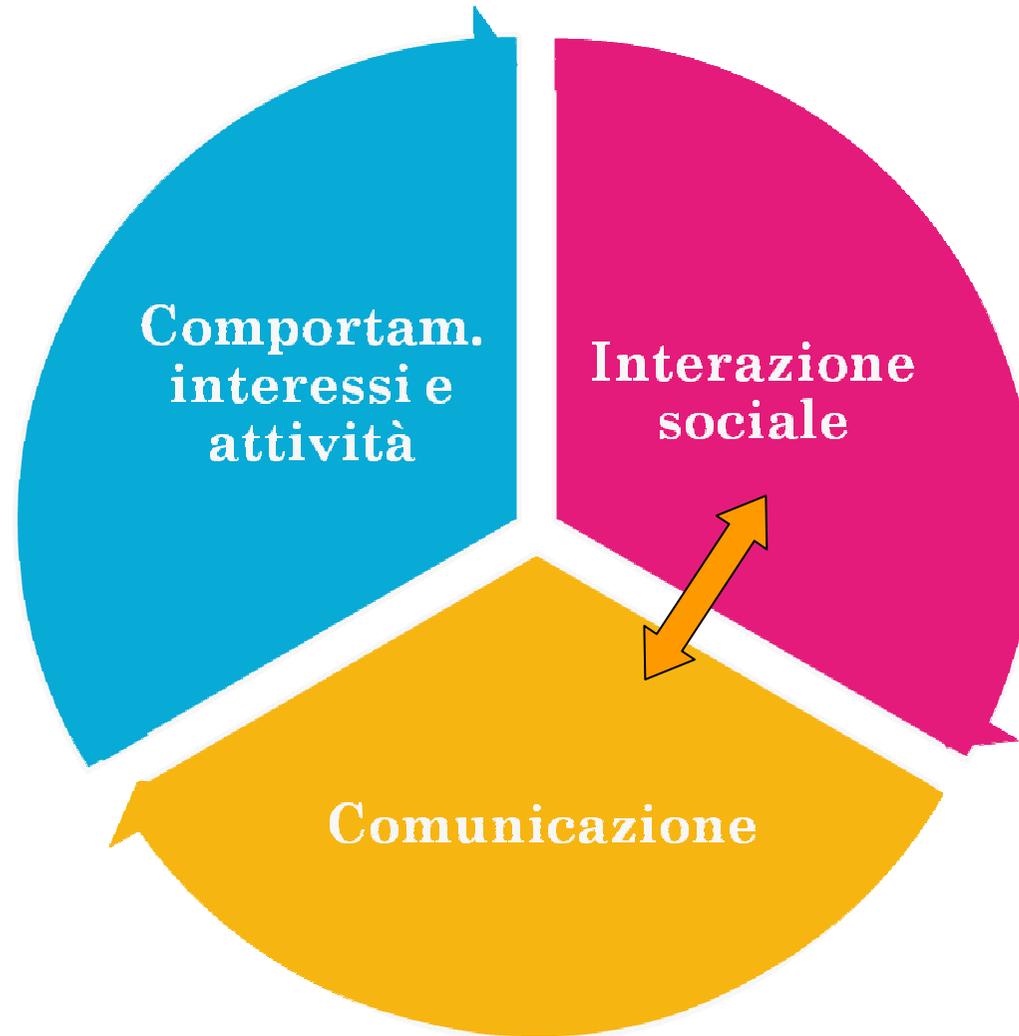
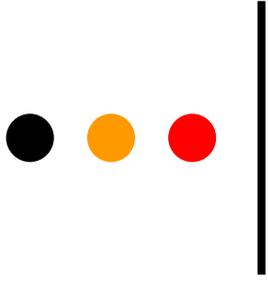


Intersoggettività e Abilità sociali

AUTISMO: CHE COS'È?



LA DIADE SINTOMATOLOGICA



Insegnare i comportamenti sociali



Intersoggettività

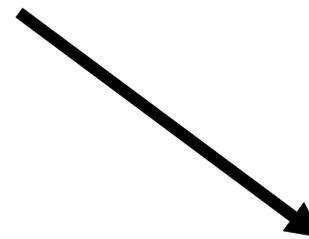
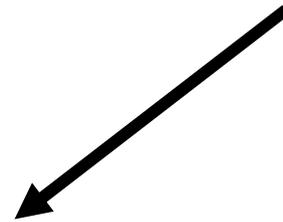
- ◇ I COMPORTAMENTI SOCIALI SI BASANO SULLA CAPACITA' SPONTANEA DI RIFERIRSI AD UN'ALTRA PERSONA.
- ◇ SI TRATTA DI COMPORTAMENTI INNATI



Intersoggettività



Relazione sociale



Comunicazione

+

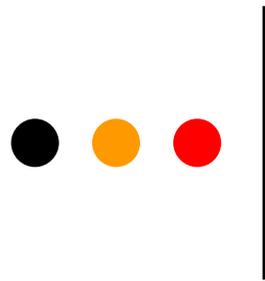
Gioco



INTERSOGGETTIVITA' PRIMARIA 0-9 mesi

CORRELATI COMPORTAMENTALI

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



INTERSOGGETTIVITA' SECONDARIA (9-18 MESI)

- Lo scambio riguarda la realtà esterna (OGGETTO):
 - SI INSTAURANO SCAMBI TRA PERSONA E OGGETTO
-
1. USO DEL GESTO (INDICARE, CHIEDERE, MOSTRARE..)
 2. ATTENZIONE CONGIUNTA
 3. EMOZIONE CONGIUNTA
 4. INTENZIONE CONGIUNTA
 5. IMITAZIONE



Intersoggettività

Sguardo

Emozione congiunta

Attenzione congiunta

Intenzione congiunta

Imitazione

Turno



Intersoggettività

- Le caratteristiche soggettive dei bambini ai quali facciamo trattamento vanno considerate come punto di forza!
- Il gioco è la cornice nel quale svolgiamo il nostro intervento



Intersoggettività

- Seguire gli interessi del bambino
- L'apprendimento avviene gradualmente
- Il non esercitare pressioni sul bambino crea situazioni di agio e favorisce l'emergere delle sue abilità
- Avere chiaro cosa e come insegnare
- Lo spazio e il tempo del lavoro sono strutturati



Intersoggettività

- Valutazione dell'interesse
- Valutazione delle abilità sociali che il bambino mostra durante il gioco
- Distinguere tra abilità nel gioco e abilità sociali



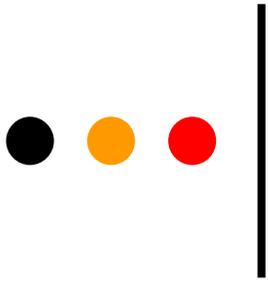
Scheda di valutazione dell'interesse, delle abilità di gioco e delle abilità sociali				
Giochi		Prova		Note
		Riuscita	Emergente Fallita	
Bolle	Interesse Abilità di gioco Abilità sociali			
Palloncini	Interesse Abilità di gioco Abilità sociali			
Cerchi	Interesse Abilità di gioco Abilità sociali			
Palle	Interesse Abilità di gioco Abilità sociali			
Corde	Interesse Abilità di gioco Abilità sociali			
Cubi	Interesse Abilità di gioco Abilità sociali			
Anelli	Interesse Abilità di gioco Abilità sociali			

(continua)

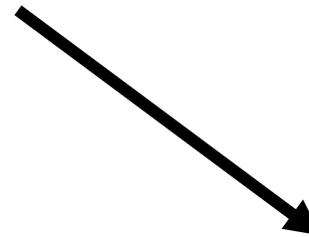
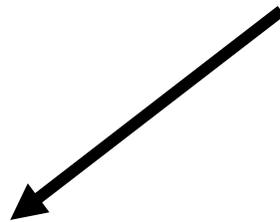


Struttura

- Materiale
- Tempo
- Spazio
- Persone



Tipi di gioco



Gioco indipendente

Gioco sociale



Sequenza evolutiva del gioco

Gioco manipolativo e senso-motorio



Gioco funzionale in individuale



Gioco parallelo



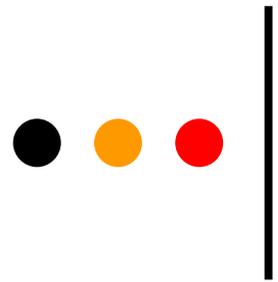
Gioco condiviso



Gioco a turno



Gioco cooperativo



E nei bambini con autismo?

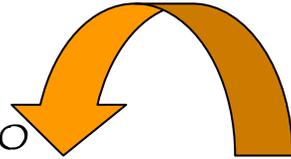
- *Spesso non conoscono l'uso funzionale dei giochi*
- Spesso gli oggetti sono usati in modo stereotipato e non flessibile
- Nel caso in cui il gioco di finzione compaia, esso è poco flessibile (es. ripropongono sempre la stessa sequenza presa dai cartoni animati)



Ipotesi

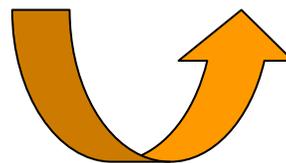
Motivazione: spesso agiscono ad un livello funzionale superiore in contesto strutturato e con motivatori esterni, inferiore in situazioni spontanee.

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





Abilità di gioco

Scheda di valutazione dell'interesse, delle abilità di gioco e delle abilità sociali

Giochi		Prova			Note
		Riuscita	Emergente	Fallita	
Bolle	Interesse Abilità di gioco Abilità sociali				
Palloncini	Interesse Abilità di gioco Abilità sociali				
Cerchi	Interesse Abilità di gioco Abilità sociali				
Palle	Interesse Abilità di gioco Abilità sociali				
Corde	Interesse Abilità di gioco Abilità sociali				
Cubi	Interesse Abilità di gioco Abilità sociali				
Anelli	Interesse Abilità di gioco Abilità sociali				

(continua)

© 2001, Xaiz e Micheli, *Gioco e interazione sociale nell'autismo*, Trento, Erickson



Come intervenire?

Il gioco può e deve essere insegnato

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



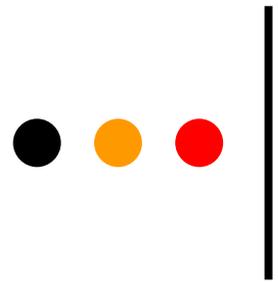
SI PREVEDONO SESSIONI DI GIOCO CON L'OBIETTIVO DI:

- 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.



La progettazione dell'intervento: obiettivi e strategie

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



Gioco Funzionale

video
M2



Lavori indipendenti

Costruire concretamente l'abilità di svolgere i propri compiti in totale indipendenza è possibile anche per i bambini con autismo!





Lavori indipendenti

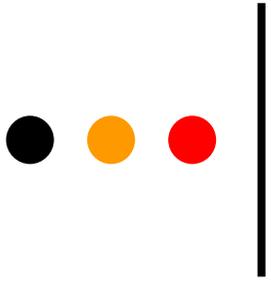
Fattori coinvolti:

- Potenziale di apprendimento di abilità specifico del bambino;
- Valutazione delle abilità del bambino;
- Ambiente organizzato;
- Calma, tempo, tranquillità
- Gestione del rinforzo
- Controllo dello stimolo (controllo dell'attività da parte del bambino)

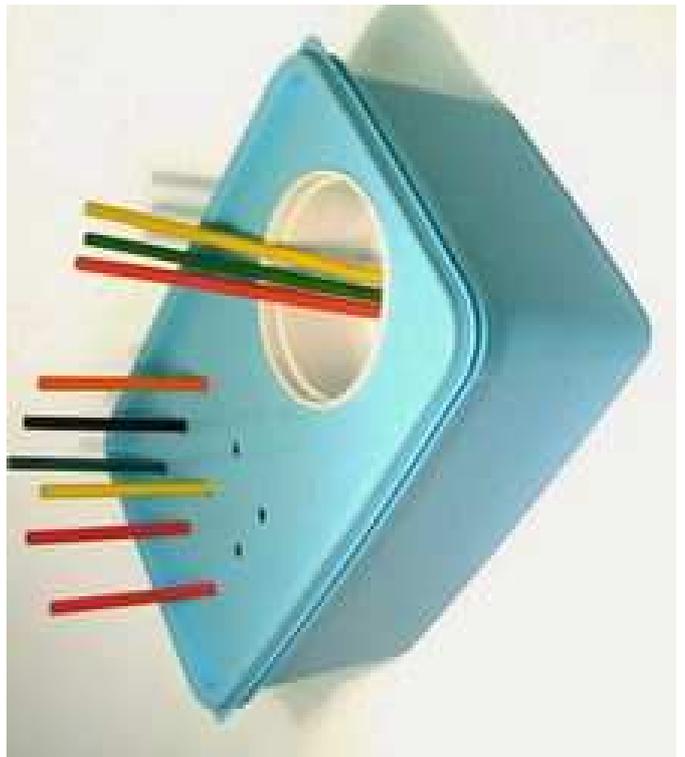


Lavori indipendenti

- La struttura parla da sola
- Se necessario, fornire prompt fisico da sfumare (fading)
- Fornire rinforzo solo al termine dell'attività



Qualche esempio





**Completare le cartelle
con il modello
preparato
sovrappponendo la
forma corrispondente**



The image contains two photographs illustrating a classroom activity. The left photograph shows a purple board with several white outlines of different shapes, including a rabbit, a telephone, a pencil, and a house. The right photograph shows a red box with colorful cutouts of the same shapes, which are intended to be placed over the outlines on the board. The text above the photos provides instructions on how to complete the cards using the prepared model.



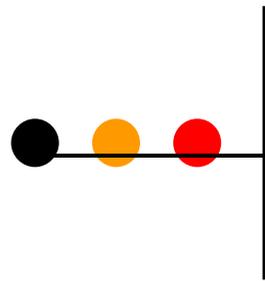




Ricorda!

- 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
- Greenspan e Wieder (2005). Bambini con bisogni speciali. Ed. Giovanni Fioritti

• Grazie per l'attenzione

Tin bota!