

Il libro-gioco adattato dal titolo “Mamù, usciamo di casa, dai su”, un connubio di due attività essenziali nell’età evolutiva: lettura condivisa ad alta voce e gioco.

Maria Paola Perra, Roberta Cristofani, Liana Crivella

Abstract

Dall’integrazione della lettura condivisa ad alta voce e del gioco, attività importantissime per lo sviluppo nell’età evolutiva, i cui benefici e vantaggi sono ampiamente riconosciuti da numerose evidenze scientifiche, è nato un nuovo strumento di Comunicazione Aumentativa Alternativa: un libro-gioco adattato, caratterizzato da un testo in rima, in simboli PCS, accompagnato da illustrazioni realizzate interamente a mano.

Lo strumento è stato realizzato ispirandosi ad alcuni dei principi del “*design antropocentrico*” (HCD - Human-Centered Design) di Donald Norman e facendo riferimento al libro della Dott.ssa Costantino “*Costruire libri e storie con la CAA*”. La modalità in cui un libro si pone come uno strumento di gioco è il fulcro del presente articolo. Il target di utenti potenziale (bambini nella fascia d’età prescolare tra i 3 e i 5 anni con Bisogni Comunicativi Complessi che utilizzano già o potranno utilizzare in futuro sistemi e strategie di CAA), non conferisce allo strumento il ruolo di libro-game per tutti. È doveroso, infatti, porre sempre attenzione alla disomogeneità dei vari profili cognitivi, linguistici, sensoriali di ciascuno per poter personalizzare i progetti di CAA sulla base dei reali bisogni di ognuno, superando le barriere di accesso e di opportunità alla partecipazione.

Introduzione

L’articolo nasce dalla riflessione sulle numerose evidenze scientifiche che da tempo riconoscono i vantaggi offerti da due attività importantissime per lo sviluppo nel corso dell’età evolutiva: la lettura condivisa ad alta voce e il gioco. Gli innumerevoli risvolti insiti in queste due attività hanno condotto al tentativo di una loro stretta integrazione che ha portato alla nascita di un nuovo strumento di CAA: il libro-gioco adattato dal titolo “*Mamù, usciamo di casa, dai su*”. Tra le tipologie di libri <<*su misura*>>, non compaiono ad oggi, libri-game adattati e, attraverso l’unione del gioco alla lettura condivisa ad alta voce, si è cercato di portare una ventata di novità in questo ambito.

La lettura condivisa ad alta voce può essere considerata una pratica che rientra a pieno titolo “*nell’ambito della promozione del benessere psico-fisico del bambino*”(Causa, 2002).¹ E anche per quanto riguarda il gioco, diversi studi avvalorano il ruolo essenziale dello stesso nel favorire un sano sviluppo fisico, sociale, emotivo, cognitivo e comunicativo- linguistico nell’età evolutiva.

La lettura condivisa ad alta voce è in grado di apportare benefici su diversi aspetti: emotivo, comunicativo, linguistico ricettivo, narrativo, attenzione condivisa, teoria della mente e sviluppo dell’emergent literacy (Costantino, 2012).²

Favorire l’accesso ai supporti di CAA durante la lettura, soprattutto per i bambini con disabilità comunicativa o BCC che risultano meno esposti alla lettura ad alta voce da parte degli adulti, come confermano le ricerche di diversi autori (Costantino, 2012)³, significa supportare l’uso di gesti, segni, di oggetti, di ausili con uscita in voce in cui registrare parti della storia e /o di tabelle low-tech in cui sia presente un vocabolario relativo alla storia per fare domande e commenti.

I bambini in età prescolare, inoltre, sono molto sensibili all’ascolto di testi in rima e questo sembra favorire i successi nelle abilità di literacy in età successive dello sviluppo. È compito dell’adulto che legge al bambino

¹ Causa, P. La lettura ad alta voce. Lo sviluppo delle competenze che costituiscono la capacità di leggere, *Medico e Bambino*, 21, 611–615, 2002.

² Maria Antonella Costantino, <<Costruire libri e storie con la CAA. Gli IN-book per l’intervento precoce e l’inclusione>>, 2012, pagg 33-36

³ Maria Antonella Costantino, <<Costruire libri e storie con la CAA. Gli IN-book per l’intervento precoce e l’inclusione>>, 2012, pag 76

enfaticamente le parole in rima perché si possa acquisire una consapevolezza meta fonologica globale (Zuckerman, Duursma & Augustyn, 2008)⁴. Per quanto riguarda l'attività ludica, questa può essere definita un'attività appagante e onnipresente sin dalla nascita e essenziale perché ciascun bambino possa sperimentare sé stesso e mettersi in relazione con l'ambiente circostante.

Gli elementi che conferiscono al libro-game le caratteristiche di un gioco riguardano soprattutto le possibilità per il bambino di far un uso diretto dello strumento e di mettere in campo il suo potere decisionale nell'interazione con l'altro in un'attività parallela e condivisa come quella della lettura ad alta voce da parte dell'adulto di riferimento.

Materiali e metodi

*“Il librogioco, o librogame, è una forma di racconto a bivi”*⁵ (Angiolino & Sidoti, 2010). Il lettore ha quindi la possibilità di compiere delle scelte durante la lettura, esprimendo le sue preferenze. I libri in questione sono di solito scritti in seconda persona e viene data al lettore l'opportunità di assumere il ruolo del personaggio o comunque di poterlo aiutare durante il racconto. Un libro-game adattato, dunque, è un libro-gioco a tutti gli effetti, scritto in seconda persona, in quanto si rivolge al lettore in modo diretto. I bivi presenti nel libro-game mettono il bambino nella posizione di poter scegliere e questo mette il bambino nella condizione di prendere delle decisioni che gli permettono di sperimentarsi e, grazie ai suoi partner comunicativi, di essere facilitato nella condivisione e comprensione del significato delle proprie scelte.⁶ Attraverso gli adattamenti, il libro-game offre l'opportunità di favorire il massimo livello di partecipazione dei bambini che lo utilizzeranno. Sulla base del Modello della Partecipazione è previsto il superamento delle barriere di accesso alla lettura condivisa (attraverso la presentazione della storia in simboli) e delle barriere di opportunità (puntando alle abilità dei facilitatori e alle attitudini dei principali partner comunicativi) (Beukelman, Mirenda, 2014)⁷ così da non precludere ai bambini con BCC questa esperienza di lettura condivisa del libro-gioco. Lo strumento ideato ha come obiettivo quello di creare opportunità di reale comunicazione coinvolgendo non solo la persona che fa uso delle diverse tecniche e strategie di CAA ma tutto il suo ambiente di vita. La CAA si indirizza, infatti, non solo alle persone con BCC ma anche ai loro partner comunicativi. Questi ultimi appartengono ai diversi cerchi secondo il modello *“Social Networks”* e, rendere le persone con BCC capaci di interagire con la propria famiglia, gli amici, i conoscenti, i fornitori di servizi e gli estranei, permette di migliorare la qualità della loro vita e di aumentare la partecipazione nelle attività di vita quotidiane (Blackstone, Hunt Berg, 2010)⁸.

Per la progettazione e la realizzazione del libro-game di Mamu' sono state illuminanti molte delle considerazioni contenute nel libro *“La caffettiera del masochista”* di Donald Norman, uno dei padri della moderna psicologia cognitivista. Il contributo dell'autore nel campo della ricerca psicologica riguarda l'approccio allo studio del funzionamento della mente definito *“Human Information Processing”* (Norman, 2019).⁹ Affinché le cose possano essere utilizzate e il loro funzionamento sia chiaro e comprensibile, esistono dei principi psicologici da seguire che costituiscono quella che l'autore definisce *“la psicologia dell'interazione fra persone e oggetti”*

⁴ Zuckerman B., Duursma E., Augustyn M. <<Reading aloud to children: The evidence>> Arch. Dis. Child. published online 13 May 2008

⁵ Andrea Angiolino e Beniamino Sidoti, << Dizionario dei giochi >>, Bologna, Zanichelli, 2010.

⁶ Maria Antonella Costantino, <<Costruire libri e storie con la CAA. Gli IN-book per l'intervento precoce e l'inclusione>>, 2012, pp 67-68.

⁷ D.R. Beukelman, P.Mirenda, <<Manuale di comunicazione aumentativa e alternativa: interventi per bambini e adulti con complessi bisogni comunicativi>>, Erickson, 2014, p. 161.

⁸ Sarah W. Blackstone, Mary Hunt Berg, <<Social Networks – Manuale- Libro. Rilevazione dei dati sulla comunicazione per persone con bisogni comunicativi complessi e i loro partner comunicativi>>, Omega Edizioni, 2010

⁹ Donald Norman, << La caffettiera del masochista >>. Il design degli oggetti quotidiani, Edizione Giunti, 2019

(Norman, 2019).¹⁰ Questa definizione sembra richiamare alla mente il concetto di interazione tra persone e ambiente, contenuto nell'ICF-CY, con particolare attenzione all'interazione di bambini e adolescenti con i fattori ambientali. In questo lavoro entra quindi in gioco quello che l'autore in questione definisce "flessibilità" (Norman, 2019)¹¹ che, come specialisti in CAA, potremmo collegare all'importanza, in ogni progetto di Comunicazione Aumentativa Alternativa, di personalizzazione degli interventi e di utilizzo di strategie in base ai bisogni dell'utente e dei suoi care-giver. L'"accessorite", ovvero il tentativo di aggiungere ad un prodotto diverse funzioni rischia, a volte, di complicarne l'usabilità (Norman, 2019).¹² Nel caso del nostro libro-game, invece, la possibilità di inserire elementi aggiuntivi, tra cui i simboli sciolti che rappresentano i personaggi della storia, permette di potenziare la comprensione della storia stessa e di favorire un'attività come quella della drammatizzazione, facilitando una maggior interazione durante la lettura condivisa ed offrendo nuove opportunità di gioco (Luciani, 2022).¹³

Per la realizzazione del libro-game è stato necessario porre attenzione a diversi elementi, tra i quali rientrano:

-Il modello di riferimento per la costruzione del libro, ovvero numero di pagine (9 pagine), numero di simboli (compreso tra 8 e 20 per pagina) e struttura della frase (per lo più lineare).

-Le caratteristiche formali del libro: impaginazione su due facciate con l'illustrazione a sinistra e il testo in simboli a destra con un orientamento orizzontale. Questo favorisce, da parte del lettore partner comunicativo, l'utilizzo del modeling (toccare col dito la parte inferiore del simbolo, senza coprire il simbolo stesso né la parte alfabetica riportata sulla parte superiore della riquadratura) (Costantino, 2012)¹⁴ e conferisce all'illustrazione il suo potere esplicativo sul contenuto della storia. Per quanto riguarda la consistenza delle pagine si è scelto di plastificarle perché fossero meno soggette ad usura e agevoli da girare.

-Le illustrazioni: si è cercato di rispettare il più possibile il criterio di massima congruenza tra ciò che l'illustrazione rappresenta e il contenuto del testo. Questo per dare ai bambini un supporto in più per seguire meglio la storia senza caricare i disegni di troppi dettagli e riportandoli su sfondo bianco, come ulteriore elemento facilitante.

-La riquadratura: il riquadro esterno che racchiude simbolo e etichetta alfabetica è presente per ognuno dei simboli cercando di rispettare la crenatura tra un simbolo e l'altro e gli accapo.

-Le caratteristiche del testo: è stato scelto per la traduzione il set di simboli PCS (Picture Communication Symbols), sviluppato e licenziato dalla società statunitense Mayer-Johnson. Punto di forza è la trasparenza grafica che permette il riconoscimento del simbolo. Diversi software fanno uso dei PCS e per il testo in simboli della storia del libro-game è stato scelto il Software Boardmaker.

Entriamo, finalmente, nel vivo della struttura dello strumento del libro-gioco dal titolo "Mamù, usciamo di casa, dai su". La storia di Mamù parla di un personaggio di fantasia e le illustrazioni presentano un'elevata congruenza con il contenuto della storia. Il libro-game risulta strutturato in due sezioni e presenta al suo interno elementi aggiuntivi quali simboli sciolti e tabella di interazione durante la lettura.

La prima sezione contiene la storia del personaggio Mamù alle prese con tutte le attività della sua routine giornaliera prima di andare a scuola. La seconda sezione, contiene delle carte ritagliabili che rappresentano le singole azioni compiute da Mamù durante la storia, che si presentano come striscia delle attività del personaggio. Riflettendo sulle varie azioni del personaggio, si può guidare il bambino verso lo sviluppo delle autonomie personali relative alle proprie routine quotidiane, in comune con quelle di Mamù. La striscia delle attività è uno strumento utile per dare prevedibilità al bambino strutturando il suo tempo in modo da rendere

¹⁰ Donald Norman, << *La caffettiera del masochista* >>. Il design degli oggetti quotidiani, Edizione Giunti, 2019

¹¹ Donald Norman, << *La caffettiera del masochista* >>. Il design degli oggetti quotidiani, Edizione Giunti, 2019

¹² Donald Norman, << *La caffettiera del masochista* >>. Il design degli oggetti quotidiani, Edizione Giunti, 2019

¹³ Nicoletta Luciani, << *Lezione "CAA e scuola" Modulo 4: CAA e apprendimento* >>, Master in CAA, VI edizione, 2021-2022.

¹⁴ Maria Antonella Costantino, << *Costruire libri e storie con la CAA. Gli IN-book per l'intervento precoce e l'inclusione* >>, 2012, pp 221-223.

l'ambiente maggiormente facilitante e favorire la generalizzazione delle routine di ogni bambino (Costantino, 2012)¹⁵.

La tabella di interazione della lettura contiene messaggi immediati per dare al bambino la possibilità di controllare la lettura da parte dell'adulto esprimendo richieste, rifiuto, interesse o disinteresse verso la lettura stessa. Questo strumento può essere utilizzato insieme a tutti quegli strumenti di CAA (uso di tabelle a tema e/o VOCA o altri) per costruire ulteriori facilitazioni che arricchiscono le possibilità comunicative del bambino riguardo i contenuti della storia, offrendo la possibilità di commentare e mettere in campo le sue capacità comunicative.

Analisi dei risultati e conclusioni

Il libro di Mamù si pone l'obiettivo di essere accattivante e avvincente mettendo in campo processi decisionali in cui per poter far proseguire la storia è necessario l'intervento diretto del lettore e del suo partner comunicativo che lo guida nelle possibili scelte. Grazie alla presentazione del testo in rime, è possibile favorire e supportare ancora di più lo sviluppo di un'alfabetizzazione emergente e di una iniziale consapevolezza meta fonologica globale. Quest'ultima include, infatti, anche l'abilità di riconoscimento delle rime e diversi studi confermano quanto la consapevolezza fonologica sia un predittore del riconoscimento di parole nella loro globalità e facilitatore della lettura stessa (Rankin, Harwood & Mirenda, 1994).¹⁶ Lo sviluppo delle abilità di alfabetizzazione precoce dei bambini sembra beneficiare maggiormente del coinvolgimento attivo del bambino durante la lettura condivisa del libro, piuttosto che dalla semplice lettura del testo (Panza, 2015)¹⁷. La modalità in cui si legge dovrebbe essere giocosa e accompagnare il bambino in una dimensione diversa, non più lineare come di solito sono le letture tradizionali di libri, ma dinamica e partecipata, prestando attenzione al ritmo e alla velocità di lettura. Lo strumento, pur individuando un target di utenti potenziale (tra cui il bambino per cui è stato progettato), non si propone come strumento d'elezione per tutti i bambini con BCC, nel rispetto di quello che dovrebbe essere l'elevato grado di personalizzazione richiesto da ogni progetto di CAA. La disomogeneità dei vari profili cognitivi, linguistici, sensoriali di ciascun bambino e la necessità di personalizzare i progetti di CAA sulla base dei reali bisogni di ognuno, non permette, naturalmente, allo strumento di assurgere al ruolo di libro-game per tutti. E' fondamentale, infatti, che ogni specialista in CAA ma anche tutti i partner comunicativi che accompagneranno il bambino nell'utilizzo dello strumento, non dimentichino questo importante principio. Pur tenendo in considerazione questa premessa, è possibile ipotizzare un'utenza a cui il libro-game potrebbe rivolgersi: bambini, utenti che utilizzano già o potranno utilizzare in futuro sistemi e strategie di CAA, e che presentano Bisogni Comunicativi Complessi e che, hanno bisogno "*dell'interazione, della relazione e della condivisione di significati*" (Costantino, 2012)¹⁸ e i libri su misura, tra cui questo primo libro-game adattato, possono contribuire a dare forza a tutti i benefici riconosciuti sull'importanza della lettura condivisa ad alta voce. Se le potenzialità che si è cercato di inserire nel libro-gioco troveranno spazio nello sviluppo delle abilità comunicative di tutti quei bambini e facilitatori che fruiranno dello strumento, sarà il tempo a dirlo e soprattutto la continua ricerca di una personalizzazione e adattamento, richiesti da ogni buon progetto di CAA, all'interno di un team multidisciplinare, nel rispetto della mission condivisa da ISAAC e da tutti i suoi chapter, compreso quello italiano: "*Favorire la migliore comunicazione possibile per le persone con BCC, sostenendo il diritto alla comunicazione e partecipazione*" (Corradi, Castellano, Luciani, Gasperini & Caretto, 2017).¹⁹

¹⁵ Maria Antonella Costantino, <<Costruire libri e storie con la CAA. Gli IN-book per l'intervento precoce e l'inclusione>>, 2012, p 65

¹⁶ Joan L. Rankin, Kerri Harwood e Pat Mirenda, <<L'influenza dell'uso dei simboli grafici sulla comprensione della lettura>>, Augmentative and Alternative Communication, 1994, VOL.10,n.4, pp.269-281.

¹⁷ Costantino Panza, <<Nati per Leggere e lettura dialogica: a chi e com>>, Quaderni acp- www.quaderniacp.it, 2015

¹⁸ Maria Antonella Costantino, <<Costruire libri e storie con la CAA. Gli IN-book per l'intervento precoce e l'inclusione>>, 2012, p 11

¹⁹ Corradi F., Castellano G., Luciani N., Gasperini M., & Caretto, <<Principi e Pratiche in CAA>>- F. ISAAC Italy, 2017

Bibliografia

Andrea Angiolino e Beniamino Sidoti, << *Dizionario dei giochi* >>, Bologna, Zanichelli, 2010.

Causa, P. La lettura ad alta voce. Lo sviluppo delle competenze che costituiscono la capacità di leggere, *Medico e Bambino*, 21, 611–615, 2002.

Corradi F., Castellano G., Luciani N., Gasperini M., & Caretto, << *Principi e Pratiche in CAA* >>- F. ISAAC Italy, 2017

Costantino Panza, << *Nati per Leggere e lettura dialogica: a chi e com* >>, Quaderni acp- www.quaderniacp.it, 2015

D.R. Beukelman, P.Mirenda, << *Manuale di comunicazione aumentativa e alternativa: interventi per bambini e adulti con complessi bisogni comunicativi* >>, Erickson, 2014, p. 161.

Donald Norman, << *La caffettiera del masochista* >>. Il design degli oggetti quotidiani, Edizione Giunti, 2019

Joan L.Rankin, Kerri Harwood e Pat Mirenda, << *L'influenza dell'uso dei simboli grafici sulla comprensione della lettura* >>, Augmentative and Alternative Communication, 1994, VOL.10,n.4, pp.269-281.

Maria Antonella Costantino, << *Costruire libri e storie con la CAA. Gli IN-book per l'intervento precoce e l'inclusione* >>, 2012, pp 11;33-36;65;67-68;76; 221-223

Nicoletta Luciani, << *Lezione "CAA e scuola" Modulo 4: CAA e apprendimento* >>, Master in CAA, VI edizione, 2021-2022.

Sarah W. Blackstone, Mary Hunt Berg, << *Social Networks – Manuale- Libro. Rilevazione dei dati sulla comunicazione per persone con bisogni comunicativi complessi e i loro partner comunicativi* >>, Omega Edizioni, 2010

Zuckerman B., Duursma E., Augustyn M. << *Reading aloud to children: The evidence* >> Arch. Dis. Child. published online 13 May 2008