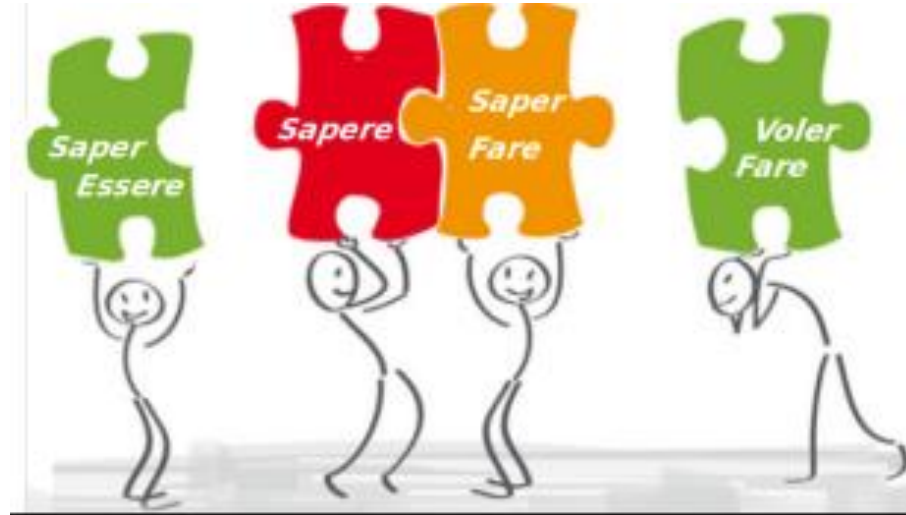


# Condizione autistica: Il incontro



Dott.ssa Elisa Clementi

Consulente pedagogico per la disabilità e la marginalità

- FLESSIBILITA DI LAVORO

VARIARE I LAVORI

MATERIALI

DURATA

FORMA

- INSEGNARE LE ATTITUDINI DI LAVORO

POSTURA

ADERENZA AL PROGRAMMA DI LAVORO

SAPER CHIEDERE AIUTO

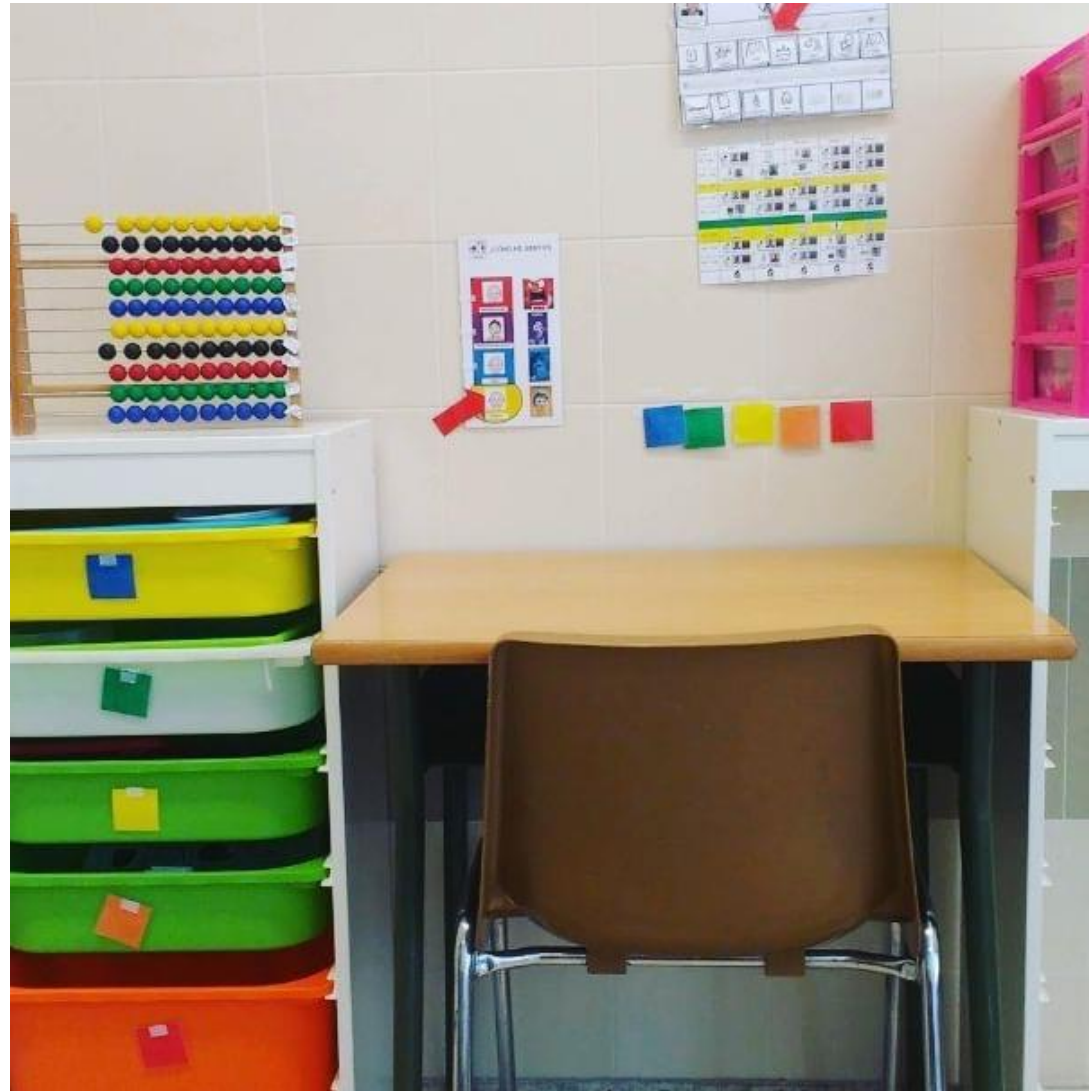
AUTONOMIA DI LAVORO

GLI SERVE APPRENDERE QUESTO?  
CONCRETEZZA

# Schema di lavoro per icone



# Schema di lavoro: codice colore



Informazioni in una forma a loro comprensibile

“Qualche volta le persone devono ripetermi più volte delle cose

Perché le recepisco a piccoli pezzi. Spesso la mia risposta a quello che dicono è ritardata perché la mia mente ha bisogno di tempo per ordinare ciò che hanno detto. Più è stressante la situazione più mi trovo in difficoltà” Donna Williams

Aiutarli a trovare una logica e un ordine nella vita (capire prima e dopo)

Ridurre o eliminare comportamenti problema che manifestano nella difficoltà ad accettare i cambiamenti o una situazione in cui non capiscono cosa sta avvenendo

## TASK ANALISYS o ANALISI DEL COMPITO

Dato un compito complesso lo si può  
dividere in tante parti più semplici  
.....dopo averlo analizzato

Si insegnano al soggetto, una dopo l'altra,  
le singole parti del compito in modo tale  
da procedere per piccoli passi in  
progressione

Nessuno si impegna in un compito che non riesce a fare  
Perché obbligarci in qualcosa che è fallimentare e fonte  
prima di frustrazione?



Perché sgridare chi non è in grado  
di imparare?

---

## Forte focalizzazione sulle operazioni motivanti

- Operazione motivante/motivazione operante:

Una serie di condizioni ambientali che cambiano l'attuale  
valore di uno stimolo e quindi cambiano l'attuale frequenza  
di ogni comportamento che abbia prodotto quello stimolo  
in passato

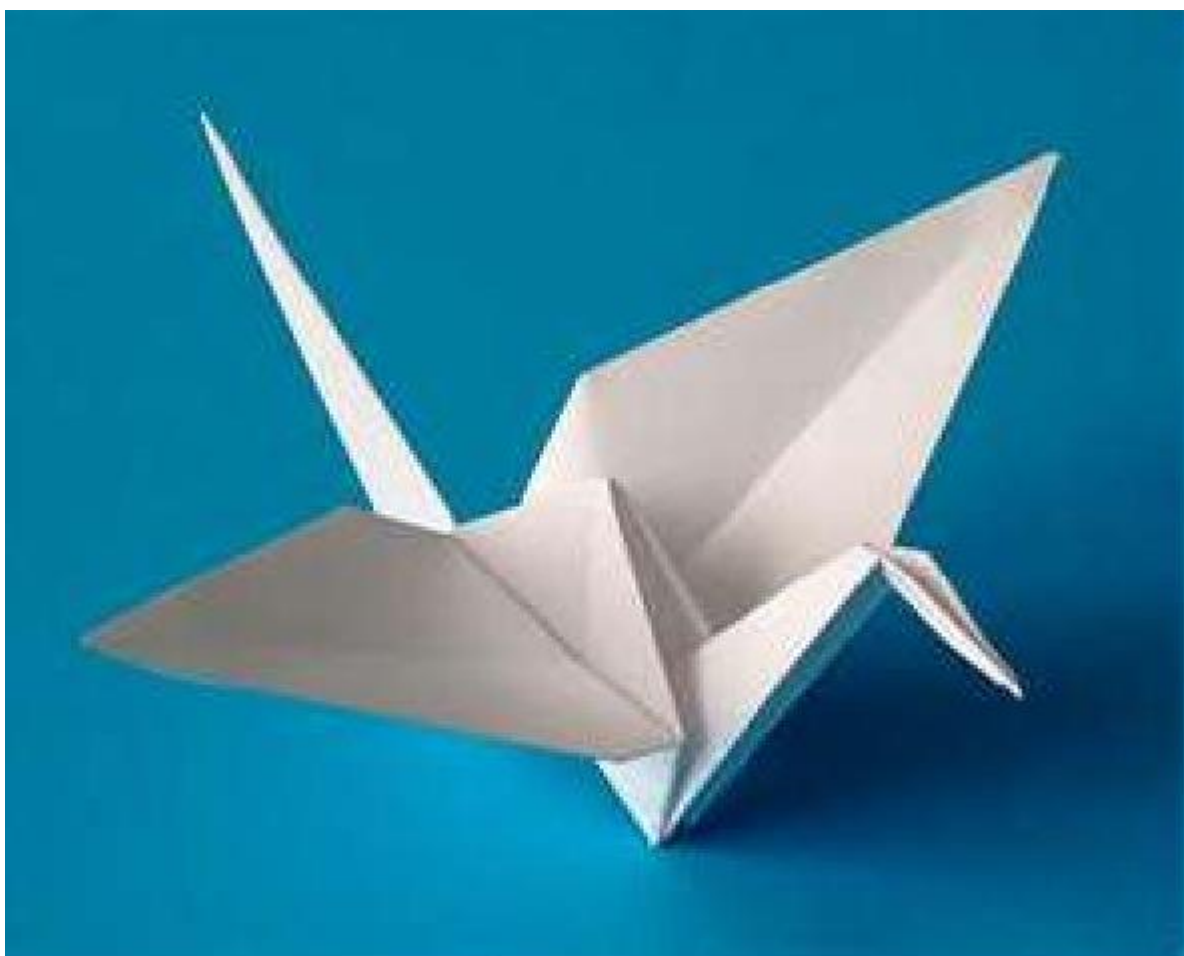
## **Esperienze apicali Vs LEARN-Helpness:**

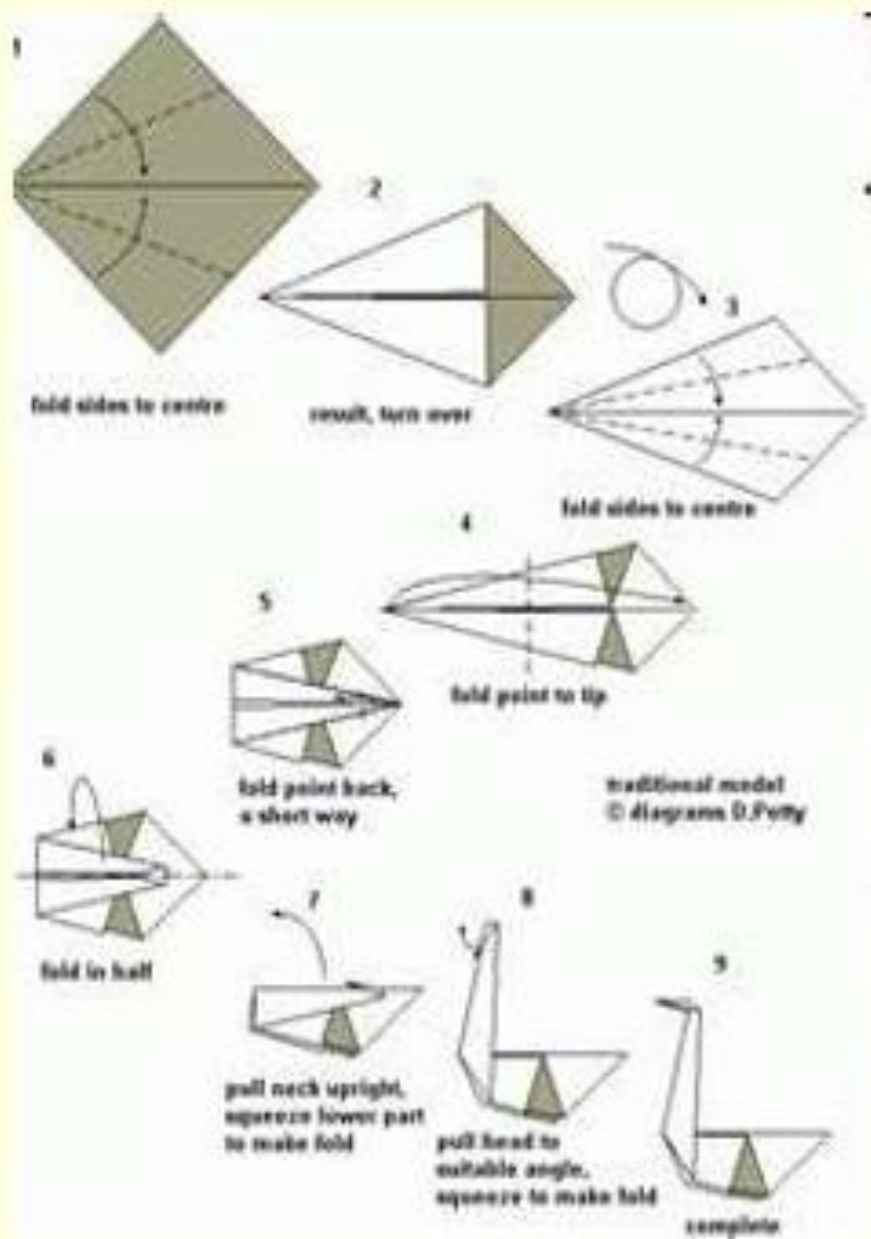
**condizione in cui una ripetuta esperienza di stress, frustrazione e insoddisfazione dei bisogni, portano la persona a rinunciare preventivamente ad affrontare gli ostacoli. Porta a consolidare una situazione in cui una rinuncia diventa un tratto di personalità**

**Impotenza appresa: fallimento appreso**









# Insegnare un metodo, un'attitudine di lavoro

zione sinistra/destra qui sotto riportato.



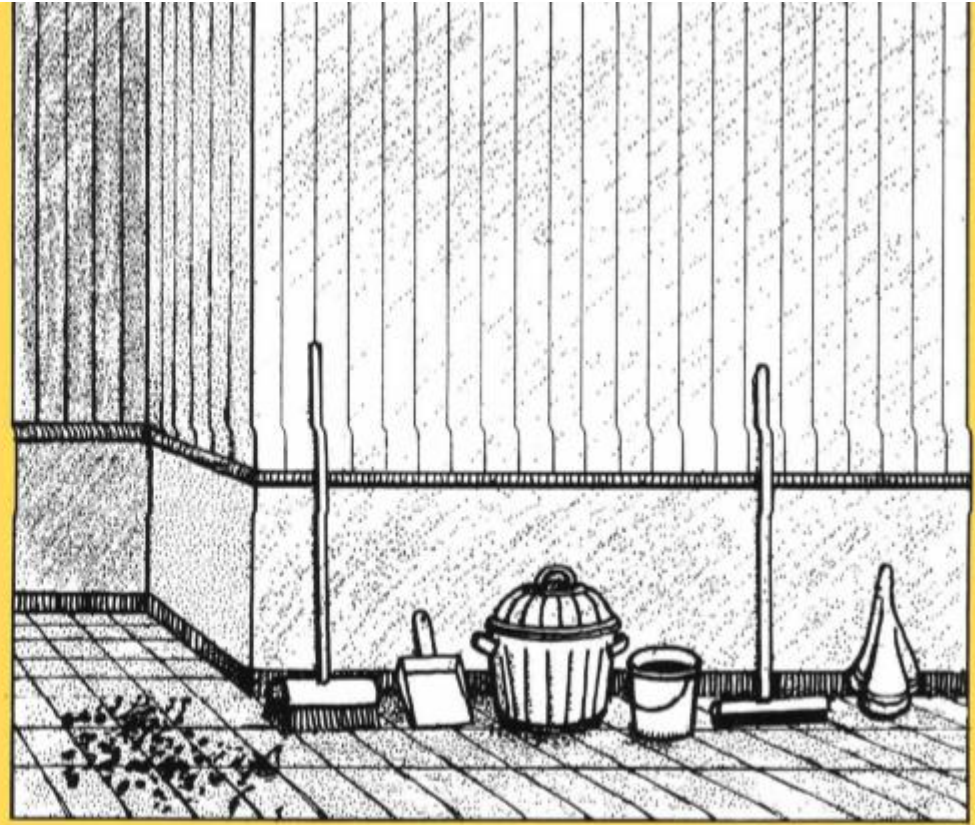
# DIVERSI TIPI DI STRUTTURA



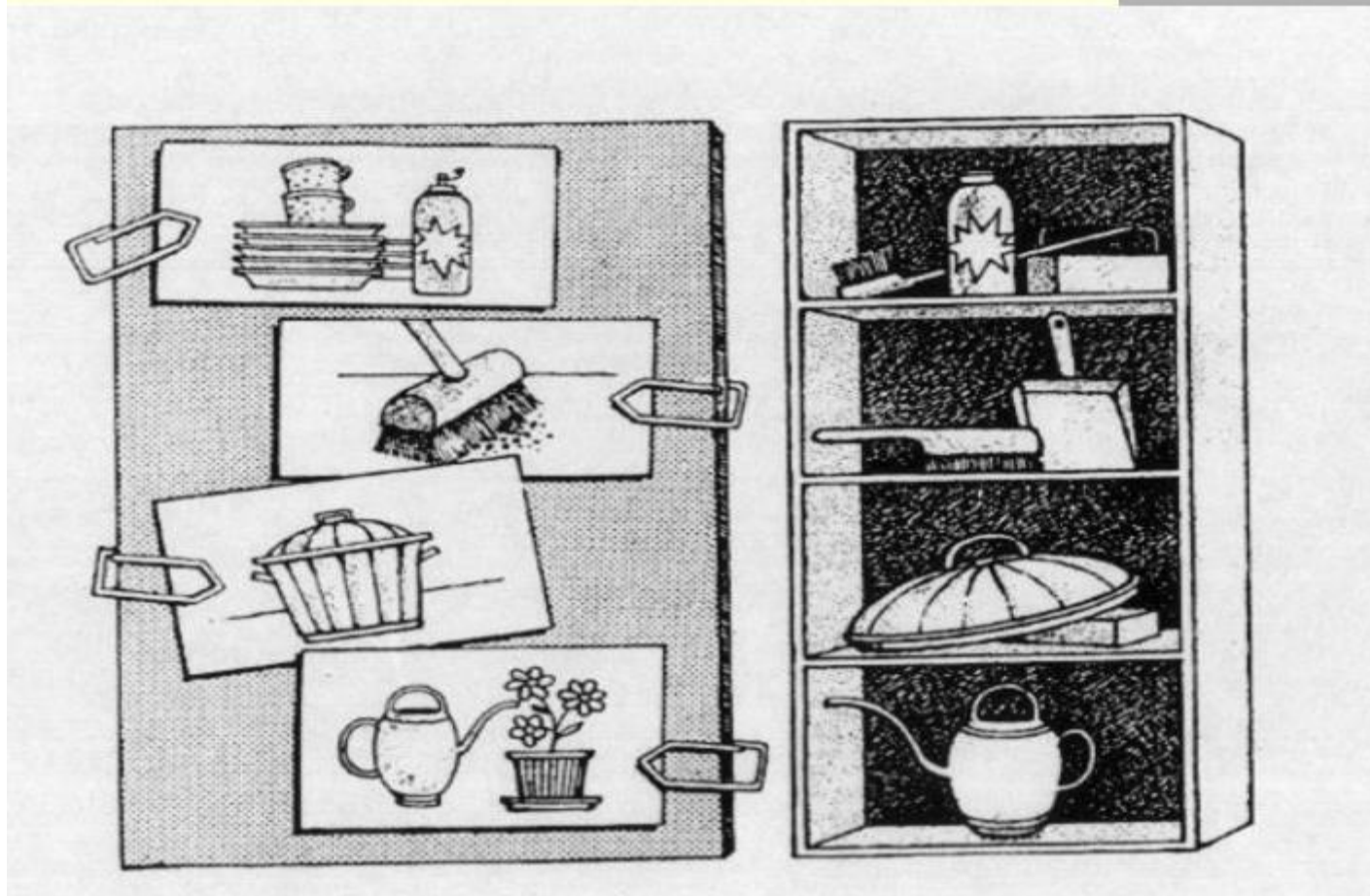


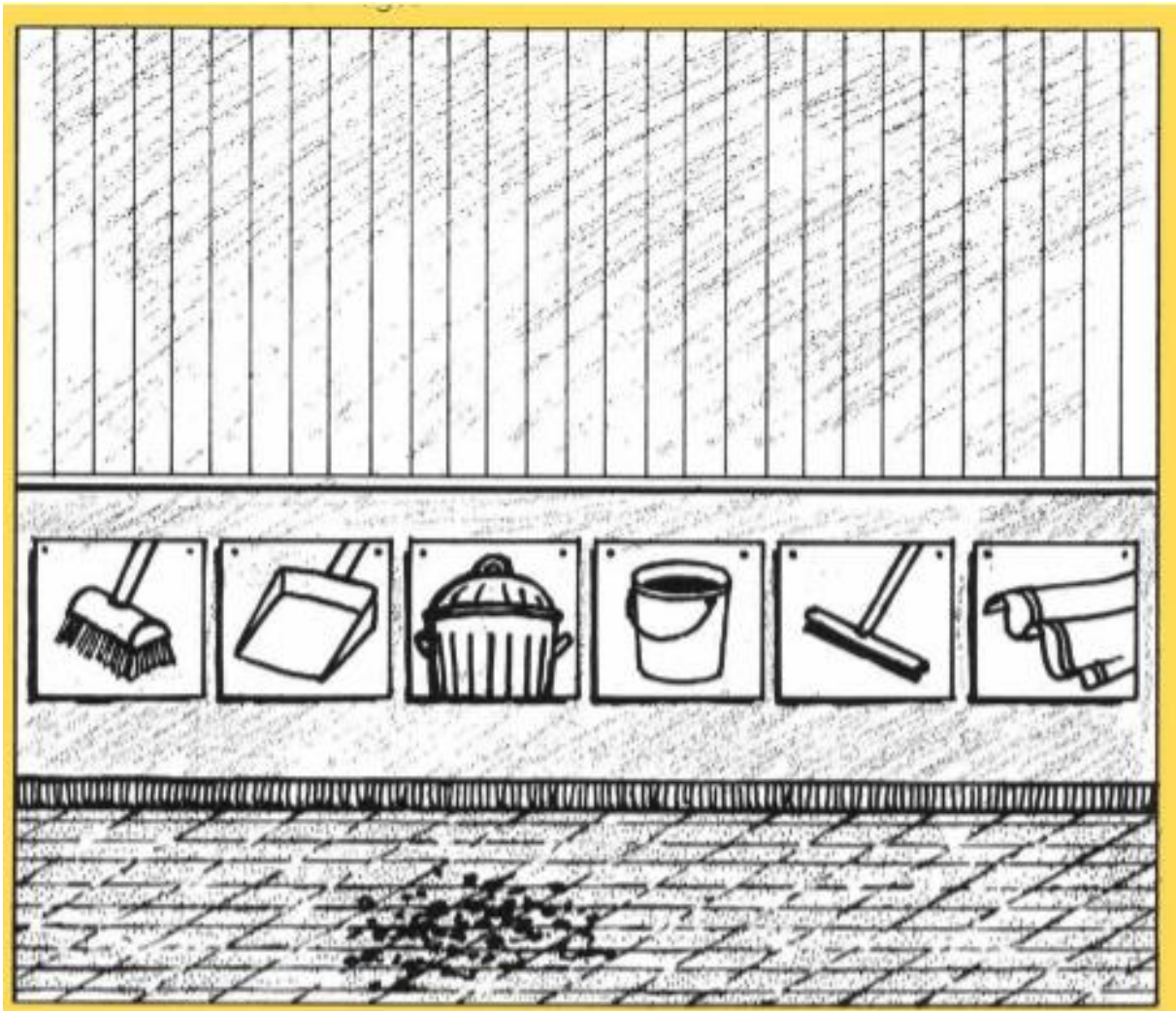


SCOMPOSIZIONE  
DEL COMPITO E  
AGENDA DELLE  
TAPPE DEL  
COMPITO  
(PER OGGETTI)

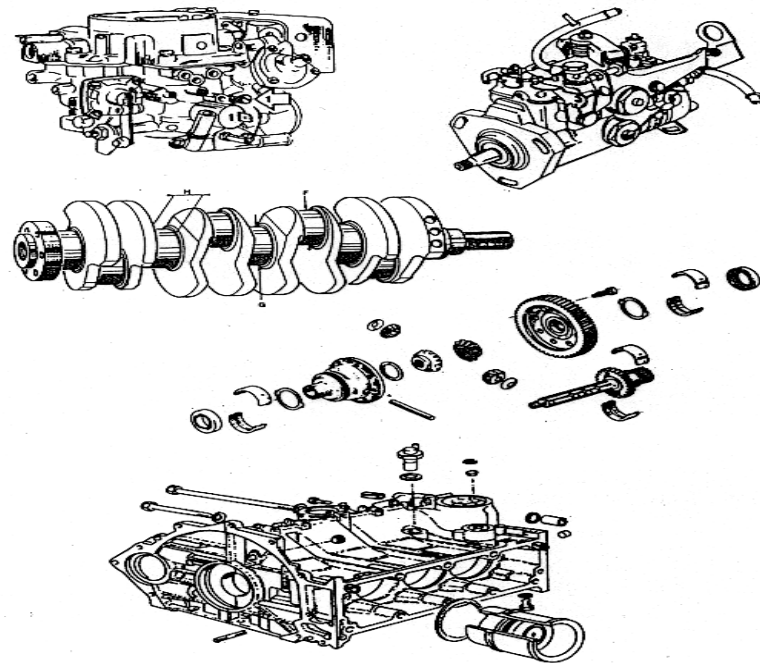


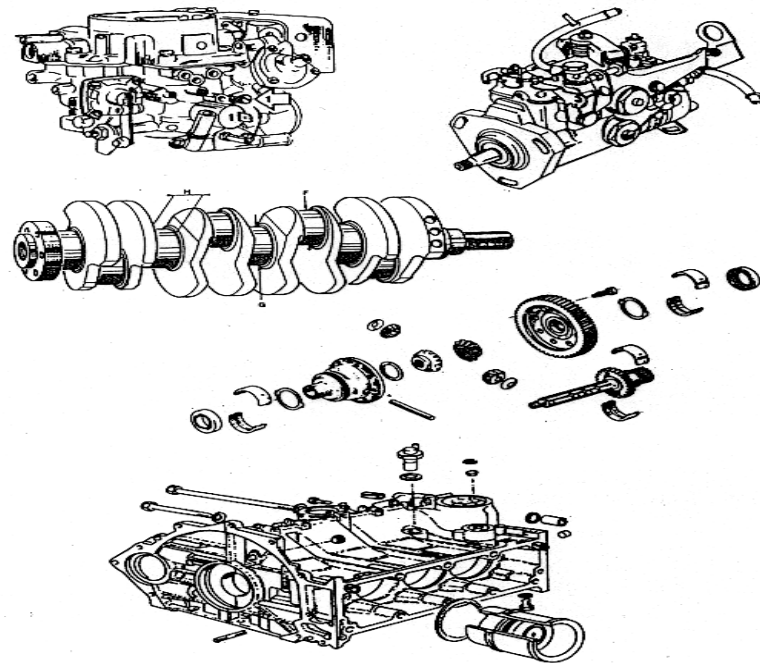
# ANALISI DEL COMPITO

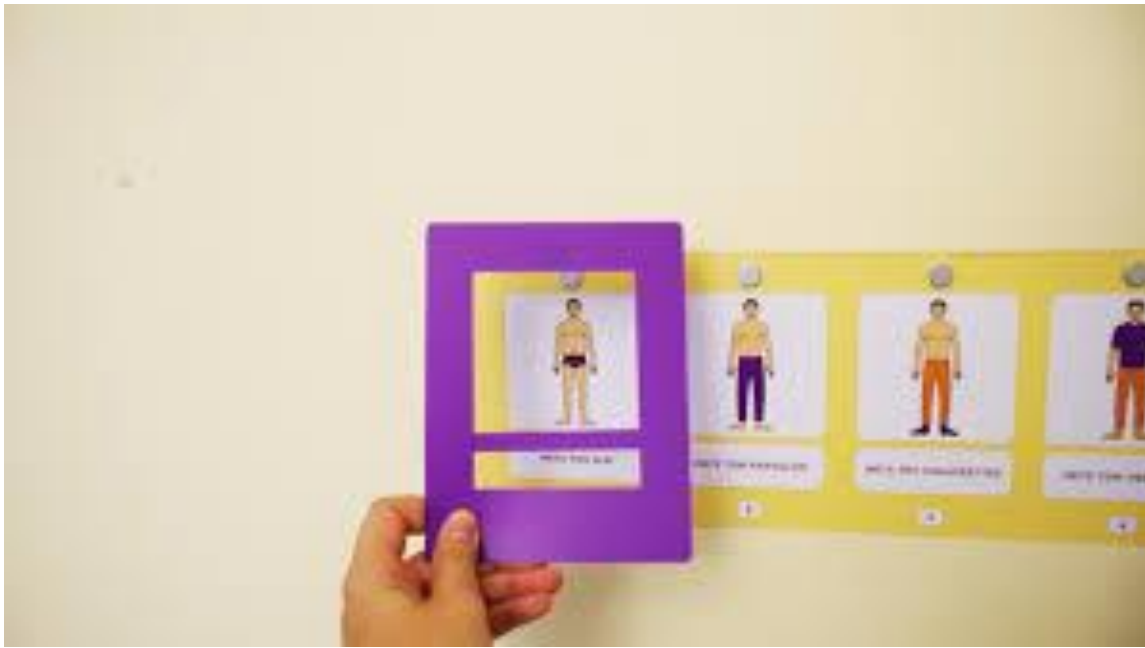












Far evolvere gli apprendimenti mantenendo una struttura chiara e nota

08/03/2007

guarda → pensa →

chi fa che cosa

○ ○ ○

gatto entrare

IL GATTO È DENTRO IL VASO

IL GATTO È DENTRO IL VASO

ANCORA

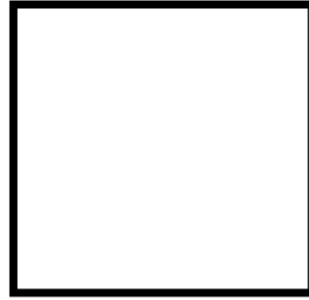
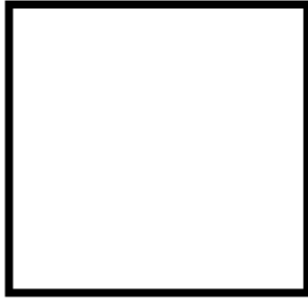
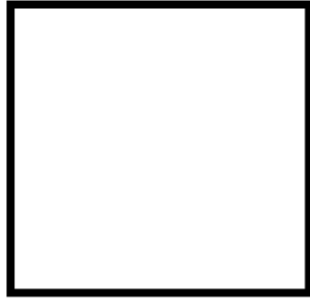
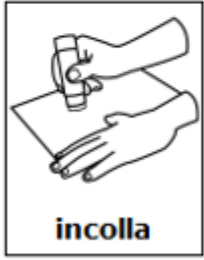
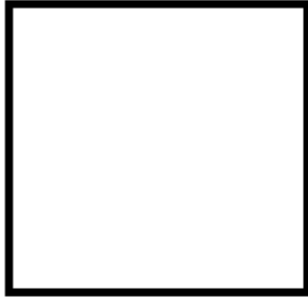
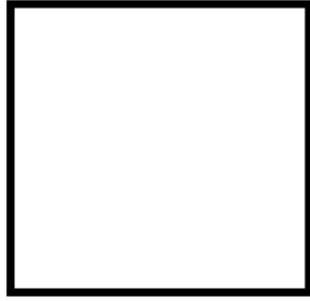
problema ? ?

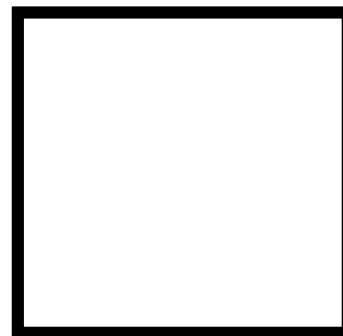
pensare

buona idea

08/03/2007







guida

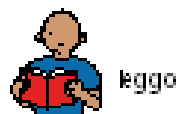


auto

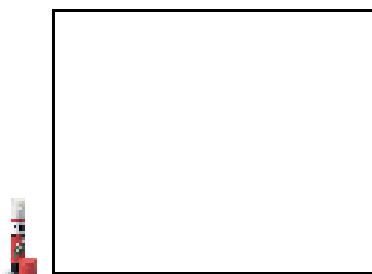


rossa

# Lettura senza simboli



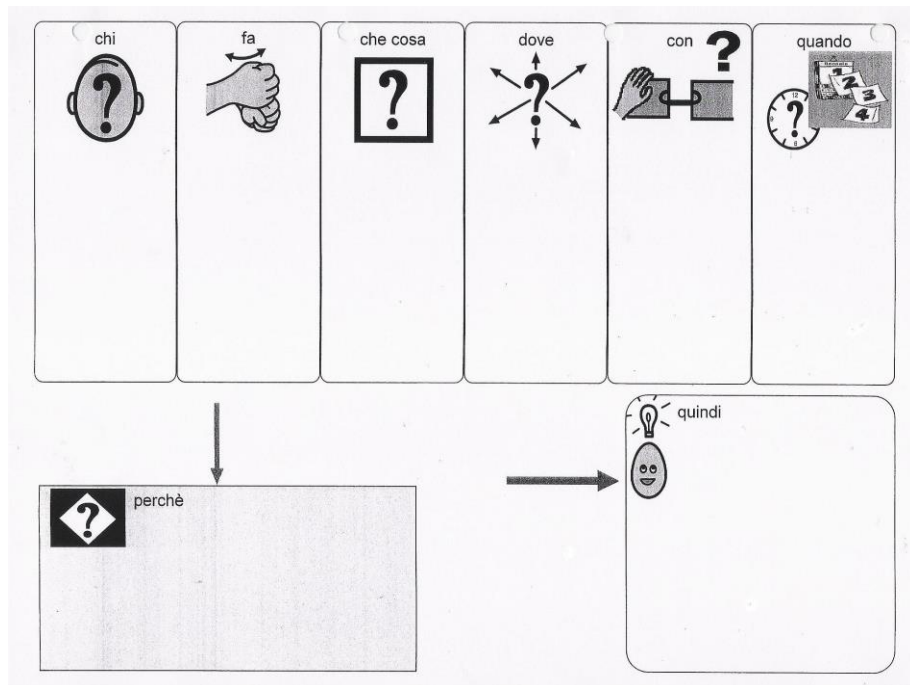
OLIVA BEVE ACQUA



⌘ Leggere senza simboli

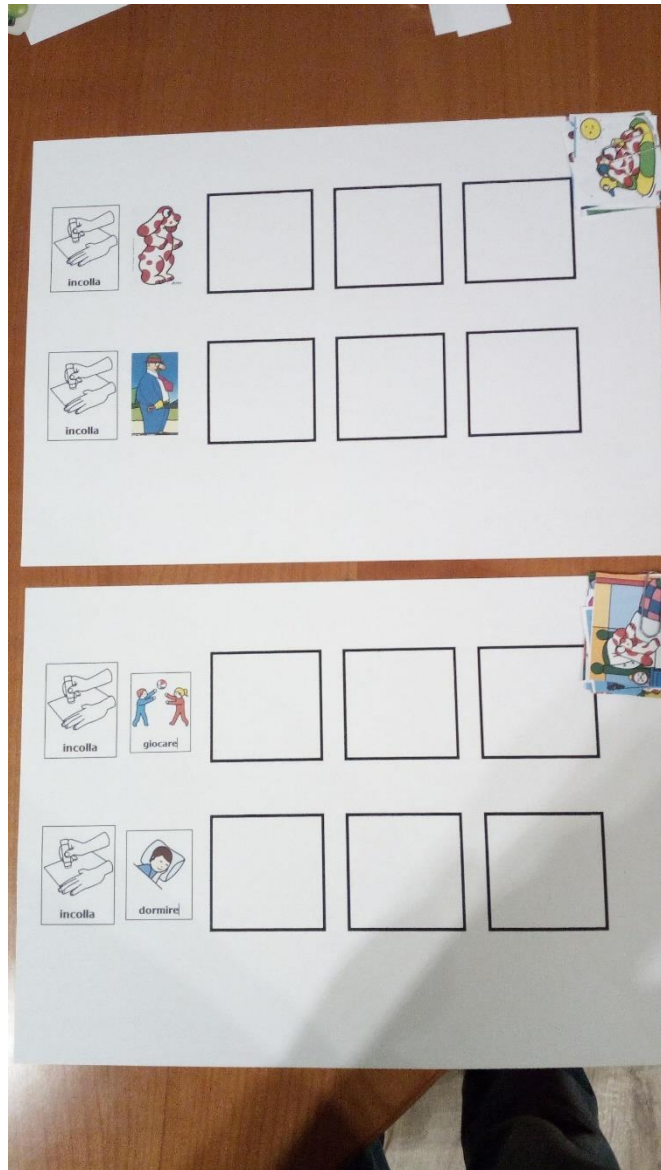
F3 comprendere contenuto globale

# Edificare un approccio ottimistico

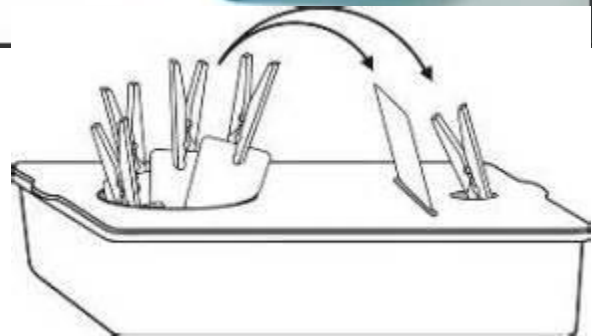
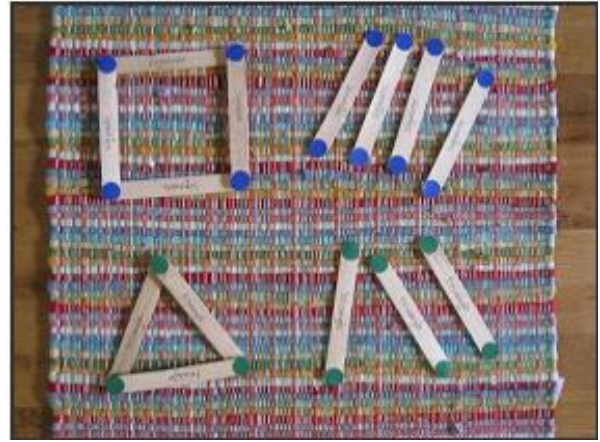




# Partire dagli interessi...

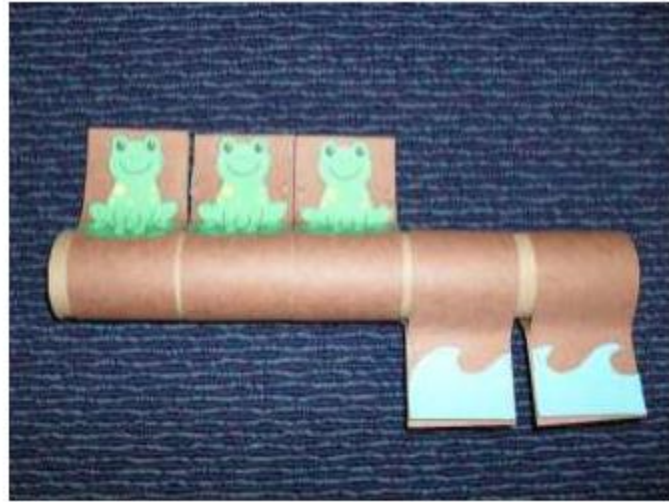












Ci sono 5 rane su una foglia: 2 si tuffano. Quante ranocchie restano?





# 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 COMPORAMENTI SOCIALI DI RICHIESTA E CONDIVISIONE

## **Insegnare la partecipazione a giochi sociali semplici**

### Problema

- I bambini con autismo sono generalmente restii ad implicarsi nei giochi sociali

### Cosa fare

- Impegnare piccoli gruppi di bambini
- Richiedere al bambino con autismo di essere inizialmente solo presente
- Mostrare videoregistrazioni delle attività con i bambini o anche video di attività con bambini (es inserti dei teletubbies)
- Effettuare giochi routinari e prevedibili (es: girotondo)



## Insegnare la partecipazione a giochi sociali con regole

- Problemi
  - Generalmente i bambini con autismo mostrano una grande difficoltà a partecipare ai giochi sociali con regole con i coetanei
- Cosa fare
  - Organizzare giochi collaborativi, non competitivi (ovvero giochi dove "vincono" tutti o, al massimo, si vince in squadra e non singolarmente)
  - Far osservare in vivo e in video al bambino i giochi con regole
  - Spiegare le regole verbalmente e visivamente (tramite "storie sociali figurate")
  - Guidare il bambino commentando

## **Indurre il rispetto del turno**

- Problema
  - Generalmente i bambini con autismo tendono a non rispettare il turno, o non mostrano un senso del "ritmo" nel turno
- Cosa fare
  - Organizzare attività a turno, in due, in cui l'alternanza è molto rapida e chiara, e i contenuti sono già noti al bambino (es: introdurre a turno oggetti in una fessura)
  - L'educatore media la relazione spostando l'oggetto fra i due attori che si fronteggiano
  - Organizzare attività complesse (come percorsi psicomotori) con un piccolo gruppo di bambini che partono facendo base su sedioline poste una a fianco all'altra

## Insegnare la tolleranza delle attese

- Problema
    - I bambini con autismo hanno in genere una scarsa tolleranza delle attese
  - Cosa fare
    - Rendere le attese, almeno inizialmente, brevi e prevedibili
    - Anticipare e visualizzare il fatto che si prevede una attesa
    - Visualizzare il tempo di attesa al livello di comprensione del bambino
- 
- Allungare gradualmente le attese

### **Favorire la regolazione emotiva (nei bambini non verbali)**

- Problema
  - Generalmente i bambini con autismo si mostrano molto eccitati, anche motoricamente, quando sono emozionati (es: felici, spaventati...)
- Cosa fare
  - Identificare situazioni riconoscibili per il bambino a calore emotivo (es: scene di videocassette); restare vicino al bambino mentre le osserva e commentare
  - Toccare il bambino comunicando un senso di rilassamento mentre si commenta l'emozione della scena e la sua risoluzione

### **Favorire l'etichettamento degli stati emozionali (nei bambini verbali)**

- Problema
  - I bambini verbali con autismo possono non saper denominare le emozioni che osservano
- Cosa fare
  - Far identificare emozioni espresse da visi, su foto, disegni, o in vivo (simulate)
  - Far denominare le emozioni visualizzate
  - Far "indovinare" le emozioni in storie sociali figurate sulla base di indizi contestuali
  - Far "indovinare" le emozioni in storie sociali figurate sulla base di aspettative o desideri del soggetto

## .....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**

## ... 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



**RIGORE**

+

**CREATIVITA'**

**STABILIRE OBIETTIVI**

**VERIFICARE**

**INTERESSI**

**STRUTTURARE**

**SITUAZIONI**

**INSERIRE NUOVE**

**ATTIVITA'**

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				



- I comportamenti sociali con i pari nei contesti allargati o pubblici (es: a scuola)
  - Chiedere attenzione
  - Chiedere aiuto
  - Tollerare la prossimità
  - Effettuare attività parallele
  - Condividere il materiale
  - Condividere qualcosa di proprio
  - Partecipare a giochi sociali semplici e con regole
  - Tollerare le attese
  - Rispettare il turno
  - Esprimere una scelta
  - Rifiutare
  - Etichettare stati emozionali
  - Regolare le reazioni emotive
  - Rifiutare
  - Possedere routines sociali positive ed evitare quelle negative
  - Risolvere situazioni sociali complesse

# 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.

## Bibliografia

- ❑ Quill K.A. (1995, it.2007) **Comunicazione e reciprocità sociale nell'autismo**. Erickson: Trento
- ❑ Morgan H. (2003) **Adulti con autismo: bisogni, interventi, servizi**. Erickson: Trento
- ❑ Xaiz C. e Micheli E. **Gioco e interazione sociale nell'autismo**. Erickson: Trento
- ❑ Hodgdon L.A., (ed it a cura di Arduino M.G. & Kozarzewska Bigazzi A.)(1995, it. 2004) **Strategie visive per la comunicazione: guida pratica per l'intervento nell'autismo e nelle gravi disabilità dello sviluppo**. Vannini: Gussago
- ❑ Hodgdon L.A., (ed it a cura di Arduino M.G. & Kozarzewska Bigazzi A.)(1999, it. 2006) **Strategie visive e comportamenti problematici: gestire i problemi comportamentali nell'autismo attraverso la comunicazione**. Vannini: Gussago

# Apprendimento senza errori: **prevenire l'errore**

- Più l'allievo non sbaglia e più rimane motivato

Martin and Pear 1983 espone 3 ragioni per prevenire gli errori

- Gli errori diminuiscono il tempo di apprendimento
- Se si fa un errore è molto probabile che l'errore verrà ripetuto
- Facendo errori, vengono a mancare i rinforzi e questo può avere un impatto emotivo importante

# Apprendimento senza errori: **prevenire l'errore**

- Mischiare richieste facili con richieste difficili:  
20% difficili, 80% facili, non superare il 50% richieste difficili

Le risposte facili sono legate al rinforzo debole  
Precede la possibilità di fuga

Singer, Singer and Horner 1987, Zarcone, Iwata, Hughes and Vollmer 1993, Horner et al. 1991

# Attenzione all'iper-correzione!



- La riduzione del comportamento scorretto non basta. È *necessario* offrire **nuove opportunità di apprendimento** e compensare la perdita del comportamento scorretto con un comportamento nuovo ed efficace



---

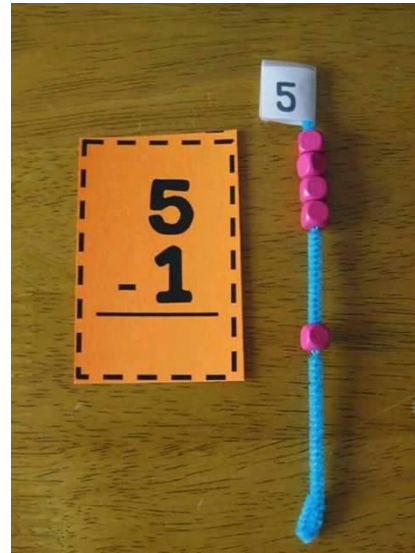
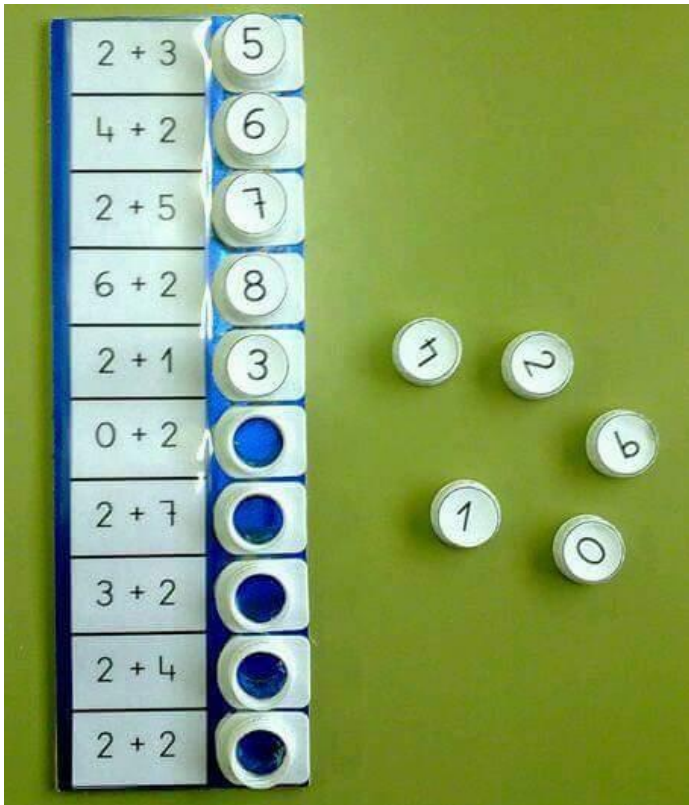
## PERCHE' FARE TUTTO QUESTO?

Insegnare il comportamento dagli obiettivi più facili piuttosto che partire da quelli più difficili permette di raggiungere, fin da subito, risultati positivi

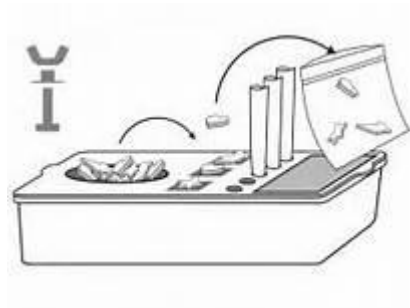
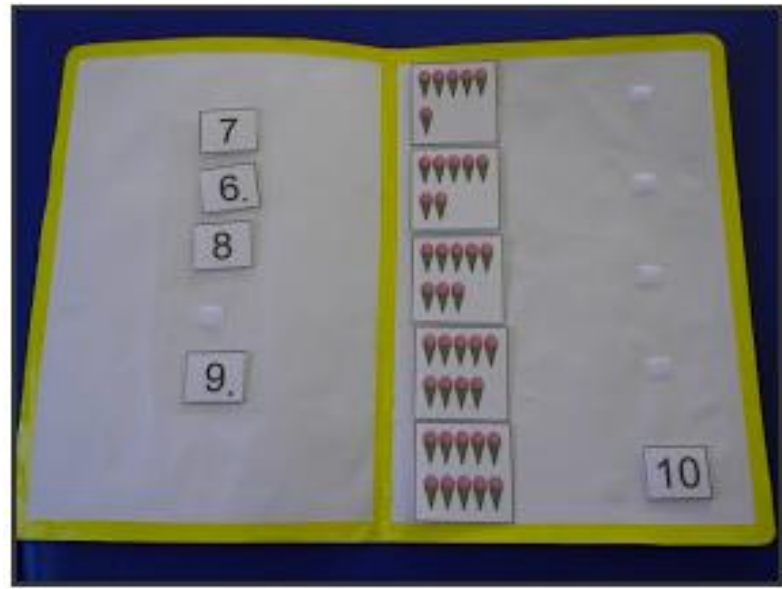
Perché consente fin da subito di usare il rinforzo aumentando così la motivazione.

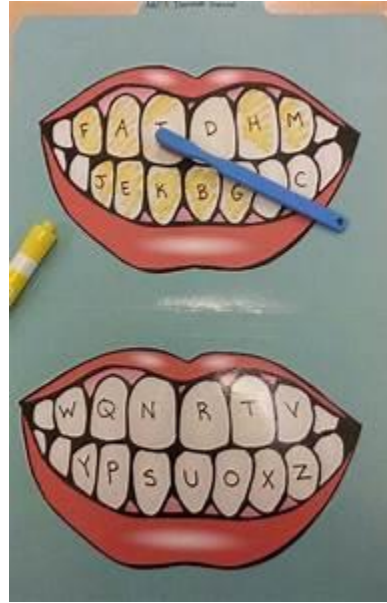
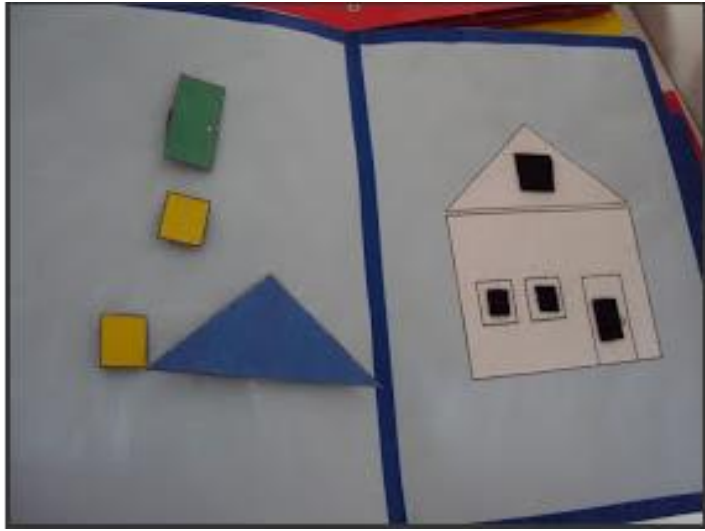














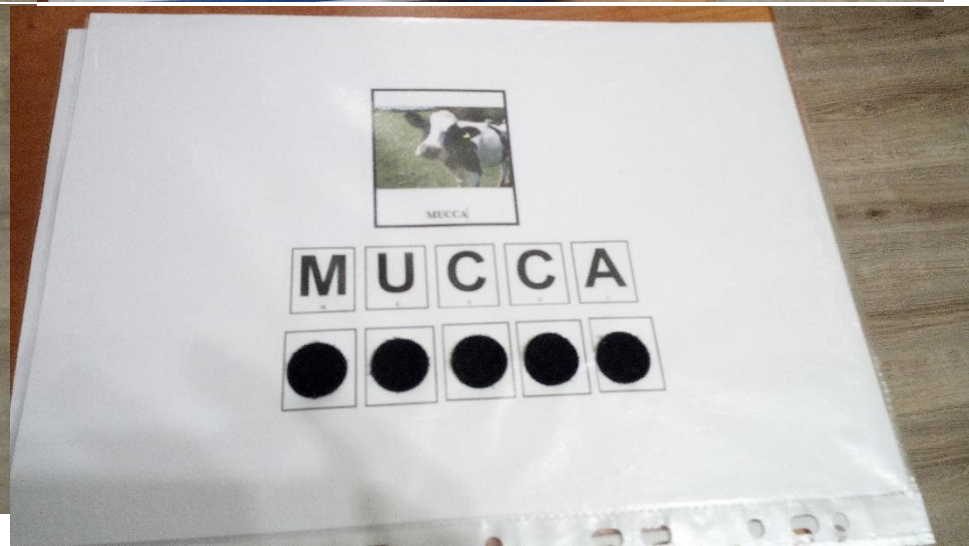
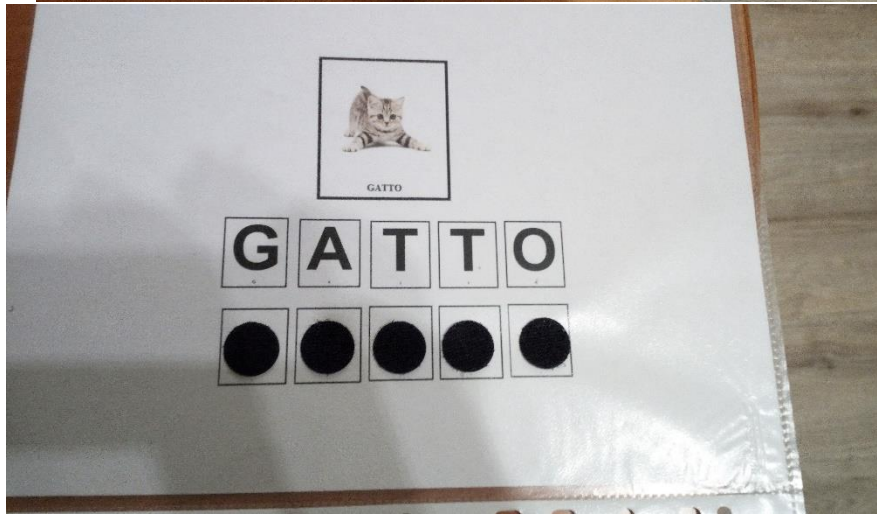
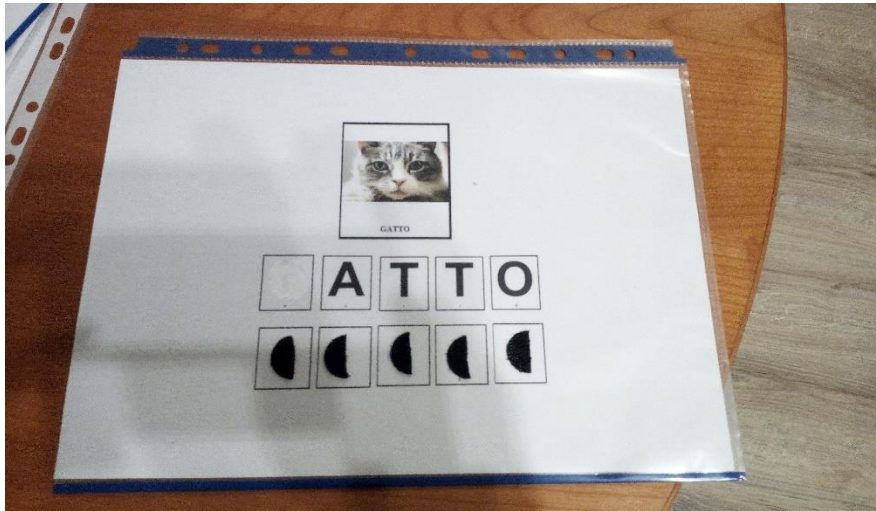


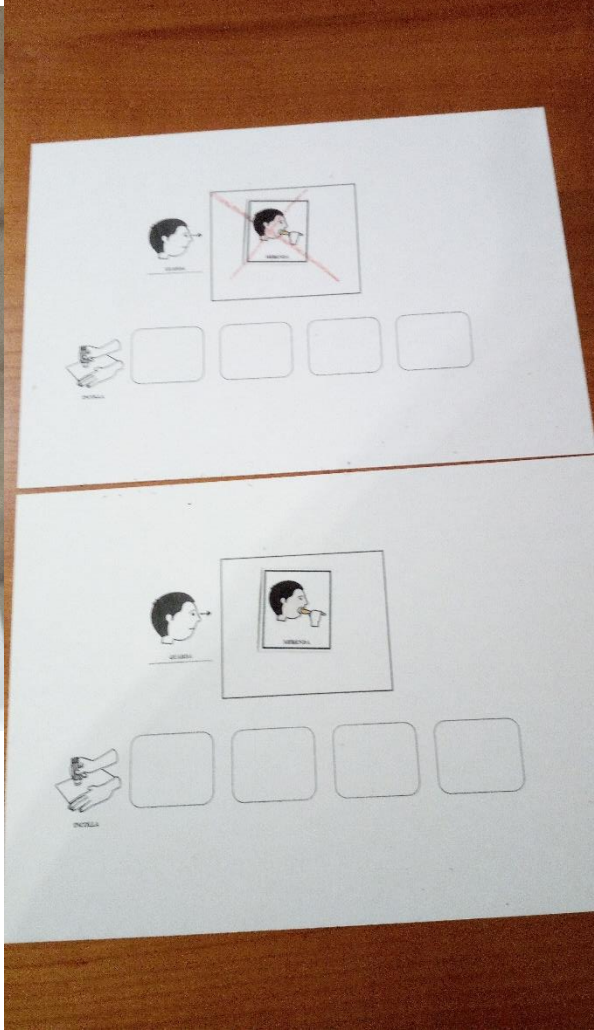
<https://aspieconseil.com/2018/08/31/une-approche-theorique-du-sport-adapte/>

- Visualizzare i successi: lavorare sull'autostima











# Percorsi alternativi per arrivare alla decodifica del suono legato alla parola

