

Ravenna 4 novembre 2010

"Intersoggettività e pre-requisiti della comunicazione"

Silvia Miani (logopedista territoriale – Distretto di Faenza e Centro Autismo e DPS Ravenna)

Angelica Rossi (psicologa - Centro Autismo e DPS Ravenna)

L'incontro di oggi propone concetti teorici, alcuni punti già trattati e da approfondire, e aspetti pratici curati in particolare dalla logopedista

ARGOMENTI TRATTATI

- **INTERSOGGETTIVITA' E RECIPROCA SOCIALE**
- **PRE-REQUISITI DELLA COMUNICAZIONE**

1

n. 1

INDICAZIONE PRATICHE

- **INSEGNAMENTI DELLE COMPETENZE INTERSOGETTIVE E PRE-COMUNICATIVE AI BAMBINI CON ASD**
- **PROPOSTE DI ATTIVITA' DI GIOCO**
- **VIDEO**

2

n. 2

AUTISMO E DISTURBI PERVASIVI DI SVILUPPO

LINEE GUIDA SINPIA

- **SINDROME COMPORTAMENTALE CAUSATA DA UN DISORDINE NELLO SVILUPPO BIOLOGICAMENTE DETERMINATO CON ESORDIO NEI PRIMI TRE ANNI DI VITA**

3

n. 3

L'AUTISMO

si configura come una disabilità “permanente” che accompagna il soggetto nel suo ciclo vitale, anche se le caratteristiche del deficit sociale assumono un’espressività variabile nel tempo.

4

n. 4

LA DIAGNOSI

NON ESISTONO MARKER BIOLOGICI.

LA DIAGNOSI SI BASA SULL'OSSERVAZIONE COMPORTAMENTALE ATTRAVERSO SCALE STANDARDIZZATE VALUTAZIONE

6

n. 6

LE CAUSE e LA RICERCA

A tutt'oggi le cause dell'Autismo risultano sconosciute.

- **BASI NEUROBIOLOGICHE (STRUTTURE ANATOMICHE, NEUROTRASMETTITORI)**
- **PROBABILE PREDISPOSIZIONE GENETICA**

LA RICERCA CONTINUA....

5

n. 5

LA DIAGNOSI

LA TRIADE CARATTERISTICA (DSM IV)

1. **COMPROMISSIONE QUALITATIVA DELL'INTERAZIONE SOCIALE**
2. **COMPROMISSIONE QUALITATIVA DELLA COMUNICAZIONE**
3. **MODALITA' DI COMPORTAMENTO, INTERESSI E ATTIVITA' RISTRETTI, RIPETITIVI E STEREOTIPATI**

7

n. 7

Questa triade si sta modificando (con le ultime ricerche) in diade: rimarranno solo i primi due punti in quanto il terzo "comportamenti e attività ripetitive e stereotipate" si può notare anche altre sindromi e non è quindi caratteristica solo dell'autismo.

NON ESISTE UNA TERAPIA MIGLIORE

DALLA RICERCA

- **APPROCCI COMPORTAMENTALI (TEACH, ABA)**
- **APPROCCI EVOLUTIVI O INTERATTIVI (TED, DENVER, FLOORTIME)**

8

n. 8

DALLA TRIADE:
compromissione funzionale
in 3 aree

- **ALTERAZIONE INTERAZIONE SOCIALE**
- **ALTERAZIONE COMUNICAZIONE**
- **INTERESSI E ATTIVITA' RIPETITIVI**

9

n. 9

... INTERAZIONE SOCIALE

... TALE CARATTERISTICA, CHE ASSUME LA CONNOTAZIONE DI UN BISOGNO PRIMARIO, SI ESPRIME CON UNA SERIE DI COMPORTAMENTI "OSSERVABILI", CHE TUTTAVIA, VARIANO NEL CORSO DELLO SVILUPPO

10

n. 10

La teoria dell'intersoggettività innata di Trevarthen

- *L'intersoggettività è il **processo** di condivisione dell'attività mentale che ha luogo **tra soggetti** durante un **qualsiasi scambio comunicativo.***

(Trevarthen, 1988)

11

n. 11

L'intersoggettività è

- □ *un processo innato;*
- □ *non richiede capacità cognitive, razionali, teoriche;*
- □ *è indipendente dall'apprendimento culturale.*

12

n. 12

INTERSOGGETTIVITA'



14

n. 14

1° assioma pragmatica della
comunicazione umana
recita:

È impossibile non comunicare

13

n. 13

INTERSOGGETTIVITÀ: intervento d'elezione nel bambino piccolo



INSIEME DEI COMPORTAMENTI SOCIALI NECESSARI ALLA CAPACITA' SPONTANEA DI RIFERIRSI AD UN'ALTRA PERSONA.
CON QUESTA PAROLA CI SI RIFERISCE AD UN INSIEME COORDINATO DI ATTI MOTORI, PERCETTIVI, COGNITIVI ED EMOTIVI.
SI TRATTA DI COMPORTAMENTI INNATI

INTERSOGGETTIVITA' PRIMARIA (0-9 mesi)

SCAMBI DI COPPIA

INTERSOGGETTIVITA' SECONDARIA (9-18)

SCAMBI A 3 (2
PERSONE 1 OGGETTO)

15

n. 15

INTERSOGGETTIVITA' PRIMARIA (0-9 MESI)



- interazioni e comunicazioni tra madre e bambino attraverso routine sociosensoriali fatte di conversazioni facciali, vocali e gestuali (abilità di base necessarie innate). Si tratta di prerequisiti essenziali della comunicazione.
- Il bambino scopre che se fa o non fa qualche cosa può modificare il comportamento dell'altro

16

n. 16

ORIENTAMENTO

- **CAPACITA' DI REAGIRE AD UN NUOVO STIMOLO, DISTINGUERE LE INFORMAZIONI RILEVANTI DA QUELLE NON RILEVANTI**

18

n. 18

INTERSOGGETTIVITA' PRIMARIA 0-9 mesi

CORRELATI COMPORTAMENTALI

- **ORIENTAMENTO**
- **ATTIVAZIONE**
- **ATTENZIONE**
- **INTERESSE PER IL VISO UMANO**
- **CAPACITA' DI ALTERNANZA DEI TURNI**
- **CAPACITA' DI INTEGRAZIONE MULTISENSORIALE**

17

n. 17

ATTIVAZIONE

- **CAPACITA' DI ATTIVARSI FISICAMENTE ED EMOTIVAMENTE**

19

n. 19

ATTENZIONE

- **CAPACITA' DI ORIENTARSI A LUNGO VERSO UNO O PIU' STIMOLI, PER PERCEPIRNE LE CARATTERISTICHE.**

20

n. 20

CAPACITA' DI ALTERNANZA DEI TURNI

- **Tempismo di tipo conversazionale nello scambio alternato di suoni, sorrisi, sguardi e movimenti tra madre e bambino**

22

n. 22

INTERESSE PER IL VISO UMANO

- **CONTATTO OCULARE**
- **GUARDARE IL VISO DELLA PERSONA CON LA QUALE SI E' IN INTERAZIONE, RICONOSCIMENTO DEI VISI E DELLE ESPRESSIONI**

PRE-REQUISITO FONDAMENTALE PER LAVORARE SULL'IMITAZIONE

21

n. 21

CAPACITA' DI INTEGRAZIONE MULTISENSORIALE

- **CAPACITA' DI ELABORARE INFORMAZIONI CHE SI PRESENTANO IN UNA O PIU' MODALITA' SENSORIALI**

23

n. 23

INTERSOGGETTIVITA' SECONDARIA (9-18 MESI)



- la comunicazione diviene intenzionale. Lo scambio riguarda la realtà esterna (OGGETTO):
- SI INSTAURANO SCAMBI A 3 – 2 PERSONE 1 OGGETTO

CORRELATI COMPORTAMENTALI

- USO DEL GESTO (INDICARE, CHIEDERE, MOSTRARE..)
- ATTENZIONE CONGIUNTA
- EMOZIONE CONGIUNTA
- INTENZIONE CONGIUNTA
- IMITAZIONE



n. 24

ATTENZIONE CONGIUNTA

- SCAMBIO DI SGUARDI E MEZZI IN RIFERIMENTO AD UNO STIMOLO
- RIFERIMENTO COMUNE AD OGGETTI+ALTERNANZA DI SGUARDI

Peculiare per la diagnosi

26

n. 26

COMUNICAZIONE

- INTENZIONALITA' COMUNICATIVA
- MODALITA' NON VERBALI: MOTORIA, GESTUALE (INDICAZIONE), VOCALE (VOCALIZZAZIONI, ECOLALIA)
- USO DEL LINGUAGGIO A SCOPO COMUNICATIVO

25

n. 25

ATTENZIONE CONGIUNTA

- ALTERNANZA DELLO SGUARDO TRA OGGETTO E PERSONA
- SEGUIRE CON LO SGUARDO LE INDICAZIONI DELL'ALTRA PERSONA
- SEGUIRE LO SGUARDO DELL'ALTRA PERSONA
- INDICARE (PER MOSTRARE O CHIEDERE "COS'E'")?
- PORTARE UN OGGETTO ALL'ALTRO PER MOSTRARE

27

n. 27

IMITAZIONE

- REAZIONE ALL'IMITAZIONE ALTRUI DI AZIONI PROPRIE
- IMITAZIONE DELLE AZIONI ALTRUI

28

n. 28

IMITAZIONE

- PREREQUISITO FONDAMENTALE PER LO SVILUPPO SOCIALE, COGNITIVO E LINGUISTICO
- PREREQUISITO FONDAMENTALE PER TUTTI I TIPI DI APPRENDIMENTO
- CAPACITA' INNATA
- FACILITA L'APPRENDIMENTO DI COMPORTAMENTI PIU' COMPLESSI
- E' ALLA BASE DELLA COMUNICAZIONE SOCIALE E INTERPERSONALE
- GARANTISCE LO SCAMBIO E LA SINCRONIA DELLE EMOZIONI
- FACILITA LE PRIME INTERAZIONI

30

n. 30

IMITAZIONE : Gerarchia (ROGERS 2005)

- AZIONI CON OGGETTI
- MOVIMENTI DEL CORPO
- MOVIMENTI DI BOCCA E FACCIA
- IMITAZIONE DI SUONI/PAROLE

Si consiglia intervenire rispettando quest'ordine.

29

n. 29

EMOZIONE CONGIUNTA

SINTONIA E SINCRONIZZAZIONE DEGLI STATI EMOTIVI

- Ridere, sorridere insieme alla stessa situazione
- Rispondere con un'emozione al comportamento/sollecitazione dell'altro
- Cogliere l'emozione dell'altro, la sua motivazione e adattare il comportamento
- Utilizzare l'espressione delle emozioni come strumento dello scambio sociale

31

n. 31

EMOZIONE CONGIUNTA

SIAMO IN GRADO DI LEGGERE LE INTENZIONI DEGLI ALTRI E DI SENTIRE NEL NOSTRO CORPO LE LORO STESSE SENSAZIONI ED EMOZIONI OSSERVANDONE IL VOLTO, IL MOVIMENTO, LA POSTURA, ASCOLTANDO IL TONO DELLA VOCE.

32

n. 32

INTENZIONE CONGIUNTA

CONDIVISIONE E LETTURA DELLE INTENZIONI DEGLI ALTRI

- **RISPOSTA ALLA PROPOSTA**
- **FARE ACCANTO**
- **FARE INSIEME**

34

n. 34

EMOZIONE CONGIUNTA

**IL NOSTRO SISTEMA NERVOSO E' COSTRUITO PER AGGANCIARSI A QUELLO DEGLI ALTRI
RIUSCIAMO A FARE ESPERIENZA DEGLI ALTRI COME SE CI TROVASSIMO "NELLA LORO PELLE"**

33

n. 33

SCAMBIO DI TURNI

RISPOSTA E RICERCA DI ALTERNANZA E SCAMBIO NELLO SGUARDO, SORRISO, AZIONI E GIOCHI

- **CON OGGETTO SENZA OGGETTO (tocca a me, tocca a te)**
- **FONDAMENTALE PER LA COSTRUZIONE DEL DIALOGO**

35

n. 35

COMUNICAZIONE NON VERBALE

- **PREDILEZIONE PER STIMOLI SOCIALI SIN DAI PRIMI MESI DI VITA**
- **PRIME FORME DI INTERAZIONE SOCIALE CON LA MADRE (VERI E PROPRI DIALOGHI-PROTOCONVERSAZIONI)**

36

n. 36

FASE PREINTENZIONALE (0-8 mesi)

IL BAMBINO NON E' CONSAPEVOLE DI PRODURRE SEGNALI COMUNICATIVI

IL BAMBINO MANIFESTA ALCUNI COMPORTAMENTI COME PIANTO, SORRISO E VOCALIZZI CHE ASSUMONO UN SIGNIFICATO PER L'INTERLOCUTORE, IL QUALE CERCA DI INTERPRETARLI E DI FORNIRE RISPOSTE ADEGUATE

38

n. 38

COMUNICAZIONE NON VERBALE

- **FASE PREINTENZIONALE**
- **FASE INTENZIONALE**

37

n. 37

FASE INTENZIONALE (dagli 8 mesi)

IL BAMBINO E' CONSAPEVOLE DEL SIGNIFICATO COMUNICATIVO DEI SUOI COMPORTAMENTI

METTE IN ATTO UNA SERIE DI COMPORTAMENTI PER SODDISFARE BISOGNI E DESIDERI

39

n. 39

GESTI COMUNICATIVI INTENZIONALI DEITTICI

- INDICARE
- MOSTRARE
- RICHIEDERE

40

n. 40

LA CAPACITA' DI CONTROLLO

IL GESTO INDICATIVO E' SEMPRE PIU' COORDINATO CON LO SGUARDO, ALLO SCOPO DI TENERE COSTANTEMENTE SOTTO CONTROLLO L'INTERESSE DELL'ADULTO.

INTORNO AI 16 MESI IL BAMBINO CONTROLLA CHE L'ADULTO FACCIA ATTENZIONE E POI INDICA L'OGGETTO.

42

n. 42

GESTI COMUNICATIVI (INTORNO A 1 ANNO DI VITA)

IL BAMBINO DIVENTA SEMPRE PIU' ABILE AD ADEGUARE I PROPRI SEGNALI COMUNICATIVI ALLE VARIE RISPOSTE DELL'ADULTO E SEMPRE PIU' CAPACE DI COMPRENDERE LE INTENZIONI COMUNICATIVE E GLI STATI ATTENZIONALI DEGLI ALTRI, COSI' COME L'INTERESSE.

41

n. 41

COMPrensIONE DEL GESTO INDICATIVO

IL BAMBINO COMPRENDE IL SIGNIFICATO ATTENZIONALE DEL GESTO INDICATIVO E GUARDA NELLA DIREZIONE INDICATA E NON PIU' LA MANO DELL'ADULTO.

43

n. 43

EVOLUZIONE DEL GESTO

**ROUTINE SOCIALI, GESTI
CONVENZIONALI COME IL SALUTO
CON LA MANO O IL SI/NO MUOVENDO
LA TESTA**

**GESTI SIMBOLICI CHE
RAPPRESENTANO AZIONI (COME
BERE E MANGIARE)**

44

n. 44

COMPORAMENTI ATIPICI: nel I° anno di vita

- Sguardo sfuggente
- Assenza di sorriso sociale
- Mancanza di atteggiamenti anticipatori quando si cerca di prenderlo in braccio (tendere le braccia)
- Atipie del dialogo tonico (quando si cerca di prenderlo in braccio)
- Inadeguatezza dell'attenzione congiunta (quando si cerca di richiamare la sua attenzione su un oggetto o evento interessante)

46

n. 46

DALLE VOCALIZZAZIONI ALLE PRIME PAROLE

**MATURAZIONE
COGNITIVA E
ANATOMICA**

+

**STIMOLAZIONI
AMBIENTALI**

45

n. 45

COMPORAMENTI ATIPICI fra il II° e il V° anno

Comportamenti sempre più caratteristici

- Non risponde al nome
- Non interessato alle persone (si comporta come se non esistessero)
- Tendenza all'isolamento
- Non richiede la partecipazione dell'altro
- Uso dell'altro in maniera strumentale

47

n. 47

DIFFICOLTA' NEL FUNZIONAMENTO EMOTIVO

CECITA' SOCIALE (Uta Frith 1995))

- **Mancanza di attenzione alle emozioni degli altri**
- **Difficoltà nel ricevere e comprendere i segnali emotivi degli altri**
- **Difficoltà nell'inviare segnali emotivi**
- **Le espressioni del volto sono più neutre, negative e ambigue**
- **Reazioni emotive spesso non comprensibili**

48

n. 48

SI PREVEDONO SESSIONI DI GIOCO CON L'OBIETTIVO DI:

- **RICERCARE IL SORRISO E IL PIACERE DEL BAMBINO**
- **RICERCARE SEGNALI DI INTENZIONALITA' (GESTO DA, INDICAZIONE, ANCORA, BASTA)**
- **INSEGNARE SEMPLICI COMPORTAMENTI SOCIALI DI RICHIESTA E CONDIVISIONE**

50

n. 50

DISTURBO COMUNICATIVO: IN DUE DIREZIONI

- **DEL BAMBINO: disturbo di discriminazione della voce umana e comprensione del messaggio verbale**
- **DEGLI ADULTI: di fronte a un bambino privo di abilità intersoggettive innate incontra difficoltà a farsi capire da lui e a capire ciò che il bambino desidera.**

49

n. 49

VALUTAZIONE

- **OSSERVAZIONI DEI COMPORTAMENTI DEL BAMBINO, SI OSSERVANO LE CAPACITA' SPONTANEE PER SVILUPPARE UN PROGRAMMA DI LAVORO ATTRAVERSO IL GIOCO**
- **SI SPERIMENTANO SITUAZIONI E MATERIALI**
- **LA TERAPIA INIZIA DA SUBITO CON IL SUPPORTO DI SCHEDE DI OSSERVAZIONE**

51

n. 51

SCHEDA DI ANALISI DELL'INTERESSE, DELLE ABILITA' DI GIOCO E SOCIALI (Xaiz e Micheli)

| GIOCHI | | PROVA | | | NOTE |
|-------------------|--|----------|-----------|---------|---|
| | | RIUSCITA | EMERGENTE | FALLITA | |
| ESEMPIO: BOLLE | INTERESSE ABILITA' DI GIOCO ABILITA' SOCIALI | X | | X | Scarso il contatto oculare. Resta focalizzato sull'oggett o |
| | | | X | | |

n. 52

(La "scheda di analisi dell'interesse delle abilità di gioco e sociali" viene riportata per intero alla fine delle slide).

COME INSEGNARE

- Preferibile insegnare in situazioni naturali
- Organizzazione strutturata dell'ambiente (materiali, spazi, tempi)
- GLI OGGETTI SONO SOTTO IL CONTROLLO E LA GESTIONE DELL'ADULTO
- Essere PROATTIVI: anticipare, prevenire, creando una situazione che faciliti al bambino l'attività, tenendo conto delle sue possibili reazioni

n. 53

... COME INSEGNARE ...

- Essere **CREATIVI**: utilizzare materiali interessanti. Quando si riesce ad attirare il bambino in un'attività congiunta, poi è possibile **RIMODELLARE, ESTENDERE, AMPLIARE, APPROFONDIRE** non solo le attività ma anche gli scambi e le modalità di interazione.

n. 54

.....COME INSEGNARE

- **STRUTTURA**: chiarezza e prevedibilità
- Uso di materiali che hanno **CARATTERI MOTIVANTI** e che possono **ELICITARE** comportamenti specifici utili per plasmare specifiche componenti dell'interazione
- Partire dagli oggetti che il bambino conosce
- Enfatizzare la "QUALITA' SOCIALE" piuttosto che la precisione del comportamento
- Trovare ciò che è **ADEGUATO E INTERESSANTE** per quel bambino
- Rispettare il **FUNZIONAMENTO PECULIARE** del bambino, le **ANOMALIE, DEFICIT E PUNTI DI FORZA**

n. 55

..... COME INSEGNARE

- **EVITARE DI FORZARE LA RISPOSTA, PIUTTOSTO CAMBIARE STRADA**
- **LAVORARE SU MOTIVAZIONI FORTI IN QUANTO GIA' PRESENTI**

56

n. 56

PER AGGIRARE LE DIFFICOLTA' SOCIALI:

- **PREVEDIBILITA' SIA NEL TIPO DI GIOCO CHE NEL TIPO DI INTERAZIONE**
- **NON CONTARE SU SIGNIFICATI SOCIALI MOTIVANTI che non sono comprensibili e validi per il bambino**
- **PROPORRE ATTIVITA' CON RISULTATI INTERESSANTI DI TIPO CONCRETO PER COSTRUIRE INIZI DI RELAZIONE**
- **MANIPOLARE LE SITUAZIONI: "SABOTAGGI"**

58

n. 58

... COME INSEGNARE

- **STRUTTURARE L'INSEGNAMENTO DELL'INTERAZIONE – rispettare il funzionamento peculiare del bambino partendo dai suoi punti di forza**
 - Distinguere tra abilità di gioco e abilità di relazione sociale
 - Avere chiaro cosa stiamo facendo, avere un obiettivo chiaro , una **STRUTTURAZIONE MENTALE**
 - Individuare giochi utili per insegnare abilità di relazione sociale
 - Preferire giochi molto semplici (palloncini, bolle, cerchi, biglie, palle...)
 - Insegnare un'abilità alla volta
 - A cosa dare la priorità? Insegnare prima le abilità emergenti

57

n. 57

LE STRATEGIE PIU' UTILI

- **PER FAVORIRE L'INDICAZIONE: collocare gli oggetti in alto su mensole o in mano all'adulto**
- **PROPORRE LA SCELTA**
- **USO DELLA PAUSA /ATTESA: RICERCA DELLO SGUARDO, ANCORA, ANTICIPAZIONE DELLA ROUTINE DI GIOCO**
- **USO DI MATERIALI CHE IL BAMBINO NON SA UTILIZZARE ED E' NECESSARIO L'INTERVENTO DELL'ADULTO**

59

n. 59

PER AGGIRARE LE DIFFICOLTA' DI COMUNICAZIONE

- **PARLARE IN MODO CHIARO, CONCRETO E SEMPLICE**
- **FARE PIU' IMPORTANTE CHE DIRE:**
non sono i messaggi verbali, ma le cose che vengono fatte
- **Affidare i messaggi al modo in cui vengono disposte le cose (STRUTTURAZIONE DELL'AMBIENTE per trasferire dei messaggi al contesto)**

60

n. 60

ALTRI AIUTI (PROMPT)

- **GESTUALI**
- **IMITATIVO**
- **VERBALI**

62

n. 62

UTILIZZARE L'AIUTO (PROMPT)

- **GUIDA FISICA: COME MODO PER FARSI CAPIRE.**

VA USATA MOLTO, MA ATTENZIONE AI BAMBINI CHE NON LA GRADISCONO. GUIDARE FISICAMENTE IL BAMBINO, UTILE ANCHE IL CONTENIMENTO FISICO, NON PER COSTRINGERE MA SOLO PER INDICARE COMPORTAMENTI E AZIONI APPROPRIATE.

61

n. 61

PER AGGIRARE RISTRETTEZZA E RIPETITIVITA' DI INTERESSI E DI ATTIVITA'

- **PARTIRE CON MATERIALI NOTI**
- **SCARTARE CIO' CHE NON PIACE**
- **VERIFICARE L'INTERESSE SPONTANEO DEL BAMBINO (NON CERCARE DI OTTENERLO CON MEZZI SOCIALI)**
- **INSERIRE PROPOSTE NUOVE TRA LE ALTRE GIA' APPREZZATE**
- **TRA LE NUOVE RICERCARE STIMOLI CON QUALITA' SIMILI A QUELLE GIA' NOTE**

63

n. 63

PROGETTARE ATTIVITA'

- SCEGLIERE GLI OGGETTI E I GIOCHI CHE IL BAMBINO SA FARE ALMENO A QUALCHE LIVELLO
- SCEGLIERE OGGETTI E GIOCHI NEI QUALI IL BAMBINO HA MOSTRATO EMBRIONI DEI COMPORTAMENTI SCELTI
- ORGANIZZARE MATERIALI, TEMPI, LUOGHI: essere veloci, sapere dov'è il materiale, usare una cosa alla volta, scegliere il luogo più adatto.

64

n. 64

STRUTTURA

- Riguarda spazio, tempo, organizzazione del materiale di gioco, prevedibilità e ripetizione, motivazione.
- Importante la VELOCITA' nel proporre stimoli ed attività per evitare che la collaborazione del bambino vengano a meno.
- Importante CESSARE sempre l'attività prima che l'interesse del bambino cada completamente.

66

n. 66

RIGORE + CREATIVITA'

STABILIRE OBIETTIVI
VERIFICARE
INTERESSI
STRUTTURARE
SITUAZIONI

INSERIRE NUOVE
ATTIVITA'

65

n. 65

APPROCCIO

- INTERATTIVO: seguire l'iniziativa del bambino sostenendolo, aiutandolo e facilitandolo.
- DIRETTIVO: l'adulto definisce stimoli, comportamenti, facilitazioni, contingenze.
INSEGNAMENTO POSITIVO: non "sgridare" MA FORNIRE MODELLI POSITIVI

67

n. 67

GENERALIZZAZIONE

**PROMUOVERE DA SUBITO LA
GENERALIZZAZIONE
LE OCCASIONI VANNO
APPOSITAMENTE PROGRAMMATE**

- **CON PIU' ADULTI (A ROTAZIONE)**
- **CON 2-3 COMPAGNI**

68

n. 68

PROGETTO DI INTERVENTO

- **migliorare l'interazione sociale;**
- **arricchire la comunicazione;**
- **favorire un ampliamento degli interessi ed una maggiore flessibilità degli schemi di azione**

70

n. 70

SINTESI

- **L'adulto ha in mente i comportamenti da insegnare**
- **Conosce interessi e preferenze del bambino**
- **Struttura la situazione per massimizzare le occasioni di apprendimento**
- **Ha una gamma di attività e strumenti per arrivare a quel determinato obiettivo**
- **Segue l'iniziativa del bambino variando l'attività**
- **Aumenta la motivazione del bambino e le contingenze sono più naturali**

69

n. 69

L'INTERVENTO...

- **PRECOCE**
- **INTENSIVO**
- **CURRICOLARE**

71

n. 71

IDEE PER I GIOCHI

■ BOLLE:

FUNZIONI: contatto oculare, attenzione condivisa, emozione condivisa, scambiare sguardi, attesa, vocalizzi, rispondere a richiesta di guardare e fare azioni (tocca, prendi, soffia)

72

n. 72

GIOCHI VISIVI

- GIOCATTOLE DA CARICARE
- TROTTOLE
- TORCIA ELETTRICA/PILA
- GIOCHI CHE SI ILLUMINANO
- CALEIDOSCOPIO
- SPECCHI
- LIBRI CON IMMAGINI
- GIOCHI CON RUOTE (MACCHININE)
- RAMPE CON MACCHINE E BIGLIE
- TRENINI CON ROTAIE
- PALLONCINI
- BURATTINI / MARIONETTE

74

n. 74

IDEE PER I GIOCHI: i più comuni

- BOLLE
- PALLONCINI
- CERCHI
- PALLA
- CORDE
- CUBI
- GIOCHI CON PERNI E ANELLE
- MISCELLANEE AD EFFETTO
- GIOCHI ALL'APERTO
- FILASTROCCHES
- CANZONCINE E GIOCHI VOCALI
- GIOCHI DI CONTATTO
- GIOCHI DI MOVIMENTO
- ACQUA
- BIGLIE
- MACCHININE
- GIOCHI SONORI

73

n. 73

GIOCHI UDITIVI

- CASSETTE MUSICALI/ CD
- LIBRI SONORI
- FISCHIETTI
- STRUMENTI MUSICALI (TAMBURI, CAMPANE, TRIANGOLO, PIATTI, PIANOLE)
- GIOCHI SONORI
- CANZONCINE
- MICROFONI

75

n. 75

GIOCHI TATTILI

- PALLE ANTISTRESS
- CREMA MANI/CORPO
- DIDO'
- SABBIA
- ACQUA
- BUBBLE WRAP (CARTA PLASTIFICATA CON BOLLE)
- LIBRI TATTILI
- SCOVOLINI
- GIOCHI CHE SI PIEGANO E SI SCHIACCIANO
- GIOCHI GOMMOSI

76

n. 76

ESEMPI DI ATTIVITA'

- **BOLLE:** con barattoli, pistole sparabolle, schiuma. Si possono fare grandi piccole, si fanno delle pause e chiudendo il tappo si attende che sia il b. a dare un segnale
FUNZIONI: contatto oculare, attenzione condivisa, emozione condivisa, scambiare sguardi, attesa, vocalizzi, rispondere a richiesta di guardare e fare azioni (tocca, prendi, soffia)
IMPORTANTE: STUDIARE LA POSIZIONE PIU' ADEGUATA PER IL BAMBINO ALLO SCOPO DI CONTENNERLO E FAVORIRE LA SUA ATTENZIONE

78

n. 78

GIOCHI CINESTESICI

- TAPPETO ELASTICO
- RIMBALZARE SU PALLA TERAPEUTICA
- ARROTOLARSI SUL PAVIMENTO
- GIRARE /ROTEARE
- STRISCIARE
- CORRERE
- BICICLETTA /TRICICLO
- PORTARE A CAVALLUCCIO
- TESTA IN GIU'
- SEDIA A DONDOLO
- BALLARE
- ARRAMPICARSI
- BUTTARSI NEI CUSCINI

77

n. 77

ESEMPI DI ATTIVITÀ

- **PALLONCINI:** si possono gonfiare e fare volare via, sgonfiare in mano o facendo sentire l'aria nel corpo; giocare a palla, colorarli, farli scoppiare.
FUNZIONI: emozione congiunta, attenzione congiunta, contatto oculare, attesa.
ATTENZIONE: molti bambini sono spaventati dal rumore.

79

n. 79

ESEMPI DI ATTIVITA'

- **PALLA:** importante delimitare lo spazio di gioco (sul tappeto, o con un nastro) e dare un obiettivo chiaro, ad esempio lanciarsi la palla o fare canestro in cestini, scatoloni, birilli.

N.B. Molto utile per bambini che amano lanciare, così da finalizzare questo comportamento prevedendo percorsi

FUNZIONI: attenzione, attenzione congiunta, imitazione, condivisione emotiva, turno, intenzione congiunta.

IMPORTANTE: Inizialmente il b. manderà la palla ovunque; solo dopo ripetizioni di successi il bambino capirà il senso di inviare la palla ad altre persone.

Utile in alcuni casi un adulto che guida fisicamente da dietro.

80

n. 80

ESEMPI DI ATTIVITA'

- **ACQUA:** attrae molto, ma spesso isola.

importante impostare le attività in modo che il bambino abbia sempre bisogno della mediazione dell'adulto, ad esempio per aprire il rubinetto, prendere le bottiglie, l'imbuto, le spugne... tutto deve essere sotto il controllo dell'adulto.

FUNZIONI: emozione congiunta, attenzione congiunta, attesa, imitazione.

81

n. 81

VIDEO

82

n. 82

Bibliografia

- "Gioco e interazione sociale nell'autismo" – Xaiz e Micheli – Edizioni Erickson.
- "Anch'io gioco. Come costruire giochi interessanti per bambini autistici" – Micheli, Zacchini – Edizioni Erickson.

Questa scheda che segue, può essere uno strumento utile per insegnanti e educatori al fine di valutare l'interesse, le abilità di gioco e sociali del bambino. Dopo un mese si vede se ci sono modifiche.

L'insegnante o l'educatore diventa significativo nel momento in cui offre giochi e cose divertenti. Può essere importante inizialmente chiedere alla famiglia, indagando sugli interessi del bambino stesso. Poi si prova.

Già facendo le prove si inizia la terapia.

SCHEDA DI VALUTAZIONE DELL'INTERESSE, DELLE ABILITA' DI GIOCO E SOCIALI

(Xaiz-Micheli)

Nome _____ Data _____

| GIOCHI | | PROVA | | | NOTE |
|--------|--|----------|-----------|---------|------|
| | | Riuscita | Emergente | Fallita | |
| | Interesse Abilità di gioco Abilità sociali | | | | |
| | Interesse Abilità di gioco Abilità sociali | | | | |
| | Interesse Abilità di gioco Abilità sociali | | | | |
| | Interesse Abilità di gioco Abilità sociali | | | | |