



**TRIADE**  
*S.O.S. AUTISMO*

# Il gioco e l'intersoggettività

**dott. Bert Pichal, orthopedagogista, consulente in autismo**

Bert.Pichal@teletu.it

Associazione Triade, Busto Arsizio (VA)

<https://sites.google.com/site/associazionegenitoritriade/>

Società Cooperativa Sociale di Soliedarietà - Domus Laetitia - Sagliano Micca (Biella)

Associazione La Nostra Famiglia, Lombardia

Società Cooperativa Sociale I Percorsi, Milano

Società Cooperativa Sociale La Ruota, Parabiago (MI)

Collaboratore Opleidingscentrum Autisme Theo Peeters, Anversa (Belgio)

Cooperativa Sociale PASO, Paderno d'Adda (LC)

Istituto Comprensivo "Don Lorenzo Milani" – Turbigo

Robecchetto con Induno 28 novembre 2012 - corso di base sull'Autismo

# Gioco e tempo libero: cosa significa?

## **Gioco**

- ✓ divertente
- ✓ spontaneo
- ✓ facile... ma non troppo
- ✓ una sfida... ma non eccessiva
- ✓ qualcosa da fare da soli (indipendente)
- ✓ qualcosa da fare con gli altri (sociale)

# Tempo Libero

## **TEMPO LIBERO SIGNIFICA:**

### **LIBERO:**

- Conoscere le possibilità di scelta
- Potere scegliere
- Organizzare sé stesso
- Variare le attività

### **TEMPO:**

- Sapere quando iniziare o quando è il momento adatta per farla
- Sapere quanto tempo continuare
- Sapere quando finire

# Particolarità dello sviluppo del gioco nel bambino con autismo

- ✓ 1. Compromissione qualitativa dell'**interazione sociale**
- ✓ 2. Compromissione qualitativa della **comunicazione**
  - ☐ d. Mancanza di giochi di simulazione vari e spontanei o di giochi di imitazione sociale adeguati al livello di sviluppo
- ✓ 3. Modalità di **comportamento, interessi e attività** ristretti, ripetitivi e stereotipati
  - ☐ a. dedizione assorbente ad interessi ristretti e stereotipati
  - ☐ b. sottomissione rigida ad abitudini o rituali specifici
  - ☐ d. persistente ed eccessivo interesse per parti di oggetti



# Il gioco

- Giocare :    imparare a svilupparsi  
                 crescere  
                 esplorare il mondo
- Gioco di manipolazione, gioco sensomotorio (4- 8 mesi)
- Gioco di combinazioni , di appaiamento , gioco organizzativo (6 - 12 mesi)
- Gioco funzionale (9 - 18 mesi)
- Gioco simbolico (18 - 24 mesi)
- Gioco sociale (intorno a 4 e 6 anni)

# Caratteristiche del gioco SENSOMOTORIO

## ✓ Nel bambino con sviluppo tipico

- ☐ Esplorazione degli oggetti attraverso le diverse modalità sensoriali
  - ☐ mettere in bocca
  - ☐ scuotere il sonaglio
  - ☐ prendere in mano e guardare il cubo

## ✓ Nel bambino con autismo

- ☐ Predominanza di una modalità sensoriale
- ☐ Manipolazione ripetitiva e stereotipata
- ☐ Interesse limitato a pochi oggetti e materiali

# Caratteristiche del gioco COMBINATORIO

## ☐ Nel bambino con sviluppo tipico

- ☐ Organizzazione casuale degli oggetti, senza uno scopo preciso, ricerca di una combinazione fra diversi oggetti
  - ☐ battere il cucchiaino sulla pentola, strofinarlo su un piano
  - ☐ sovrapporre più oggetti
  - ☐ mettere un oggetto in una scatola e tirarlo fuori

## ☐ Nel bambino con autismo

- ☐ Combinazione “ovvia” e ripetitiva
- ☐ Interesse limitato a pochi oggetti
- ☐ Mancanza di organizzazione

# Caratteristiche del gioco FUNZIONALE e PRESIMBOLICO

## ✓ Nel bambino con sviluppo tipico

### ☐ Gioco funzionale

- ☐ Utilizzo funzionale degli oggetti, in accordo alle loro funzioni

- ☐ far rotolare la palla, spingere la macchinina

- ☐ Imitazione di altre persone

- ☐ Comportamento orientato verso un fine

- ☐ fare una torre alta

### ☐ Gioco presimbolico

- ☐ Utilizzo di oggetti-giocattolo come se fossero reali

- ☐ dare da mangiare alla bambola

## ✓ Nel bambino con autismo

- ☐ Imitazione letterale di azioni

- ☐ Ripetizione stereotipata di scene

- ☐ Mancanza di iniziativa



# Il gioco imparato



Un bambino autistico non se la cava facilmente con i bambini ‘normali’. Thomas si relazionava agli oggetti ed ai suoi giochi in modo del tutto anomalo e quando giocava si trattava di ‘gioco imparato’. A scuola, Thomas amava molto giocare nella cucina giocattolo con il tostapane e, di conseguenza, sebbene ne possedessimo già una, gli comprammo una cucina giocattolo per casa simile a quella della scuola: la posizionammo in veranda con la speranza che Thomas vi giocasse.

Purtroppo, così non accadde: a casa non mostrava alcun interesse per la cucina giocattolo. Non essendo esattamente uguale a quella presente a scuola, non capiva forse che si trattava di una cucina? Oppure era possibile che non fosse in grado di trasferire a casa le abilità apprese a scuola?

**L'autismo da dentro, Una guida pratica, Hilde De Clercq Erickson, 2011**

# Il gioco imparato



In primo luogo, il concetto di 'cucina' era determinato da alcuni dettagli appartenenti alla cucina della scuola, dettagli che non erano presenti in quella di casa: il colore, un pomolo diverso o un adesivo. In secondo luogo, le difficoltà derivavano certamente da un 'problema di trasferimento'. Avevamo già avuto modo di verificare che molto spesso alcune abilità rimanevano confinate a determinati luoghi o persone.

A casa, non v'era modo di renderlo interessato alla cucina sebbene a scuola sembrava non avere altra attrazione. A volte ho anche pensato di chiedere in prestito la cucina della scuola ma il pensiero di esser presa per matta mi tratteneva sempre.

Decisi di provare con il tostapane. Presi una fetta di pane – una vera naturalmente, una finta per lui non è affatto una fetta di pane – e la misi nel tostapane giocattolo.

*L'autismo da dentro, Una guida pratica, Hilde De Clercq Erickson, 2011*

# Il gioco imparato



Da quel momento, ogni qual volta si predispondeva la cucina, Thomas andava ad aprire la dispensa per prendere una fetta di pane. La inseriva nel tostapane senza prestare alcuna attenzione al resto della cucina. Ancora non so se abbia collegato la cucina con il tostapane a scuola, rimane il fatto che non giocava mai spontaneamente con quella cucina. Accadeva che giocasse solo su richiesta, ma è possibile parlare di 'gioco' in questo caso? Era più un rituale: il bambino gioca con la cucina, allora il bambino prende una vera fetta di pane e la mette nel tostapane....fine del gioco. Un gioco semplice, eppure per insegnarglielo mi ci volle molto tempo ed energia.

# Caratteristiche del gioco SIMBOLICO

## ✓ Nel bambino con sviluppo tipico

- ☐ Assunzione di ruoli e finzione di esistenza
  - ☐ la bambola è la figlia, la bambina è la madre
  - ☐ “io sono l’uomo ragno e ti rapivo”
- ☐ Simulazione di oggetti
  - ☐ utilizzo di oggetti diverso da quello solito: “facciamo che le sedie erano il treno”
  - ☐ simulazione della presenza di un oggetto: fare finta di lavare i capelli della bambola con lo shampo
  - ☐ creazione di oggetti: fare una torta di pongo
- ☐ Attribuzione di pensieri
  - ☐ “adesso lei (la bambola) si era stancata e voleva andare a casa”
  - ☐ prestare la voce, ovvero far parlare un pupazzo, la bambola...

## ✓ Nel bambino con autismo

- ☐ Molto rara l’assunzione di ruoli
- ☐ Dominato da temi specifici associati a particolari interessi (es. programmi televisivi)
- ☐ Difficoltà di immaginazione e di empatia

Utilizzare la fantasia è un modo di pensare importante, perché ci libera dalle limitazioni della situazione concreta.  
[ RITA KOHNSTAMM]



# Prospettiva



Proviamo ad abbandonare il nostro modo di vedere le cose ed assumere la prospettiva di un bambino con autismo. Provate ad immaginare cosa può significare per Thomas quando un'altra famiglia entra in casa sua. Una strana donna che non appartiene alla nostra famiglia, che gli fa strane facce e dice cose incomprensibili! Che, come se non bastasse, rimette in ordine (distrugge.....) la sua striscia di formine e le ripone nell'armadio. Che gli dice ogni sorta di strane cose quando si mette a aprire il rubinetto anche se a lui piace tantissimo poiché così prevedibile. E che lo prende per la mano per fermarlo anche se lui non vuole essere toccato. E in bambini poi! Bambini che camminano di qua e di là, fanno domande, parlano, parlano e Thomas non capisce una parola. Inoltre, non si sa mai dove si metteranno o dove si siederanno né tantomeno cosa stanno per fare.

**L'autismo da dentro, Una guida pratica, Hilde De Clercq Erickson, 2011**

# Prospettiva



E poi cosa combinano i bambini con i giocattoli? Tolgono dal contenitore la cucina e nel mondo di Thomas la cucina deve stare nel contenitore. Spargono tutti i pezzi sul pavimento. “Aspettate un momento”, pensa. “Vado di corsa a prendere una fetta di pane nell’armadio e la metto nel tostapane”. Quando la cucina viene tolta dal contenitore la sua certezza è proprio questa. Ma cosa stanno facendo quei bambini? Capovolgono il contenitore e dicono che è la loro sedia, tolgono la fetta dal tostapane e la rimettono nel cestino dentro l’armadio. Quindi uno dice all’altro, “io ho un ristorante e tu sei un cliente”. Capovolge il tostapane, “questa è la nostra cassa”. Mettono i cucchiaini nella cassa e li chiamano soldi. Le tazzine sono le loro pizze e il forno la lavastoviglie.

**L'autismo da dentro, Una guida pratica, Hilde De Clercq Erickson, 2011**

# Prospettiva



Thomas torna a prendere la sua fetta di pane dall'armadio ma non gli viene permesso di metterla nella 'cassa'. Che mondo caotico – in poco tempo, la cosa più rassicurante ed affidabile torna ad essere la lucetta nel frigorifero o il suono cigolante delle porte che si aprono e chiudono. Il 'comportamento' degli interruttori della luce è molto più prevedibile, concreto, logico e facile da capire rispetto a quello delle persone, certamente rispetto a quello dei bambini.

- Queste sono situazioni nelle quali è più complicato acquisire abilità linguistiche. Thomas impiegò molto tempo a comprendere che le parole indicano ed esprimono qualcosa. Quanto può essere difficoltosa quindi una situazione nella quale la parola 'tostapane' improvvisamente diviene 'cassa'? Alcuni bambini devono essere matti.

**L'autismo da dentro, Una guida pratica, Hilde De Clercq Erickson, 2011**

# Prospettiva



Mettono una matita sotto un pezzo di stoffa, vi battono sopra con un cucchiaino dicendo che è una bacchetta magica e quindi fanno apparire un coniglio. Quante volte ci ha provato lui stesso e ogni volta, quando sotto la stoffa non compariva alcun coniglio ma sempre quella stupida matita, si ripeteva che doveva esercitarsi di più. Provava e riprovava in continuazione; “Oh, mamma, non ci sono ancora riuscito!”. Cercavo di spiegargli che non poteva funzionare, che era ‘per finta’ ma la sua replica era sempre “gli altri bambini ci riescono, perché non ci posso riuscire io?”

**L'autismo da dentro, Una guida pratica, Hilde De Clercq Erickson, 2011**



# Autismo: essere diverso!

- Aspetti sensoriali
- Difficoltà ad attribuire significato
  - coerenza centrale debole
  - Teoria della mente
  - Funzioni Esecutive (pianificare ed organizzare il gioco)
- Triade di disturbi
  - Problemi nella comunicazione
  - Difficoltà nelle relazioni sociali
  - Rigidità nel pensare/attività stereotipi

# Gioco simbolico e autismo...

E' consigliabile, quanto si fantastica con un bambino, non andare oltre il limite che loro stessi non oltrepassano.

[RITA KOHNSTAMM]

# Gioco simbolico e autismo...



Nei bambini con autismo, lo sviluppo è 'qualitativamente' diverso. Chi si occupa di bambini con autismo deve tenerne conto. E' importante valutare l'età mentale del bambino nell'area dell'immaginazione, del gioco e della capacità d'astrazione. E' importante innanzitutto capire il bambino, prendere in considerazione l'autismo di quel bambino e quindi il bambino che si cela dietro l'autismo. Credo che, parlando di autismo, sia estremamente importante non tanto il fatto di giocare in modo diverso, quanto tutte le conseguenze che una diversa immaginazione può causare. Un bambino con autismo comprende un sacco di cose in modo 'pervasivo' e fondamentalmente diverso, cose che a noi appaiono assolutamente ordinarie.

Capisco, tuttavia, che vi siano molte differenze tra i genitori stessi: ciò che può irritare me può essere per un altro genitore fonte di piacere. Per gli operatori può risultare difficile conciliare diversi punti di vista. Dobbiamo costantemente chiederci: dove posso indirizzare i miei stimoli e per quale bambino? Ha senso? Il bambino ricava piacere da questa cosa? In definitiva, questo è ciò che conta, per lo meno per quanto riguarda il tempo libero ed il gioco.

**L'autismo da dentro, Una guida pratica, Hilde De Clercq Erickson, 2011**

# Autismo: essere diverso!

## Aspetti sensoriali

- Resistenza ad utilizzare certi materiali/certi giocatoli
- Panico quando forzato di.
- Giocattolo è utilizzato solamente come input (mono)sensoriale
- Giocattoli sono troppo complessi al livello sensoriale
- ...



# Autismo: essere diverso!

Difficoltà nell' attribuzione di significato

- Gioco 'Dettaglio'(coerenza centrale)
- Portare via giochi degli altri (teoria della mente)
- Copiare 'sequenze di gioco' (funzioni esecutive)



# Autismo: essere diverso!

## Triade di disturbi

- Chiedere aiuto/rifiutare/...
- Condividere/gioco di gruppo/incapace di 'perdere' /più un conflitto che non un gioco!!!
- Solo costruire la solita torre/mettere in fila i giochi/...



# Abilità di gioco problematico può portare a comportamento problema



# Abilità di gioco problematico comportamento problema



Gioco spontaneo

- Spesso un gioco stereotipato
- Azione-reazione
- No limiti
- Gioco ossessivo
- Socialmente non accettabile
- 'Gioco Eco'



# Abilità di gioco problematico comportamento problema



Mancanza di abilità di gioco

- Annoiarsi
- Non sapere come utilizzare i giochi
- Non essere capace di condividere o di giocare insieme
- Confusione: giocare/essere
- Non capace di 'stare' da solo
- Dipendente da altri

# Abilità di gioco problematico comportamento problema



Sovrastimare le possibilità del bambino

- Gestire aspetti sensoriali, difficoltà in esperienze 'multitrack'
- Avere paura di ...'giochi', 'fantasia'
- Condividere ambiente, giochi, persone,...
- Difficoltà nel fare le scelte porta a comportamento inappropriata
- Ricreazione, il terreno di gioco è 'troppo complesso'
- Gioco indipendente durante 'lungi periodi di tempo libero'

Nelle persone con autismo il gioco non si sviluppa spontaneamente!

il **gioco** nel bambino con autismo  
deve essere  
esplicitamente insegnato  
così come deve essere insegnato  
ad un adulto con autismo  
ad impegnare il suo  
**tempo libero**

# Il gioco non è un “mezzo”!

- ❑ Il gioco non dovrebbe essere considerato un mezzo per una buona (ri)abilitazione ma un fine (e un diritto)
- ❑ No: “lo faccio giocare per poterlo riabilitare”
- ❑ Ma “lo (ri)abilito affinché impari a giocare”

# Tempo Libero

## DOMANDE CHE UNA PERSONA CON AUTISMO SI PONE:

- Che cosa posso fare?
  - Dove?
  - Quando?
  - Per quanto tempo?
  - Che cosa succede dopo?
- Chiarificazione di tempo e spazio.

# Tempo Libero

## ORGANIZZAZIONE DELLO SPAZIO:

- Dove posso giocare?
- Quale materiale posso utilizzare?
- Come devo comportarmi?

## ORGANIZZAZIONE DEL TEMPO:

- Quando ho tempo libero?
- Quante attività posso fare?
- Quando è finito il tempo libero?
- Che cosa succede dopo?

# Tempi e spazi del gioco

suggerimenti per organizzarsi operativamente

In un ambiente educativo o riabilitativo per bambini, adolescenti o adulti con autismo bisognerebbe prevedere:

## ☐ Spazi

- ☐ Uno spazio di gioco o tempo libero indipendente (tappeto o tavolo)
- ☐ Uno spazio di puro relax
- ☐ Uno spazio di gioco sociale
- ☐ Uno spazio all'aperto (giardino con attrezzature per attività motorie)

## ☐ Tempi

- ☐ L'alternanza di attività di gioco "cognitive" e "motorie"
- ☐ L'alternanza di attività pre-organizzate e attività libere
- ☐ Momenti di privacy o di assenza dell'educatore
- ☐ Momenti di relax

# Organizzare

## Limiti e selezione

- Confini fisici
- Proteggere
- Canalizzare gioco stereotipato, ossessioni(computer)
- Selezione di materiale/giochi
- Sapere i bisogni del bambino
- Individualizzazione



# Uno spazio di relax

Prevedere uno spazio “senza richieste”!

# Il gioco in giardino



Uno spazio all'aperto  
dedicato al gioco può  
prevedere

- attrezzature per attività non strutturate (“castelletto”, scivolo, altalena...)
- percorsi motori strutturati
- attrezzature sportive

# Tempo Libero

## TEMPO LIBERO ORGANIZZATO

- Attività sono presentate
- Per lo più ad una tavola
- Attività chiare con termine chiaro
- Certi comportamenti sono aspettati

## TEMPO LIBERO NON-ORGANIZZATO

- Non presentare attività, solo materiale
- Nessuna richiesta sul terreno di comportamenti (a meno che si presenta un comportamento aggressivo o distruttivo).

# Gli obiettivi

Che cosa è importante per una persona con autismo e per la sua famiglia

- ☐ “quando va ai giardini non sa stare con gli altri”
- ☐ “quando sto a casa devo seguirlo per forza...”
- ☐ “gioca soltanto se io resto vicino a lui”
- ☐ “vuole fare sempre lo stesso gioco”
- ☐ “vuole che gli racconti sempre la stessa favola”
- ☐ “vuole guardare solamente una videocassetta”

e poi è necessario ricordare che

**una persona con autismo può avere degli interessi che non sono condivisi dagli altri**

# Attività per il tempo libero

- Motivazione, piacere, divertimento
- Indipendente, autonomo
- Priorità genitori
- Priorità professionisti, operatori
- Funzionalità
- Integrazione
- Caratteristiche dell'autismo
- Adattamento all'età
- Valutazione informale

# **Tempo Libero**

**L'apprendimento di un'attività di tempo libero avviene nell'angolo del lavoro**

- Analisi dell'attività
- Apprendimento passo a passo
- Visualizzazione

# Lavorare su abilità di gioco: stimolare

- Ambiente sicuro e chiaro
- Interazione 'uno ad uno
- Connettere al 'livello di gioco' del bambino
- Allargare esperienze
- Imitare/modelling
- Prima 'contenuto del gioco' che porta (probabilmente) a 'contenuto sociale'

# Stimolare: strategie

L'aspetto cognitivo: imparare a giocare

- Esperienziare
- Manipolare
- Strutturare
- Dare significato ai giochi

Aspetti socio-emotive : imparare a giocare con...

- Gioco funzionale
- Gioco simbolico (attenzione condivisa, imitare, gioco parallelo, gioco dialogo)



# Organizzare

## Chiarificazione

- Spazio
- Tempo
- Scelte
- Gioco organizzato/schema di gioco/scenario di gioco
- Fare a turno
- Regole

# Giochi ed attività di tempo libero non sociali (indipendenti)

- ✓ mettere dentro
- ✓ mettere in ordine
- ✓ incastri
- ✓ puzzle
- ✓ chiodini
- ✓ costruzioni
- ✓ perline
- ✓ colorare, dipingere
- ✓ bricolage
- ✓ cucire, ricamare
- ✓ fare cruciverba
- ✓ guardare la TV
- ✓ ascoltare musica
- ✓ ... (hobbies)

# Insegnare abilità di tempo libero non sociali (indipendenti)

- ✓ Insegnare l'attività al tavolo di lavoro
  - ☐ Partire da una abilità emergente prerequisita ad una attività di gioco
  - ☐ Organizzare il materiale in maniera autoesplicativa
  - ☐ Inserire l'attività fra i compiti di lavoro
  - ☐ Fornire aiuto quando è necessario
  - ☐ Diminuire gradualmente l'aiuto
  - ☐ Complessare l'attività fino a trasformarla in un'attività di gioco
  - ☐ Fornire solo supervisione
- ✓ Quando l'attività viene effettuata autonomamente, “passarla” all'angolo del gioco indipendente

# PROGRAMMA ABILITATIVO IN ETA' PRESCOLARE:

## AREE DI INTERVENTO

- **Intersoggettività:** sguardo, attenzione e intenzione congiunta, alternanza e turno
- **Comunicazione:** intenzionalità comunicativa, modalità gestuale, visiva tramite immagini, linguaggio verbale
- **Funzionamento emozionale:** condivisione emotiva, condivisione di sguardi, riconoscimento e comprensione emozioni altrui e proprie, espressione proprie emozioni, risposte empatiche
- **Imitazione:** azioni con oggetti, movimenti e sequenze motorie, prassie oro-bucco-facciali, gesti significativi, vocale e verbale
- **Gioco:** senso-motorio, imitativo, funzionale con oggetti, simbolico
- **Abilità di sviluppo:** percezione visiva, discriminazione uditiva, motricità fine, coordinazione oculo-manuale, motricità globale, abilità cognitive
- **Autonomie:** vestirsi/svestirsi, uso del bagno, mangiare, gioco autonomo

# Intervento su aree strettamente correlate all'intersoggettività:

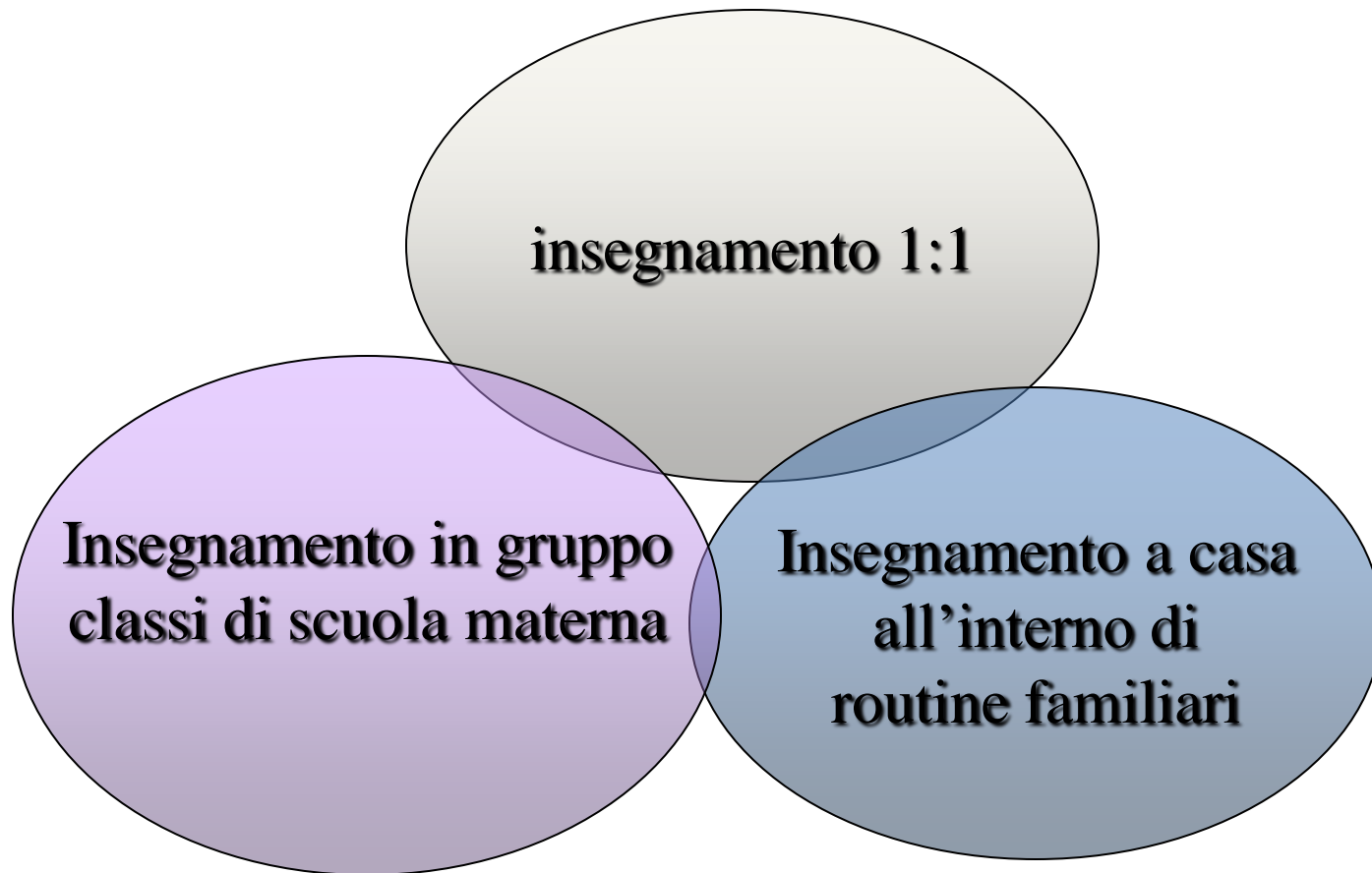
- FUNZIONAMENTO EMOZIONALE
- COMUNICAZIONE
- IMITAZIONE
- GIOCO

Da Virginia Giuberti, Chiara Cassani, Centro Autismo e DPS - AUSL di Reggio Emilia

# Il Modello Denver, un intervento intensivo e completo per i bambini con autismo in età prescolare

- All'interno di un approccio a base relazionale
- Nella cornice di un affetto fortemente positivo
- Per programmi a casa, programmi di gruppo, parent training (educazione per i genitori), o terapie specifiche (e.g., logopedia)

# Tre setting di insegnamento



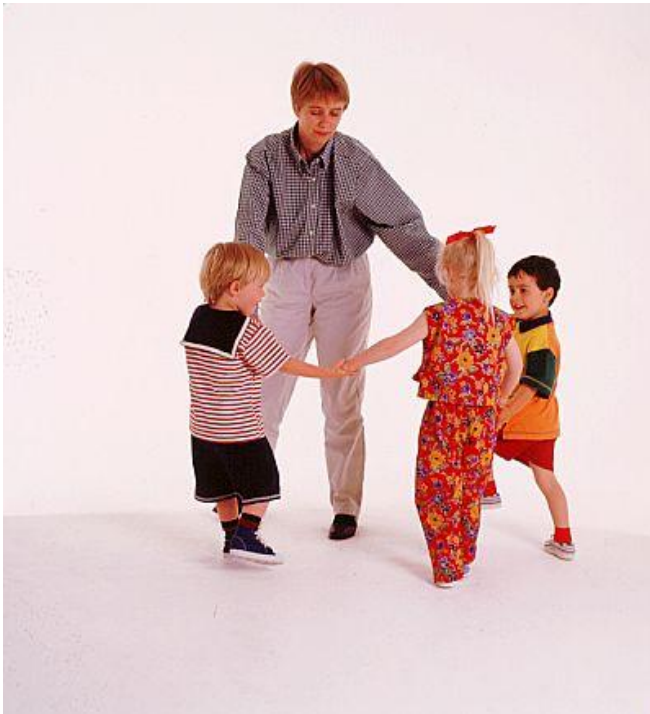
# Modello focalizzato sui deficit primari nei primi anni dell'autismo

- Orientamento e attenzione sociale
- Condivisione e sincronia affettive
- Imitazione
- Attenzione congiunta
- Linguaggio
- Gioco funzionale e simbolico



# Goals of Denver Model treatment

## Obiettivi del modello Denver



- Portare il bambino nel circolo delle interazioni sociali
- Insegnare abilità nelle componenti fondanti della vita sociale:
  - imitazione
  - comunicazione emotiva
  - condivisione di esperienze
  - linguaggio

# Principi del Modello Denver



- L'applicazione di un solo tipo di metodologia non è sufficiente: è necessario attingere da tutte le terapie disponibili
- L'autismo comporta disabilità multiple: è necessario utilizzare un approccio multidisciplinare

# DENVER MODEL CURRICULUM CHECKLIST

## Osaki, Rogers & Hall (1997)

- Valutazione educativa usata per formulare il programma di intervento e per la verifica degli obiettivi in età prescolare;
- Obiettivi educativi globali (nei diversi ambienti e con diverse persone);
- Obiettivi di lavoro trimestrali.

# DENVER MODEL CURRICULUM CHECKLIST

## Osaki, Rogers & Hall (1997)

■ 4 livelli

■ Aree di valutazione:

- Prerequisiti dell'Apprendimento (solo livello 1);
- Comunicazione (ricettiva, espressiva);
- Competenze di interazione sociale (pragmatica);
- Imitazione (solo livello 1 e 2);
- Cognitivo;
- Capacità di Gioco;
- Motricità (fine e grossolana);
- Autonomie di vita quotidiana.

# L'imitazione di azioni su oggetti (Denver)

Attraverso l'imitazioni di azioni su oggetti, il bambino sviluppa le proprie abilità cognitive ed anche la comprensione di come gli esseri umani utilizzano gli oggetti per agire nel mondo o per esprimersi. Attraverso atti di imitazione con utensili ed attrezzi, i bambini si preparano ad assumere il loro ruolo nella vita da adulti, compresi i compiti necessari durante il lavoro, la ricreazione e l'imitazione delle attività della vita quotidiana. (Rogers, Denver Model)

# 1. L'imitazione con oggetti (Denver)

1. Prosegue con l'azione in seguito all'imitazione da parte del modello, azioni già presenti nel repertorio del bambino
2. Imita un'azione familiare modellata dall'adulto
3. Imita azioni nuove e semplici
4. Imita una serie di azioni diverse ma correlate
5. Imita una serie di azioni non-convenzionali

## 2. L'imitazione gestuale (Denver)

- L'imitazione di gesti durante le canzoni accompagnate da movimenti delle mani
  - ☞ Gesti ritualizzati durante giochi come 'Nascondino cu-cu', batti-manine, e semplice canzoncine.

### 3. L'imitazione oro-faciale (Denver)

- Iniziare dopo che il bambino imita molte azioni manuali
- Utilizzare attività che coinvolgono parti corporee
- Insegnare l'imitazione gestuale per i gesti di convenzione



## 4. L'imitazione vocale (Denver)

- Aumentare le vocalizzazioni
- Imitare le azioni e le vocalizzazioni del bambino
- Sviluppare ripetizioni vocali imitative
- Iniziare vocalizzazioni ben stabiliti
- Aumentare le vocalizzazioni differenziate
- Fonemi

## 4. L'imitazione vocale (Denver)

- Usare suoni e contesti che possiedono un significato
- Non enfatizzare troppo l'articolazione
- Non enfatizzare troppo l'imitazione di frasi con più parole nel bambino che impara a parlare (lunghezza media dell'enunciato + 1)
- Ripetere ma senza insistere eccessivamente

# Insegnare abilità di Gioco (Denver)

- Insegnare attività spontanee di gioco sensoriale e motorio (come imitazione di azioni su oggetti, ma obiettivo è fare iniziare la routine al bambino)
  1. insegnare al bambino come effettuare l'azione desiderata sull'oggetto.
  2. Quando è in grado di imitare l'azione desiderata, presentate i materiali senza modellare l'azione.
  3. Se non inizia l'azione desiderata, modellate brevemente l'azione, mimatela, oppure, iniziate l'azione senza concluderla in modo da fornire la sollecitazione minima necessaria.

# Insegnare abilità di Gioco (Denver)

- Insegnare attività funzionali nel gioco.

(l'uso di un oggetto in un modo socialmente convenzionale)

Se il bambino usa il gioco in modo convenzionale, ammiratelo ed imitatelo. Se non usa l'oggetto in modo convenzionale, modellate un'azione convenzionale con l'oggetto, usando parole rilevanti o effetti sonori. Poi restituite l'oggetto al bambino e sollecitatelo ad imitare: sollecitando, modellando e poi sfumando la sollecitazione, fino a quando il bambino non avrà imparato ad imitare l'azione funzionale in modo fluido e indipendente.

Lo scambio dei ruoli nel gioco funzionale

Abilità parallele nel gioco

# Insegnare abilità di Gioco (Denver)

- Insegnare azioni simboliche nel gioco
  1. Usare le bambole come agenti
  2. Insegnare la sostituzione dell'oggetto
  3. Insegnare combinazioni simboliche;  
sequenze di azioni di gioco che insieme  
costituiscono una scena della vita di tutti i  
giorni

# Insegnare abilità di Gioco (Denver)

- Insegnare il gioco dei ruoli  
Sviluppare una linea narrativa  
Illustrare lo scenario con dei disegni o delle fotografie  
Poi, recitate la storia usando dei personaggi  
Infine, recitatela in prima persona  
Utilizzate quest'approccio per preparare il bambino alle nuove esperienze

# Cosa insegnare

- ☐ attività di gioco
- ☐ sia attività indipendenti che sociali
- ☐ regole ed abilità sociali
- ☐ attività variate
- ☐ attività adeguate all'età cronologica
- ☐ dare la possibilità di coltivare i propri interessi
- ☐ “sfruttare” interessi e punti di forza sia per la motivazione, sia per i contenuti e le strategie

# Commenti conclusivi

- 'Imparare una varietà di attività di gioco' dovrebbe essere una priorità nel programma educativo di un bambino con autismo.
- 'Abilità di gioco' implicano tante abilità prerequisiti: cognitivo, fine motorio, comunicazione, organizzazione, sociale,...
- 'Gioco sociale ' come 'competenza sociale '!
- C'è un limite a quello che può essere insegnato: il gioco non guarisce l'autismo!



# Riferimenti bibliografici

- ✓ Beyer J. & Gammeltoft L. (2001) Autismo e gioco, Phoenix: Roma
- ✓ Benelli B. & Mastella F. (2003) Autismo e gioco simbolico: una rassegna critica. Autismo e disturbi dello sviluppo, 1, 1, 111-128
- ✓ Bogdashina Olga (2011) Le percezioni sensoriali nell'autismo e nella sindrome di Asperger, Uovonero: Crema
- ✓ Peeters T. (1998) Autismo infantile: orientamenti teorici e pratica educativa, Phoenix: Roma
- ✓ Quill, K. A. (2007) Comunicazione e reciprocità sociale nell'autismo; Erickson, 2007.
- ✓ **Rogers S., Dawson G. Trad: Vivanti G.(2010) Early Start Denver Model; L'intervento precoce per l'autismo; Linguaggio, apprendimento e reciprocità sociale, Omega Edizioni: Torino**
- ✓ Sainsbury (2010), Un'aliena nel cortile, Uovonero: Crema
- ✓ Vivanti G. (2010) La mente autistica, Omega Edizioni: Torino
- ✓ Xais C. & Micheli E. (2001) Gioco e interazione sociale nell'autismo, Erickson: Trento