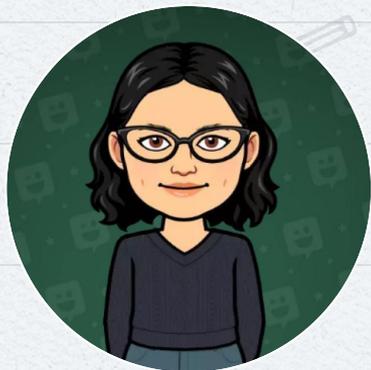


7 febbraio 2022

SIMCAA - STRUMENTO LIBERO PER LA COMUNICAZIONE CON I PITTOGRAMMI

LAVORI DI GRUPPO



SALVE A TUTTI!

M. Antonietta Difonzo - Simonetta Silimbani

Docenti del CTS di Ferrara

ferrara@cts.istruzioneer.it

SCEGLIERE I SIMBOLI E L'IMPAGINAZIONE

SIMCAA consente di automatizzare alcune scelte sia relative ai simboli sia gli aspetti percettivi della pagina (il LAYOUT) inserendole nel PROFILO

- ✗ tipologia preferenziale dei SIMBOLI
- ✗ TESTO (font e carattere, posizione)
- ✗ CARD (dimensione casella e simbolo, bordo)

Crea nuovo Profilo

Denominazione Filtri sistema simbolico Impaginazione del documento Grafica dei simboli Dimensioni dei simboli Bordi dei simboli

Nome del Profilo*
Profilo CTS Torino

Crea Profilo or Annulla

Crea nuovo Profilo

Denominazione Filtri sistema simbolico **Impaginazione del documento** Grafica dei simboli Dimensioni dei simboli Bordi dei simboli

Layout del Progetto
A4

Verticale
 Orizzontale

Margine superiore	Margine sinistro	Margine inferiore	Margine destro	Interlinea	Spazio tra i simboli
150	5	5	5	15	15

Paragrafo (Attualmente non usato)
5

Crea Profilo or Annulla

TUTORIAL:

- [Profilo grafico - 1](#) [Profilo grafico - 2](#)

TABELLE DI COMUNICAZIONE

Una tabella è un insieme **strutturato** e **ordinato graficamente** 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, **fare scelte**, riconoscere e comunicare emozioni.

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

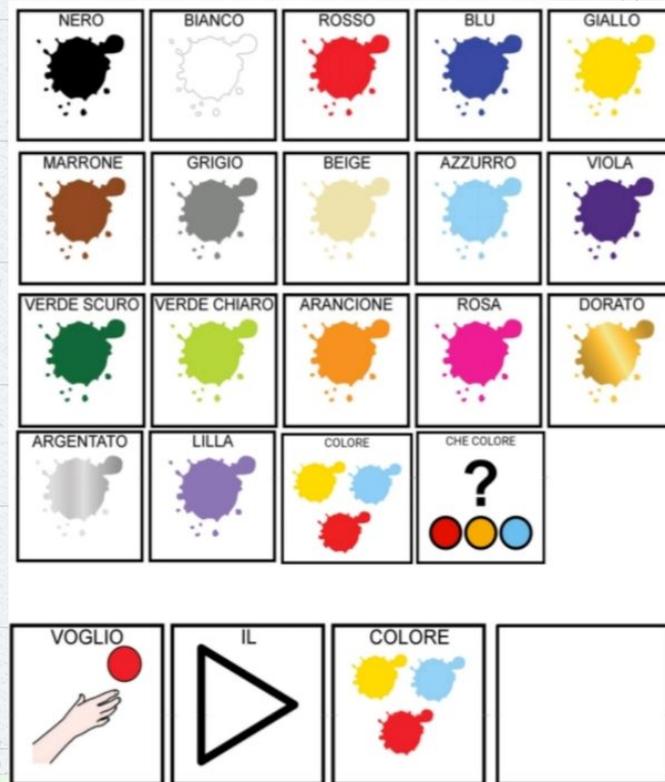


TABELLE: NODI FONDAMENTALI

Devono essere costruite **su misura** per ogni singolo bambino (spazi tra simboli, n. card e loro disposizione)

Devono essere sempre **a disposizione** del bambino:
“sono la sua bocca”

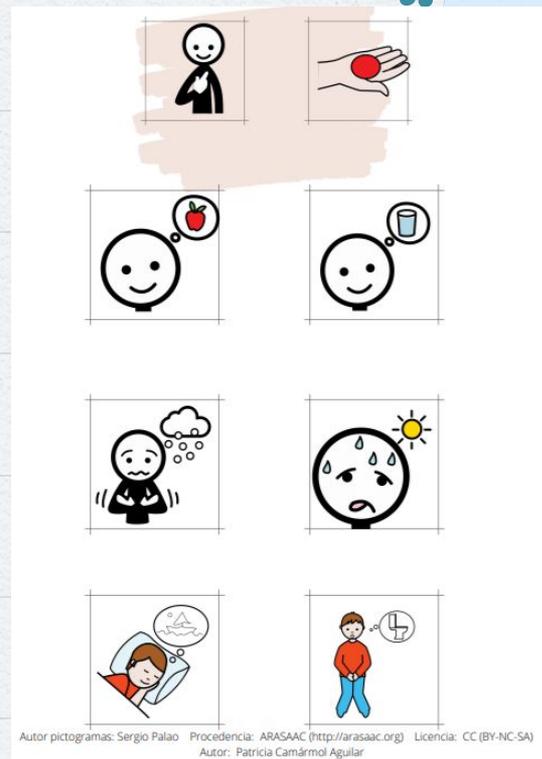
Devono essere sempre **aggiornate** in relazione alle esperienze e alle evoluzioni comunicative del bambino

Devono includere:

Vocabolario specifico (per quel bambino, per quella situazione..)

Parole per **“fare conversazione”** (Small talk)

Parole d'**uso** più **frequente** (Core Vocabulary)



https://static.arasaac.org/materials/2960/Mi_cuaderno_de_necesidades_basicas_Masculino.pdf

BISOGNI E SCELTE

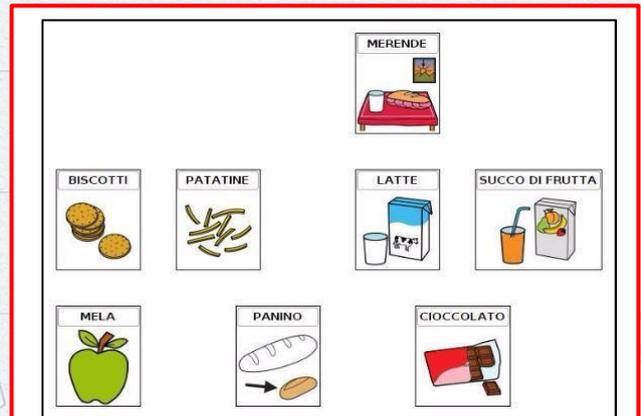
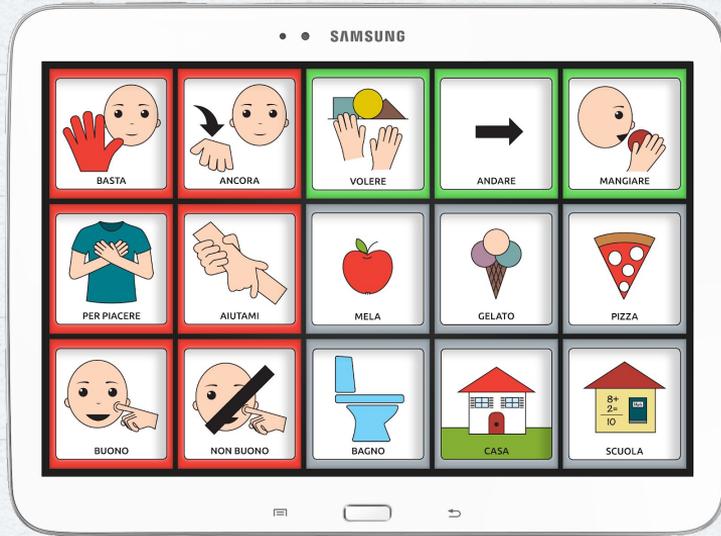


TABELLE A TEMA

Per costruire repertori contestuali all'attività e facilitare conversazioni o comunicazione di bisogni.

Per guidare attività, compresa la lettura o il gioco.

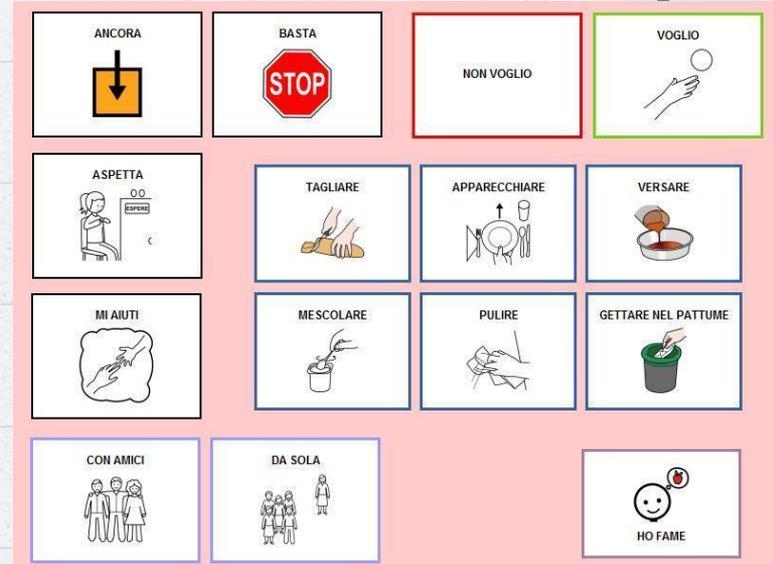


TABELLE A TEMA

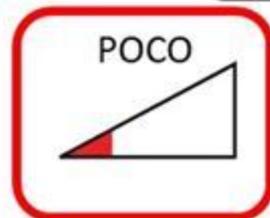
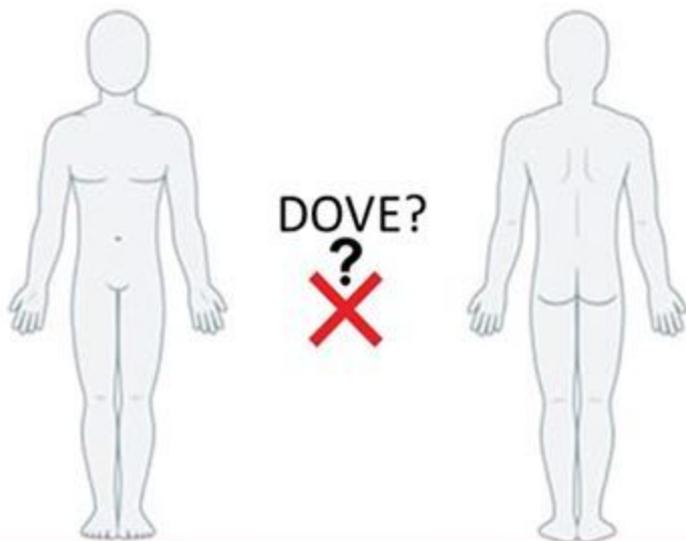
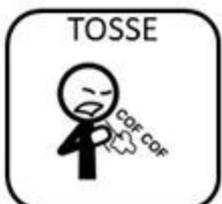
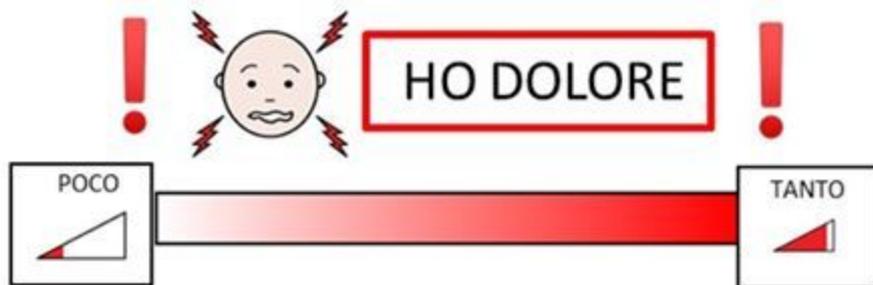
bere 	mangiare 	per favore 	io voglio 
acqua 	caffè 	succo d'arancia 	the 
bicchiere 	torta 	grazie 	popcorn 
tovagliolo 	ciao 	1 	2 
3 	Non voglio 	buono 	basta 
ancora 	Mi piace 	schifoso 	Non mi piace 

acqua 	latte 	succo di frutta 	coca cola 	aranciata 	te 	cioccolata 	spremuta 	cappuccino 	gelato 
frappè 	briosche 	torta 	toast 	panino 	pizza 	piadina 	patatine 	pasta 	cotoletta 
per piacere 								grazie 	
mi piace 								non mi piace 	
aiutami 								bagno 	
basta 								ancora 	

ASSOCIAZIONE
ANGELMAN

ASCOM
ASSOCIAZIONE
CONSUMATORI
DI ROMA E L'ITALIA





DOVE SONO?



OSPEDALE



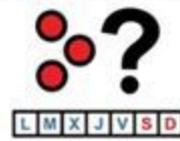
TERAPIA INTENSIVA



CHE GIORNO E' OGGI?



DA QUANTI GIORNO SONO QUI?



Covid-19

Unità Terapia Intensiva



Il CA Amaleonte OdV



Il LOGObaleno

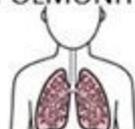
CHE COSA E' SUCCESSO?



CORONAVIRUS



POLMONITE



RESPIRAZIONE ASSISTITA



FAMILIARI



STANNO BENE



SONO IN OSPEDALE



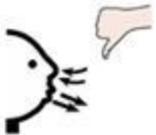
TELEFONARE



FEBBRE ALTA



AFFANNO



GENITORI



FIGLI



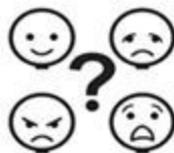
MOGLIE/MARITO



FRATELLI



COME STO
COME MI SENTO



DOLORE



STANCO



HO CALDO



VOGLIO DORMIRE



HO FAME



FASTIDIO LUCE



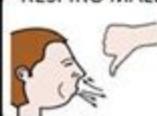
PULIRE/CAMBIARE



BOCCA SECCA



RESPIRO MALE



HO FREDDO



SEDATIVO



HO SETE



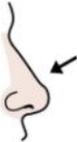
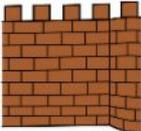
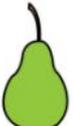
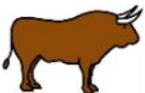
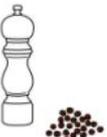
FASTIDIO RUMORE



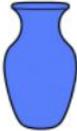
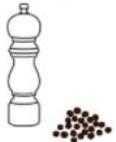
STO MEGLIO

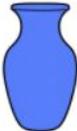
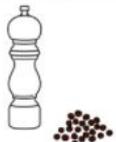
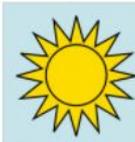


GIOCHI: domino

	SOLE		MOTO		MORA		LUNA		PANE		FOCA
	CASA		NASO		VELA		FARO		CUBO		NAVE
	MANO		MELA		MURO		TORO		CIBO		LANA
	PERA		VASO		CANE		DADO		FILO		LUPO
	SALE		PEPE		FUMO		NEVE		RANA		NERO

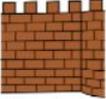
Giocasillabe

	
VA	SA
	
PE	SO
	
LU	NA

	
VASO	SALE
	
PEPE	SOLE
	
LUNA	VELA

VASO	SALE
MELA	PERA
VASO	SALE

GIOCHI: tombola

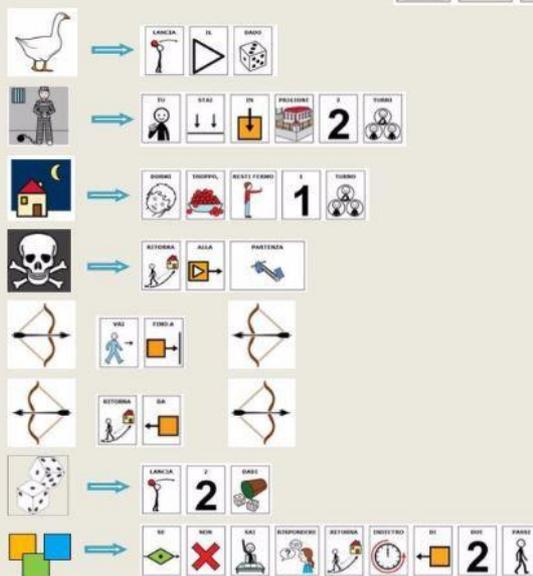
									
CANE	CASA	CIBO	CUBO	DADO	DITO	DONO	FARO	FATA	FILO
									
FOCA	FUMO	GOLA	GUFO	LAGO	LANA	LUNA	LUPO	MAGO	MANO
									
MARE	MELA	MORA	MOTO	MURO	NASO	NAVE	NERO	NEVE	NIDO
									
NOCE	NOTE	PANE	PEPE	PERA	PINO	RANA	REMO	RETE	ROSA
									
SALE	SEME	SOLE	TELO	TORO	TOPO	TUBO	VASO	VELA	VINO

				
FARO	DONO	FATA	FILO	TORO
				
LUPO	LUNA	MAGO	MANO	VASO

				
CUBO	DADO	DITO	DONO	SOLE
				
GUFO	LAGO	LANA	LUNA	SALE

Il gioco dell'oca

e regole del gioco



QUESTO GIOCO È STATO
COSTRUITO CON
ARASAAC
DA SIMONETTA SILIMBANI

UN ESEMPIO DI TASK ANALYSIS: RICETTE

IMPASTI

DI

BASE

PER

LA PASTICCERIA



PASTAFROLLA

PER 10 PORZIONI

TEGLIA 26 DIAMETRO

INGREDIENTI

FARINA 500 GR

ZUCCHERO A VELO 200 GR

FECOLA 100 GR

BURRO MORBIDO

TEMPERATURA

AMBIENTE

250 GR

TUORLI 4

UOVO INTERO 1

LIEVITO PER DOLCI 1/2 BUSTINA

AROME: VANIGLIA LIMONE

PROCEDIMENTO

ORDINARE TUTTI GLI INGREDIENTI SULLA LINEA GIÀ PESATI

VERSARE SULLA SPIANATOIA O SUL TAVOLO DA CUCINA PULITO:

LA FARINA LA FECOLA LO ZUCCHERO IL LIEVITO

FARE UN BUCO NEL CENTRO

VERSARE L'UOVO I TUORLI LA BUCCIA DEL LIMONE GRATTUGIATA

LA VANIGLIA

DISTRIBUIRE IL BURRO A PIZZICONI INTORNO

AMBIENTE EDIT: TASTI FUNZIONE

home / Esperimenti / numero 1

Salva

Salva e chiudi

Chiudi

View

typo



simcaa



IMPORTA immagine personale

- Caricare immagini possibilmente da ARASAAC per coerenza grafica
- Caricare immagini con misura simile a 500x500pxl
- Attenzione alla **privacy** e al **copyright**
 - da internet cercare su IMMAGINI - STRUMENTI, filtrare DIMENSIONI (Medie), DIRITTI DI UTILIZZO (Licenze Creative Commons)

SIMCAA - Personalizzazione: gestione simboli personali

I simboli personali sono visibili solo dal soggetto che li ha creati, solo il SUPERVISOR può elevarne la visibilità al TEAM .
ATTENZIONE alla PRIVACY !

CARATTERISTICHE dell'immagine

Modello 500 X 500 pixel
Formato jpg o png

Gestisci i simboli personali

Parola

Il simbolo sarà associato alla parola:

Classe

altro

Livello di condivisione

Privati

Colore dell'immagine

Bianco e nero

Stile immagine

Indefinito

Apri il File Dialog

Larghezza originale: 0 px

Altezza originale: 0 px

Grandezza: 0 byte

Carica Annulla

TUTORIAL:

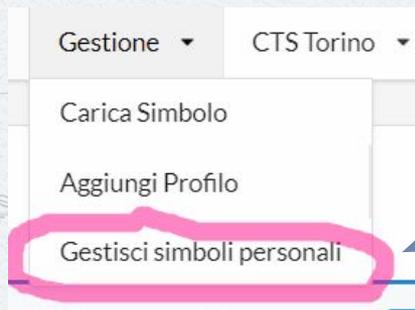
n. 7 -

<https://www.youtube.com/watch?v=xfElcA0V6KY>

(anche **associazione permanente nome - simbolo esistente**)

ATTENZIONE!

Non associare il simbolo personale a locuzioni come articolo + nome

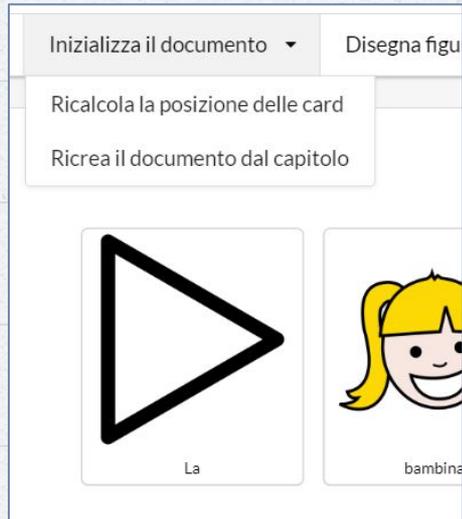


Per correggere o visualizzare simboli personali

SLIDE PROMEMORIA - TYPO



TYPO: RIPRISTINO DELLA PAGINA



Ricalcola la posizione delle card

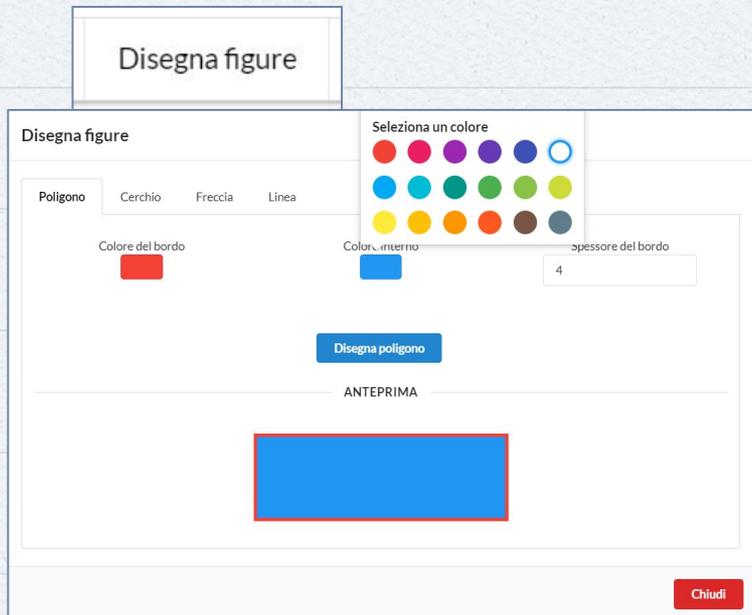
Per riposizionare le card come nel documento in EDIT, dopo spostamenti o ridimensionamenti errati

Ricrea il documento dal capitolo

per ricreare il documento dopo eventuali modifiche successive in EDIT (correzioni, ecc.) alla pagina già salvata in TYPO

Con SIMCAA non si possono usare i comandi da tastiera e non esiste il tasto UNDO

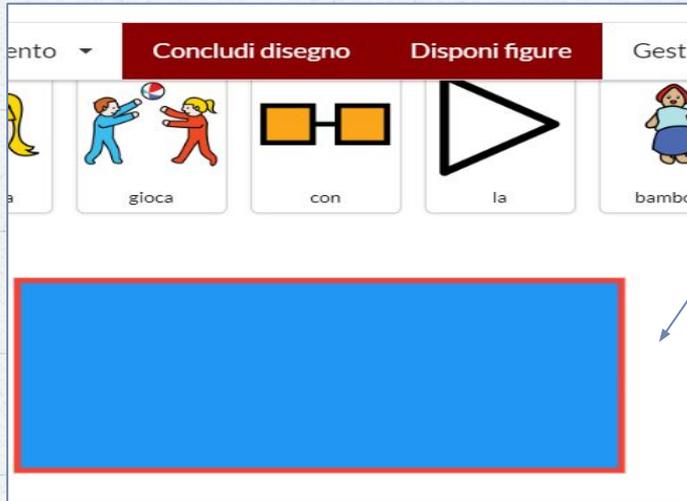
TYPO: FUNZIONI DI DISEGNO



E' possibile
inserire elementi
grafici nella
pagina (poligoni,
cerchi, frecce o
linee) ad
esempio per
creare schemi,
mappe ...



TYPO: FUNZIONI DI DISEGNO



CONCLUDI DISEGNO: per terminare il disegno della figura

DISPONI FIGURE: per spostare la figura creata nella pagina
La figura è sempre in secondo piano rispetto alle card.

