



DPAD nella scuola: esperienze per CAApirici insieme



Si prega di considerare l'ambiente prima di stampare

SAPIO LIFE

Sapio Life – società del Gruppo Sapio da oltre 90 anni nel settore dei gas tecnici e medicinali – produce, sviluppa e commercializza prodotti, tecnologie e servizi all'avanguardia per la salute, la cura, la sicurezza e la qualità di vita in ambito domiciliare e ospedaliero.



DPAD - Dare Parola Attraverso il Digitale

DPAD è un dispositivo medico ed **elettromedicale**



Il comunicatore visivo a controllo tattile DPAD è un ausilio per la compensazione di una disabilità temporanea o permanente del linguaggio espressivo.

Riconducibile per omogenità funzionale secondo D.M. 332 del 1999 art.1 comma 5 ad un Comunicatore 100 caselle con Codice Nomenclatore ISO 21.42.06.006 (vecchio nomenclatore) e codice **22.21.12.003 software per comunicazione aumentativa** per il software Dialogo e **22.21.09.033 comunicatore dinamico** per il DPAD.

Davide



Età: 5,6 anni



Diagnosi: esiti di tetraparesi spastica e disartria da Citomegalovirus contratto in gravidanza



- occhiali correttivi per astigmatismo ed ipermetropia



- buona la comprensione verbale (TPL/TVL)



- scarsa tolleranza alla frustrazione



- compromissioni motorie



- Giocare con le macchinine;
- Giocare con gli attrezzi
- Andare a cavallo e vedere foto e video dei cavalli;
- Ascoltare la musica e le canzoncine;
- Andare sullo scivolo e sull'altalena;
- Giocare con il PC;
- Giocare a Mario Bros con i fratelli;
- Nuotare;
- Guardare cartoni animati
- Andare sul «triciclo»

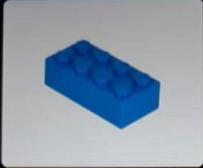
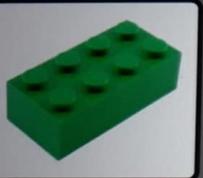
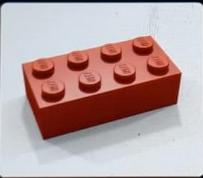


- Fare i puzzle;
- Giocare con gli incastri;
- Giocare con la torre;
- Giocare con le bambole;
- Giocare con le pentoline

PROPOSTA DI TABELLE TEMATICHE SUL TABLET

- Dispositivo posizionato sul tavolo ad incavo, posto a 30° di fronte all'utente
- 6 simboli disposti 3x2 (format ottimale)
- La porzione inferiore dello schermo è stata lasciata vuota per assecondare il movimento dell'AS SX
- Sintesi vocale maschile + messaggi registrati dagli operatori
- Durante l'attività venivano modellati e inseriti simboli con funzione dichiarativa (commenti sull'attività)



		SOPRA 	AIUTO 
		SOTTO 	

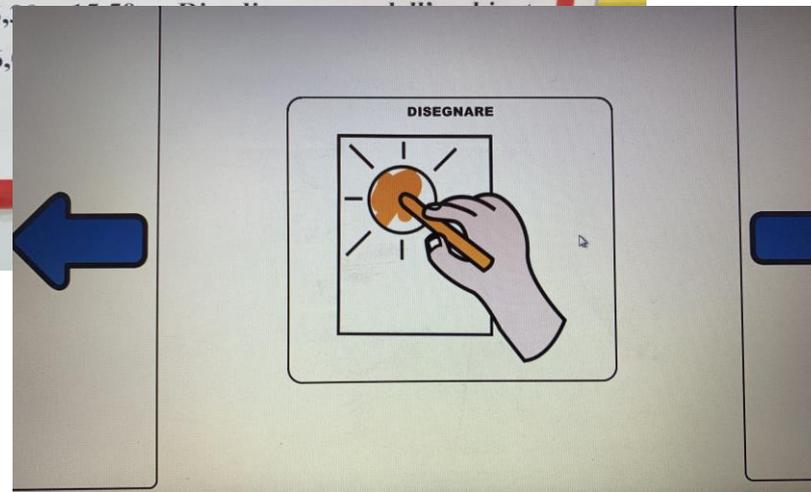
NON MI PIACE 	MI PIACE! 	BASTA 
---	---	---

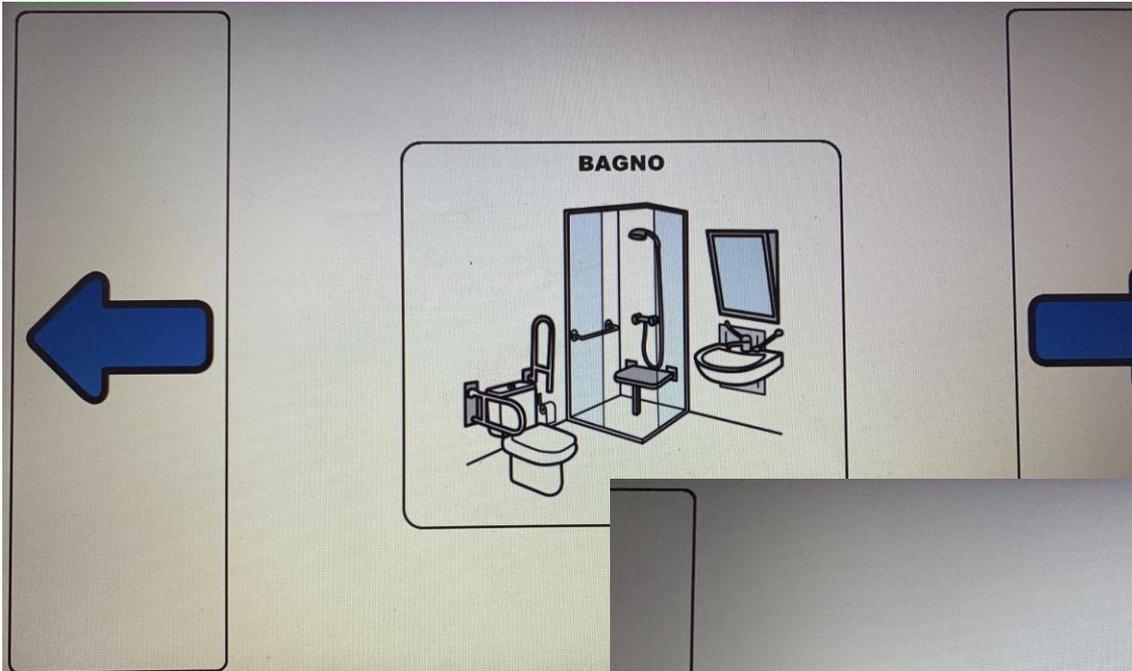


	MI PIACE! 
BASTA 	NON MI PIACE 
ANCORA 	INDIETRO 

- ALLEANZA CON LE INSEGNANTI CURRICOLARI E DI SOSTEGNO
- ADATTAMENTO DELL'AMBIENTE ALLA PERSONA
- ORGANIZZAZIONE DI ATTIVITA' E MATERIALI SEMPRE A DISPOSIZIONE
- DELINEAMENTO DELLA ROUTINE SCOLASTICA PER INDIVIDUARE OPPORTUNITA' DI COMUNICAZIONE CON I PARI E ASSUMERE RUOLI SOCIALI
- AGENDA VISIVA
- STRISCIA DEL TEMPO

I tempi della giornata	
8,00 – 9,00	Accoglienza
9,00 – 9,30	Circle time
9,30 – 10,00	Merenda
10,15 – 11,30	Attività didattiche
11,45 – 12,00	Cura della persona
12,20 – 13,00	Pranzo
13,00 – 14,00	Relax e/o gioco
14,20 – 14,30	Uscita intermedia
14,30 – 15,30	Attività varie (manipolazione, gioco, attività grafico – pittoriche)
15,30 – 16,00	Attività varie (manipolazione, gioco, attività grafico – pittoriche)
16,00 – 16,30	Attività varie (manipolazione, gioco, attività grafico – pittoriche)





LE NOSTRE ROUTINE

8.00-9.00	ENTRATA	<ol style="list-style-type: none"> 1. DISEGNO SUL QUADERNO. 2. GIOCO LIBERO AI TAVOLI E/O DISEGNO LIBERO 	Si gioca o disegna solo nella zona dei tavoli
9.00-9.20	PRESENZA	<ol style="list-style-type: none"> 1. CANZONE "SE SEI FELICE" 2. ESPRIMO LA MIA EMOZIONE E METTO IL MIO PERSONAGGIO NEL MARE 	Si fa un cerchio, facendo prendere ai bimbi un cuscinetto ciascuno, di fronte al prezziario, nella zona dell'albero.
9.20-9.30	RESPONSABILI	<ol style="list-style-type: none"> 1. SI ESTRAGGONO I RESPONSABILI DELLA GIORNATA: 2 CAMERIERI, 1 PER I COLORE E 1 PER I GIOCHI. 	Stando ai tavoli, le insegnanti estraggono dagli appositi contenitori i
9.30-10.00	MERENDA	<ol style="list-style-type: none"> 1. SI PRENDONO I BICCHIERI E LE TAVAGLIETTE 2. SI APPARECCHIA LA MERENDA 3. SI RIORDINA IL TAVOLO E NECESSARIO BAGNO. 	
10.00-10.15	INTRODUZIONE ATTIVITA'	<ol style="list-style-type: none"> 1. SI SPIEGA AI PICCOLI GRUCCI CHE SI SVOLGERA' LA ATTIVITA' 	
10.15-11.30	INIZIO ATTIVITA'	<ol style="list-style-type: none"> 1. SI DIVIDONO I PICCOLI GRUCCI IN GRUPPI 2. AVVIAMENTO LABORATORIO ATTIVITA' STRUTTURATA: PITTURA, GIOCHI STRUTTURATI, PSICOMOTORIO 	
11.30-12.00	RIORDINO	<ol style="list-style-type: none"> 1. RIORDINO SUI TAVOLI 2. PREPARAZIONE PRANZO: LAVARE I BICCHIERI E LE TAVAGLIETTE 	

APPARECCHIARE

TOVAGLIETTA

BICCHIERE

TOVAGLIUOLO

POSATE

Script Builder

SCRIPT:
 Student's Name: _____
 Date: _____

Persons Building Script:
 ___ student ___ parent
 ___ teacher ___ peer
 ___ therapist ___ other (specify)

Type of Script:
 ___ Action ___ Class/Work Participation ___ Conversation *Script Symbol Here*

Communicative Function	Sample Message
Attention Getter(s)	
Starter(s)	
Maintainers / Turn Transfers	
Closer(s)	

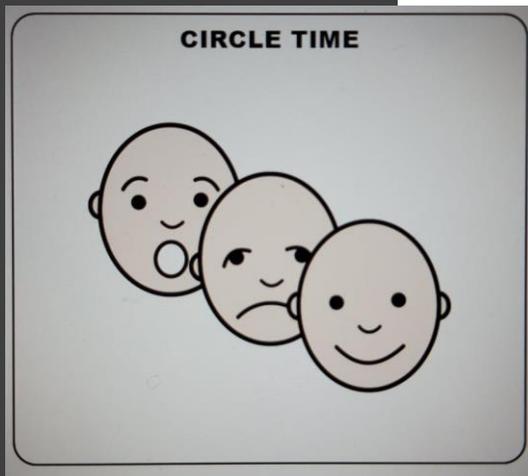
Does This Script:
 ___ start with a greeting, "excuse me", or other hook to get the partner's attention?
 ___ include a range of communicative functions (positive comment, negative comment, brainstorming, directing, etc.)?
 ___ provide for multiple turns (ex., topic maintainers such as "tell me more" or "want to hear the rest" ensure that the user doesn't get "bumped into a corner", unexpected response stops each)
 ___ Use "real-kid language" appropriate for the student's age and setting?
 ___ Use "person-matched language" appropriate to the personality of the individual?

Musselwhite, 2001 www.aacintervention.com

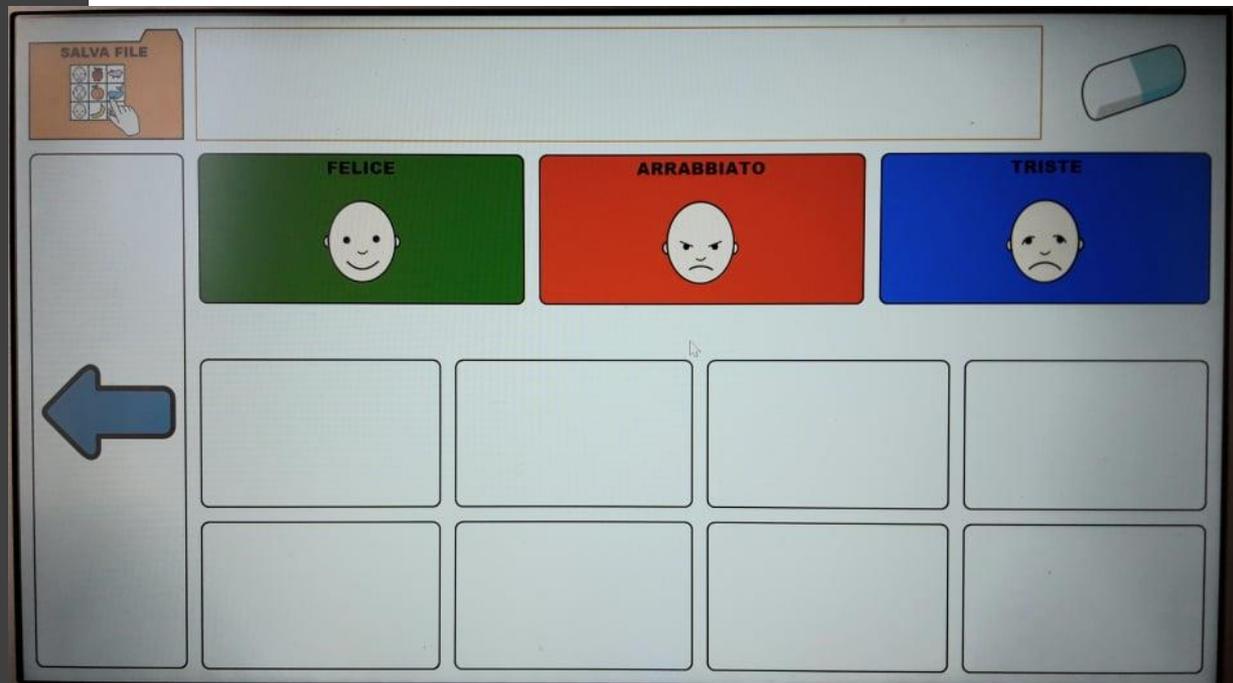
Social Script
(Musselwhite, 2001)

The image shows a visual social script board. It consists of four rectangular boxes arranged in a 2x2 grid. The top box contains a simple line drawing of a chef in a white uniform and hat, stirring a pot. The bottom-left box contains three colorful illustrations: a chicken drumstick, a red apple with a black question mark in the center, and a loaf of bread with white icing drizzled on top. The bottom-right box is empty. A large, solid blue arrow points from the empty box towards the left side of the board.

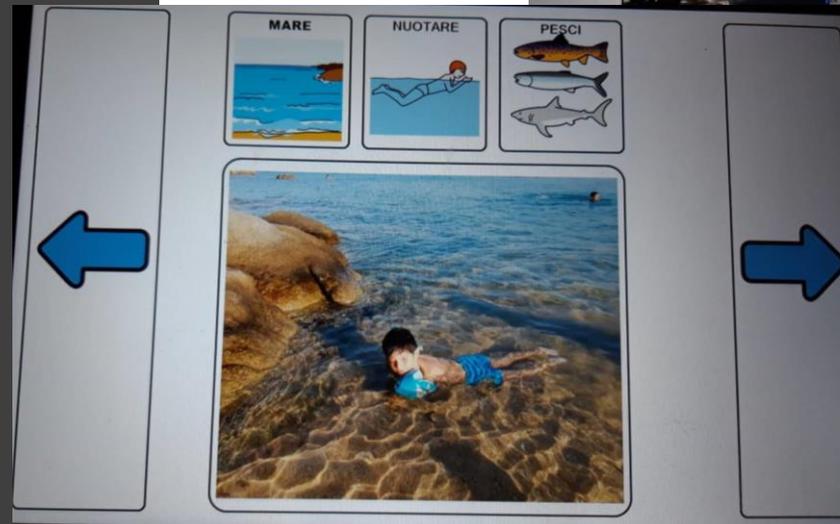
- PROPOSTA DI PICCOLI SOCIAL SCRIPT PER AUMENTARE LA PARTECIPAZIONE, L'AUTOSTIMA E L'AUTODETERMINAZIONE IN UN'OTTICA DI GIUSTIZIA OCCUPAZIONALE



- PROPOSTA DI OPPORTUNITA' DI PARTECIPAZIONE E SCAMBIO DURANTE L'ATTIVITA' DI CIRCLE TIME
- PRIMA DI QUESTA PROPOSTA, INFATTI, DAVIDE NON POTEVA PARTECIPARE ATTIVAMENTE IN QUANTO NON GLI VENIVA RICHIESTA NE' LA SUA EMOZIONE GIORNALIERA NE' IL PERCHE' DI TALE EMOZIONE PER MANCANZA DI MEZZI DA PARTE DEI PARTNER COMUNICATIVI



- SOSTEGNO DELLA PROTONARRAZIONE E SVILUPPO DELLA NARRAZIONE ATTRAVERSO QUADERNO DEI RESTI SU TABLET CON EPISODI DEL VISSUTO DI DAVIDE
- INTERAMENTE COSTRUITO DALLA MAMMA, DAVIDE HA PARTECIPATO ALLA REALIZZAZIONE SCEGLIENDO LE FOTO DELLE VACANZE



Patrick



Età: 5 anni



Diagnosi: in fase di definizione.



- buona la comprensione verbale (TPL/TVL)



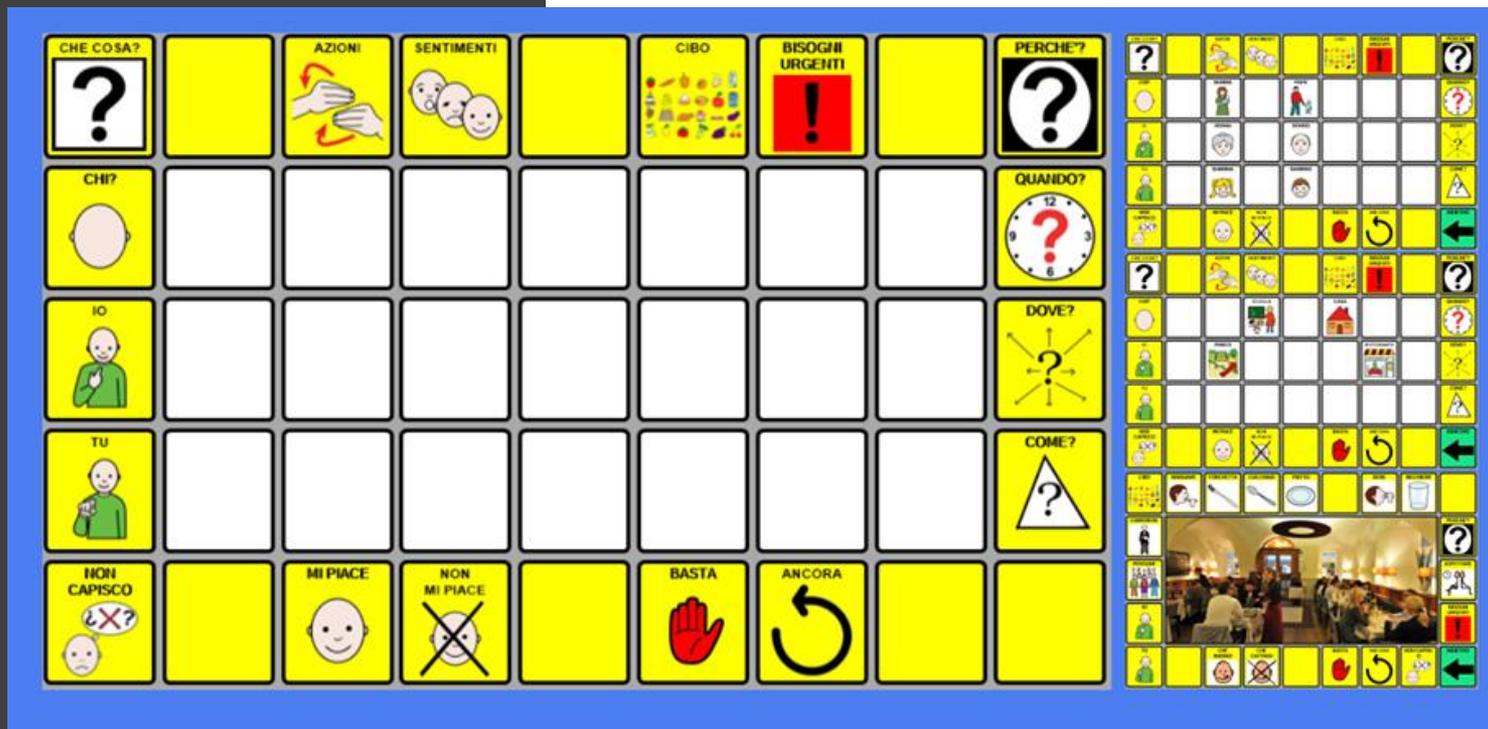
- buona gestualità e mimica



- non vi sono compromissioni motorie

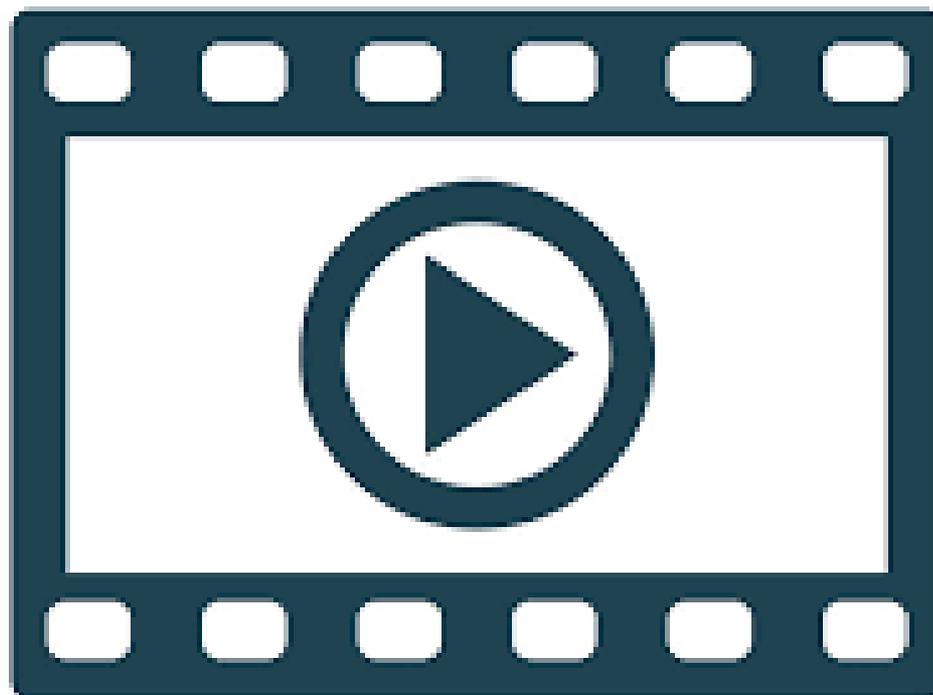
- PRIMO CONTATTO DIRETTO DA PARTE DELLE INSEGNANTI
- COSTRUZIONE INSIEME ALL'INSEGNANTE DI UNA PRIMA TABELLA DI COMUNICAZIONE

- ARRICCHIMENTO DELLA TABELLA CON INTERESSI E RICHIESTE CON PATRICK STESSO











INTERROGAZIONE DI SCIENZE



Quali sono le cose non viventi?

L'ACQUA 	L'ARIA
LE PIANTE 	IL SUOLO

Studiare con il metodo scientifico significa

OSSERVARE 	FARE IPOTESE SI 	INVENTARE
SPERIMENTARE 	TRARRE CONCLUSIONI 	

Quali sono le cose viventi?

GLI ANIMALI 	L'ACQUA
IL NOSTRO CORPO 	LE PIANTE

ORARIO SCOLASTICO



LUNEDI

MARTEDI

MERCOLEDI

GIOVEDI

VENERDI

Martina Bianca		Italiano	
Martina Finocchia		Home	
9:00 - 10:00	12:00 - 13:00	15:00 - 16:00	
10:00 - 11:00	13:00 - 14:00	Home	
11:00 - 12:00	14:00 - 15:00		
Martino Gonzato		Religione	
Martina Finocchia		Home	

Grazie per l'attenzione

Alessandro Giovannetti

alessandro.giovannetti@sapiolife.it

3487511466

comunicatori@sapiolife.it

