

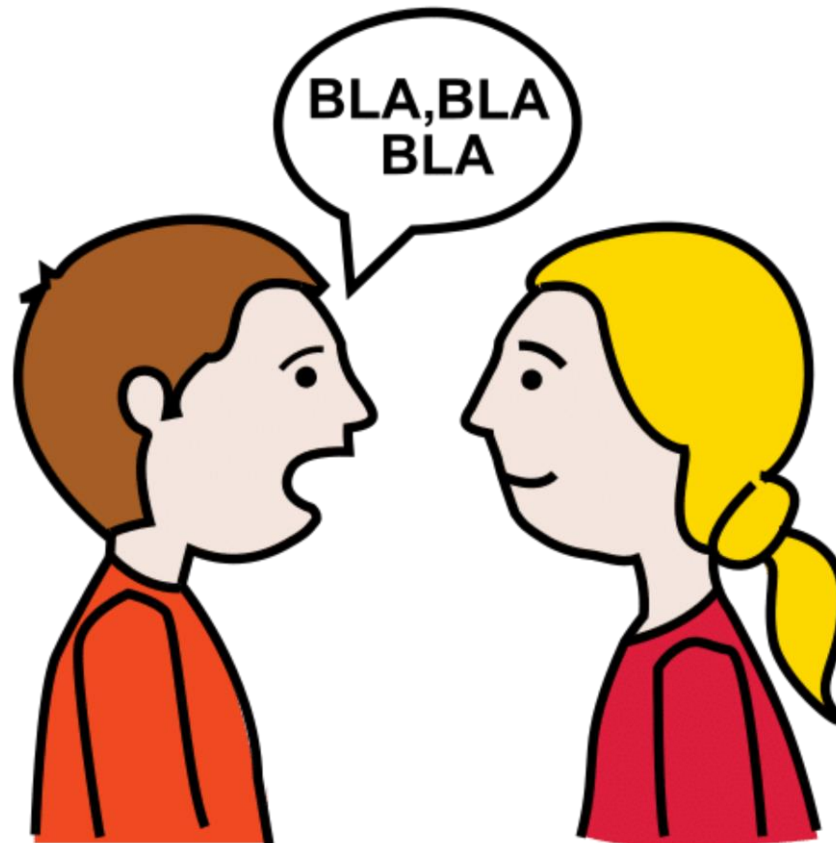
# STRUMENTI VISIVI: QUALI E COME CREARLI

Docente: Roberta Cuzzolin  
roberta.cuzzolin@scuolarodari.edu.it



Per imparare a costruire un segnalibro con l'arte degli origami, preferireste

Questa spiegazione...



## ...questa spiegazione...

Occorrente: un quadrato di carta con il lato di 15 centimetri

1. Piegare il foglio in diagonale
2. Posizionare il foglio piegato con la punta del triangolo verso l'alto ( base triangolare)
3. Piegare i due lati del triangolo facendo combaciare la punta di entrambi i triangoli sopra la punta della "base triangolare" e riaprirli verso l'esterno.
4. Prendere solo un foglio della "base triangolare" e piegarla a metà facendo congiungere la punta con la piega in basso
5. Ripiegare nuovamente i due lati laterali del triangolo come nel passaggio 3
6. Piegare verticalmente a metà i due triangoli, portando la piega dietro il triangolo che abbiamo piegato nel passaggio precedente.
7. Et voilà! il nostro segnalibro è pronto per essere decorato



O questa spiegazione?

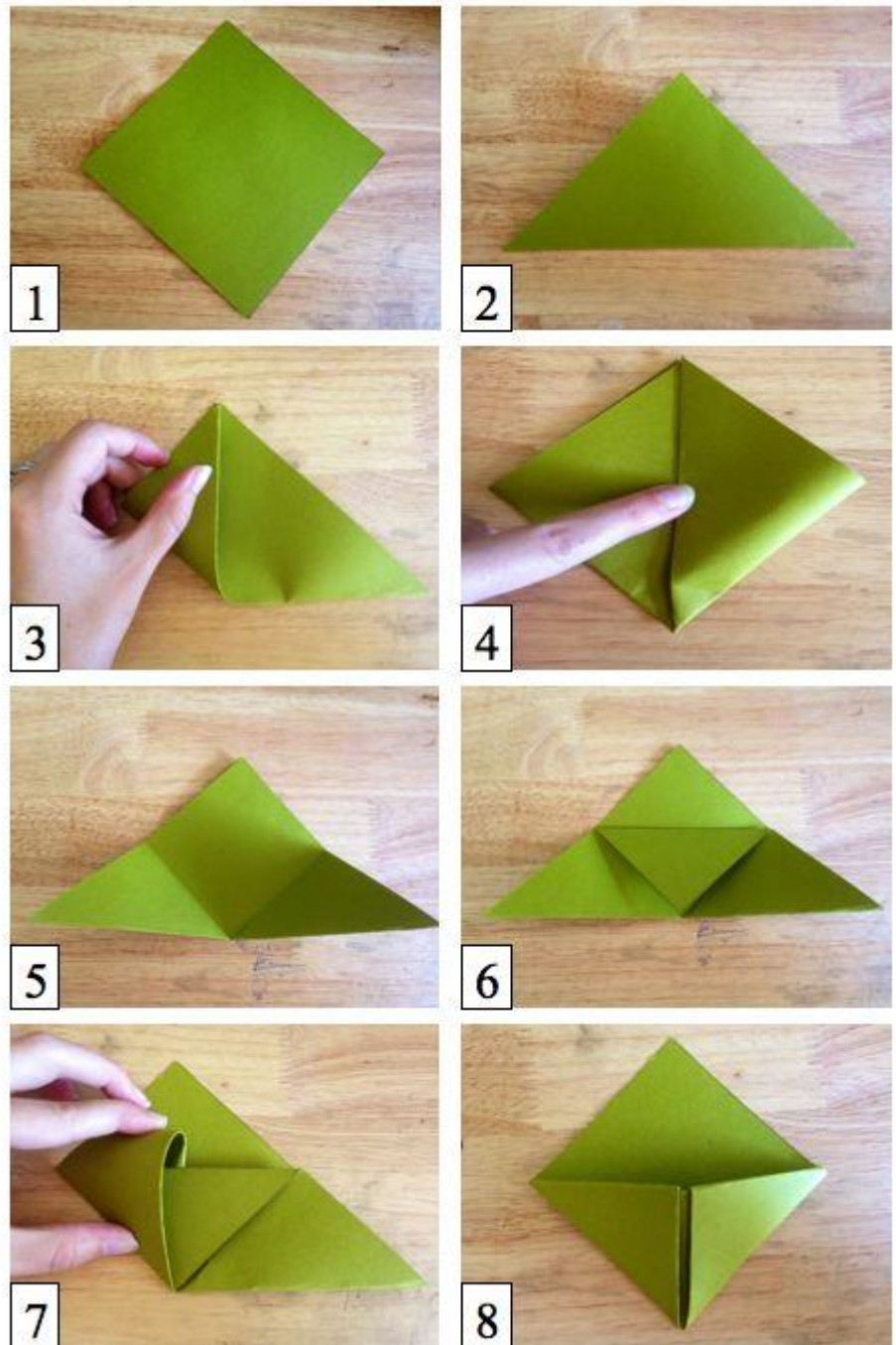


Immagine dal web



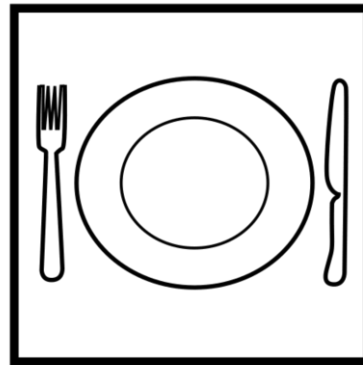
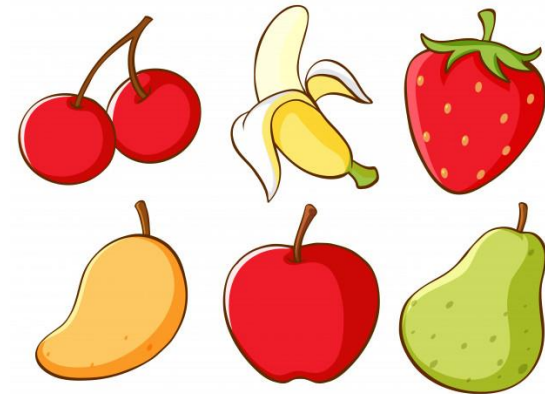
VEDERE = CAPIRE



# COSA SONO GLI STRUMENTI VISIVI?

Il termine «**visivo**» include tutto ciò che si vede

Gli strumenti visivi sono tutto ciò che supporta il percorso di insegnamento/apprendimento attraverso l'uso di ...



## MENSA



# PERCHÈ UTILIZZARE GLI STRUMENTI VISIVI?

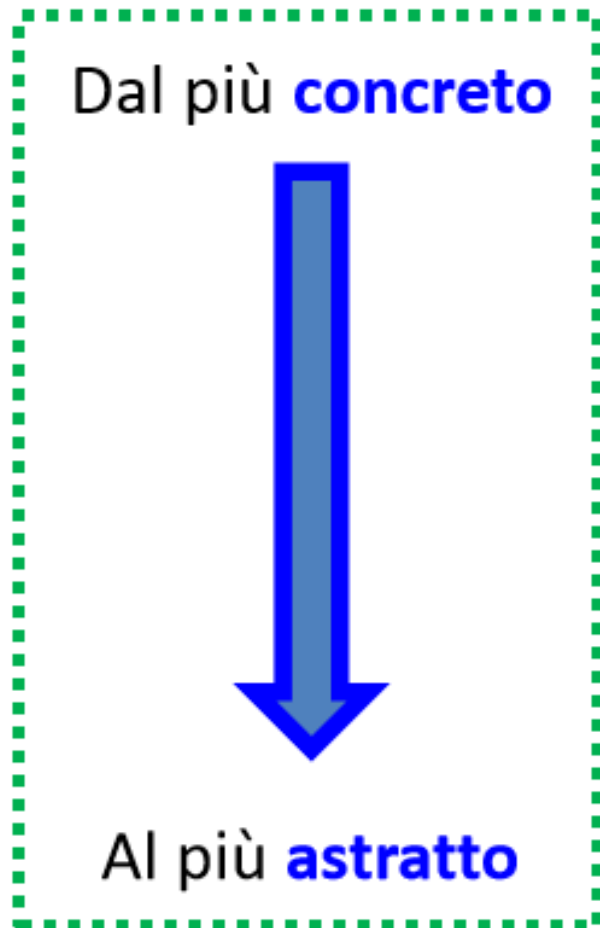


L'informazione visiva

- È concreta
- Supporta il messaggio verbale ( che non dura nel tempo e quindi richiede ritmi di elaborazione rapidi)
- È permanente e duratura ( rispetta i tempi individuali per accedere all'informazione)
- È meno esposta ad interferenze



# IL CODICE VISIVO DEVE ESSERE SCELTO IN BASE AL LIVELLO COGNITIVO DELL'ALUNNO



- OGGETTI
- FOTOGRAFIE
- DISEGNI
- SIMBOLI
- SCRITTE





# A COSA SERVONO GLI STRUMENTI VISIVI?

## INPUT

- Per dare informazioni (strutturazione del tempo e dello spazio, informazione sui cambiamenti)
- Per insegnare abilità;
- Per regolare comportamenti;
- Per favorire autonomie;
- Per promuovere abilità sociali.

## OUTPUT

- Per esprimere bisogni;
- Per esprimere stati d'animo ed emozioni,
- Per esprimere scelte;



Danno indicazioni chiare sull'ambiente:

## **l'etichettatura**

Lo spazio della scuola



è RASSICURANTE...  
anche per noi!

## Lo spazio degli oggetti



**AD OGNI CASSETTO  
IL SUO GIOCO**



# Lo spazio del lavoro



Immagine dal web



# Danno indicazioni chiare sul tempo



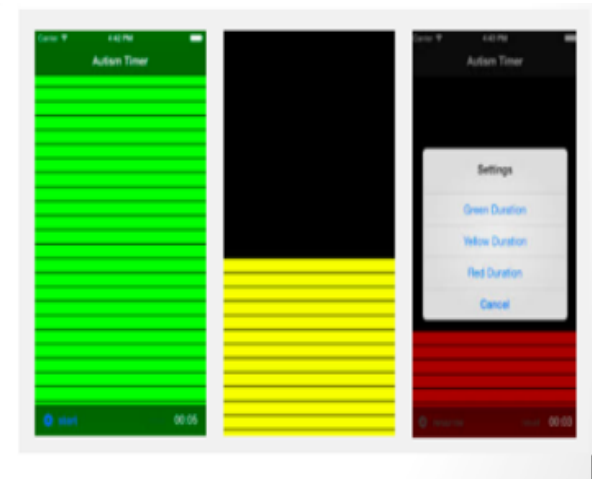
- DURATA
- SUCCESSIONE



# QUANTO MANCA? QUANTO TEMPO HO A DISPOSIZIONE?



TIME TIMER APP



Timer costruito con  
Carta - timer da cucina - cannuccia








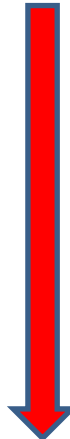
# LE AGENDE VISIVE

RENDONO PIÙ CHIARO

- L'ORDINE DEGLI AVVENIMENTI
- COSA AVVERRÀ DOPO



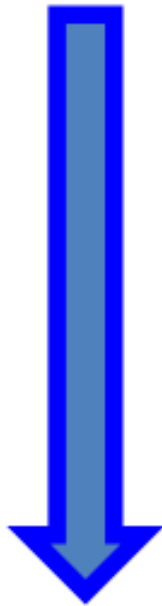
- 
- ✓ AUMENTA LA PREVEDIBILITA'
  - ✓ AUMENTA IL SENSO DI CONTROLLO E DI SICUREZZA
  - ✓ AUMENTA L'AUTONOMIA

- 
- ✓ DIMINUIZIONE DELL'ANSIA
  - ✓ DIMINUIZIONE DEI PROBLEMI DI COMPORTAMENTO



Le agende visive devono essere  
**PERSONALIZZATE**

Dal più **concreto**



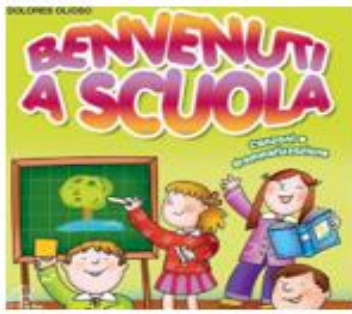
Al più **astratto**

- AGENDE CON OGGETTI
- AGENDE CON FOTOGRAFIE
- AGENDE CON DISEGNI
- AGENDE CON SIMBOLI
- AGENDE CON SCRITTE

# AGENDE CON OGGETTI



«L'apprendimento visivo nell'autismo»  
Erickson.



# AGENDA CON FOTOGRAFIE



# AGENDA CON DISEGNI

LA MIA SETTIMANA

GIORNO

LUNEDÌ

MARTEDÌ

MERCOLEDÌ

GIOVEDÌ

VENERDÌ

SABATO

DOMENICA

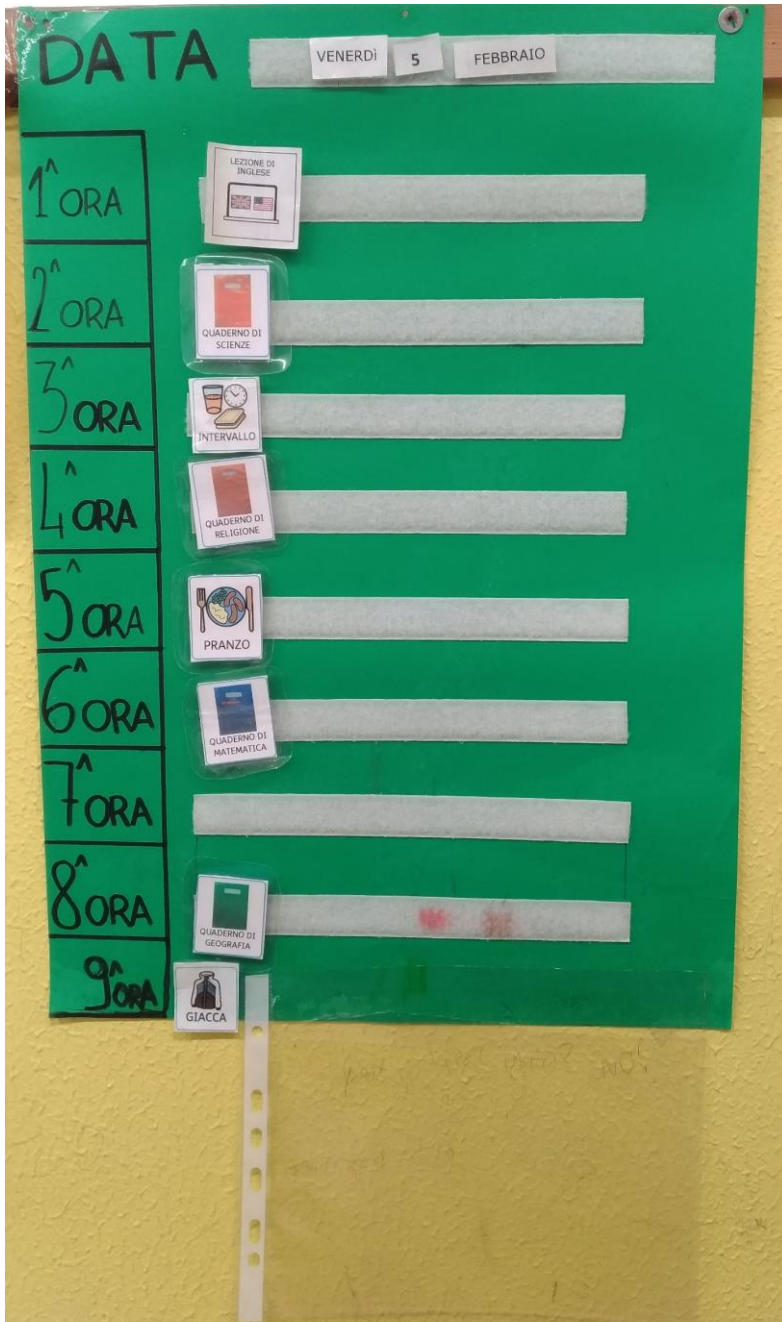
MERCOLEDÌ

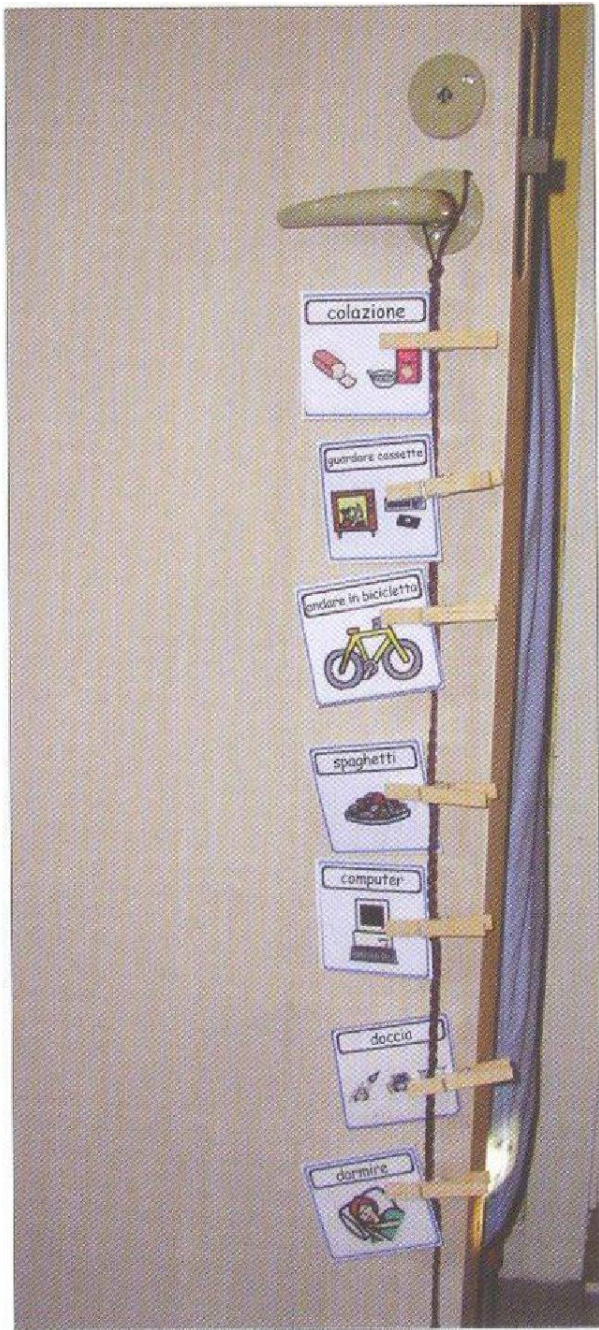
11

OTTOBRE

GIORNO	Illustration
LUNEDÌ	Child writing at a desk
MARTEDÌ	Child writing at a desk
MERCOLEDÌ	Child writing at a desk
GIOVEDÌ	Child writing at a desk
VENERDÌ	Child writing at a desk
SABATO	House
DOMENICA	House

# AGENDA CON SIMBOLI









# AGENDA MISTA



10 novembre

## PROGRAMMA DI XXXX

ITALIANO



MATEMATICA

157

EDUCAZIONE FISICA



RICREAZIONE

INGLESE



INFORMATICA



SI VA A CASA



[http://www.lichtenburg.it/files/suggerimenti\\_per\\_la\\_strutturazione.pdf](http://www.lichtenburg.it/files/suggerimenti_per_la_strutturazione.pdf)

# AGENDA SETTIMANALE



# AGENDA GIORNALIERA














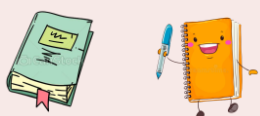



# AGENDA DELLE ATTIVITÀ



# OGGI STUDIO.. ORGANIZZATORE SETTIMANALE












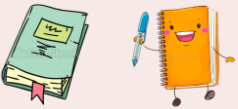



<http://www.sostegno-superiori.it/didattica-a-distanza-per-alunni-con-programmazione-differenziata-scuola-secondaria-di-ii-grado/>

## LUNEDÌ

ORDINE	MATERIE	CI SONO COMPITI DA CONSEGNARE?	COSA MI SERVE?	TEMPO IPOTIZZATO
1	 CHIMICA			STUDIO: <u>40</u> MIN PAUSA: <u>10</u> MIN
2	 INGLESE			STUDIO: <u>20</u> MIN PAUSA: <u>10</u> MIN
3	 FISICA			STUDIO: <u>40</u> MIN PAUSA: <u>10</u> MIN
4	 ITALIANO			STUDIO: <u>20</u> MIN PAUSA: <u>10</u> MIN
5	 INFORMATICA			STUDIO: <u>30</u> MIN

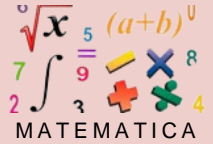







# MARTEDÌ

ORDINE	MATERIE	CI SONO COMPITI DA CONSEGNARE?	COSA MI SERVE?	TEMPO IPOTIZZATO
1	 ITALIANO			STUDIO: <u>20</u> MIN PAUSA: <u>10</u> MIN
2	 TECNOLOGIA			STUDIO: <u>50</u> MIN PAUSA: <u>10</u> MIN
3	 SCIENZE			STUDIO: <u>30</u> MIN PAUSA: <u>10</u> MIN
4	 STORIA			STUDIO: <u>20</u> MIN PAUSA: <u>10</u> MIN
5	 INFORMATICA			STUDIO: <u>30</u> MIN



# VENERDÌ

ORDINE	MATERIE	CI SONO COMPITI DA CONSEGNARE?	COSA MI SERVE?	TEMPO IPOTIZZATO
1	 MATEMATICA			STUDIO: <u>40</u> MIN PAUSA: <u>10</u> MIN
2	 SCIENZE			STUDIO: <u>20</u> MIN PAUSA: <u>10</u> MIN



## PALESTRA



# Agenda dell'attività

La striscia delle attività è uno strumento per informare il bambino su alcune attività specifiche che gli verranno proposte all'interno della giornata in determinati contesti:

In palestra

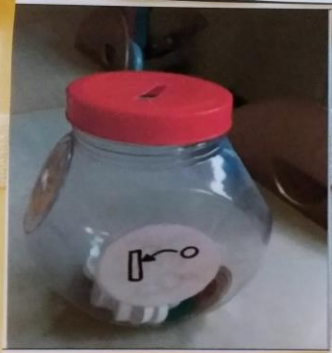
A tavolino

In aula computer

Sul tappeto

...







<http://www.sostegno-superiori.it/>





# QUALI CARATTERISTICHE DEVE AVERE UN'AGENDA?

- 1 • VISIBILE E RAGGIUNGIBILE
- 2 • GRADUALE
- 3 • PERSONALE
- 4 • FLESSIBILE
- 5 • EVOLUTIVA



# COME COSTRUIRE LE AGENDE

- Dividere la giornata in segmenti;
- Scegliere un sistema di rappresentazione (foto, disegni ecc.);
- Scegliere il formato della scheda (su dispositivo digitale, su carta ecc.);
- Decidere come sarà usata
- Coinvolgere l'alunno nella preparazione dell'agenda



# COME USARE LE AGENDE

- Decidere un'attività di routine per segnare il passaggio da un'attività all'altra
- Mai modificare l'agenda all'insaputa dell'alunno
- Mai cambiare gli accordi durante lo svolgimento dell'agenda





<https://www.youtube.com/watch?v=SPWdmMkxMRE>



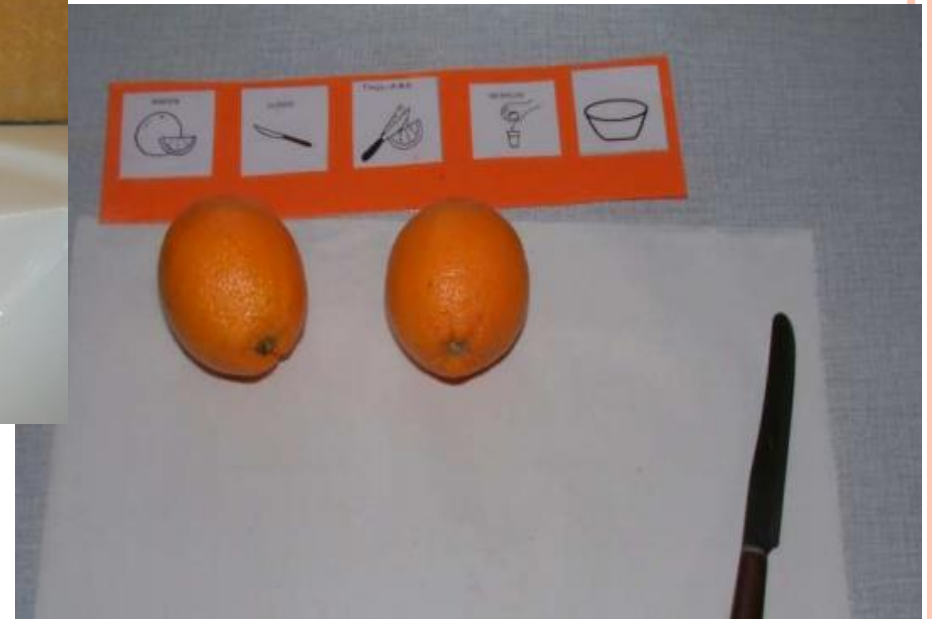
STRUMENTI VISIVI PER INSEGNARE NUOVE ABILITÀ

## **TASK ANALYSIS - ANALISI DEL COMPITO**

Scomporre un'abilità (o competenza) nelle sotto-abilità più semplici che essa richiede per essere eseguita.



Mostrare al bambino la rappresentazione visiva di una sequenza di azioni è utile per aumentare il suo livello di autonomia poiché questa sequenza viene divisa in attività più semplici.



# COME COSTRUIRE UNA TASK ANALYSIS?

TASK ANALYSIS

IDENTIFICARE L'OBBIETTIVO

SUDDIVIDERLO NELLE DIVERSE  
AZIONI CHE NE GARANTISCONO  
IL RAGGIUNGIMENTO

SCEGLIERE IL TIPO DI  
RAPPRESENTAZIONE: FOTO,  
DISEGNI, IMMAGINI O PAROLE

IL NUMERO DELLE  
SEQUENZE NON È  
FISSO, MA VARIA A  
SECONDA DELLE  
NECESSITÀ  
DELL'ALUNNO



# Lavo i denti

Prendo:



Metto il dentifricio



Metto lo spazzolino sotto l'acqua



Lavo i denti



Risciacquo i denti



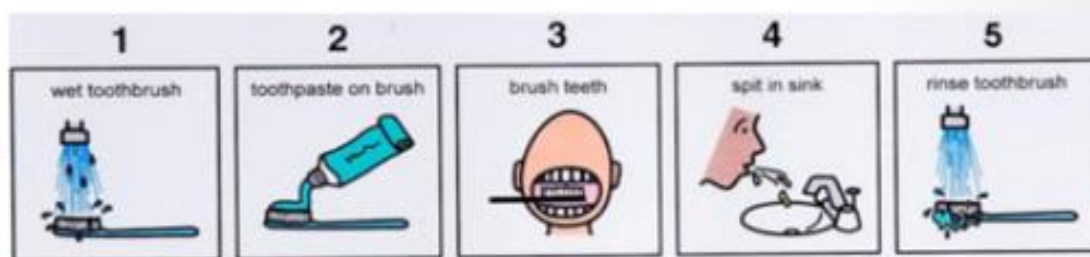
Sputo l'acqua



Asciugo la bocca







Presentare lo schema in modo orizzontale  
(da sinistra a destra)  
Tenere lo schema in un luogo ben visibile al  
bambino





# Vestirsi





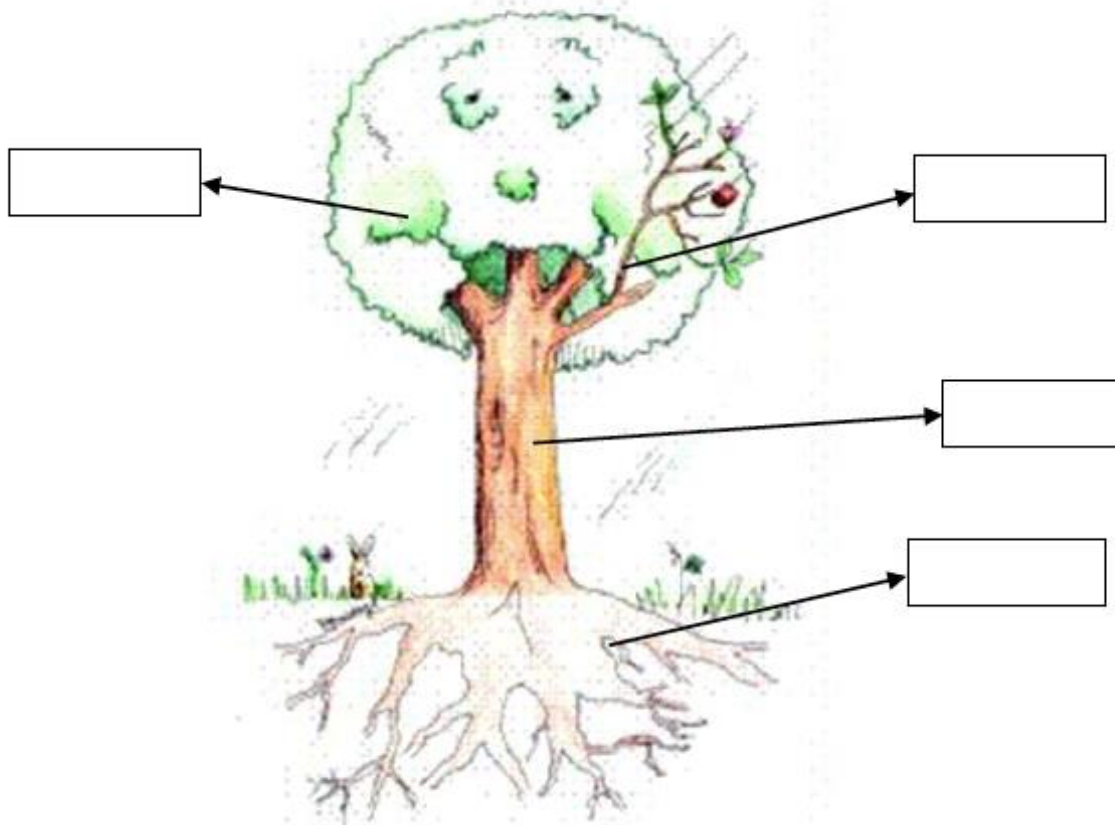
## Es. lavare le mani

<b>1</b>	<b>Tirare su le maniche</b>
<b>2</b>	<b>Aprire il rubinetto</b>
<b>3</b>	<b>Prendere il sapone</b>
<b>4</b>	<b>Strofinare le mani</b>
<b>5</b>	<b>Sciacquarle</b>
<b>6</b>	<b>Asciugarle</b>



1. Guarda la figura.
2. Leggi i cartellini.
3. Ritaglia un cartellino alla volta.
4. Incolla ogni cartellino al posto giusto.
5. Controlla che il lavoro sia completo.

## L'ALBERO



RAMI

RADICI

FUSTO

FOGLIE

# DIVISIONE :

- METTO IL CAPPELLINO SULLA CIFRA DA DIVIDERE
- QUANTE VOLTE CI STA?
- X MOLTIPLICO
- FACCIO -
- METTO  $\checkmark$  E RISRIVO LA CIFRA
- QUANTE VOLTE CI STA?
- X MOLTIPLICO
- FACCIO -
- CI SONO ALTRE CIFRE?  SI  NO → HO FINITO

# STRUMENTI VISIVI PER COMPORTARSI IN MODO ADEGUATO

## LE STORIE SOCIALI



Le storie sociali sono brevi racconti scritti che hanno come tema situazioni sociali.



Cosa sta succedendo?

Perché accade?

Cosa devo fare?

Cosa succede dopo?





“Esse sono state pensate per aiutarli a comprendere una piccola parte del loro mondo sociale e a comportarsi adeguatamente al suo interno. Ogni storia sociale fornisce al bambino informazioni chiare, concise e accurate su quello che sta accadendo in una determinata situazione sociale, delineandone il motivo e la risposta adatta.”

(Erickson, Storie sociali per l'autismo, 2006)



## Servono per comprendere .....

- Come giocare all'intervallo
- Come comportarsi con un estraneo
- Le regole dell'ambiente di vita (es. regole scolastiche)
- Come comportarsi in determinati contesti (es. come ci si comporta dal dottore)
- concetti astratti (es. l'amicizia)





Le storie sociali spiegano una situazione e aiutano a capirla, suggeriscono quali abilità (che già si possiedono) mettere in atto affinché il proprio comportamento sia adeguato alla situazione.

**Non insegnano nuove abilità!**



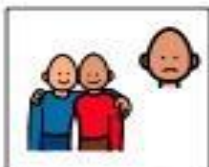


# Ask to Play

by: Sasha Hallagan

Picture Communication Symbols  
© 2010 by Mayer-Johnson LLC. All Rights Reserved Worldwide. Used with permission. Boardmaker™ is a trademark of Mayer-Johnson LLC.

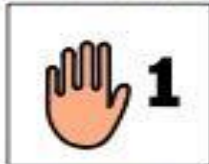
## ALCUNI ESEMPLI...



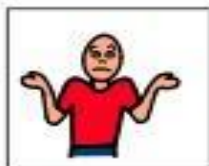
Sometimes my friends are playing a game without me.



I want to play too but I shouldn't just go and start playing.



I can walk over and ask, "Can I play too?" I need to wait for them to answer.



If they say yes - I say "thanks" and start playing. If they say no - I say "no problem, maybe next time."



My friends are happy when I ask if I can play. We can have fun!



Mi piace giocare con gli altri bambini.



Posso chiedere ai bambini: "Vuoi giocare con me?"



Se i bambini rispondono "Sì", posso andare a giocare con loro e divertirmi.



Se i bambini rispondono "No", va bene.



Posso giocare con altri bambini o giocare per conto mio.

# PERCHÉ CI SI LAVANO LE MANI?



E' divertente giocare insieme.



Ora i due amici sono nel bagno



## LAVARMI LE MANI

A volte le mie mani si sporcano. Tutto il giorno le mie mani toccano cose con i germi. Le mie mani toccano maniglie e matite e molte altre cose che hanno i germi. Non posso vedere o sentire i germi sulle mie mani. Questo perché i germi sono piccolissimi. Anche se non posso vedere i germi, l'acqua e il sapone li mandano via.



Questo è un elenco di passi che le persone seguono quando si lavano le mani:

- Andare al lavandino
- Aprire l'acqua
- Bagnarsi le mani
- Mettersi del sapone sulle mani
- Strofinarsi le mani l'una con l'altra
- Risciacquarsi le mani
- Chiudere l'acqua
- Asciugarsi le mani.

Lavarmi le mani è un'abitudine sana. Cercherò di seguire questi passi per lavarmi le mani.

## COSA SIGNIFICA FARE UN PO' PER UNO?



Sto imparando cosa significa fare un po' per uno. A volte qualcuno mi chiede di fare un po' per uno. Mia mamma potrebbe chiedermi di fare un po' per uno. Mio papà potrebbe chiedermi di fare un po' per uno. Un mio compagno di classe potrebbe chiedermi di fare un po' per uno. Sapere cosa significa fare un po' per uno e perché le persone fanno un po' per uno può rendere più facile fare un po' per uno.

A volte si fa un po' per uno con una cosa. Se qualcuno ha una grande torta al cioccolato e ci sono dodici persone che vogliono la torta al cioccolato, si fa un po' per uno. Ognuno riceve una fetta di torta. E se tutte le fette sono grandi uguali è anche giusto!

A volte si fa un po' per uno con più cose. Ad esempio succede quando si fa un po' per uno con il pranzo. Io per pranzo potrei avere un panino, una mela e un pacchetto di cracker. Se decido di mangiare il panino e la mela e do i cracker a un mio compagno di classe, faccio un po' per uno con il mio pranzo.

Le persone possono fare un po' per uno anche con cose che non possono essere divise. Quando quattro persone si siedono sul divano, fanno un po' per uno con il divano.

# COME SI COSTRUISCE UNA STORIA SOCIALE?

- Lo **stile** deve essere accattivante
- Il **titolo** deve indicare chiaramente l'argomento di cui tratta la storia sociale
- L'**argomento** deve riguardare i bisogni del singolo bambino/ragazzo
- Il **linguaggio** deve essere positivo.
- Le **illustrazioni** (foto, disegni) migliorano la comprensione del testo.
- Il **formato** deve essere personalizzato in base al livello di sviluppo, alle capacità attentive, allo stile di apprendimento del suo destinatario.





Frase descrittive  
Cosa accade

- Descrivono cosa succede
- «A volte capita che in classe ci sia molto rumore»

Frase soggettive  
perchè accade

- Spiegano il significato del comportamento degli altri e i loro sentimenti
- « I compagni sono contenti quando...»

Frase direttive  
Cosa devo fare

- Indica quale comportamento assumere
- «Cercherò di ...»

Conclusione

- Indica cosa succede al termine della situazione
- «Se provo a stare calmo sarò contento»



# La storia di Jimmy: i bidoni delle immondizie

(Jimmy aveva 5 anni quando questa storia è stata scritta.  
Era ossessionato dal bisogno di svuotare bidoni e secchi delle immondizie).

Ci sono tanti bidoni molto diversi fra loro.

Jimmy vede i bidoni a casa,  
a scuola, per strada.

Jimmy vede bidoni in molti posti.

I bidoni per le immondizie sono  
per le cose che la gente non vuole più:  
cose bagnate, che puzzano, mollicce, taglienti,  
un sacco di cose sporche.

Gli adulti mettono le cose nei bidoni per evitare che i bambini  
le tocchino.

Gli adulti mettono le cose nei bidoni per tenere la casa  
ordinata.

Gli adulti mettono le cose nei bidoni per  
tenere la casa pulita.

È una buona cosa mettere le cose nei bidoni.

Va bene che un bidone sia pieno.

Agli adulti piace svuotare i bidoni.



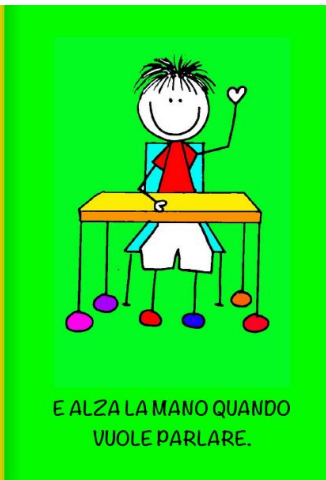
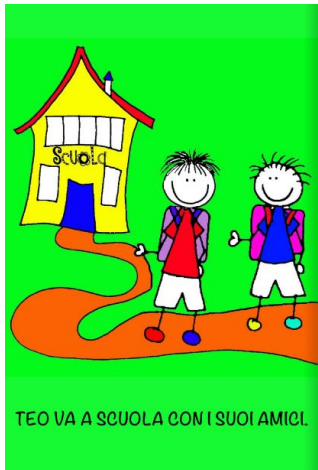
Gli adulti sono tristi quando i bambini tirano fuori le cose dai bidoni.

Cercherò di non guardare dentro ai bidoni.

Cercherò di non toccare le cose che ci sono nei bidoni.

Sono un bravo bambino.



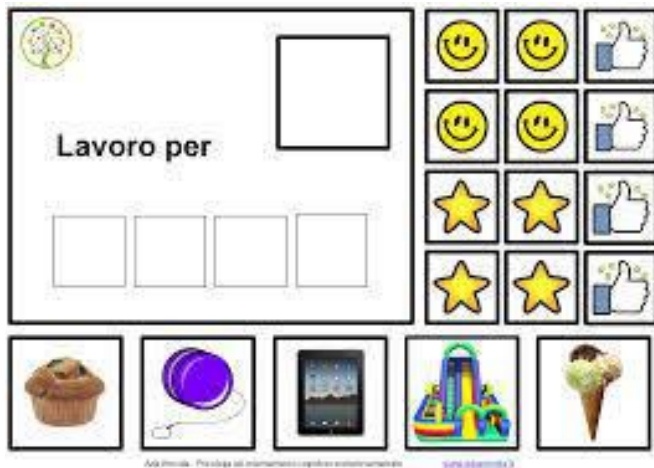


Da: le storie sociali di TEO  
<http://blogcalim.blogspot.it>



# STRUMENTI VISIVI PER MOTIVARE

## TOKEN ECONOMY



- Si ricevono dei token (gettoni, punti, monete di plastica, stickers...) quando si mostra un comportamento adeguato che è stato precedentemente stabilito (contratto educativo)
- I token vengono messi su una tabella di raccolta
- Al completamento del tabellone/raggiungimento del punteggio concordato, sarà assegnato un rinforzo materiale, un premio scelto all'inizio.



# COME COSTRUIRE UNA TOKEN ECONOMY?

- Definire i comportamenti-meta
- Scegliere i token e i rinforzi con cui essi verranno scambiati
- Stabilire un rapporto equilibrato tra token e compiti
- Costruire una tabella di raccolta



Scegliere token che interessano all'alunno ( personaggi dei cartoni animati, elementi dello sport preferito, smile, stelline,...)



Amore Chiamato



# "What I'm Working For" Token Economy

**What I'm Working For** Free Time

I Am Working For

Fenny Fenny Fenny Fenny Fenny

theautismhelper.com

I am working for:

Choice Board

cookies action heroes snack

# Mini Token Economy Board



# STRATEGIE VISIVE PER LAVORARE IN AUTONOMIA

Rendere chiara, attraverso il canale visivo, la consegna

L'alunno comprende ciò che deve fare senza bisogno di tante spiegazioni verbali.









<http://www.sostegno-superiori.it/wp-content/uploads/2018/08/autismo-idee-di-attivita-e-stage.pdf> f





<http://www.sostegno-superiori.>

cerchiare tutte le lettere F che trovi

---

M N S R  
F G A F  
G T F I  
F E Y O

F

---

M N S R  
F G A F  
G T F I  
F E Y O





CERCHIA DI ROSSO TUTTE LE **I** DI BLU LE **U**

U I U A

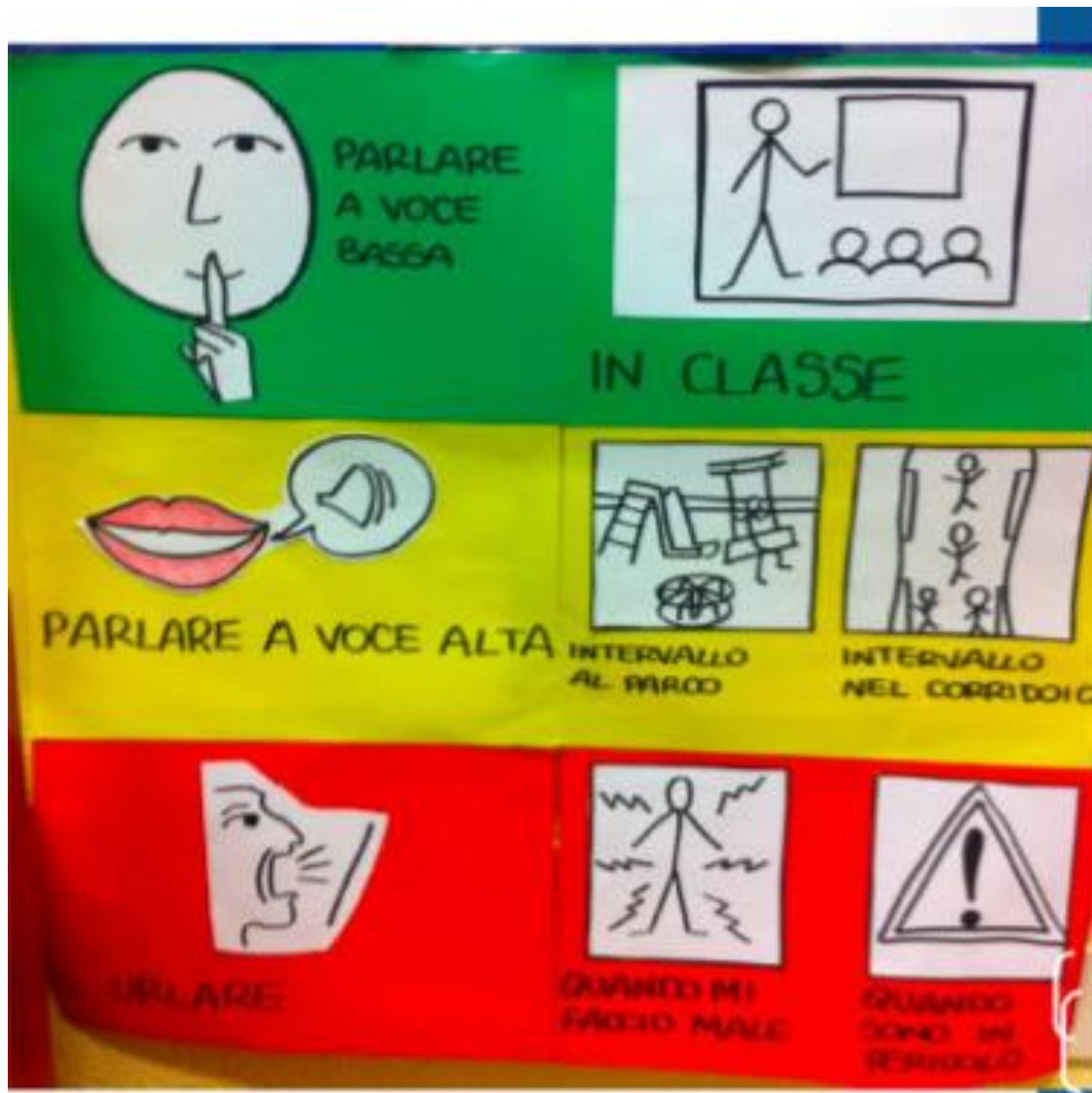
E O A I

A U I E

I I A U

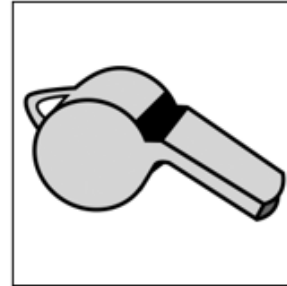


# STRUMENTI VISIVI PER RICORDARE REGOLE E COMPORTAMENTI



# REGOLA PALESTRA

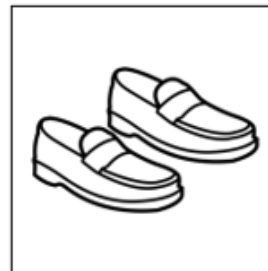
QUANDO SUONA IL FISCHIETTO



LA PALESTRA è FINITA



SI METTONO LE SCARPE



# QUANDO SONO

ARRABBIATA



**POSSO:**

dire: "Mi serve una pausa"	
stare seduta tranquilla	
Fare 5 respiri profondi	
Contare fino a 10	
Bere acqua	
Tornare a lavorare	





# VIDEOMODELING

Il videomodeling è una procedura comportamentale utile al trattamento di un'ampia varietà di comportamenti, attraverso le video registrazioni al posto degli scenari reali.

Consiste nell'osservazione e nella successiva imitazione, da parte del bambino, di un video in cui viene mostrato un modello impegnato nello svolgimento del comportamento target (Moderato & Copelli, 2010).

I modelli utilizzati possono essere non solo gli operatori ma anche i familiari o i pari.

## FARE LA SPESA

<https://www.youtube.com/watch?v=eEXSwM-zSDc>

## LAVARSI I DENTI

<https://www.youtube.com/watch?v=KKoYVpqqf2E>

## PRENDERE L'AEREO

<https://www.youtube.com/watch?v=6i3Rf6pkH0w>

## LAVARE LE MANI

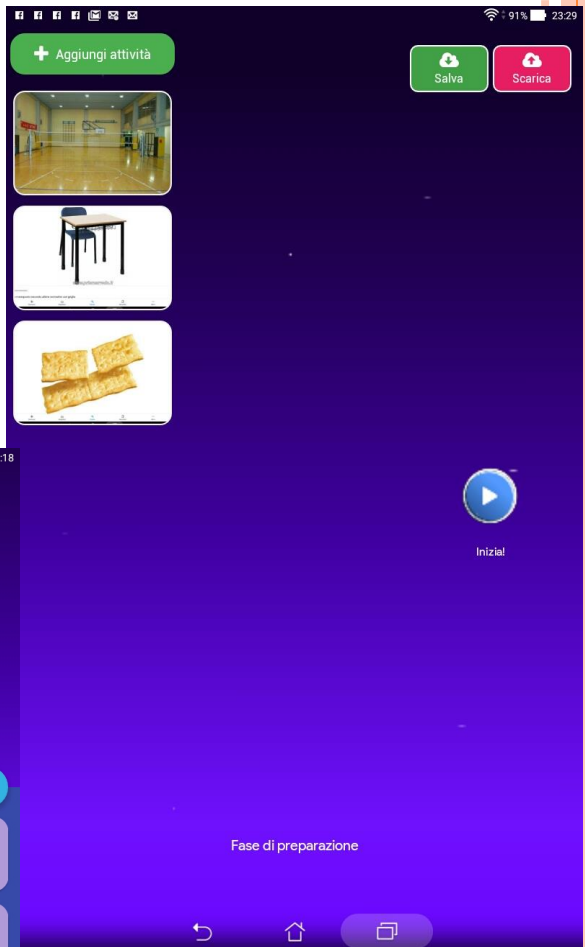
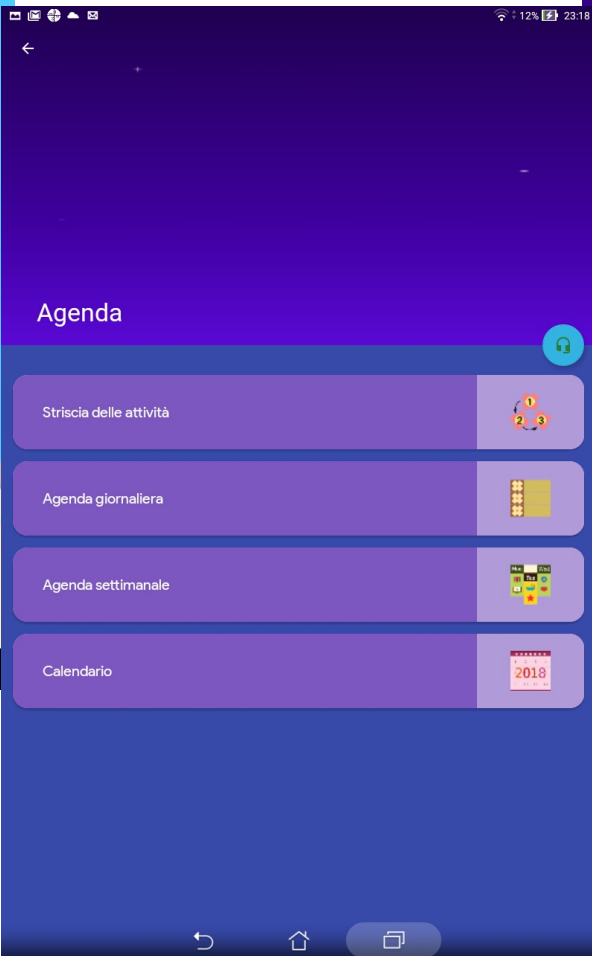
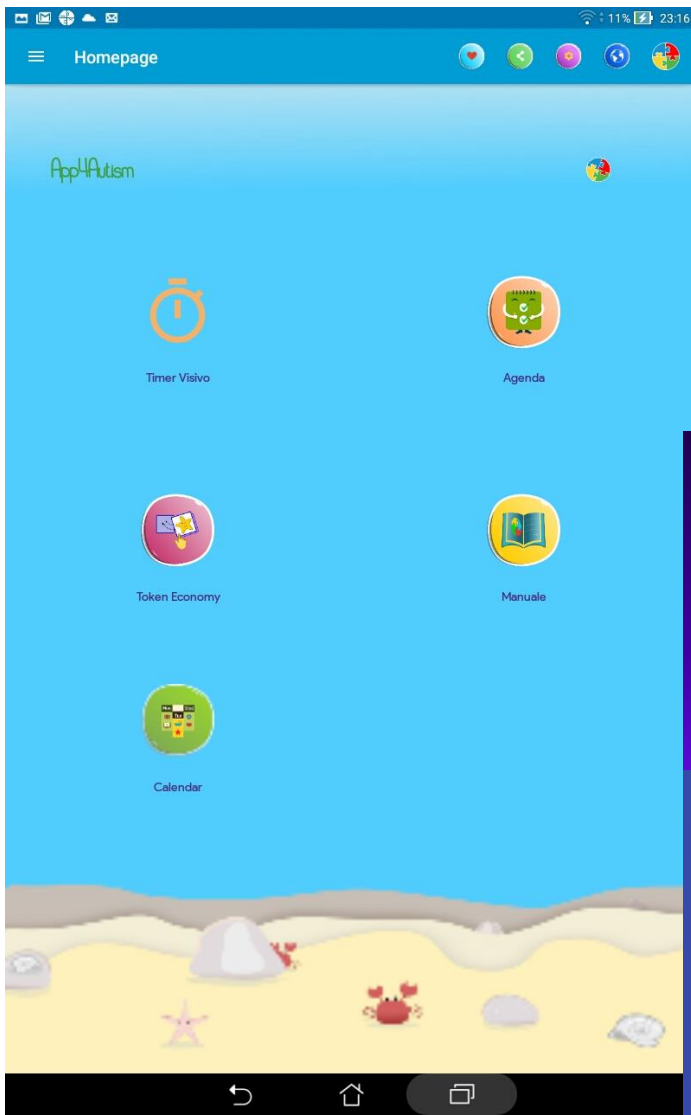
<https://www.youtube.com/watch?v=3a1as4sxhd0>



# STRUMENTI VISIVI E NUOVE TECNOLOGIE



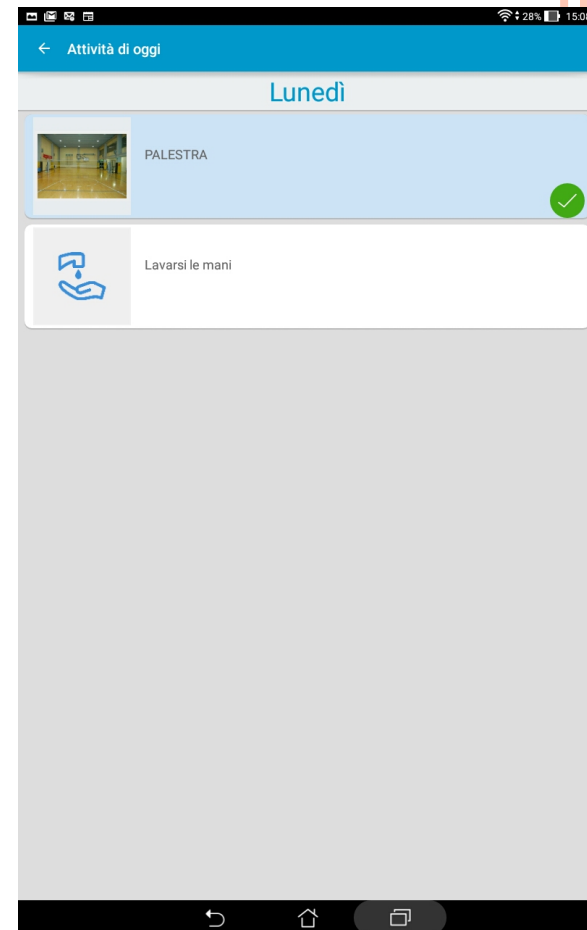
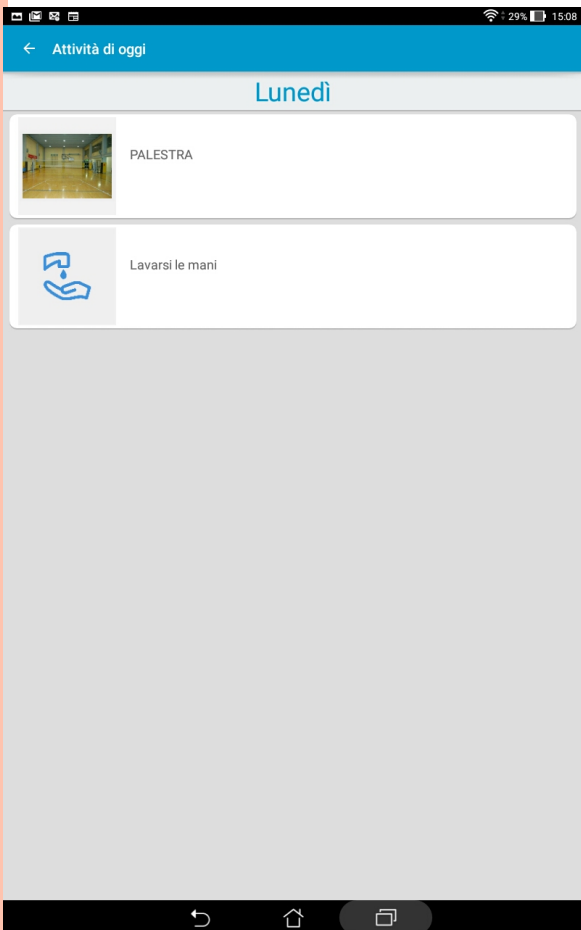


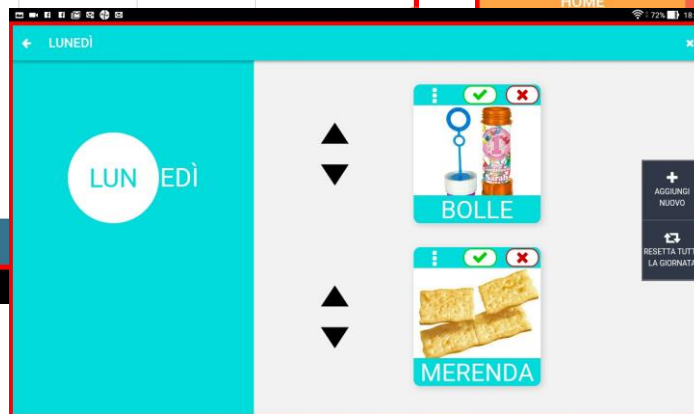
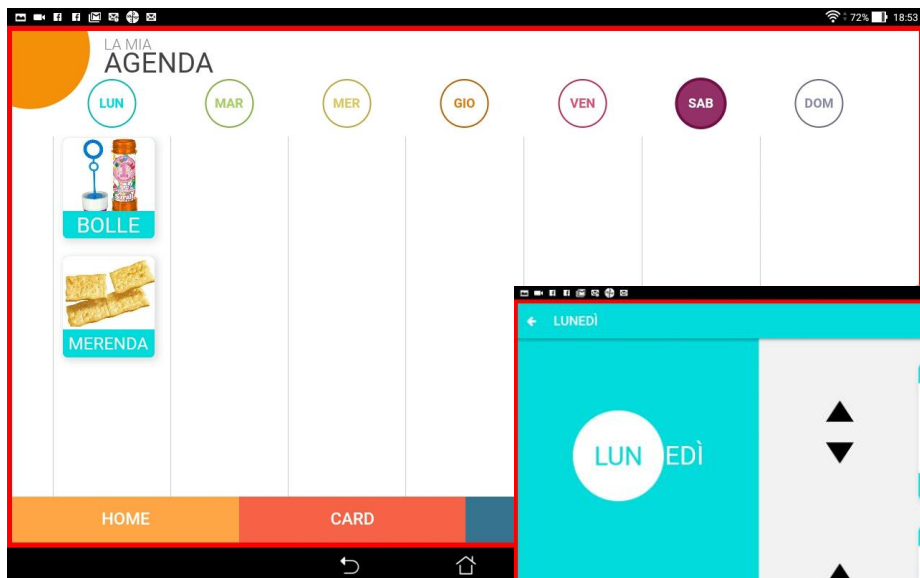
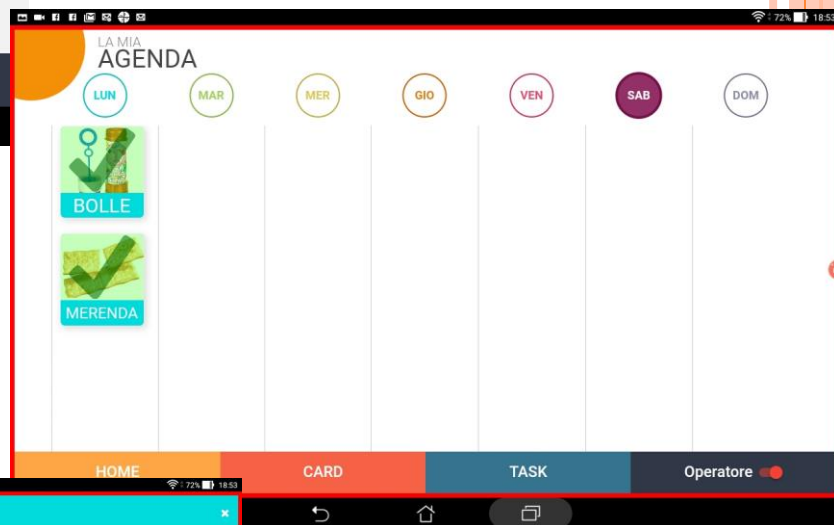
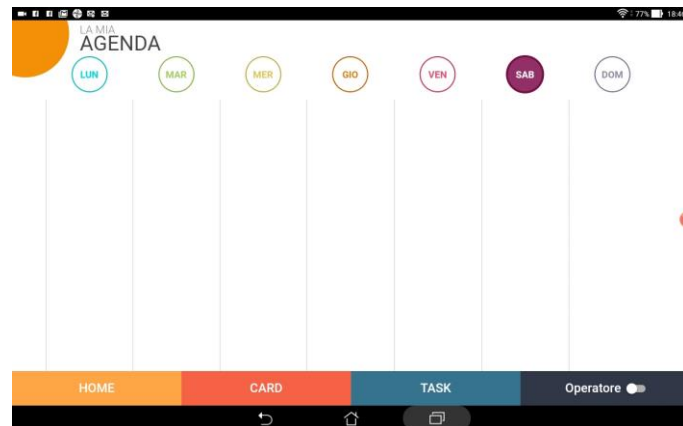


APP4AUTISM



# TASKABILE







	casa
	scuola
	tempo libero
	trattamenti
	pasti
	persone
	tempi e luoghi





<https://insegnantiduepuntozero.wordpress.com/2014/11/16/araword/>

Araword  
arasuite

87% 21:36



TUTTI I BAMBINI

VANNO

A SCUOLA.

È

IMPORTANTE

ANDARE

A SCUOLA

PER

IMPARARE.

ALLA MATTINA

I BAMBINI

ENTRANO

IN CLASSE

E

SALUTANO

MAESTRA

E

COMPAGNI.

DOPO

SI SIEDONO

AL POSTO

E

LAVORANO

IN SILENZIO.







QUANDO



I BAMBINI



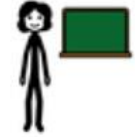
LAVORANO



IN SILENZIO



LA MAESTRA



È CONTENTA.



IN SILENZIO



SI LAVORA



BENE.



IN CLASSE



io



CERCHERÒ DI LAVORARE



IN SILENZIO.





Aac Talking Tabs  
Andrea Colzi

STORIA DI A SCUOLA- MODALITÀ MODIFICA

AGGIUNGI UNA RIGA STAMPA

tourmusicfest.it

TUTTI 	I BAMBINI 	VANNO 	A SCUOLA. 	+	+	+	+
È 	IMPORTANTE 	ANDARE 	A SCUOLA. 	PERCHÉ 	SI IMPARANO 	TANTE COSE. 	+
ALLA MATTINA 	I BAMBINI 	ENTRANO 	IN CLASSE 	E 	SALUTANO 	I COMPAGNI 	E LA MAESTRA. 
DOPO 	I BAMBINI 	SI SIEDONO 	AL POSTO 	E 	LAVORANO 	IN SILENZIO. 	

Navigation icons: back, home, search, share.

# BOOK CREATOR

<https://bookcreator.com/>



QUALCHE VOLTA LA MAMMA MI PORTA AL PARCO GIOCHI

FA BENE GIOCARE ALL'APERTO E INCONTRARE ALTRI BAMBINI



<https://www.storyjumper.com/>



[www.storyboardthat.com](http://www.storyboardthat.com)



**KEEP  
CALM  
AND  
NIENTE  
PANICO**

**GLI STRUMENTI CHE CREIAMO NON SEMPRE  
NASCONO PERFETTI!  
BISOGNA ESSERE PRONTI A MODIFICARLI  
CONTINUAMENTE!**



“Assistere ed educare sono prestazioni differenti, spesso incompatibili, e bisogna imparare a comprenderlo. In fondo è ovvio: una prestazione assistenziale si riduce al vigilare affinché all'assistito non succeda nulla.

Fare educazione significa invece fare di tutto perchè all'educando succeda qualcosa.”

(I. Salomone - Il setting pedagogico)





Grazie!

Buon lavoro!



# SITOGRAFIA

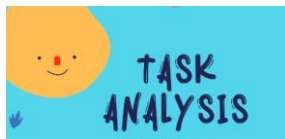
<http://blogcalim.blogspot.it/2013/11/le-storie-sociali-di-teo.html>

[http://autismo33.it/recensioni\\_e\\_stampa/storie\\_sociali/](http://autismo33.it/recensioni_e_stampa/storie_sociali/)

<http://www.sostegno-superiori.it>



<https://www.facebook.com/AutismoSosQuarantena/videos/596820134267562>



<https://www.facebook.com/AutismoSosQuarantena/videos/596820134267562>



<https://www.facebook.com/AutismoSosQuarantena/videos/924310987998726>

