

Progettazione e realizzazione di giochi con Blissymbolics: imparare divertendosi.

Giulia Maggio, Francesco Ganzaroli, Liana Crivella

ABSTRACT

Oggetto: Il Blissymbolics è un linguaggio simbolico definito *semantografico*, i cui elementi sono costruiti a partire da tratti e forme geometriche, unite tra loro da semplici regole di composizione (Ganzaroli, 2021). L'utilizzo del Blissymbolics è garantito da risorse tecnologiche fruibili a basso o nullo costo. Tuttavia, questo linguaggio non è ampiamente diffuso ed utilizzato e non vi sono molti materiali disponibili e facilmente reperibili da poter utilizzare nella pratica clinica o didattica.

Metodo: Lo scopo del presente lavoro è la creazione, la condivisione e la diffusione di materiale, cartaceo e online, volto all'esposizione e al gioco con i simboli Bliss. E' stato scelto un vocabolario ristretto che sottolineasse l'effettiva semplicità e le regole di base del linguaggio e contemporaneamente appartenesse a categorie vicine ad un pubblico in età evolutiva con disturbo del neurosviluppo cui le attività sono state proposte. Per la creazione del materiale è stato utilizzato il pacchetto Microsoft Office per le attività cartacee e il sito wordwall.net (wordwall, s.d.) per le attività online.

Conclusioni: il materiale ultimato è stato proposto a due gruppi differenti, uno costituito da bambini in età evolutiva con disturbi del neurosviluppo e un altro costituito da adulti a sviluppo tipico. In entrambi i casi si è riscontrato generale divertimento e interesse, con conseguente apprendimento delle regole e dei simboli di base del Blissymbolics ottenuto tramite il gioco.

INTRODUZIONE

Il linguaggio Bliss si fonda sul rapporto diretto simbolo-significato. I simboli sono definiti traslucanti, ed è possibile comprenderne il significato seguendo semplici regole di composizione (Beukelman & Mirinda, 2014). Al primo confronto con i simboli Bliss si potrebbe avere la sensazione di un linguaggio di difficile comprensione ed utilizzo; pertanto, non è ampiamente impiegato nella pratica clinica per individui con Bisogni Comunicativi Complessi o nella pratica didattica. L'assenza di materiale fruibile ed utilizzabile ha portato allo scopo del presente lavoro. Per la creazione del materiale in Bliss sono state scelte categorie di simboli rappresentative di concetti semplici per un pubblico in età evolutiva ed emblematiche rispetto alle regole di base di costruzione e comprensione dei simboli stessi.

Sono state scelte le categorie: colori, animali a quattro zampe, parti del corpo. La maggior parte dei colori sono rappresentati in Bliss tramite il classificatore di colore e uno specificatore che indica un elemento di quel colore specifico; altri colori hanno regole differenti di composizione, come la miscelazione dei colori primari. Gli animali a quattro zampe sono costruiti principalmente secondo la stessa regola classificatore-specificatore; alcuni sono rappresentati tramite la modifica del classificatore di partenza stesso; altri ancora sono rappresentati tramite l'unione delle due regole di composizione precedenti. Le parti del corpo sono altamente pittografiche, con alcune eccezioni rese comprensibili dalla presenza di puntatori o dall'utilizzo di parti di altri simboli conosciuti (Ganzaroli, 2021).

METODI



Il gruppo di bambini in età evolutiva con disturbi del neurosviluppo è il principale gruppo cui sono state sottoposte le attività prodotte. Si è pertanto proceduto inizialmente con la produzione di materiale cartaceo per una prima esposizione al simbolo. Questo consiste in attività ludiche volte al potenziamento di aree di sviluppo in cui sono stati inseriti i simboli Bliss (Blissonline, s.d.) e nell'adattamento del setting tramite l'etichettatura dell'ambiente (Beukelman & Mirinda, 2014). Questa produzione è stata possibile grazie a Microsoft Word, al sito blissonline.se da cui sono stati reperiti i simboli Bliss utilizzati e al sito arasaac.org (Arasaac, s.d.).

Successivamente sono state create attività online sulla piattaforma wordwall.net, che consente la creazione di attività didattiche e ricreative a partire da giochi standard che possono essere personalizzati (wordwall, s.d.).

Per la categoria colori è stata prodotta un'attività cartacea per il potenziamento dell'integrazione sensoriale, consistente in dieci cartoncini plastificati con il disegno di un barattolo vuoto. Illuminando il retro del barattolo emerge un simbolo Bliss rappresentante un colore. Ogni cartoncino presenta una doppia facilitazione (Beukelman & Mirenda, 2014): l'etichetta verbale e il contorno colorato del barattolo. È possibile scaricare ed utilizzare il materiale stampando le tabelle reperibili al link di seguito riportato, incollando la tab. 1 sulla tab.2, plastificandole e ritagliandole.

(<https://drive.google.com/file/d/1EXbcTxxurEZTiktoeF2yaVuzBk7v8AMV/view?usp=sharing>).

L'attività online prodotta consiste in un quiz a risposta multipla sui colori: "Apri la scatola: che colore è?". La domanda è posta con linguaggio verbale accompagnato da un suggerimento in simboli ARASAAC (Arasaac, s.d.), mentre le opzioni di risposta sono rappresentate in simboli Bliss, con etichetta verbale nella versione facile e senza in quella difficile. È possibile scannerizzare i seguenti codici per accedere al gioco (wordwall, s.d.).

Versione facile	Versione difficile
	
https://wordwall.net/it/resource/37727637	https://wordwall.net/it/resource/37725736

Per la categoria animali è stata prodotta un'attività cartacea per il sostegno alla categorizzazione, consistente in due ruote di animali: una di animali selvatici e una di animali domestici o di fattoria. Le ruote in simboli ARASAAC (Arasaac, s.d.) sono accompagnate da mollette su cui sono incollati i simboli Bliss (Blissonline, s.d.) corrispondenti da associare alle stesse. È possibile scaricare e utilizzare il materiale stampando le ruote e i simboli Bliss reperibili al link di seguito riportato, incollando i simboli Bliss su singole mollette dopo aver plastificato tutto il materiale scaricato.

(<https://drive.google.com/file/d/1FbSkjQ7EvWg7oTUsmwyqI3kYW36wssxt/view?usp=sharing>)

Sono state prodotte due attività online. La prima consiste nel tradizionale gioco del memory in cui due tessere corrispondono quando rappresentano lo stesso animale in simboli ARASAAC (Arasaac, s.d.) e Bliss (Blissonline, s.d.): "Memory – Memory degli animali". La seconda consiste nella comparsa graduale di un animale, in simboli ARASAAC, da riconoscere prima del completamento dell'immagine tra le opzioni in Bliss proposte: "Quiz con immagini – Chi è?". Anche in questi casi sono disponibili due versioni. È possibile scannerizzare i seguenti codici per accedere al gioco (wordwall, s.d.).

Versione facile - memory	Versione difficile - memory
	
https://wordwall.net/play/37725/114/482	https://wordwall.net/play/37725/002/318

Versione facile – quiz con immagini	Versione difficile – quiz con immagini
	
https://wordwall.net/play/37726/695/533	https://wordwall.net/play/37726/777/662

Per la categoria parti del corpo è stata prodotta un'attività cartacea per il sostegno alla conoscenza e il riconoscimento della figura umana, consistente in due scene visive (Beukelman & Mirenda, 2014) raffiguranti il disegno della figura umana circondata da riquadri su cui apporre le diverse parti del corpo. È possibile scaricare e utilizzare il materiale stampando le scene visive, una completa di simboli ARASAAC (Arasaac, s.d.) e l'altra vuota accompagnata da una tabella di simboli Bliss (Blissonline, s.d.) al link di seguito riportato, plastificando il materiale ed apponendo del velcro sulla scena visiva incompleta e sui simboli Bliss singoli.

(<https://drive.google.com/file/d/1ENkGNwn3qMPCzvonLTrPtixKKCJJOjtl/view?usp=sharing>)

L'attività online consiste in un tradizionale quiz a risposta multipla: “Quiz – indovina la parte del corpo”. La domanda è posta con linguaggio verbale e le opzioni di risposta sono rappresentate in simboli Bliss, con o senza etichetta verbale. È possibile scannerizzare i seguenti codici per accedere al gioco (wordwall, s.d.).

Versione facile	Versione difficile
	
https://wordwall.net/play/37728/520/245	https://wordwall.net/play/37728/616/654

CONCLUSIONI

In conclusione, come da scopo iniziale, sono stati prodotti diversi materiali disponibili in piattaforma online e nei file google drive condivisi nel presente articolo. Si è potuto in aggiunta osservare, grazie ad un gruppo di adulti normotipici e ad un gruppo di bambini con disturbo del neurosviluppo cui i giochi sono stati proposti, come effettivamente il linguaggio Bliss (Ganzaroli, 2021) risulti accessibile e comprensibile, indipendentemente dal livello di sviluppo cognitivo dell'individuo che lo utilizza. Nonostante non siano stati usati in termini di CAA, inoltre, tali simboli si sono rivelati un ottimo strumento di supporto per attività con scopi clinici, volti al potenziamento di altre aree di sviluppo.

BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA

Beukelman D.R. e Mirenda P., ed italiana a cura di Rivarola A., Verruggio G. e Maggioni E. (2014); *“Manuale di comunicazione aumentativa e alternativa: interventi per bambini e adulti con complessi bisogni comunicativi”*; Trento: edizioni Erikson

Ganzaroli F. (2021); *“Blissymbolics: il linguaggio mascherato. L'eredità di Mister Symbol Man”*; editore Helpicare

<https://arasaac.org/pictograms/search>

<https://www.blissonline.se/>

<https://wordwall.net/>