

Ravenna 27 gennaio 2011

"Gioco e abilità sociali"

Angelica Rossi - psicologa Centro Autismo
e DPS Ravenna

Alessandra Annibali - psicologa ed educatrice Centro Autismo
e DPS Ravenna

Slide n. 1: LA PROMOZIONE DEL GIOCO E DELLE ABILITA' SOCIALI

SERVIZIO SANITARIO REGIONALE
EMILIA-ROMAGNA
Azienda Unità Sanitaria Locale di Ravenna

Dipartimento Salute Mentale e Dipendenze Patologiche
Unità Operativa di Neuropsichiatria dell'Infanzia e dell'Adolescenza - UONPIA
Programma Autismo - Coordinatore dott. Franco Nardocci

Dott.ssa Alessandra Annibali
Psicologa

Elisa Cancellieri
Logopedista

Per gentile concessione: "Formazione
3 Settembre 2008 CEIS"

n. 1

Slide n. 2: Le funzioni del gioco

- Cognitiva: sviluppa le competenze di pianificazione e sequenziamento, immaginative e creative
- Sociale: "allena" il bambino ai ruoli sociali
- ...è divertente!

n. 2



n. 3

Gioco funzionale

- i giocattoli sono usati per la loro funzione.
- L'organizzazione del materiale segue un scopo. Ad es. dare da bere ad una bambola.
- Circa 9 – 12 mesi

n. 5

Gioco manipolativo e senso-motorio:

- il bambino gioca prestando attenzione alle caratteristiche fisiche del giocattolo (lo sbatte, lo guarda, lo succhia...)
- i giocattoli non sono organizzati per uno scopo preciso (es. mette i cubi in fila)
- Circa primi 9 mesi di età

n. 4

Gioco di finzione

- fare finta che un oggetto "prenda vita". Ad es. far andare la macchinina sul pavimento e fare "brrrrum" o dare da bere alla bambola perché è stata invitata ad una merenda.
- Dopo i 18 mesi

n. 6

Gioco simbolico

- usare un oggetto come se fosse qualcos'altro. Ad es. avvicinare il telecomando all'orecchio e dire "pronto?"
- Dai 24 mesi

n. 7

Quali le possibili cause? ...ipotesi

Motivazione: spesso agiscono ad un livello funzionale superiore in contesto strutturato e con motivatori esterni, inferiore in situazioni spontanee.

Non è presente una motivazione intrinseca ed emotiva (divertimento)

Competenza: la funzione immaginativa appare ridotta e della teoria della mente.

Es. possono comportarsi come se la bambola fosse viva (darle da mangiare, metterla a dormire...) ma non attribuiscono alla bambola una vita mentale propria

n. 9

E nei bambini con DSA?

- i bambini con DSA *non sanno giocare*
- gli oggetti sono usati in modo stereotipato e non flessibile
- Nel caso in cui il gioco di finzione compaia, esso è poco flessibile (es. ripropongono sempre la stessa sequenza presa dai cartoni animati)

n. 8

Come intervenire?

Il gioco può e deve essere insegnato

In base al tipo di gioco che sta emergendo, insegnare *come si fa a giocare*

n. 10

Insegnare il gioco manipolativo, senso-motorio e funzionale (1)

- Creare giocattoli sfruttando gli interessi sensoriali del bambino
- Può essere necessario insegnare ad utilizzare il gioco, con guida fisica, imitazione o istruzione verbale, a seconda del bambino
- Inserirsi nel gioco spontaneo del bambino, ampliandolo

n. 11

Insegnare il gioco di finzione e simbolico (1)

- Inserirsi nel gioco spontaneo del bambino, ampliandolo
- A tavolino, insegnare sequenze di gioco
- Usare segnali espliciti per indicare che "stiamo facendo finta"

n. 13

Insegnare il gioco manipolativo, senso-motorio e funzionale (2)

- A tavolino, insegnare in maniera strutturata come si utilizzano i giocattoli
- Mettere a disposizione per un utilizzo spontaneo i giochi che prima erano stati appresi
- Usare materiali motivanti

n. 12

Insegnare il gioco di finzione e simbolico (2)

Proporre semplici sequenze di gioco, usando parti di storie semplici e conosciute dal bambino (es. spezzoni di cartoni animati, semplici favole)

Esplicitare cosa i materiali simbolici stanno sostituendo

Fare in modo che l'attività sia intrinsecamente divertente

Usare un linguaggio semplice

Eventualmente usare suggerimenti visivi per chiarire la sequenza della storia che si vuole rappresentare

n. 14

Il gioco sociale

- In isolamento
 - Orientamento
 - Parallelo
 - Cooperativo
- ... sono necessarie le abilità sociali!

n. 15

E nei bambini con DSA?

- Scarsa differenziazione tra il volto umano ed altri oggetti
- L'interesse è maggiormente "verso gli oggetti" che nei confronti delle persone
- L'intersoggettività primaria e secondaria sono compromesse

n. 17

Alcune premesse fondamentali...

- Reciprocità e interazione: abilità innate nei bambini a sviluppo tipico

Intersoggettività primaria (7-9 mesi):

Orientamento
Attivazione
Attenzione
Interesse per il viso
Alternanza dei turni

Intersoggettività secondaria (9-18 mesi):

attenzione congiunta
imitazione
intenzione congiunta
emozione congiunta
turni

n. 16

Il comportamento

I "tipi" comportamentali:

- Il "riservato": manifesta una tendenza all'isolamento, prevalentemente verso i coetanei
- Il "passivo/apatico": assenza di approcci sociali spontanei, e tende ad accettare quelli degli altri senza protestare
- Lo "strano": tende a stabilire spontaneamente approcci con gli altri ma in modo bizzarro o egocentrico

n. 18

La compromissione sociale nel gioco si manifesta attraverso:

- Scarsa vicinanza ai coetanei
- Ridotto livello di iniziativa
- Scarsa responsività alle iniziative altrui
- Maggior numero di attività solitarie

Come insegnare il gioco sociale?

NB: L'"osmosi"
non funziona!

Cosa fare:

- Stabilire gli obiettivi
- Strutturare spazio
- Scegliere attentamente i materiali

n. 19

Strategie nel lavoro 1:1

- Seguire gli interessi del bambino
- Organizzare lo spazio
- Creare routines sociali
- Il duplice problema della motivazione e del tempo
- Condivisione di divertimento e gioia nel fare una cosa insieme
- Quali abilità sviluppare per prime?
 - "Richiesta" spontanea di interazione
 - Condivisione emotiva
 - Imitazione

n. 21

La progettazione dell'intervento: obiettivi e strategie

E' importante progettare un inserimento graduale:
1:1 → Piccolo gruppo → Grande gruppo

Obiettivi:

- insegnare un'abilità di gioco
- generalizzare la competenza all'interno di un gruppo di pari

n. 20

Strategie nel gioco parallelo

- E' importante che il bambino abbia già raggiunto una buona competenza del gioco/attività proposto
- Individuare la "separazione" attraverso segnali visivi (es. scotch)
- Es. ogni bambino fa un suo puzzle/torre di cubetti, allo stesso tavolo ma disponendo ciascuno del "proprio" materiale

n. 22

Strategie nel gioco a turno

- E' importante che il bambino abbia già raggiunto una buona/ottima competenza del gioco/attività proposto
- Individuare la "separazione" attraverso segnali visivi (es. cappellino o carta del turno)
- E' fondamentale, almeno inizialmente, la presenza dell'educatore come mediatore dello scambio
- Es. Forza 4, domino, memory, cubetti, ecc...

n. 23

Bibliografia consigliata

- Xais e Micheli (2001). Gioco e interazione sociale nell'autismo. Ed. Erickson
- Beyer e Gammeloft (2001). Autismo e Gioco. Ed. Phoenix
- Gutstein e Sheely (2005). Sviluppare le relazioni nei disturbi autistici. Erickson
- Zacchini e Micheli (2006). Anch'io gioco. Ed. Vannini
- Uta Frith (1996). L'autismo. Spiegazione di un enigma. Ed. Laterza
- Greenspan e Wieder (2005). Bambini con bisogni speciali. Ed. Giovanni Fioritti

n. 24