalando per la città
14. È arrivato un gattino
15. I pericoli della casa

Area Scuola

Le storie proposte in questa sezione hanno come contesto comune l'ambiente scolastico e mirano a favorire l'apprendimento di comportamenti adeguati da mettere in atto in situazioni specifiche.

Sono stati individuati alcuni momenti che possono risultare particolarmente complessi per bambini e ragazzi con BCC, come, ad esempio, «Quando manca l'insegnante» o «Un compagno nuovo». Si tratta di situazioni non ordinarie, spesso caratterizzate da imprevisti, che possono risultare confuse e disorientanti.

Le storie propongono possibili comportamenti alternativi da mettere in atto in queste circostanze, al fine di guidare il bambino, prevenire la comparsa di eventuali comportamenti inadeguati e stimolare il ragionamento anche sul punto di vista degli altri. Quest'ultima abilità può risultare particolarmente complessa e non sempre pienamente acquisita.

Sono inoltre presenti storie pensate per aiutare bambini e bambine a sviluppare abilità funzionali, utili a partecipare alle esperienze scolastiche nel modo più autonomo e positivo possibile.

L'area Scuola comprende le seguenti storie:

16. In mensa
17. Quando manca l'insegnante
18. Un compagno nuovo
19. Festa a scuola
20. Sbagliando si impara!
21. Si va in gita

22. La campanella
23. Lezione di ginnastica
24. Lavoro di gruppo
25. È l'ora dei compiti
26. Preparo lo zaino
27. Finalmente l'intervallo!

Area Gioco e divertimento

In quest'area sono raccolte storie pensate per spiegare al bambino le caratteristiche di diversi contesti di gioco sociale, frequentemente sperimentati durante l'età della scuola primaria. In questa fase, infatti, le esperienze condivise con i pari tendono ad aumentare sia per numero di occasioni sia per livello di complessità.

Le storie cercano di rendere esplicite le caratteristiche, anche sensoriali, dei contesti in cui il bambino si troverà ad agire, comprese quelle sensoriali, e di anticipare eventuali elementi che potrebbero risultare difficili da affrontare, proponendo comportamenti adeguati e strategie utili.

Particolare attenzione viene dedicata alle modalità corrette per comunicare stati d'animo, bisogni o necessità agli adulti di riferimento, sempre con l'obiettivo di favorire una partecipazione più serena e prevenire la comparsa di eventuali comportamenti non adeguati.

L'area Gioco e divertimento comprende le seguenti storie:

28. È bello condividere
29. Festa in maschera
30. Al parco giochi
31. Pronti per il pigiama party!
32. Una festa di compleanno
33. Arriva il Natale!
34. Al luna park
35. Vacanza al mare
36. La mia vacanza in montagna
37. Al cinema
38. La partita di calcio
39. Splash, un tuffo in piscina!
40. Gelato... che bontà!

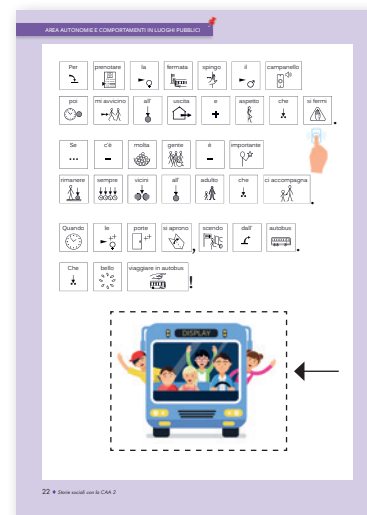
Come personalizzare le storie

Nella pratica clinica ci siamo più volte scontrate con importanti difficoltà di generalizzazione da parte dei bambini ed è emersa la necessità di personalizzare le storie al fine di renderle il più possibile vicine alla loro realtà. In questo modo una storia diventa maggiormente significativa a beneficio di una comprensione più completa. È proprio in quest'ottica che suggeriamo la possibilità di inserire materiale personalizzato come fotografie o disegni prodotti direttamente dal bambino o dalla bambina. Questo materiale potrebbe essere attaccato sopra o a fianco alle immagini già presenti nelle varie storie. In tal modo si favorisce l'immedesimazione nella vicenda narrata e quindi nel protagonista.

Prendendo ad esempio la storia «Oggi imparo a prendere l'autobus», è possibile inserire la fotografia della fermata dell'autobus che utilizzerà il bambino, oltre che fotografie di alcuni elementi significativi del percorso che dovrà fare.

Nel caso si utilizzino biglietti cartacei, si potrebbe incollare a fianco della storia un biglietto concreto.

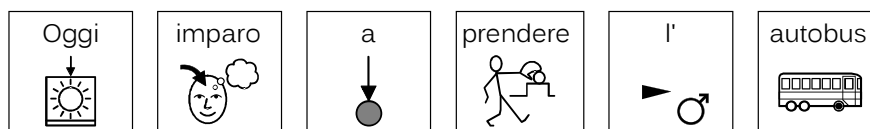
Si può inoltre inserire materiale prodotto direttamente dal bambino (ad esempio, un disegno del percorso dell'autobus), in modo da coinvolgerlo più attivamente nella costruzione della storia, facilitando ulteriormente la comprensione della situazione che dovrà affrontare.



Bibliografia

- Beukelman D. e Pat M. (2014), *Manuale di Comunicazione Aumentativa e Alternativa*, Trento, Erickson.
- Cafiero J. (2009), *Comunicazione aumentativa e alternativa. Strumenti e strategie per l'autismo e il deficit di comunicazione*, Trento, Erickson.
- Costantino A. (2011), *Costruire libri e storie con la CAA*, Trento, Erickson.
- Grandin T. (2006), *Pensare in immagini. E altre testimonianze della mia vita di autistica*, Trento, Erickson.
- Gray C. (2016), *Il nuovo libro delle storie sociali*, Trento, Erickson.
- Smith C. (2006), *Storie sociali per l'autismo*, Trento, Erickson.

1.



Sono molto emozionato ,
 oggi imparerò a prendere l' autobus !
 Prima di uscire di casa io e papà
 abbiamo guardato sul pc
 il numero di autobus giusto .
 Ogni percorso ha un numero preciso .
 Abbiamo controllato gli orari e dov' è
 la fermata più vicina .

Per prendere l' autobus è necessario
 comprare il biglietto : si può andare al negozio ,
 oppure si può acquistare con il cellulare .



Poi 	siamo 	andati 	alla 	fermata 	e 			
abbiamo 	aspettato 	l' 	arrivo 	dell' 	autobus 			
dietro 	alla 	linea 	gialla 	per 	stare 		al 	sicuro

Alla 	fermata 	possono 	esserci 	molte 	persone 	.	
Se 	c'è 	troppa 	confusione 	posso 	usare 	le 	cuffie

per 	sentirmi 	meglio 	!			
Le 	metto 	sempre 	nel 	mio 	zaino 	!

Oppure 	io 	e 	papà 	ci allontaniamo
------------	--------	-------	----------	---------------------

un 	poco 	per 	stare 	più 	tranquilli 	.
--------	----------	---------	-----------	---------	----------------	---

Io 	mi diverto 	a volte 	a 	riguardare 	il 	percorso
dell' 	autobus 	sulla 	mappa 	.		

Si vede  anche  nel  telefono  di  papà  !

Quando  arriva  un  autobus  ,

guardo  il  numero  scritto  in alto  .

Aspetto  vicino  a  papà  .



Quando  l'  autobus  arriva  , salgo  lentamente  .

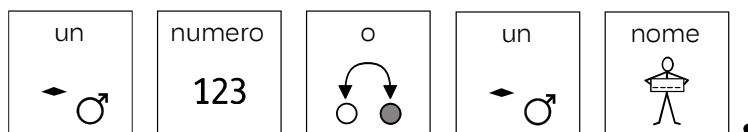
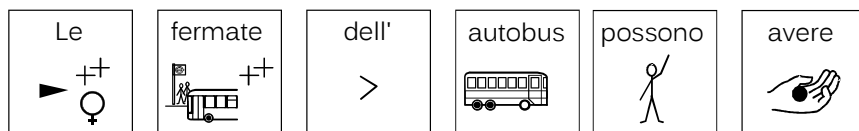
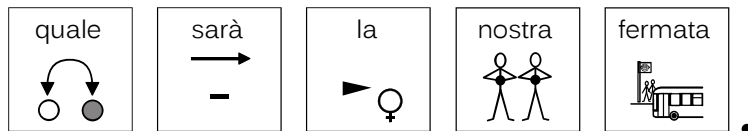
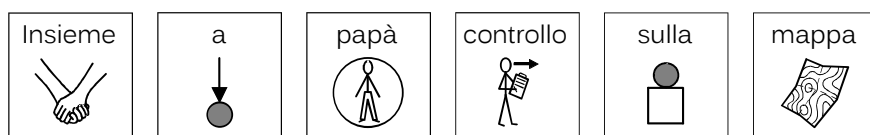
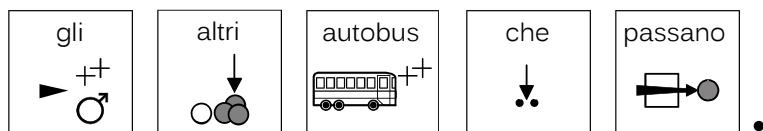
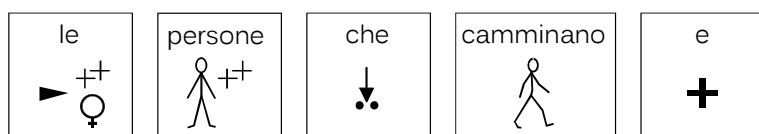
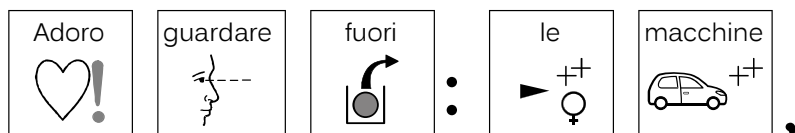
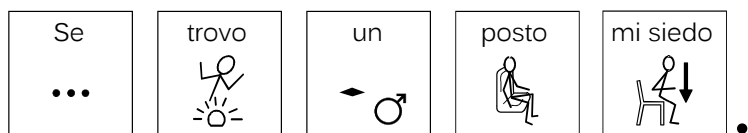
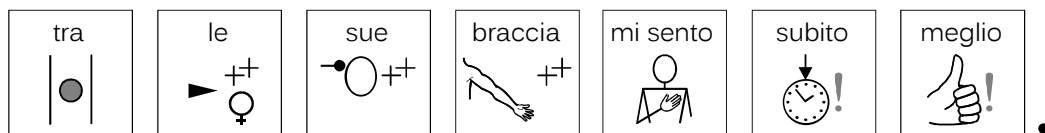
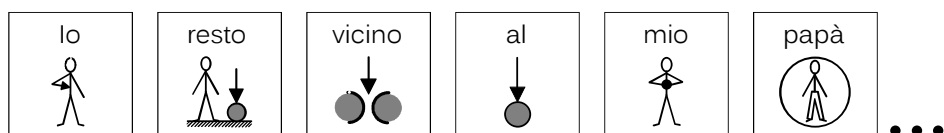
Bisogna  fare  molta  attenzione  allo  scalino  :

è  molto  alto  , si inciampa  facilmente  .

Quando  salgo  sull'  autobus  convalido  subito  il  biglietto  .

A volte  nell'  autobus  ci sono  molte  persone  .

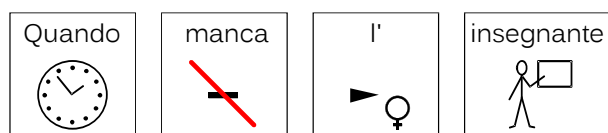
e  potrei  sentirmi  molto  stretto  .

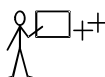
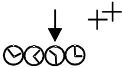


Per 	prenotare 	la 	fermata 	spingo 	il 	campanello 	,	
poi 	mi avvicino 	all' 	uscita 	e 	aspetto 	che 	si fermi 	.
Se 	c'è 	molta 	gente 	è 	importante 			
rimanere 	sempre 	vicini 	all' 	adulto 	che 			
Quando 	le 	porte 	si aprono 	, scendo 	dall' 	autobus 	.	
Che 	bello 	viaggiare in autobus 	!					

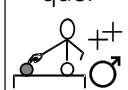
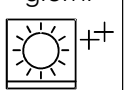
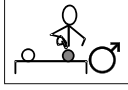
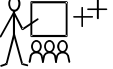


17.



A 	scuola 	studio 	sempre 	con 	alcuni 	insegnanti 	.
Ci 	conosciamo 	bene 	da 	molto 	tempo 		
e 	io 	sono 	tranquillo 	con 	loro 	.	
A volte 	però 	a 	scuola 	manca 	una 	maestra 	;
questo 	succede 	se 	la 	maestra 	è 	ammalata 	
oppure 	se 	ha 	un 	impegno 			.



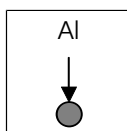
In 	quei 	giorni 	c'è 	un 	nuovo 	insegnante 		
che 	sta 	con 	me 	.				
Quando 	questo 	succede 	io 	posso 	sentirmi 	triste 		
e 	preoccupato 	,	ma 	devo 	pensare 			
che 	la 	mia 	maestra 	ha 	scritto 	un 	programma 	
per 	le 	mie 	lezioni 	,	così 	il 	nuovo 	insegnante 
saprà 	cosa 	fare 	.					



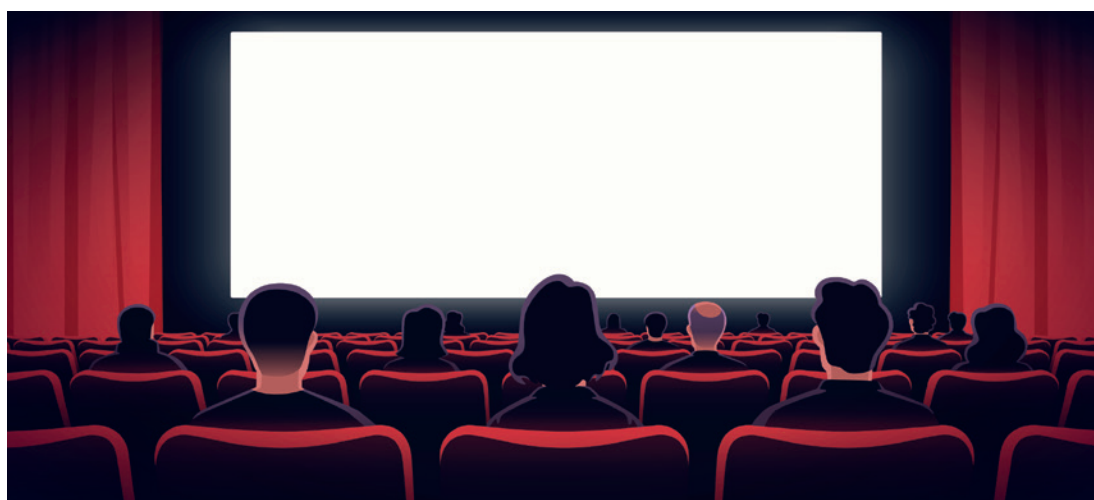
Anche ++	il ▶♂	nuovo ☀	insegnante 👤📄	sa 😊💡	come ⚡	aiutare 👤👤
i ▶♂	bambini 👤👤	e +	conosce 😊💡	anche ++	giochi 🎲🎮	
e +	attività 👤👤+	nuove ☀				
Sarà → -	divertente 😄	imparare 👤💡	con 👁	il ▶♂	nuovo ☀	insegnante 👤📄

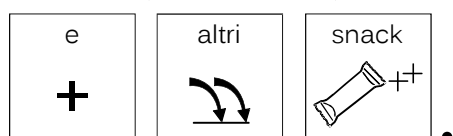
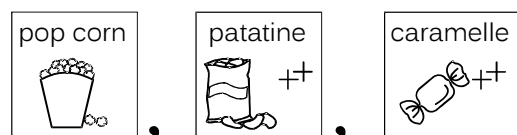
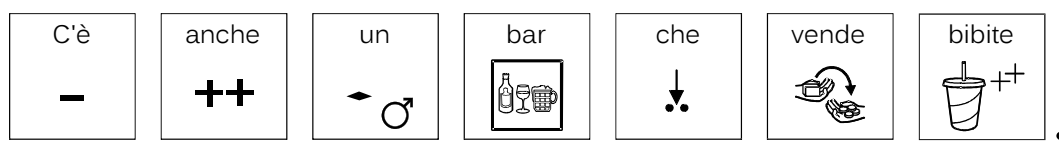
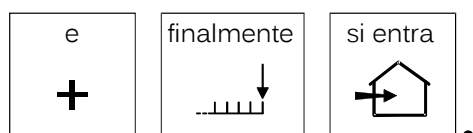
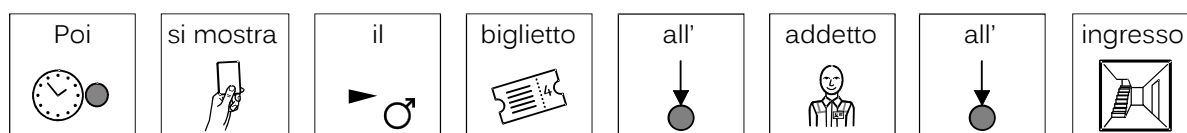
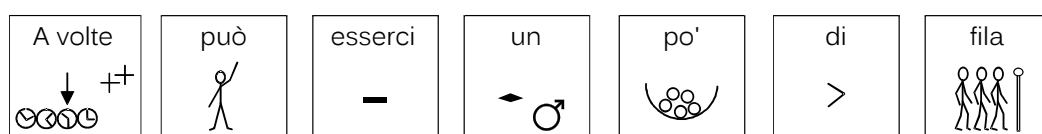
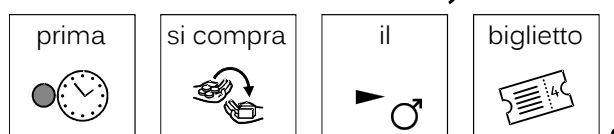
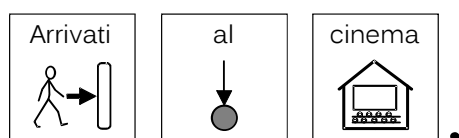
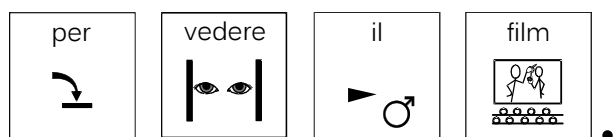
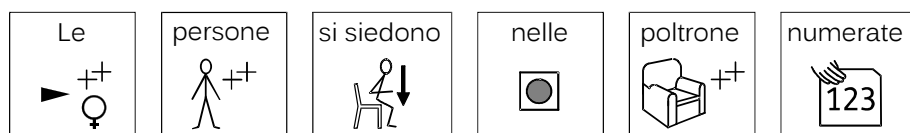


37.



A ↓ ●	molte ●●●●●	persone + + + + + + + + + +	piace 😊	andare →	al ↓ ●	cinema 🏠	
per ↘	vedere 👁	film + + + + + + + + + +	e +	cartoni animati + + + + + + + + + +	nuovi ☀ ;		
è -	un' ◀ ♀	attività + + + + + + + + + +	rilassante 🧘	e +	anche ++	divertente 😊 .	
Il ▶ ♂	cinema 🏠	è -	un ◀ ♂	luogo 🏠			
con 🔗	tante ●●●●●	sale + + + + + + + + + +	grandi ■ □	e +	numerate 123	.	
In fondo 📄	a ↓ ●	ogni 👉 📄 👉 📄 👉 📄	sala 🏠	c'è -	uno ◀ ♂	schermo 📺	
molto !	grande ■ □	e +	sullo ● □	schermo 📺	proiettano 📺	un ◀ ♂	film 📺 .
Di fronte 📄	allo ↓ ●	schermo 📺	ci sono -	tante ●●●●●	poltrone + +	comode 🧘 !	





È —	importante 	controllare 	il ▶ ♂	biglietto 	e +	cercare 
la ▶ ♀	sala 	giusta 	e +	il ▶ ♂	posto 	giusto 
Quando 	diventerà 	buio 	il ▶ ♂	film 	inizierà 	.
Il ▶ ♂	buio 	potrebbe 	spaventarmi 	un ▶ ♂	po' 	,
ma ;	avrò 	vicino 	i ▶ ++ ♂	miei 	genitori 	
o 	i ▶ ++ ♂	miei 	amici 	,		
quindi ∴	potrò 	stringere 	la ▶ ♀	loro 	mano 	
per 	trovare 	coraggio 	.			



Durante 	il 	film 	è 	meglio 	fare silenzio 			
per 	capire 	bene 	la 	storia 	,			
ma 	il 	suono 	potrebbe 	essere 	alto 	e 	fastidioso 	.
Se 	sarò 	proprio 	stanco 	potrò 	chiedere 	a 	qualcuno 	
di 	accompagnarmi 	fuori 	.					

Terminato 	il 	film 	uscirò 	in fila 	,		
dalla 	sala 	poi 	tornerò 	a 	casa 	.	
Sarà 	bello 	raccontare 	il 	film 	agli 	amici 	! 

