

## FOCUS SU: “IL GIOCO E LE ABILITÀ SOCIALI”

*Principali linee di azione e idee su strategie e materiali per l'alunno con disturbi dello spettro autistico*

## 1. PRIMA FASE – LA CONOSCENZA E LA RACCOLTA DELLE INFORMAZIONI

La prima fase, utile ad individuare le caratteristiche e i punti di forza dell'alunno è quella della conoscenza. Essa coincide con *l'assessment*, la procedura che consiste nella raccolta sistematica delle informazioni e della loro successiva organizzazione, così che risultino rilevanti e utili. Nella fase di *pre-intervento l'assessment* è finalizzato alla conoscenza delle abilità del bambino nelle diverse aree dello sviluppo.

### **L'esempio.**

Per poterci calare in modo efficace in una situazione-tipo, prendiamo in esempio un alunno con autismo di tipo verbale ma con una produzione limitata e una notevole difficoltà nell'uso delle funzioni della comunicazione. Usiamo un nome di fantasia e diamo qualche notizia: il bambino si chiama Ruben e ha otto anni. Ruben ha un fratello minore che frequenta la scuola dell'Infanzia. Possiede delle caratteristiche, legate agli aspetti cognitivi e ambientali, che possono contribuire ad accrescere la capacità verbale, ad esempio la didattica in ogni disciplina funziona molto bene se appoggiata da materiale visivo: fotografie, vignette, disegni, ecc., ed è per questo che le insegnanti, insieme alla famiglia, ci lavorano molto.

Nonostante sia in grado di parlare, Ruben ha notevoli difficoltà su questi aspetti:

- Difficoltà di cognizione e reciprocità sociale, che condizionano la piena comprensione del messaggio comunicativo dell'altro, anche durante il gioco.
- Limiti di vocabolario, ecolalie, scambio di pronomi, non utilizzo di parti del discorso.
- Non distinzione tra una domanda e una affermazione, difficoltà di pragmatica e di integrazione tra i mezzi verbali e non verbali.
- Utilizza espressioni bizzarre causate da confusione semantica (come l'espressione "vuoi biscotto" al posto di "voglio un biscotto").

Tenendo conto di queste caratteristiche, così descritte brevemente, andiamo ad illustrare un progetto di *play training*, che coinvolga l'aspetto relazionale e comunicativo del bambino e che metta in atto tutti gli strumenti acquisiti a livello cognitivo.

*Dal momento che la verbalizzazione, la comunicazione e il gioco sono strettamente interconnessi, cosa andiamo ad osservare prima di progettare un play-training?*

Cosa osservare	Quali domande farsi
Osserviamo le sue caratteristiche a livello di interazione sociale	C'è attenzione congiunta? Risponde quando lo chiamo? Guarda dove guardo io? Si preoccupa di mostrarmi quello che gli interessa? Controlla che io abbia guardato ciò che mi ha mostrato? Condivide emozioni? Comprende le intenzioni? Comprende quello che vogliamo proporgli?
Osserviamo la comunicazione spontanea	Quali funzioni comunicative è in grado di perseguire? Quali mezzi comunicativi usa spontaneamente? Qual è la frequenza dei suoi atti comunicativi spontanei? L'ho osservato in un contesto naturale o solo in situazioni "a tavolino?"

È utile produrre una griglia di osservazione su queste singole voci, integrando poi le informazioni con quelle ricavate dalla **Scheda di osservazione delle abilità di gioco e sociali**, elaborata da J. Beyer e L. Gammeltoft (Presente in: *Autismo e gioco*, Il Minotauro, Roma 2001) e riportata poco più avanti.

È preferibile compilare la scheda dopo un primo periodo di sola osservazione, durante il quale tutta l'équipe pedagogica programma almeno un'ora al giorno dedicata al gioco (libero o strutturato).

*Scheda di osservazione delle abilità di gioco e sociali*, elaborata da J. Beyer e L. Gammeltoft

GIOCO LIBERO			
Scelta materiali			
	Il bambino sceglie un giocattolo particolare?	Si	No
	Il bambino sceglie una particolare tipologie di giochi?	Si	No
	Non compie nessuna scelta	Si	No
	Altro		
Comportamento sociale durante il gioco libero			
	Il bambino rimane lontano dall'adulto?	Si	No
	Il bambino coinvolge l'adulto?	Si	No
	Se si:	Si	No
	In che modo il bambino dà o mostra il giocattolo all'adulto?		
	Il bambino si serve strumentalmente dell'adulto?		
	Altro		
Modalità dell'attività del gioco libero			
	Il gioco è orientato a livello senso motorio e manipolativo?	Si	No
	Si svolge secondo una modalità organizzante?	Si	No
	Si svolge secondo un uso funzionale del giocattolo?	Si	No
	Si svolge secondo il far finta?	Si	No
INIZIATIVA SOCIALE DELL'ADULTO			
	Il bambino segue lo sguardo dell'adulto verso un oggetto fuori vista?	Si	No
	Il bambino chiede di ripetere una attività divertente?	Si	No
Imitazione			
	Se il b. viene imitato, capisce e vuole continuare?	Si	No
	Il b. tenta di imitare l'adulto?	Si	No
Sequenze sociali attese			
	Il bambino capisce le sequenze di gioco e si aspetta che l'adulto continui?	Si	No
Alternanza			
	Il b. è in grado di far andare avanti e indietro un oggetto (la palla)?	Si	No
	È in grado di fare un gioco con alternanza dei turni? (suonare un tamburo)	Si	No

## 2. LA TURNAZIONE

### **Le abilità.**

Rispettare i turni è una delle competenze sociali più critiche ma necessarie nella vita quotidiana di un bambino con spettro autistico. Non è una capacità innata, per questo va insegnata e non solo a scuola, ma soprattutto in situazioni di vita reale. Saperlo fare implica l'assimilazione di alcune abilità, tra cui:

- La comprensione del perché si condivide un'attività;
- La capacità di autoregolamentazione;
- Le cose da fare mentre si aspetta;
- Capire l'andamento di quanto sta accadendo intorno

### **La relazione e il coinvolgimento dei pari.**

Per proporre a Ruben giochi di turno, pensiamo innanzitutto all'aspetto della relazione. Possiamo quindi pensare alla collaborazione di compagni di classe che hanno la caratteristica di essere pazienti, tranquilli e che trasmettono serenità. Per avere un'idea di come l'insegnante può agire “a distanza, in modo non invasivo” ed allo stesso tempo in modo “efficace”, consiglio la visione dei brevi video pubblicati sul sito <http://autismocomehofatto.com>.

È fondamentale ricordare – prima di avviare qualsiasi attività di gioco - che i pari sono una risorsa nel momento in cui sono informati su come devono comportarsi. Ciò significa quindi avere dato alla classe - a monte -, una buona conoscenza del loro compagno con disabilità: le sue caratteristiche, i suoi punti forti e le sue debolezze, le sue reazioni positive e meno positive, i rinforzi preferiti, ecc..

Si tratta di un percorso che non si improvvisa, né si può pretendere venga realizzato in un batter d'occhio: normalmente dura mesi, anni, ma i bambini fanno presto ad apprendere e se incoraggiati ad aiutare il loro prossimo, sanno farlo meglio di noi adulti. Certo è che, indipendentemente dal tipo di disabilità e addirittura dalla sua presenza o meno, è importante che alla sensibilità e al soccorso giungano tutti in egual misura come impegno civile.

### **I prompt dell'adulto nella mediazione tra pari.**

L'adulto è il mediatore di queste complesse relazioni e anche nel pianificare attività di gioco in presenza di un bambino con spettro autistico, può utilmente promptare *mand* che vengono rivolti direttamente al pari, in modo che sia lui a consegnare stimoli graditi al nostro Ruben. In questo modo avremo una doppia funzione positiva: il compagno di classe si sentirà investito di responsabilità ed importanza da parte dell'insegnante e dell'intera classe (importante quindi è *dare*

*importanza*), mentre Ruben trarrà maggior divertimento se ad incoraggiarlo trova un compagno di classe.

Per insegnare a Ruben a fare un'azione scambiando un turno, è necessario prima di tutto che apprezzi tale azione. Prima di proporre un turno, faccio l'azione per tante volte, finché noto che Ruben la conosce e la ricerca. Oppure gliela lascio fare a lungo, poi mi inserisco con il turno in modo graduale. Sono necessari, da parte dell'insegnante, *tempismo e rapidità*, per evitare che il bambino perda interesse al gioco e voglia passare a qualcos'altro.

Di solito non si inizia con il piccolo gruppo, ma con soli due bambini e con la mediazione dell'adulto, che sta accanto o in mezzo ai due alunni. Inoltre è bene cominciare con attività costruttive (vanno benissimo i Lego, le costruzioni tradizionali di diverso colore); è utile usare anche la palestra e quindi giocare al lancio della palla, giocare a fare canestro, allestire percorsi motori semplici utilizzando corde, birilli cerchi, palle, cercare oggetti dentro a sacchetti o nelle bacinelle piene di acqua.

## 3. TIPI DI GIOCO DI TURNAZIONE

Qui di seguito si propongono alcuni esempi di giochi e giocattoli che favoriscono l'allenamento al rispetto del turno, poiché presentano alcune caratteristiche, che ho cercato di sintetizzare nella seconda colonna della descrizione.

## Attenti al pirata (2 o più giocatori)



Ogni giocatore inserisce la spada dentro la botte, finché una di esse va a colpire la molla che, con uno scatto, fa uscire il pirata. Perde chi fa scattare la molla. Questo gioco favorisce il senso della sorpresa e soprattutto dell'attesa (la molla che può scattare).

## Forza quattro (due giocatori)



I due giocatori decidono tramite conteggio chi dei due inizierà il gioco. A turno faranno quindi scivolare la propria pedina nei binari prestabiliti dalla scacchiera cercando di allineare quattro pedine in fila orizzontale, verticale o obliqua. Favorisce la concentrazione, il riconoscimento delle posizioni, allena la spazialità.

## Lego costruzioni (meglio 2 giocatori)



I bambini, a turno, inseriscono un pezzo di costruzione. Si chiede ai bambini di posizionare un pezzo alla volta e del colore richiesto (almeno inizialmente, l'insegnante chiede un colore preciso). Allena, oltre al rispetto del turno, l'attenzione, il riconoscimento di un comando, la manualità fine.

## Fantacolor (meglio 2 giocatori)



I bambini inseriscono a turno o un po' alla volta i chiodini per completare l'immagine. L'ins. guida l'azione con la richiesta di colori precisi o può lasciare che i bambini facciano da soli (a seconda della situazione). Allena, oltre al rispetto del turno, l'attenzione, il riconoscimento di un comando, la manualità fine.

## Domino (2 o più giocatori)



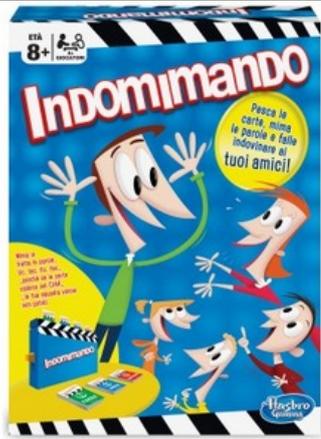
Nelle sue diverse varianti, il domino allena la concentrazione, stimola la creatività e la selettività.

## Bomba Junior (2 o più giocatori)



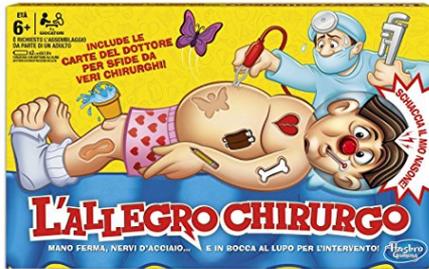
Pensato per accrescere capacità logiche e linguistiche, questo gioco consiste nell'individuare termini e oggetti riconducibili a una figura rappresentata sulla carta del gioco. Si sviluppa la capacità associativa: se la figura rappresenta la montagna, ogni giocatore dovrà dire qualcosa che ricorda la montagna (freddo, neve, cappello, sci, ecc.). È un gioco complesso, ma utile. Può essere facilmente semplificato adottando prompt visivi da proporre al bambino perché possa sceglierli (ad esempio per la parola "montagna" le immagini di neve, cappello, e altre due non coerenti alla situazione).

## Indomimando (4 o più giocatori)



I giocatori si dividono in due squadre; ognuna, a turno, farà indovinare ai propri compagni di gioco il maggior numero possibile di carte, prima che il tempo finisca. Le parole a disposizione sono divise in tre colori, ognuno associato ad un punteggio crescente in base alla difficoltà della parola stessa: ciascun giocatore può decidere in base alle proprie capacità ed alla propria esperienza, per fare più punti possibile. Stimola la capacità di imitazione e la verbalizzazione.

## L'allegro chirurgo (2 o più giocatori)



Nella plancia che raffigura il paziente sono rappresentate le varie parti del corpo; qui sono presenti dei buchi nei quali inserire le parti corrispondenti in plastica. I bordi di questi buchi sono in metallo e reagiscono se vengono toccati dalle pinzette, facendo illuminare il naso del paziente; sono inoltre presenti le Carte Specialista e le Carte Medico. Durante il proprio turno, ogni giocatore pesca una Carta medico su ognuna delle quali è scritta un'operazione da fare e quindi un pezzo anatomico da rimuovere dalla plancia. Questa operazione deve essere svolta con le pinzette, stando attenti a non fare illuminare il naso del paziente. Stimola l'attenzione e la manualità fine.

## Uno (2 o più giocatori)



Un mazzo tradizionale ha 108 carte: quattro semi (giallo, verde, blu, rosso), Carte Azione (pesca due carte, cambia giro, salta un giro), Cambia colore e Cambia colore e Pesca Quattro Carte. Ogni giocatore deve pescare una carta: la persona che pesca la carta più alta sarà il mazziere. Il mazziere distribuisce sette carte ad ogni giocatore e mette le altre al centro del tavolo, coperte. La partita finisce quando uno dei giocatori ha esaurito le carte.

## 4. LE ABILITÀ CHE VOGLIAMO SVILUPPARE E GLI STRUMENTI NECESSARI

Su cosa lavoriamo	Descrizione
Abilità di relazione	<p>Ascolto e attesa (ascolto chi parla, aspetto che abbia terminato per prendere la parola)</p> <p>Turno di parola (vedi sopra). In fase iniziale può essere necessario un prompt visivo per indicare chi ha il turno di parola (cartellini, frecce, oggetti concordati tenuti dalla persona che sta parlando)</p> <p>Riconoscimento delle emozioni (anche attraverso giochi di imitazione delle espressioni facciali: sono arrabbiato, sono triste, sono felice, sono sorridente, ho paura, mi annoio, ecc.)</p> <p>Gestione delle emozioni (considerato il riconoscimento delle emozioni, possiamo pensare a come gestirle)</p>
Abilità di ascolto	<p>Guardare la persona che parla. È importante per allenare all'empatia, al contatto, alla vicinanza, ma anche all'attenzione di ciò che ci viene detto.</p> <p>Domande pertinenti e ascolto della risposta. Aiutiamo a contestualizzare le domande e ad ascoltare ciò che ci viene risposto.</p> <p>Rinforzare comportamenti adeguati (braccia a posto, piedi fermi, sedie ferme, sguardo verso l'interlocutore) mentre si parla o mentre si ascolta. È un ottimo esercizio per l'attenzione e per il comportamento.</p>
Domande reciproche	<p>Consentono di conoscersi reciprocamente e ampliano il repertorio comunicativo e il <i>mand</i> per informazioni. Possono essere fatte in coppia o nel piccolo gruppo.</p> <p>Creare carte apposite per argomenti.</p> <p>Successivamente può essere sufficiente un suggerimento verbale prima dell'inizio della conversazione. Possiamo crearne di personalizzate, ad esempio utilizzando dei bastoncini di legno con scritte delle domande semplici che due bambini possono scambiarsi; meglio iniziare con domande personali del tipo: di che colore sono i tuoi capelli? Quanti anni hai? Come si chiamano la tua mamma e il tuo babbo? Qual è il tuo gioco preferito al parco giochi? Ti piace apparecchiare la tavola?</p> <p>I materiali possono essere diversi: dai cartoncini ai bastoncini (palettine da caffè) in legno, da pescare nel bicchiere.</p>
	
Argomento condiviso	Diamo un argomento e una scaletta delle possibili domande pertinenti (es.: vacanze:

	dove, con chi, quando, la cosa più bella che hai fatto); le domande vengono poste a turno e i bambini devono prestare attenzione alle domande già fatte. Per le domande, possiamo proporre di già scritte utilizzando i materiali che ho menzionato sopra.
Presentarsi	Presentarsi (questa fase può essere legata a quella descritta appena sopra; è una sintesi delle nostre domande e possiamo assemblare le risposte) Possono contenere: caratteristiche anagrafiche, gusti personali, sport preferiti, materie preferite, ecc.

### DUE COSE IMPORTANTI DA TENERE A MENTE!

1. È fondamentale supportare l'interazione sociale. Non è vero che i bambini con autismo non hanno desiderio di interagire con gli altri, ma spesso non sanno da che parte cominciare!
2. In tutte le attività è importante che l'organizzazione e la strutturazione siano pianificate, che il contesto sia adeguato e che i tempi di base siano stabiliti.

5. IL GIOCO E LE EMOZIONI SONO STRETTAMENTE LEGATI

Su Cosa Lavoriamo	Descrizione		
<p>Riconoscimento delle emozioni (Cfr. anche abilità di relazione)</p>	<p>Utilizziamo immagini, video, cartoni animati e film per identificare persone e personaggi; riproduzione delle emozioni attraverso l’imitazione; riconoscimento di emozioni nella situazione; riproduzione, tramite role play in copoia e in gruppo con un copione dato dall’adulto o creato da loro (sarebbe il massimo!). Consigliato il libro “I colori delle emozioni” di Anna Llenas (qui sotto)</p>  <p>E anche “Giochi e attività sulle emozioni” di M. di Pietro e M. Dacomo (Erickson, Trento).</p> 		
<p>Gestione delle emozioni</p>	<p>Nella situazione reale è importante saper individuare eventuali segni precursori di emozioni negative, per poter intervenire in maniera tempestiva; soprattutto in situazioni di rabbia, è importante saper trovare l’adeguata strategia per la gestione dell’emozione, senza rinforzare il comportamento problematico; usare antistress, palline, pongo, fidget cube, camminare, chewable, alzarsi, ecc. evitare di portare il bambino in un’altra stanza o sonsegnare lo stimolo gradito per calmarsi (rafforzeremmo il comportamento negativo).</p>		
<p>Esempi:</p>	 <p>Fidget cube</p>	 <p>Chewable</p>	 <p>Fidget spinner</p>