

Gioco,  
Intersoggettività  
e  
Abilità sociali





# RINFORZATORI

- Rinforzatori sociali
- Rinforzatori tangibili o concreti
- Rinforzatori commestibili
- Rinforzatori sensoriali
- Rinforzatori dinamici (attività)



# Rinforzi visivi

- T.V./film
- Giochi al computer
- Video giochi
- Giocattoli da caricare
- Trottole
- Torcia elettrica/pila
- Giocattoli che si illuminano
- Adesivi con ologrammi
- Caleidoscopio
- Specchi

- Libri con immagini
- Libri con immagini a rilievo/saltano fuori
- Giocattoli con ruote (es. macchine)
- Rampe di macchina o biglie
- Treno e rotaie di treno
- Giocattoli con oggetti che saltano fuori
- Scatola con pupazzo a molla
- Palloncini
- Burattini/marionette
- Adesivi con glitter/brillantini



# Rinforzi uditivi

- Cassette musicali/CD
- Libri sonori
- Fischietti
- Campane
- Tamburi&bacchette

- Triangolo
- Bacchette ritmiche
- Piatti musicali
- Pianoforte
- Giocattoli che parlano o cantano
- Cantare canzoni
- Microfono



# Rinforzi tattili

- Palle anti stress
- Crema per le mani/corpo
- Crema da barba
- Play-doh/Di-dò
- Creta
- Stucco/creta
- Silly-string (corde elastiche per giocare)
- Giocare con la sabbia

- Giocare con l'acqua
- Libri con illustrazioni pop-up
- Scovolini
- Giocattoli che si piegano o si estendono
- Giocattoli che sono elastici/gommosi



# Rinforzi cinestetici

- Saltare su tappeto elastico
- Rimbalzare su palla
- Arrotolarsi sul pavimento
- Essere tenuto a testa ingiù
- Girare/roteare
- Punching ball (palla da dare i pugni)
- Sedersi e Roteare
- Gattonare/strisciare sul pavimento

- Correre
- Bicicletta o triciclo
- Fare giri su un carro
- Portare a cavalluccio sulle spalle/schiena
- Sedia/cavallo a dondolo
- Ballare
- Arrampicarsi
- Buttarsi nei cuscini



- ◇ Esistono due tipologie di pairing:
- ◇ 1. pairing con operatore:  
l'operatore gradualmente viene associato a qualcosa di positivo grazie all'associazione ripetuta con uno stimolo piacevole;
- ◇ 2. pairing con oggetti/attività:  
vengono associati gradualmente oggetti/ attività neutre ad altri che hanno la funzione di rinforzo

# PAIRING CON L'OPERATORE

- ◊ L'operatore:
  - Aumenta gradualmente vicinanza, contatto oculare, voce, contatto fisico;
  - Attira il bambino creando attività piacevoli;
  - Entra in contatto con il bambino tramite attività rinforzanti;
  - Consegna gli oggetti *senza fare richieste*, e senza pronunciare il nome;
  - Si assicura che non siano a disposizione del bambino altri rinforzatori;
  - Offre tanti diversi rinforzatori, evitando la sazietà;
  - Cerca di rendere l'attività in corso il più divertente possibile modulando anche il tono della voce e usando suoni onomatopeici o commenti( wow , oh oh..oh no!)



- ◊ E' fondamentale che il bambino impari ad associare l'operatore a qualcosa di Positivo.
- ◊ *La motivazione del bambino è indispensabile per un intervento efficace*

[video](#)

# AUTISMO: CHE COS'È?

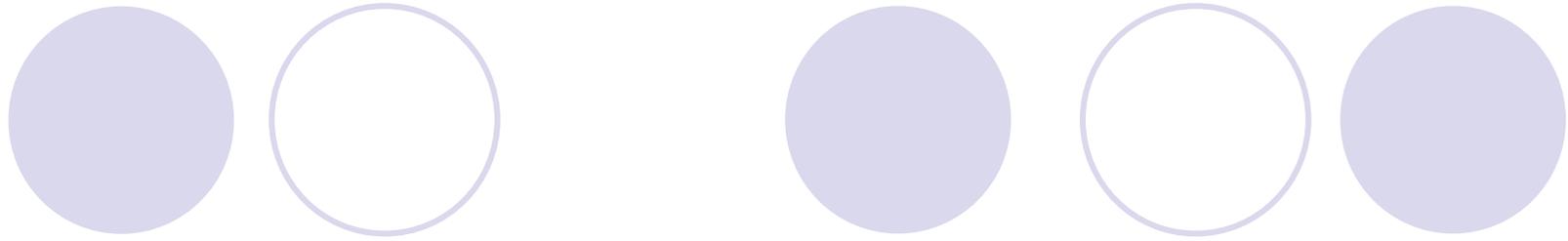


LA DIADE SINTOMATOLOGICA

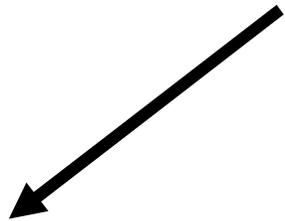


## Le funzioni del gioco

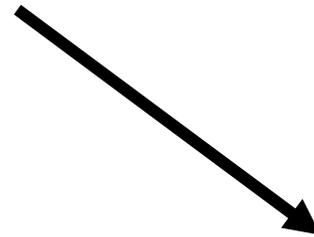
- Cognitiva: sviluppa le competenze di pianificazione e sequenziamento, immaginative e creative
- Sociale: "allena" il bambino ai ruoli sociali
- ...è divertente!



## Tipi di gioco



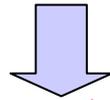
Gioco individuale



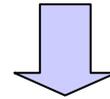
Gioco sociale

# Sequenza evolutiva del gioco

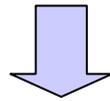
Gioco manipolativo e senso-motorio



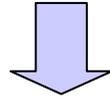
Gioco funzionale in individuale



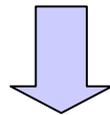
Gioco parallelo



Gioco condiviso



Gioco a turno



Gioco cooperativo



## Gioco manipolativo e senso-motorio:

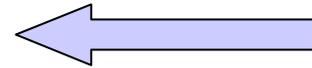
- il bambino gioca prestando attenzione alle caratteristiche fisiche del giocattolo (lo sbatte, lo guarda, lo succhia...)
- i giocattoli non sono organizzati per uno scopo preciso (libri sensoriali, battere, lanciare, etc.)
- Circa primi 9 mesi di età per bambini a sviluppo tipico
- Nei bambini con funzionamento autistico spesso è il tipo di gioco spontaneo prevalente, a prescindere dall'età.



# Gioco funzionale

- i giocattoli sono usati per la loro funzione (macchine, forme, palla, etc.)
- L'organizzazione del materiale segue un scopo (pista treni, lego, plastilina, etc.)
- Circa 9 – 12 mesi per bambini a sviluppo tipico
- Nei bambini con funzionamento autistico raramente è presente in maniera spontanea a prescindere dall'età.

Gioco parallelo



Gioco condiviso

Gioco a turno



Gioco cooperativo

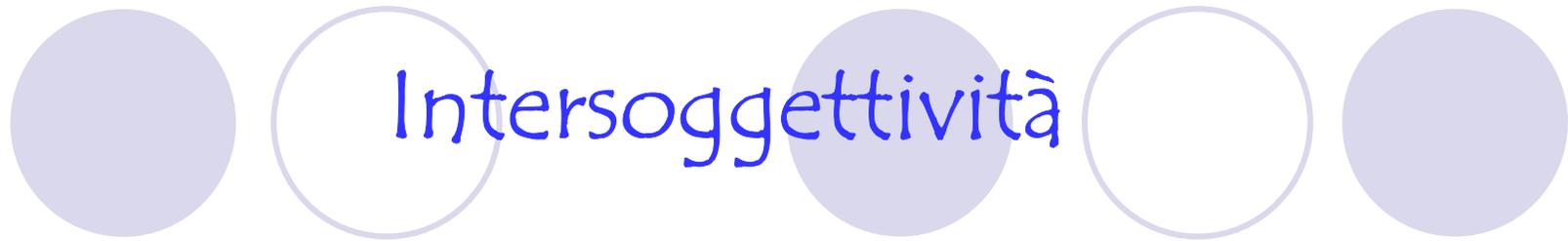




## Intersoggettività : prerequisito del gioco sociale

- ◇ I COMPORTAMENTI SOCIALI SI BASANO SULLA CAPACITA' SPONTANEA DI RIFERIRSI AD UN'ALTRA PERSONA.
- ◇ SI TRATTA DI COMPORTAMENTI INNATI

[video](#)



Sguardo

Emozione congiunta

Attenzione congiunta

Intenzione congiunta

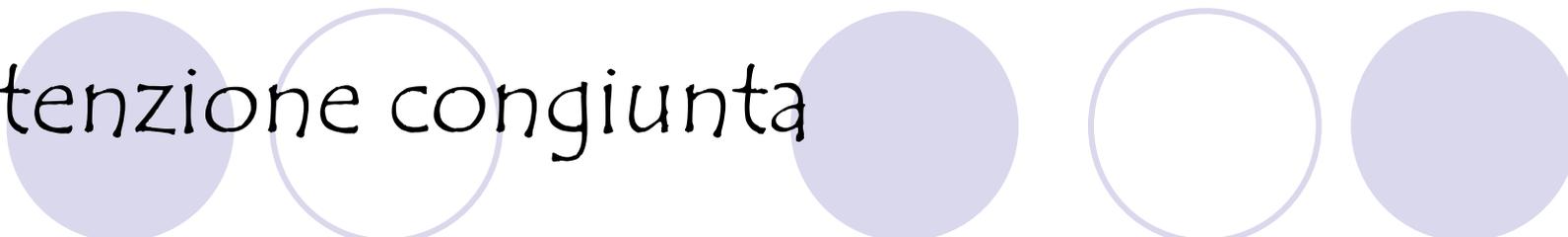
Imitazione

Turno

# Emozione congiunta

- Sintonizzazione emotiva
- Ridere, sorridere insieme alla stessa situazione
- Emozionarsi al comportamento di un' altro
- Adattare il comportamento all'emozione dell'altro
- Espressione delle emozioni per lo scambio sociale

# Attenzione congiunta



- Alternare il proprio sguardo tra la cosa che si sta osservando e l'altra persona;
- Seguire con lo sguardo l'indicazione dell'altro
- Controllare dove l'altro sta guardando e guardare nella stessa direzione
- Indicare per mostrare o per chiedere "cos'è?"
- Portare una cosa all'altro per fargliela vedere

Intenzione congiunta



# Imitazione

- Imitare espressioni del viso
- Imitare gesti
- Imitare movimenti
- Imitare l'uso di oggetti fino a sequenze di azioni più complesse.



# Turno





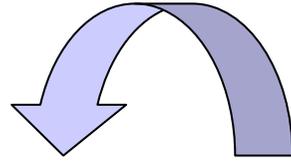
# E i bambini con autismo?

- *Spesso non conoscono l'uso funzionale dei giochi*
- Spesso 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)

# E i bambini con autismo, perché faticano nel gioco?

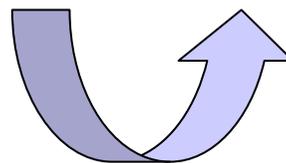
Motivazione: spesso agiscono ad un livello funzionale superiore in contesto strutturato e con motivatori esterni, inferiore in situazioni spontanee.

Difficilmente è presente una motivazione intrinseca ed emotiva (divertimento)



Competenze: la funzione linguistica, immaginativa, e imitativa appare ridotta.

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



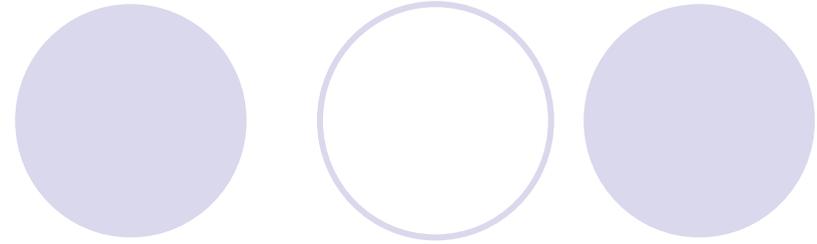


Come intervenire?

Il gioco può e deve essere insegnato

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

Insegnare il gioco.  
Si può?



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

# Come insegnare il gioco sociale?

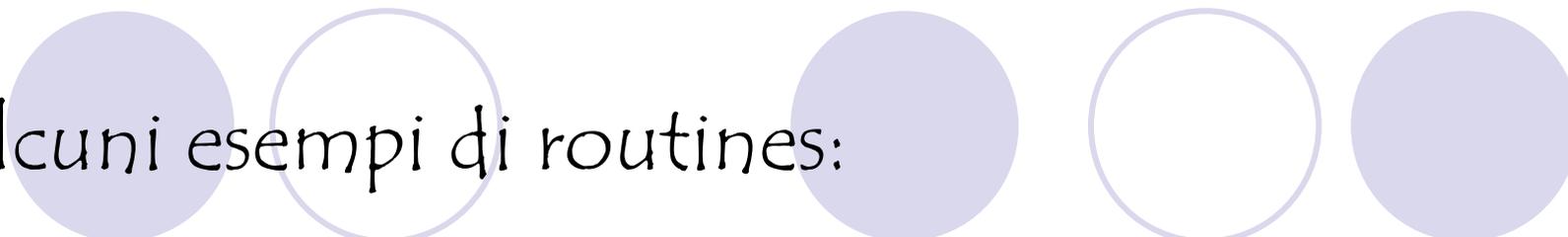
Cosa fare:

- Stabilire gli obiettivi
- -sfruttare il funzionamento autistico
- Strutturare spazio
- Scegliere attentamente i materiali

## SI PREVEDONO SESSIONI DI GIOCO CON L'OBIETTIVO DI:

- L'anticipazione di sequenze di comportamento che sono estremamente prevedibili (routines) aiutano lo sviluppo del gioco.
- La routine, per essere tale, deve essere ripetuta numerose volte, al fine di diventare prevedibile.
- Una volta instaurata una routine se è gradita dal bambino, farà qualcosa per ripristinarla.

[video](#)

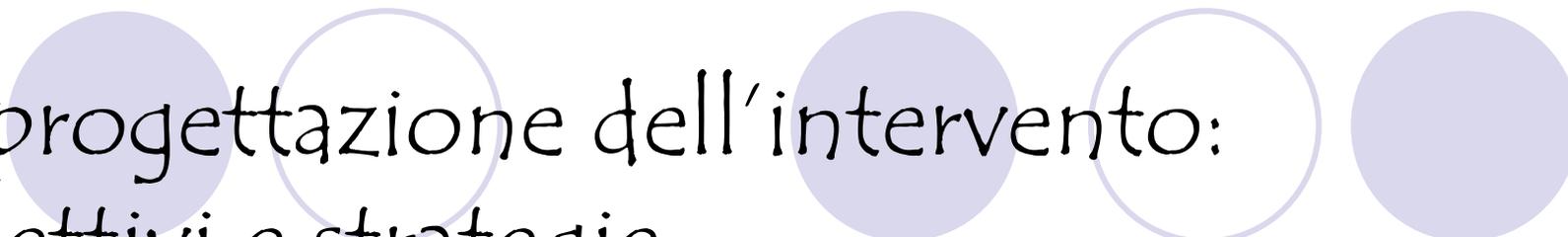


- Alcuni esempi di routines:

- Gonfiare un palloncino e farlo volare dicendo "Pronti attenti... via!".

- Con il bambino sulla sedia, trascinarlo facendo finta sia una macchinina inventandosi una routine verbale.

[video Mat](#)



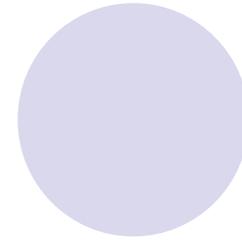
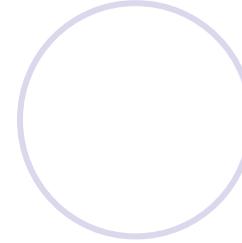
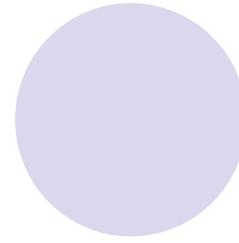
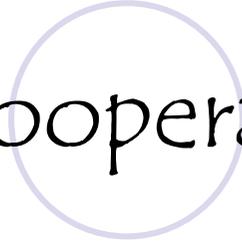
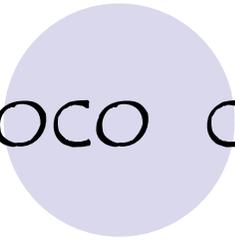
# La progettazione dell'intervento: obiettivi e strategie

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

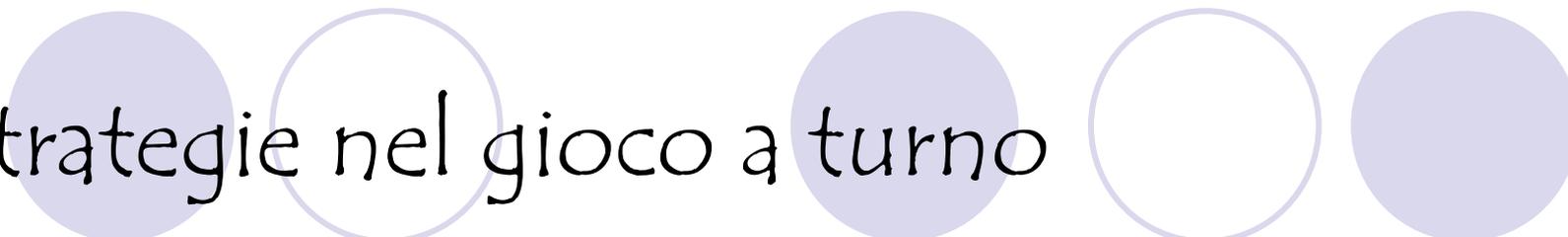
Obiettivi:

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

Gioco cooperativo



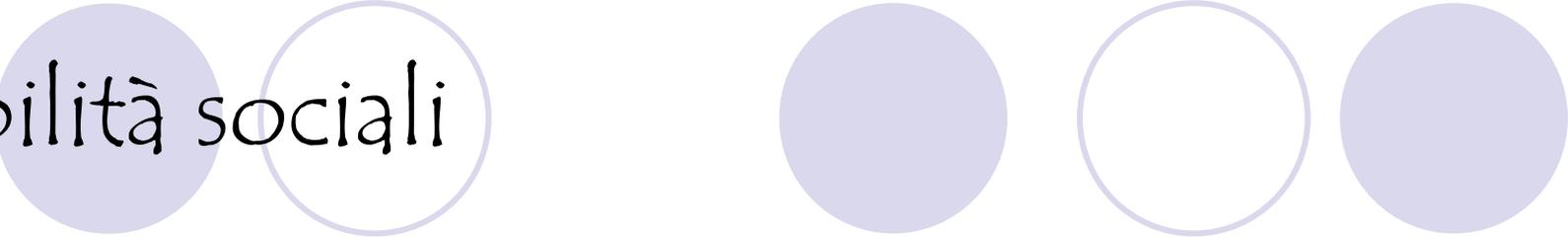
Video C3



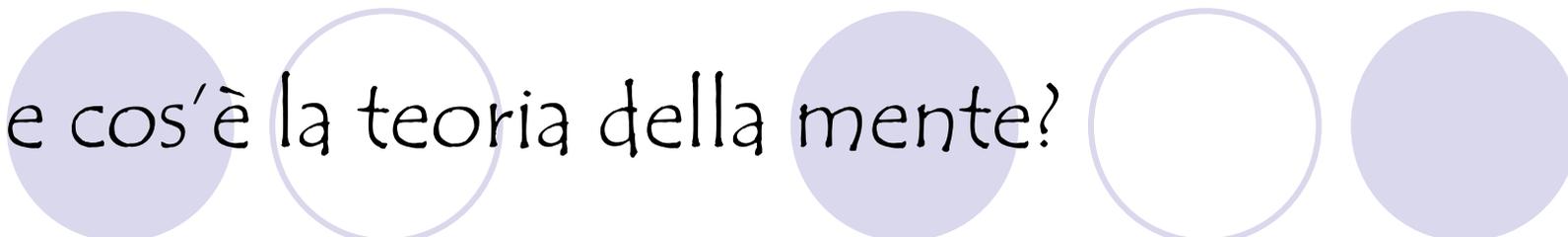
# Strategie nel gioco a turno

- 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...

# Abilità sociali

A decorative graphic consisting of two groups of three circles. The first group on the left has a solid light purple circle on the left, a white circle with a light purple outline in the middle, and a solid light purple circle on the right. The second group on the right has a solid light purple circle on the left, a white circle with a light purple outline in the middle, and a solid light purple circle on the right.

- Intersoggettività
- Comunicazione (E tu? Chi? Cosa? Quando? Dove?)
- Teoria della mente (Ti è piaciuto?)
- Coerenza centrale (Piove... serve l'ombrello)



# Che cos'è la teoria della mente?

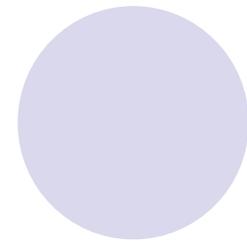
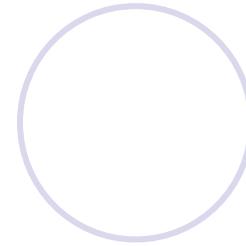
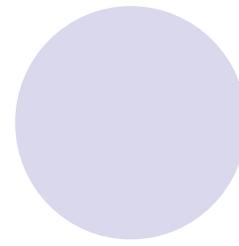
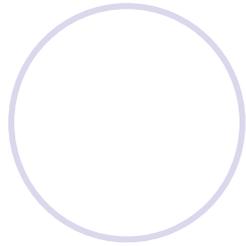
- È la capacità di inferire gli stati mentali dell'altro basandosi sulle parole ed azioni altrui.
- È l'abilità di fare ipotesi probabili e sensate su ciò che l'altra persona crede, intende fare e desidera, facendo attenzione agli indizi sociali (verbali, non verbali dell'interlocutore e del contesto) riconoscendo i modelli del mondo sociale e adeguando di conseguenza il proprio comportamento.



# Che cos'è la coerenza centrale?

- È l'abilità di esaminare il contesto delle informazioni per trovare il suo significato
- È l'abilità di saper legare insieme i vari elementi che compongono l'informazione per riuscire a comprendere il quadro complessivo di un evento, di un compito e di una situazione problematica.

Ricorda!



- Motivazione
- Rinforzatori
- Pairing (sempre!!!!)
- Inventà
- Divertiti
- Persevera



## 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



Grazie per l'attenzione

Tin bota!