

SERVIZIO SANITARIO REGIONALE
EMILIA-ROMAGNA
Azienda Unità Sanitaria Locale di Bologna

Dipartimento di Salute Mentale
Area Dipartimentale di Neuropsichiatria dell'Infanzia e dell'adolescenza
Programma Regionale Integrato per l'assistenza alle persone con disturbo dello spettro
Autistico (PRI-A)

APPROCCIO COGNITIVO COMPORTAMENTALE, PSICOEDUCATIVO ED EDUCAZIONE STRUTTURATA

Dr.ssa Michela Caramalli
Educatrice Professionale

PARTE EDUCATIVA

Dalla diagnosi all'intervento abilitativo

- elementi di sintesi

Pianificazione dell'intervento

- modelli e linee di intervento
- strategie e strumenti educativi

COME RICONOSCERE L'AUTISMO

I soggetti con autismo mostrano spesso i sintomi qui elencati con intensità che varia da media a grave, rispettivamente per ognuno

- Difficoltà a stare con gli altri bambini
- Manifestazioni di riso inappropriate
- Contatto oculare scarso o assente
- Apparente insensibilità al dolore
- Preferenza a rimanere solo, isolato
- Ruotare gli oggetti in modo ossessivo
- Attaccamento inappropriato agli oggetti
- Evidente eccesso o estrema scarsità di attività fisica
- Mancata risposta ai normali sistemi educativi
- Insistenza sulla costanza (sameness); resistenza al cambiamento
- Mancanza di reale paura dei pericoli
- Gioco bizzarro sostenuto nel tempo
- Ecolalia (ripetizione immediata o differita di parole e frasi)
- Mancata reciprocità nelle “coccole”
- Mancata risposta alle indicazioni verbali; può sembrare sordo
- Difficoltà ad esprimere bisogni; uso di gesti e indicazioni al posto delle parole
- Episodi di ansia-collera (capricci) senza apparente motivo
- Abilità grosso e fine motorie incongrue
- (es. non giocare a palla ma riuscire nelle costruzioni)

LA DIAGNOSI

si basa pertanto su una serie di manifestazioni “osservabili”, le quali rappresentano l’espressione di una compromissione funzionale qualitativa e quantitativa in tre aree:

- interazione sociale
- comunicazione
- interessi ed attività

IL PROGETTO TERAPEUTICO - ABILITATIVO

Elaborato a partire dalla diagnosi, prevede l'attivazione di una serie di interventi finalizzati a:

- migliorare l'interazione sociale
- arricchire la comunicazione
- favorire un ampliamento degli interessi ed una maggiore flessibilità e generalizzazione degli schemi di azione e di gioco

* Esiste un accordo unanime sul fatto che gli interventi di tipo educativo e riabilitativo (definiti come *abilitativi*) rappresentino la modalità di azione elettiva, mentre non si registra un' altrettanto affinata condivisione circa le modalità di azione da promuovere.

LA PIANIFICAZIONE DELL'INTERVENTO

L'intervento deve prevedere:

- team e obiettivi multidisciplinari
- la definizione chiara degli obiettivi da perseguire (cosa, come insegnare ed in quali aree)
- l'applicazione di strategie riferite alle procedure utilizzate per conseguire gli obiettivi individuati come prioritari
- Somministrazione in setting/ambienti differenti (scuola, casa ecc..) → **GENERALIZZAZIONE**

LE STRATEGIE

Le strategie comunemente suggerite ed adottate, anche se variabili in rapporto ad una serie di fattori, quali l'età o il grado di compromissione funzionale, possono essere fatte rientrare in due grandi categorie:

- gli approcci comportamentali
- gli approcci evolutivi

LE STRATEGIE

APPROCCI COMPORTAMENTALI

ABA

Behavior Analysis

Studio dei cambiamenti del comportamento e dei fattori che determinano tali cambiamenti

ABA=Applied Behavior Analysis

- Analisi del comportamento applicata –

E' l'area di ricerca finalizzata ad applicare i dati che derivano dall'analisi del comportamento per comprendere le relazioni che intercorrono fra determinati comportamenti e le condizioni esterne, ambientali.

ABA

Le informazioni ricavate dall'analisi del comportamento, pertanto, vengono utilizzate in maniera propositiva e sistematica per modificare il comportamento = programma di intervento.

L'**ABA** prende in considerazione i seguenti 4 elementi:

- gli **antecedenti** (tutto ciò che precede il comportamento in esame)
- Il **comportamento** in esame (che deve essere osservabile e misurabile)
- le **conseguenze** (ciò che deriva dal comportamento in esame)
- Il **contesto** (definito in termini di luogo, persone, materiali, attività o momento del giorno, in cui il comportamento si verifica).

LE STRATEGIE

APPROCCI EVOLUTIVI O INTERATTIVI

Cornice concettuale differente rispetto agli approcci comportamentali;
è implicita l'importanza della dimensione emozionale e relazionale in cui si realizza l'agire del bambino

In questa prospettiva l'intervento si caratterizza come un intervento "centrato sul bambino" per favorire la sua libera espressione, iniziativa e partecipazione. In questo approccio l'ambiente non è solo spazio fisico, ma assume valenza "terapeutica" (luogo privilegiato di interazione, scambio e conoscenza).

Denver Model at University of Colorado Health Sciences Center è il modello sostenuto da **Sally Rogers** (Rogers et al., 2000) utilizza strategie che rientrano “nell’approccio evolutivo”.

In particolare **viene enfatizzato il ruolo del gioco** inteso come modalità di apprendimento in grado di promuovere:

- Processi di assimilazione e generalizzazione
- Potenziamento delle relazioni sociali attraverso l’adulto (promuove e facilita la relazione tra i pari)
- Sviluppo di affetti positivi
- Sostegno della comunicazione (elicitata e potenziata sia a livello verbale che non verbale)
- Sviluppo del pensiero simbolico
- Ricorso a routine ed ambienti strutturati che forniscono una sorta di regolazione esterna.

TED

Il metodo di trattamento TED, **Thérapie d'Echance et Developpment (TED)** dell'Université François Rabelais, **CHU de Tours**, ideato da Lelord (Lelord et al., 1978) e rielaborato dal gruppo di Tours (Barthélèmy et al., 1995), consiste in un programma di stimolazione precoce, individualizzato, focalizzato su alcune funzioni:

- Attenzione
- Percezione
- Motricità
- Imitazione
- Comunicazione
- Regolazione

TRATTAMENTI AD INDIRIZZO PSICOEDUCATIVO

Caratterizzati dal fatto che le conoscenze psicologiche (basate in particolar modo sulla psicologia dell'apprendimento) vengono utilizzate in ambito riabilitativo-abilitativo ed educativo

OBIETTIVO PRIMARIO D'INTERVENTO

Migliorare la qualità della vita insegnando alla persona autistica a fronteggiare le difficoltà che può incontrare nel proprio cammino

pertanto

L'intervento educativo dovrà porsi domande su *cosa e come* insegnare, *individuare aree* in cui proporre l'apprendimento di nuove abilità, con particolare attenzione alle metodologie più appropriate per raggiungerle

(Micheli,2003)

PROGRAMMA DI EDUCAZIONE: COMPONENTI

1) Area delle abilità di relazione sociale e di comunicazione

Es: uso dello sguardo, risposta al saluto, attenzione congiunta, richiesta gestuale di cibo, uso dello sguardo facendo una richiesta, ecc...

2) Area delle abilità utili per favorire lo sviluppo

Es: imitazione, percezione, motricità globale e fine, coordinazione oculo-manuale, abilità cognitive e linguistiche.

3) Area delle abilità pratiche

Es: andare al bagno, vestirsi, lavarsi; abilità relative al tempo libero, come giocare a palla, a domino o fare puzzle; sbrigare lavori domestici; ecc...

Cesarina Xaiz e Enrico Micheli, 2007

MODELLI DI PRESA IN CARICO: LA RETE

- **TEACCH** – *Treatment and Education of Autistic and related Communication Handicapped Children* – University of North Carolina School of Medicine at Chapel Hill –

Prevede un insegnamento strutturato basato sull'approfondita valutazione dei punti di forza e di debolezza di ciascun bambino e su *alcuni principi di carattere generale:*

- organizzazione dell'ambiente fisico
- scansione precisa delle attività (prevedibilità; il bambino deve sapere ciò che ci si aspetta da lui in ogni momento e luogo)
- valorizzazione degli ausili visivi
- partecipazione della famiglia al programma di intervento

TEACCH

OBIETTIVO:

- il potenziamento delle autonomie del soggetto e miglioramento della sua qualità di vita personale, sociale e lavorativa.  tra le tecniche utilizzate: il lavoro indipendente

PRINCIPI DI BASE:

- il coinvolgimento dei genitori
- la strutturazione e prevedibilità dell'ambiente
- l'adeguatezza delle richieste
- chiarezza delle richieste
- chiarezza, concretezza e stabilità dei messaggi

VALUTAZIONE FORMALE

PEP 3

- PROFILO PSICOEDUCATIVO :

valutazione psicoeducativa individualizzata **TEACCH**
per bambini con Disturbi dello Spettro Autistico
3° edizione (2004)



- *Il PEP3 è uno strumento di valutazione delle abilità del soggetto che permette l'individualizzazione del percorso di trattamento.*

Eric Schopler, Margaret D. Lansing, Robert J.Reichler. , Lee M. Marcus

Edizione Italiana a cura di Enrico Micheli e Susanna Villa (2006)

“FOCUS” E FUNZIONI DEL PEP 3

- Offrire un profilo di sviluppo* del bambino in diverse aree ed una misura dei comportamenti problematici tipici dei b.ni con ASD.
- Consentire la scelta per il b.no di mete realistiche e di conoscere quali abilità già possiede.
- Consentire di individuare utili percorsi di trattamento ed obiettivi realistici (anche se il test è stato somministrato solo in parte) fornendo indicazioni per il trattamento ed intervento educativo in tutti gli ambiti di vita del b.no.
- TEST somministrabile a b.ni compresi nella fascia di età dai 2-7/8 anni o con livelli cognitivi corrispondenti a suddetta età cronologica.

*solitamente i b.ni con ASD presentano un profilo disarmonico ed isole di abilità

L'IMPORTANZA DELLA SCUOLA

- La scuola rappresenta uno spazio privilegiato nel progetto terapeutico, poiché oltre a favorire gli apprendimenti accademici, permette di realizzare parte del programma finalizzato al miglioramento dell'interazione sociale, all'arricchimento della comunicazione funzionale ed alla diversificazione degli interessi ed attività.
- La presenza dei coetanei inoltre rende l'ambiente scolastico luogo in cui il sogg. può generalizzare acquisizioni e competenze favoriti in setting strutturati in "maniera terapeutica".

ALCUNI STRUMENTI TECNICI E STRATEGIE

•SUPPORTI VISIVI

(sono AIUTI VISIVI- tabelle, agende delle attività, carte per comunicare, storie sociali, ecc. -. Forniscono al bambino maggiori possibilità comunicative e di autonomia sfruttando l'importanza del canale visivo per la loro comprensione degli stimoli ambientali ed apprendimento)



•TASK ANALYSIS

(LA SCOMPOSIZIONE DI UN'AZIONE COMPLESSA in tante piccole sotto-azioni che vengono insegnate una alla volta)

•STORIE SOCIALI

(sono STRUMENTI PER INSEGNARE ABILITA' SOCIALI IN CONTESTI REALI; si forniscono istruzioni per cui è uno strumento di insegnamento diretto)

•**PROMPTING** (AIUTO ESTERNO di varia intensità, che va dal tenere la mano nell'esecuzione di un compito al semplice gesto per indicare una scelta)



STRUTTURAZIONE DEL SETTING

EDUCAZIONE / INSEGNAMENTO O STRUTTURATO

SETTING STRUTTURATO

INSEGNAMENTO STRUTTURATO

“INSEGNAMENTO STRUTTURATO”? → strutturare indica l'azione di disporre di un **modello definito di organizzazione**.

L'insegnamento strutturato ha come strumento principale di comunicazione gli **aiuti o supporti visivi**

(SCHOPLER, 1997; SCHOPLER e MESIBOV, 1995)

GLI ASPETTI DELLA STRUTTURAZIONE riguardano: l'organizzazione fisica, la programmazione e i metodi di insegnamento tenendo sempre presente l'individualizzazione (fondamentale resta la valutazione degli interessi individuali dello studente ed i suoi stili di apprendimento).

PERCHE' E' IMPORTANTE LA STRUTTURAZIONE

Adattando l'ambiente e il modo di insegnare alle caratteristiche del b.no (visualizzazione delle sequenze, organizzazione visiva degli spazi, studio per rendere chiari i compiti), si cominciano ad ***INSEGNARE COMPORTAMENTI CARDINE*** (KOEGL e al., 1987):

- Stare seduto
- Guardare
- Imitare
- Fare su richiesta
- Ricevere e inviare messaggi comunicativi
- Ridurre comportamenti problema

SUPPORTI VISIVI: A COSA SERVONO?

- L'uso dei supporti visivi è uno strumento essenziale della strutturazione dell'ambiente che permette di **chiarificare** la comunicazione rivolta alla persona autistica.
- I supporti visivi vengono utilizzati per accompagnare ogni richiesta / espressione verbale per rendere il messaggio sia più incisivo e facilmente comprensibile
- Servono per permettere di esprimere desideri e bisogni (spesso le persone autistiche attuano **comportamenti problema** –collera, ritiro, autolesionismo ecc..-perché non in grado di esprimere e comunicare i propri stati d'animo o malessere fisico)

DOVE COLLOCARE E QUANDO UTILIZZARE I SUPPORTI VISIVI ?

- All'interno della strutturazione ambientale, è necessario prevedere uno spazio dove il b.no può utilizzare tali supporti per comunicare propri bisogni ed esigenze
- Quando il bambino autistico ha compreso l'uso dei supporti visivi può imparare ad utilizzarli per comunicare i propri bisogni, le proprie scelte.
- Per l'apprendimento di tale abilità può essere costruito il "tabellone delle scelte" dove sono indicate le alternative possibili



TABELLONE DELLE MERENDE



TABELLE DELLA COMUNICAZIONE CON PCS

Apparecchiare la tavola

1
2
3
4
5
6

ABILITA' QUOTIDIANE INSEGNATE CON GUIDA VISIVA

CURA ED IGIENE PERSONALE
INSEGNATE CON SEQUENZA
VISIVA DI AZIONI

Fare la doccia

Prepararsi Aprire l'acqua calda Lavarsi sotto la doccia Lavarsi i capelli Asciugarsi Vestirsi

OTTIMO!

Fare il bagno

Prepararsi Riempire di acqua la vasca Lavarsi nella vasca Lavarsi i capelli Asciugarsi Vestirsi

OTTIMO!

Lavarsi i denti

Prepararsi Mettere il dentifricio Spazzolare Risciacquarsi Asciugarsi Avere un bel sorriso

OTTIMO!

- SUPPORTI VISIVI - ASSE DELLA COMUNICAZIONE: SCHEDA PER DARE INFORMAZIONI

Dove ti fa male?



Dolore leggerissimo

Dolore leggero

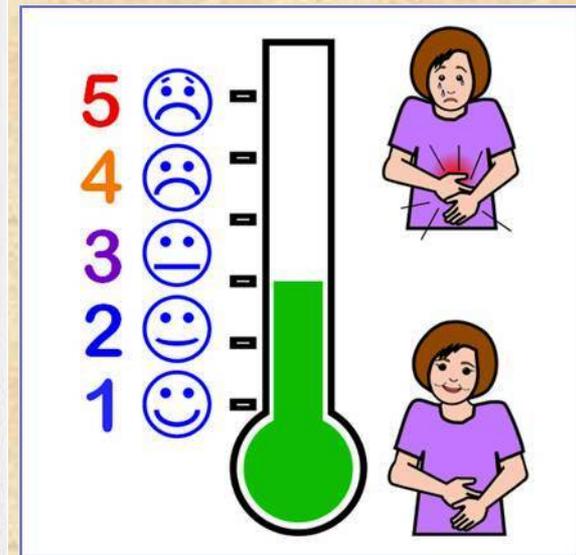
Dolore medio

Dolore forte

Dolore fortissimo

?

Inserite qui il testo



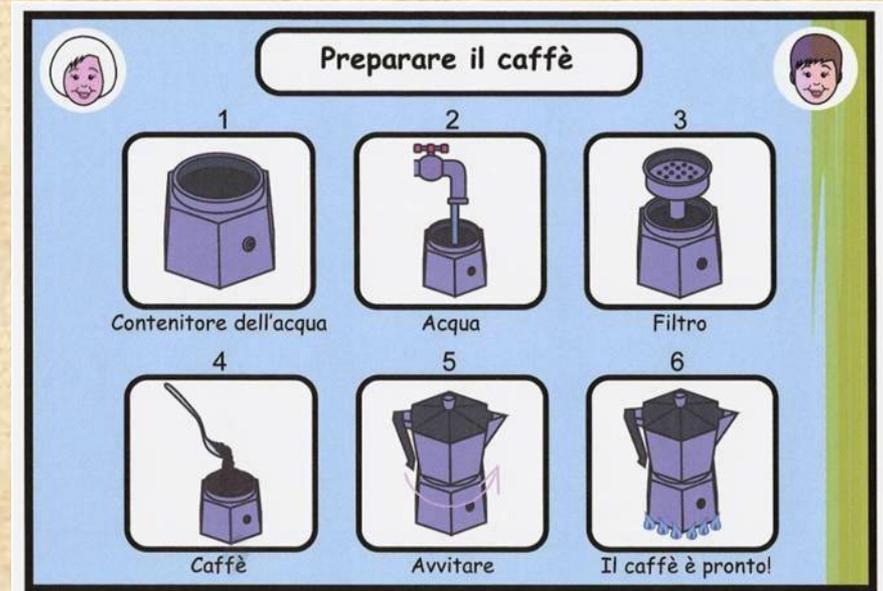
TASK ANALYS

scomposizione di una azione complessa in singole sotto-azioni



AUTONOMIE
PERSONALI: LAVARSI
LE MANI

ABILITA' QUOTIDIANE
INSEGNATE CON GUIDA
VISIVA



STORIE SOCIALI

sono strumenti per insegnare abilità sociali in contesti reali

Andare dal dottore

1 Sentire dolore

2 Farsi portare in auto dal dottore

3 Aspettare

4 Farsi visitare dal dottore

5 Sentirsi meglio

Ottimo!

Il bambino spalma la maionese su due fette di pane

Il bambino mette del prosciutto su una fetta di pane

Il bambino chiude il panino

Il bambino mette il panino nello zainetto

Il bambino con due compagni mangia la sua merenda al parco

USO DIDATTICO
DELLE STORIE
SOCIALI

Questa storia può servire come spunto per programmare prima e ri-raccontare poi un momento di socialità.

ALTRI STRUMENTI TECNICI: L'AIUTO PROMPTING

- Risponde in modo chiaro alla domanda “come?”
- Può essere un aiuto fisico: l'operatore accompagna con la sua mano la mano del bambino
- Può essere di tipo visivo: indicare con il dito o spostare un oggetto dal posto sbagliato a quello giusto
- Può essere un aiuto verbale: usare parole semplici, essenziali e sempre uguali per una stessa attività

ALTRI STRUMENTI TECNICI

Il Rinforzo

Evento che aumenta la probabilità che la risposta, a cui esso segue, si ripeta in futuro.

Perché usare il rinforzo?

- Il bambino autistico fatica a comprendere il motivo per cui deve eseguire un compito
- Necessita di una motivazione concreta adeguata ai suoi interessi
- In una fase successiva la soddisfazione nel riuscire da solo a svolgere il compito potrebbe essere il rinforzo più adeguato

TIPOLOGIA DI RINFORZI

A seconda del livello generale di sviluppo del bambino, si crea una gerarchia di rinforzi.

(Rita Jordan E Stuart Powell,2006)

- Rinforzi primari: relativi a esigenze fisiche e sensazioni
- Rinforzi secondari: dovuti all'apprendimento che possono aggiungersi a quelli primari con un sistema a gettoni (veri e propri gettoni, stelle, punti ecc...) che possono essere scambiati con ricompense più tangibili.
- Rinforzi intrinseci: che derivano dall'esecuzione del compito stesso, migliorando così l'autostima. E' questo l'evidente scopo di un approccio cognitivo da tentare di raggiungere anche in ambito dell'autismo
- Gratificazione posticipata: sono rinforzi mediati da appositi obiettivi espliciti a lungo termine, come ad esempio una ricompensa scolastica. Molti autistici non ci riescono ma bisogna ugualmente porsi questo fine.

STRATEGIE DI INTERVENTO

LA STRUTTURAZIONE

- La Persona Autistica ha bisogno di una strutturazione dell'ambiente per rassicurarsi; l'ansia diminuisce quando sa esattamente che cosa ci si aspetta da lui in un certo momento e in un certo luogo e che cosa succederà in seguito.
- Non deve significare rigidità, ma deve essere flessibile
- Costruita in funzione dei bisogni e del livello di sviluppo del singolo bambino
- Soggetta a modifiche in ogni momento

LA STRUTTURAZIONE

- Dello Spazio: *Dove?* Devo svolgere le mie attività
- Del Tempo: *Quando?* È il momento di svolgerle e *quanto?* Tempo dedicare alla loro esecuzione
- Del Lavoro: *In che modo?* Ossia i sistemi di lavoro; come sono strutturate le stesse attività
- Il Rinforzo: *Perché?*
- L' Aiuto: *Come?*

LA STRUTTURAZIONE DELLO SPAZIO

- L'ambiente di lavoro deve essere organizzato in spazi ed in ambienti chiaramente delimitati e di facile comprensione
- Devono essere organizzati in modo tale che si differiscano per le attività che si andranno a svolgere:
 - tavolo per l'apprendimento
 - tavolo per il lavoro indipendente
 - spazio per il gioco o tempo libero

LO SPAZIO: PREDISPOSIZIONE DELL'AULA / ZONA DI LAVORO



• Suddivisione delle aree

In questo angolo ricavato si possono riconoscere le seguenti aree:

- Area A (lavori sistematici): le attività sono strutturate per rinforzare specifiche abilità, quali fine-motoria, preparazione alla lettura ed alla matematica, ecc.
- Area B (insegnamento individuale): qui le attività sono organizzate per l'insegnamento diretto di specifici obiettivi.
- Area C (lavoro): preparata per il lavoro indipendente.
- Area D (gioco): le attività comprendono gioco libero e strutturato, e sviluppo delle abilità di gioco



Lavoro a
tavolino



Gioco a
tappeto



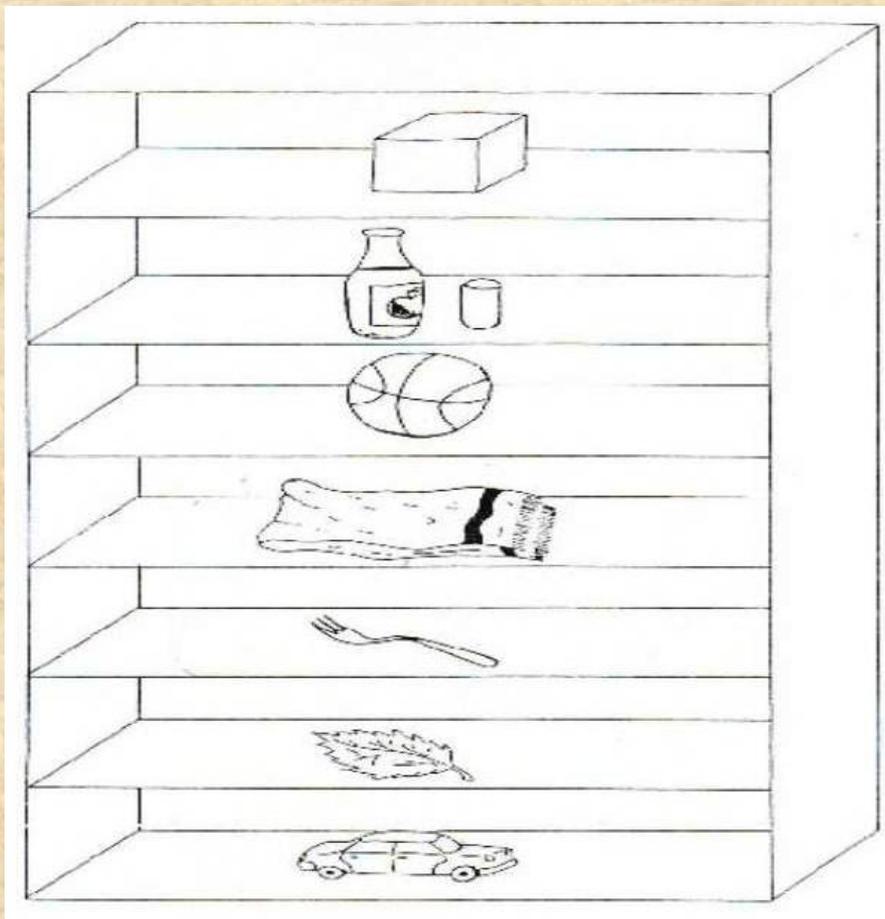
Predisposizione materiale in
scatole etichettate



LA STRUTTURAZIONE DEL TEMPO

Schema giornaliero

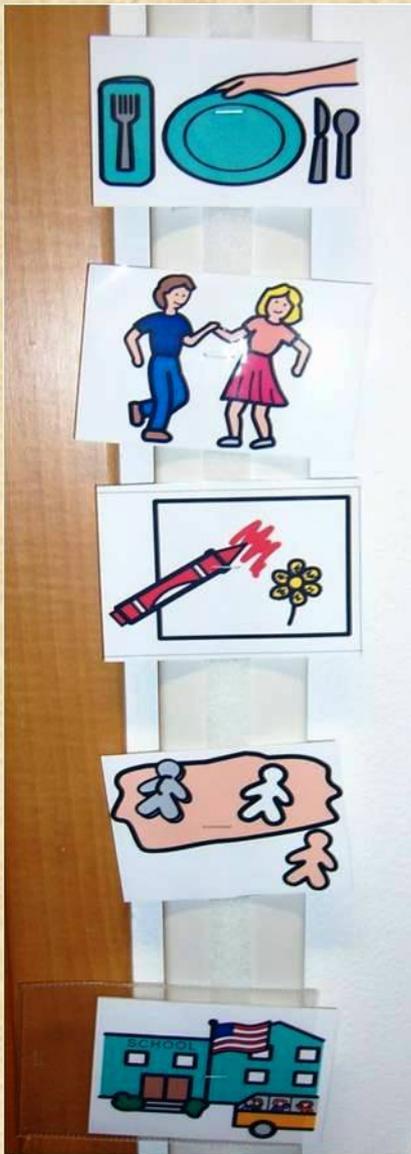
- con oggetti
- con foto
- con immagini
- agenda con parole



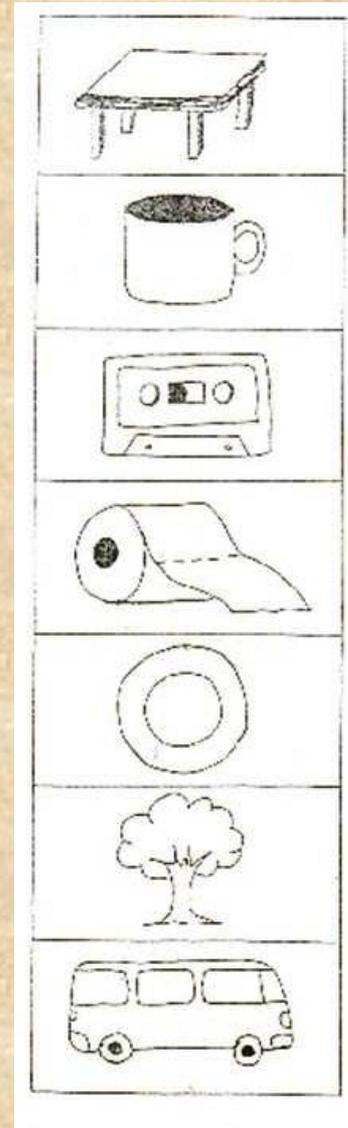
Schema giornaliero con oggetti



Schema giornaliero con foto



Schema giornaliero
con immagini (pcs)



Schema giornaliero
con immagini

ATTIVITA' STRUTTURATA: CARATTERISTICHE

- Schopler (1997; SCHOPLER e MESIBOV, 1995) sottolinea come anche le attività devono essere organizzate in modo da fornire delle informazioni visive su:
- ***Compito di apprendimento*** deve essere visibilmente comprensibile qual è la richiesta del compito, la sequenza di esecuzione e come farlo
- ***Quantità di lavoro da compiere*** che sia chiaro sia l'inizio che la fine
- ***Risultato*** ossia quando il compito può considerarsi terminato.



Attività per sviluppare abilità
fino-motorie



Attività per sviluppare abilità
fino-motorie e quotidiane

STRUTTURAZIONE DEL COMPITO

SIGNIFICA:

- proporre compiti **organizzati** secondo una appropriata **gradazione di difficoltà** per favorire apprendimenti senza errori
- proporre compiti materialmente organizzati in modo da garantire assoluta **indipendenza nella comprensione del compito**, del modo di svolgerlo, della sua durata e della sua fine.

STRUTTURAZIONE CHIARA DELL'ATTIVITA'





Area cognitiva e della percezione:
copiare da modello una
successione di figure



Area cognitiva:
attività di abbinamento
in 3D



Area cognitiva e della percezione:
attività di abbinamento in 2D



Area cognitiva: individuazione
e posizionamento delle forme

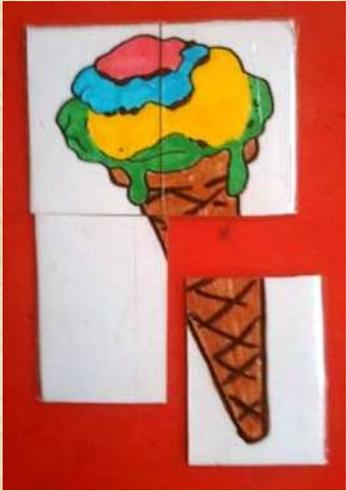


Area cognitiva:
ricomposizione di una figura
animale divisa in 3 parti

Attività di smistamento per
sviluppare abilità quotidiane



Attività di smistamento per colore:
sviluppare abilità cognitive, visuo-
percettive e attentive



Attività per sviluppare capacità cognitive, visuo – percettive, e di coordinazione



Attività per sviluppare abilità quotidiane: apparecchiare con modello visivo



Attività per sviluppare abilità fine - motoria



Attività per sviluppare abilità motorie con impiego di supporto visivo



Area cognitiva: individuazione di una stringa di lettere

IL GIOCO NEL TRATTAMENTO DEI BAMBINI AUTISTICI

Il gioco si fa con le persone e con gli oggetti.

Per giocare è necessario sviluppare abilità cognitive, motorie, verbali e, a sua volta, il gioco è occasione in cui il bambino impara e potenzia tali abilità.

LO SCOPO per cui insegnamo a giocare al nostro bambino è quello di aiutarlo nello *sviluppo sociale, nella comunicazione e nel linguaggio.*

IL GIOCO NEL TRATTAMENTO DEI BAMBINI AUTISTICI segue

N.B:

- *Il gioco esiste anche senza i suoi aspetti sociali e simbolici* come mero e piacevole esercizio (gioco di esercizi fisici come correre, arrampicarsi, tuffarsi ecc... oppure con oggetto come costruire con lego, fare puzzle, modellare paste ecc..).
- Comprendere che il gioco esiste anche senza i suoi aspetti sociali e simbolici ci aiuta a *vedere in modo diverso il nostro bambino.*
- Ricordare inoltre che il modo in cui vediamo, intendiamo lo sviluppo, influenza il modo in cui vediamo svilupparsi i nostri bambini.



COME INSEGNARE ATTRAVERSO IL GIOCO

1) Osservare quali giochi il bambino esegue spontaneamente e quali oggetti usa per il proprio divertimento e sfruttarli per insegnare al bambino a guardare in faccia, guardare le persone e l'ogg., seguire l'indicazione o lo sguardo di un altro, esprimere emozione positiva durante l'attività ecc....

1a) Partire dal gioco di esercizio; in quanto si presta più facilmente ad alcune caratteristiche dei bambini autistici:

- tendenza alla ripetizione
- uso della memoria meccanica e visuo-spaziale
- ordine

2) UTILIZZARE QUESTO TIPO DI GIOCO PER FAVORIRE, IN UNA SECONDA FASE, LE INTERAZIONI SOCIALI RECIPROCHE.



La spinta al gioco è una spinta spontanea potente, parte integrante dello sviluppo del bambino

Gli oggetti del gioco: i giocattoli

- Oggetti organizzati e prevedibilità: riescono a suggerire compiti e azioni di apprendimento spontaneo basato sulla curiosità e la ricerca
- Dotati di effetti di movimento, sonori o visivi: sono gli spettacoli creati dal movimento, suono, luci, a catturare l'attenzione del bambino e rendere possibile il ripetere molte e molte volte un determinato gesto (previsto nel programma degli apprendimenti)
- Evidenza percettiva del lavoro da compiere

AMBITI IN CUI IL BAMBINO AUTISTICO O CON DISTURBI PERVASIVI DELLO SVILUPPO È PARTICOLARMENTE DEBOLE (A VOLTE SONO ADDIRITTURA ASSENTI)

- Gioco simbolico
- Gioco sociale
- Gioco indipendente o autonomo
- Gioco funzionale o gioco di esercizio fisico con oggetti
- Gioco di esercizio fisico

IL GIOCO

Categorie

- **Solitario o autonomo:** offerto al bambino in momenti in cui non è in grado da solo di occupare il proprio tempo libero, evitandone così le stereotipie.
- **Interattivo:** permette di sollecitare o esercitare abilità sociali

Abilità che possono essere insegnate attraverso il gioco:

- Collaborazione
- Obbedienza
- Attenzione
- Integrazione
- Posture adeguate
- Motricità fine, globale e coordinazione
- Abilità sociali (attenzione condivisa, intenzionalità congiunta, scambio di turni, imitazione)

BIBLIOGRAFIA UTILE

ASPETTI GENERALI:

- VIVANTI G. (2010), *La mente autistica*, Edizioni Omega.

DIDATTICA:

- MICHELI E., ZACCHINI M. (2001), *Verso l'autonomia*, Vannini.
- ZACCHINI M., MICHELI E. (2006), *Anch'io gioco*, Vannini.
- (2008), *Autismo*, 2.ed, Fondazione Augusta Pini e Ospizi marini ONLUS e ANGSA Emilia Romagna, Bologna.

INTERVENTO EDUCATIVO:

- XAIZ C., MICHELI E., *Gioco e interazione sociale nell'autismo*, Trento, Erikson.
- JORDAN R., POWELL S. (1997), *Autismo e intervento educativo*, Centro Studi Erickson.
- FOXX R.M.(1995).trad.it., *Tecniche base del metodo comportamentale*, Trento Erickson.

SUPPORTI VISIVI, COMUNICAZIONE E ABILITA' SOCIALI:

- DYRBJERG P., VEDEL M.,(2007) *L'apprendimento visivo nell'autismo*, Erickson.
- KATHLEEN ANN QUILL -a cura di- (1997), *Comunicazione e reciprocità sociale nell'autismo*, Erickson
- GRAY, C. (2004). *Il libro delle Storie Sociali*. Gussago (Bs): Vannini Editrice.
- DIXON J.(2007). *Facilitare la comunicazione nell'autismo*. Erickson.