

Edu-Kit autismo

- cassetta degli attrezzi base per operatori -

BAMBINI 6-10 AUTISMO LF-MF*

- ASSESSMENT PREFERENZE
- PASSAPORTO
- ETICHETTATURA
- AGENDA
- TASK ANALYSIS
- COMPORTAMENTO PROBLEMA
- LAVORO SULLE EMOZIONI
- ELENCO APP

RAGAZZI 11-14 AUTISMO MF- HF*

- ASSESSMENT PREFERENZE
- PASSAPORTO
- ETICHETTATURA
- AGENDA
- TASK ANALYSIS
- TOKEN
- CONTRATTO COMPORTAMENTALE
- COMPORTAMENTO PROBLEMA
- LAVORO SULLE EMOZIONI
- STORIE SOCIALI
- ELENCO APP



LF= BASSO FUNZIONAMENTO
MF = MEDIO FUNZIONAMENTO
HF= ALTO FUNZIONAMENTO

Il "**manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali (DSM-5)**" fa rientrare l'autismo nella categoria dei "disturbi generalizzati dello sviluppo".

Per essere diagnosticato con disturbo dello spettro autistico, un individuo deve presentare:

- Deficit persistente della comunicazione sociale e nell'interazione sociale in molteplici contesti;
- Pattern di comportamento, interessi o attività ristretti, ripetitivi.

Tutti i soggetti con autismo presentano questa sintomatologia, tuttavia, essi rappresentano un gruppo estremamente eterogeneo.

I problemi nella comunicazione, nell'interazione sociale e i comportamenti e gli interessi ristretti si manifestano in maniera differente da individuo ad individuo.

Vista l'eterogeneità di queste manifestazioni si parla quindi di "spettro" autistico.

All'interno di quest'ultimo possiamo distinguere individui con autismo:

ALTO FUNZIONAMENTO

Sintomi più lievi e quoziente intellettuale nella norma o superiore

BASSO FUNZIONAMENTO

Sintomi più gravi e quoziente intellettuale sotto la norma

Nonostante queste differenziazioni, possiamo individuare alcuni comportamenti e caratteristiche tipici di questo disturbo.

Tuttavia, come è stato detto precedentemente, **questi comportamenti non sono necessariamente presenti in tutti i soggetti con autismo e/o con la medesima intensità e gravità.** Di seguito un breve elenco.

CARATTERISTICHE TIPICHE DEL ASD

DEFICIT INTERAZIONE SOCIALE

- sguardo sfuggente _____
- isolamento _____
- deficit "Teoria della Mente" _____
- ricerca del contatto fisico _____
- difficoltà nella condivisione _____
- mancanza del gioco di finzione _____

DEFICIT NELLA COMUNICAZIONE

- assenza del linguaggio _____
- domande insistenti _____
- difficoltà nella mimica _____
- tono di voce alto/basso _____
- letteralità del linguaggio _____
- difficoltà a rispettare i turni di parola _____

COMPORAMENTI/ INTERESSI RISTRETTI/ RIPETITIVI

- stereotipie _____
- abitudini/rituali rigidi _____
- ecolalie _____
- pochi interessi e molto specifici _____

ALTRO

- anomalie sensitive _____
- auto/etero aggressività _____
- disregolazione emotiva _____
- selettività alimentare _____
- difficoltà d'attenzione _____
- intolleranza ai cambiamenti _____

STRUMENTI E FUNZIONALITÀ

ASSESSMENT DELLE PREFERENZE

individua le preferenze (item tangibili o attività) del soggetto; scopre possibili rinforzatori; facilita la strutturazione del tempo libero.

PASSAPORTO

favorisce il passaggio di consegne tra operatori; stimola l'inclusione nel contesto classe; potenzia l'autostima dell'alunno.

ETICHETTATURA

struttura e organizza lo spazio; facilita l'orientamento nell'ambiente; conduce ad un uso funzionale dello spazio/oggetto; riduce l'ansia.

AGENDA

struttura il tempo; aumenta la prevedibilità degli eventi; anticipa cambiamenti; facilita lo scambio comunicativo; riduce l'ansia.

TASK ANALYSIS

facilita l'apprendimento e la valutazione di abilità complesse (composte da diverse azioni).

TOKEN

permette di rinforzare comportamenti positivi/adequati e di aumentarne la frequenza; struttura il tempo e le attività; riduce l'ansia.

STRUMENTI E FUNZIONALITÀ

CONTRATTO COMPORAMENTALE

permette di rinforzare comportamenti adeguati modificando la condotta. Riduce la realizzazione di condotte inappropriate (aggressività, mancanza di rispetto, capricci, etc)

SCHEDE PER I C.P.

facilitano la comprensione e la gestione dei comportamenti problema

LAVORO SULLE EMOZIONI

aiuta a sviluppare capacità di: riconoscimento e consapevolezza delle proprie emozioni; autoregolazione; teoria della mente.
Strumenti: Semaforo, il report della giornata, il bivio, scheda dell'empatia, quaderno dei traguardi

STORIA SOCIALE

aiutano a comprendere meglio le situazioni e gli eventi sociali che incontrano nella loro vita.

GLOSSARIO

- **Aba:** L' ABA (**Applied Behaviour Analysis**) è un insieme di procedure di intervento intensivo precoce, basate su principi comportamentali
- **Antecedente:** tutto ciò (stimoli interni o esterni) che precede il comportamento
- **Assessment:** valutazione
- **Ecolalia:** ripetizione involontaria di parole o frasi pronunciate da altre persone
- **Preferenze:** TUTTO CIÒ CHE È GRADITO ALL'INDIVIDUO
- **Rinforzo:** qualsiasi EVENTO che avviene subito dopo il comportamento e che produce un aumento nel tempo del comportamento stesso
- **Rinforzatore:** LO STIMOLO RINFORZANTE (ES. LA CARAMELLA)
- **Stereotipia:** comportamenti ripetitivi senza apparente finalità
- **Stimolo:** evento fisico, organico o sociale presente nell'ambiente che agisce sull'individuo
- **Teoria della mente:** capacità di attribuire agli altri e a se stessi stati mentali (pensieri, emozioni...)

ASSESSMENT DELLE PREFERENZE

BAMBINI 6-10
AUTISMO LF-MF

RAGAZZI
MEDIE MF-HF

L'assessment delle preferenze è **un metodo per individuare tutto ciò che è piacevole, gradito e motivante per l'alunno.**

Questo tipo di valutazione può essere effettuata con due modalità:

- valutazione indiretta
- valutazione diretta

La valutazione indiretta:

consiste in un'intervista fatta a genitori/care givers/operatori che conoscono lo studente e possono quindi riportare le sue preferenze.

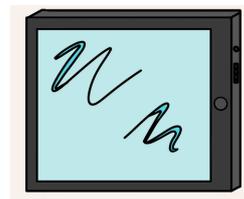
La valutazione diretta:

invece consiste nella presentazione all'alunno di una serie di attività/giochi/interessi...al fine di osservare l'indice di gradimento di questi.

ASSESSMENT DELLE PREFERENZE

RAGAZZI
MEDIE MF-HF

CARTE CON FOTO DI DIVERSE TIPOLOGIE DI STIMOLI
(TANGIBILI/DINAMICI/SENSORIALI...) DA PRESENTARE ALLO STUDENTE
SINGOLARMENTE



LO STUDENTE AVRA' DAVANTI A SE' TRE BARATTOLINI DI TRE COLORI
DIVERSI (PREFERIBILMENTE ROSSO/GIALLO/VERDE) OGNUNO DEI
QUALI AVRA' RIPORTATO SOPRA L'IMMAGINE DI UN VOLTO FELICE-
NEUTRO-TRISTE



= MI PIACE



= MI E' INDIFFERENTE/
NON L'HO MAI PROVATO



= NON MI PIACE

LO STUDENTE DOVRÀ SCEGLIERE IN QUALE DEI BARATTOLI COLLOCARE
LA CARTA CHE SI TROVA DAVANTI.

ALLA FINE SI PRENDERANNO TUTTE LE CARTE DEL BARATTOLO "MI PIACE"
E SI SEGNERANNO NELLA "**SCHEDA RINFORZATORI**"



se si ritiene opportuno si può
presentare allo studente più di
una carta alla volta

SCHEDA RINFORZATORI

NOME: _____ DATA: _____

OBIETTIVI:

ELENCO RINFORZATORI:

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

MATERIALE:

NOTE:

SCHEDA PODIO

SI CHIEDERÀ POI ALLO STUDENTE DI SCEGLIERE TRA QUEI RINFORZATORI I 3 CHE PREFERISCE IN ASSOLUTO.

LO STUDENTE FARÀ POI UN'ULTERIORE CLASSIFICA DEI RINFORZATORI COLLOCANDO SULLA "**SCHEDA PODIO**" LE TRE CARTE SCELTE (CLASSIFICANDO LE PER PREFERENZA)



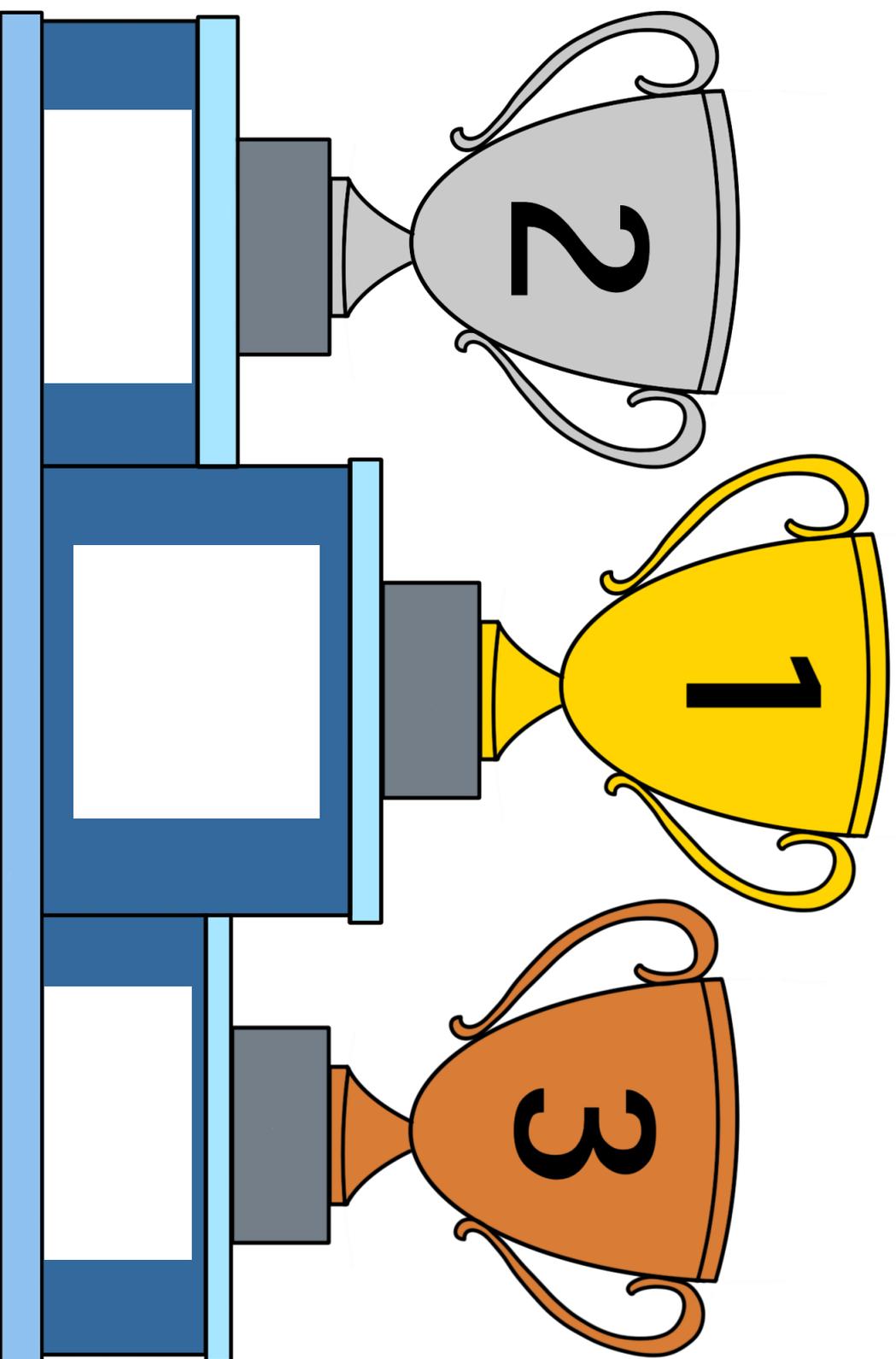
1= STIMOLO ALTAMENTE PREFERITO



UN'ALTERNATIVA A QUESTO STRUMENTO È QUELLA DI UTILIZZARE LA "LISTA DELLE PREFERENZE" (SCHEDA IN ALLEGATO) IN CUI L'OPERATORE SCRIVE UNA SERIE DI STIMOLI CHE PENSA POSSANO ESSERE GRADITI ALLO STUDENTE. LO STUDENTE METTERÀ UNA X SUGLI STIMOLI CHE PREFERISCE.

SCHEDA PODIO

NOME: _____



ASSESSMENT DELLE PREFERENZE

BAMBINI 6-10
AUTISMO LF-MF

NEL KIT SI TROVERANNO DUE STRUMENTI:

- UN QUESTIONARIO PER LA VALUTAZIONE DELLE PREFERENZE
- UNA SCHEDA PER LA VALUTAZIONE DIRETTA

IL QUESTIONARIO PER LA VALUTAZIONE DELLE PREFERENZE ANDRÀ SOMMINISTRATO AI GENITORI/CARE GIVERS DELLO STUDENTE.

UNA VOLTA COMPILATO, L'OPERATORE POTRÀ PROCEDERE CON LA VALUTAZIONE DIRETTA DEGLI STIMOLI CHE SONO RISULTATI "PREFERITI" NEL QUESTIONARIO.

QUESTIONARIO PER LA VALUTAZIONE DELLE PREFERENZE

DATA:

DATI DELL'UTENTE

NOME E COGNOME:

ETÀ:

DIAGNOSI:

DATI DEL COMPILATORE

NOME E COGNOME:

GENITORE

OPERATORE

INSEGNANTE

ALTRO

NOTE:

SEGNARE CON UNA X SE LO STIMOLO PIACE:
TANTO-POCO-ABBASTANZA - PER NULLA/NON ESPERITO

STIMOLI VISIVI

STIMOLI	PER NULLA/ NON ESPERITO	POCO	ABBASTANZA	TANTO
LIBRO CON IMMAGINI				
SPECCHIO				
OMBRE				
TORCIA CHE SI ILLUMINA				
TROTTOLA				
CLESSIDRA				
TRENO E ROTAIE DEL TRENO				
BURATTINI/ MARIONETTE				
BOLLE DI SAPONE				
TABLET				

SEGNARE CON UNA X SE LO STIMOLO PIACE:
TANTO-POCO-ABBASTANZA - PER NULLA/NON ESPERITO

STIMOLI UDITIVI

STIMOLI	PER NULLA/ NON ESPERITO	POCO	ABBASTANZA	TANTO
ASCOLTARE LA MUSICA				
GIOCATTOLI CHE PARLANO				
FISCHIETTO				
LIBRI SONORI				
STRUMENTI SONORI (specificare):				
CANTARE				
USARE IL MICROFONO				
CARRILON				
RISATA				
KAZOO				

SEGNARE CON UNA X SE LO STIMOLO PIACE:
TANTO-POCO-ABBASTANZA - PER NULLA/NON ESPERITO

STIMOLI TATTILI

STIMOLI	PER NULLA/ NON ESPERITO	POCO	ABBASTANZA	TANTO
PELUCHES				
PASTA DA MODELLARE				
CREMA				
SABBIA				
ELASTICO				
PALLA ANTISTRESS				
ACQUA				
LIBRO				
CORDA				
TABLET				

SEGNARE CON UNA X SE LO STIMOLO PIACE:
TANTO-POCO-ABBASTANZA - PER NULLA/NON ESPERITO

STIMOLI OLFATTIVI

STIMOLI	PER NULLA/ NON ESPERITO	POCO	ABBASTANZA	TANTO
PROFUMO				
FIORI				
ERBA DEL PRATO				
CREME PROFUMATE				
SAPONE				
DETERSIVI				
OLI ESSENZIALI				
SHAMPOO				
PAGINE LIBRO				
ABRE MAGIQUE				

SEGNARE CON UNA X SE LO STIMOLO PIACE:
TANTO-POCO-ABBASTANZA - PER NULLA/NON ESPERITO

STIMOLI SOCIALI

STIMOLI	PER NULLA/ NON ESPERITO	POCO	ABBASTANZA	TANTO
SOLLETICO				
RICEVERE COMPLIMENTI				
BATTERE IL CINQUE				
ABBRACCIO				
ADESIVO SMILE				
SORRISO				
STRETTA DI MANO				

SEGNARE CON UNA X SE LO STIMOLO PIACE:
TANTO-POCO-ABBASTANZA - PER NULLA/NON ESPERITO

STIMOLI CINESTESICI (MOVIMENTO)

STIMOLI	PER NULLA/ NON ESPERITO	POCO	ABBASTANZA	TANTO
TAPPETTO ELASTICO				
CORRERE				
SALTARE				
DONDOLARE				
ESSERE LANCIATO IN ARIA				
ALTALENA				
SCIVOLO				
RIMBALZARE SU PALLA DA GINNASTICA				
GIRARE				
FARE LE CAPRIOLE				

SEGNARE CON UNA X SE LO STIMOLO PIACE:
TANTO-POCO-ABBASTANZA - PER NULLA/NON ESPERITO

SPORT

STIMOLI	PER NULLA/ NON ESPERITO	POCO	ABBASTANZA	TANTO
CALCIO				
BASKET				
PALLAVOLO				
BOWLING				
PING PONG				
BOCCE				
JOGGING				
ARTI MARZIALI				
YOGA				
RUGBY				

SEGNARE CON UNA X SE LO STIMOLO PIACE:
TANTO-POCO-ABBASTANZA - PER NULLA/NON ESPERITO

GIOCHI/GIOCATTOLI

STIMOLI	PER NULLA/ NON ESPERITO	POCO	ABBASTANZA	TANTO
MACCHININE				
BAMBOLE				
SOLDATINI				
TRENINO				
GIOCHI DA TAVOLO				
BIGLIE				
PUZZLE				
LEGO				
ALBUM FIGURINE				
PELUCHES				

SEGNARE CON UNA X SE LO STIMOLO PIACE:
TANTO-POCO-ABBASTANZA - PER NULLA/NON ESPERITO

ATTIVITÀ/MATERIE SCOLASTICHE

STIMOLI	PER NULLA/ NON ESPERITO	POCO	ABBASTANZA	TANTO
ITALIANO				
MATEMATICA				
STORIA				
GINNASTICA				
GEOGRAFIA				
MUSICA				
SCIENZE				
DISEGNARE				
TAGLIARE				
INCOLLARE				

SEGNARE CON UNA X SE LO STIMOLO PIACE:
TANTO-POCO-ABBASTANZA - PER NULLA/NON ESPERITO

CIBI E BEVANDE

STIMOLI	PER NULLA/ NON ESPERITO	POCO	ABBASTANZA	TANTO
PRIMO PIATTO (specificare):				
PRIMO PIATTO (specificare):				
PRIMO PIATTO (specificare):				
SECONDO PIATTO (specificare):				
SECONDO PIATTO (specificare):				
SECONDO PIATTO (specificare):				
CONTORNO (specificare):				
CONTORNO (specificare):				
FRUTTA (specificare):				
FRUTTA (specificare):				

SEGNARE CON UNA X SE LO STIMOLO PIACE:
TANTO-POCO-ABBASTANZA - PER NULLA/NON ESPERITO

CIBI E BEVANDE

STIMOLI	PER NULLA/ NON ESPERITO	POCO	ABBASTANZA	TANTO
DOLCE (specificare):				
DOLCE (specificare):				
SNACK (specificare):				
SNACK (specificare):				
SNACK (specificare):				
BEVANDA GASSATA (specificare):				
BEVANDA GASSATA (specificare):				
BEVANDA CALDA (specificare):				
BEVANDA CALDA (specificare):				
BEVANDA FREDDA (specificare):				

DOPO CHE IL QUESTIONARIO PER LA VALUTAZIONE DELLE PREFERENZE E' STATO COMPILATO DAL CARE GIVER, SCEGLIERE UNA CATEGORIA DI STIMOLI E PROCEDERE CON LA VALUTAZIONE.

PER LA VALUTAZIONE:

- 1) SCRIVERE L'ELENCO DEGLI STIMOLI NELLA TABELLA
- 2) RECUPERARE GLI OGGETTI/STIMOLI CHE SONO RISULTATI COME PREFERITI PER LO STUDENTE
- 3) PRESENTARE ALLO STUDENTE UNO STIMOLO ALLA VOLTA PER CIRCA UN MINUTO
- 4) OSSERVARE COME LO STUDENTE INTERAGISCE CON LO STIMOLO
- 5) SIGLARE PER OGNI STIMOLO SE RISULTA: PREFERITO; NON PREFERITO; NEUTRO

LA PROVA ANDRÀ RIPETUTA 2 VOLTE IN MODO NON SEQUENZIALE

ESEMPIO:

STIMOLI VISIVI	PREFERITO	NON PREFERITO	NEUTRO	NOTE
TROTTOLA			X	
OMBRE				
LIBRO CON IMMAGINI	X			



QUANDO SI COMPILA LA SCHEDA RICORDARSI DI OSSERVARE SIA I COMPORTAMENTI VERBALI CHE I COMPORTAMENTI NON VERBALI, ENTRAMBI VANNO PRESI IN CONSIDERAZIONE PER INDIVIDUARE SEGNALI DI GRADIMENTO DELLO STIMOLO.

ECCO ALCUNI COMPORTAMENTI DI ESEMPIO CHE SI POTREBBERO CONSIDERARE COME **INDICATORI DI GRADIMENTO DELLO STIMOLO** :

- ORIENTA IL VOLTO VERSO LO STIMOLO;
- LO TOCCA PIÙ VOLTE; SORRIDE;
- LO RICHIEDE DOPO CHE GLI VIENE TOLTO...

È IMPORTANTE INOLTRE INTERVISTARE LA FAMIGLIA PER SAPERE SE CI SONO DEI COMPORTAMENTI PARTICOLARI CHE IL/LA FIGLIO/A METTE IN ATTO PER MANIFESTARE IL SUO GRADIMENTO.

Nome e cognome utente:

Data:

Nome e cognome compilatore:

STIMOLI VISIVI	PREFERITO	NON PREFERITO	NEUTRO	NOTE

PASSAPORTO

BAMBINI 6-10
AUTISMO LF-MF

RAGAZZI
MEDIE MF-HF

È UN DOCUMENTO DI LAVORO PRATICO E FUNZIONALE, DA AGGIORNARE CONTINUAMENTE.

IL PASSAPORTO HA LO SCOPO DI FORNIRE INFORMAZIONI RAPIDE, PRATICHE, UTILI PER L'UTENTE, LA FAMIGLIA, GLI OPERATORI, IN UNA FORMA COMPLETAMENTE PERSONALIZZATA.



CIAO! MI CHIAMO
E HO

LE TRE COSE CHE MI PIACCIONO
DI PIÙ SONO:

NON MI PIACE PROPRIO QUANDO

QUANDO..(FACCIO COSÌ).....È PER DIRE CHE



E' FATTO IN MODO DA ATTIRARE L'ATTENZIONE, È PIACEVOLE ALLA VISTA IN MODO CHE DAVVERO ALLA GENTE VENGA VOGLIA DI LEGGERLO E HA UN ASPETTO GRAFICO CURATO (DISEGNI, FOTO, IMMAGINI....)

IL PASSAPORTO CONSENTE CHE TUTTI COLORO CHE INTERAGISCONO CON LA PERSONA SIANO RAPIDAMENTE INFORMATI DELLE COSE ESSENZIALI CHE RIGUARDANO LO STUDENTE.

PUÒ ESSERE USATO ANCHE COME STRUMENTO DI INCLUSIONE: INFATTI, OGNI STUDENTI IN CLASSE PUÒ CREARNE UNO.

PASSAPORTO

BAMBINI 6-10
AUTISMO LF-MF

ALCUNI ESEMPI:



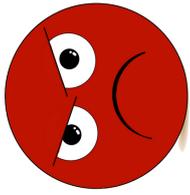
CIAO! MI CHIAMO E HO 8 ANNI.

LE TRE COSE CHE MI PIACCONO
DI PIÙ SONO:

NON MI PIACE PROPRIO QUANDO

QUANDO..(FACCIO COSÌ)....È PER DIRE CHE

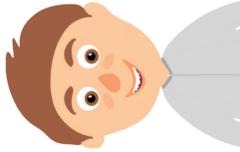
QUANDO MI
ARRABBIO A
VOLTE MORDO



NON MI PIACE
QUANDO SENTO
RUMORI FORTI



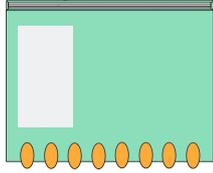
CIAO! MI CHIAMO
GIOVANNI MA TUTTI
MI CHIAMANO GIO



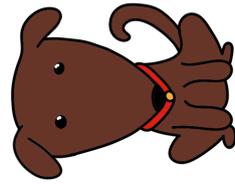
MI PIACE TANTO
GIOCCARE A
CALCIO

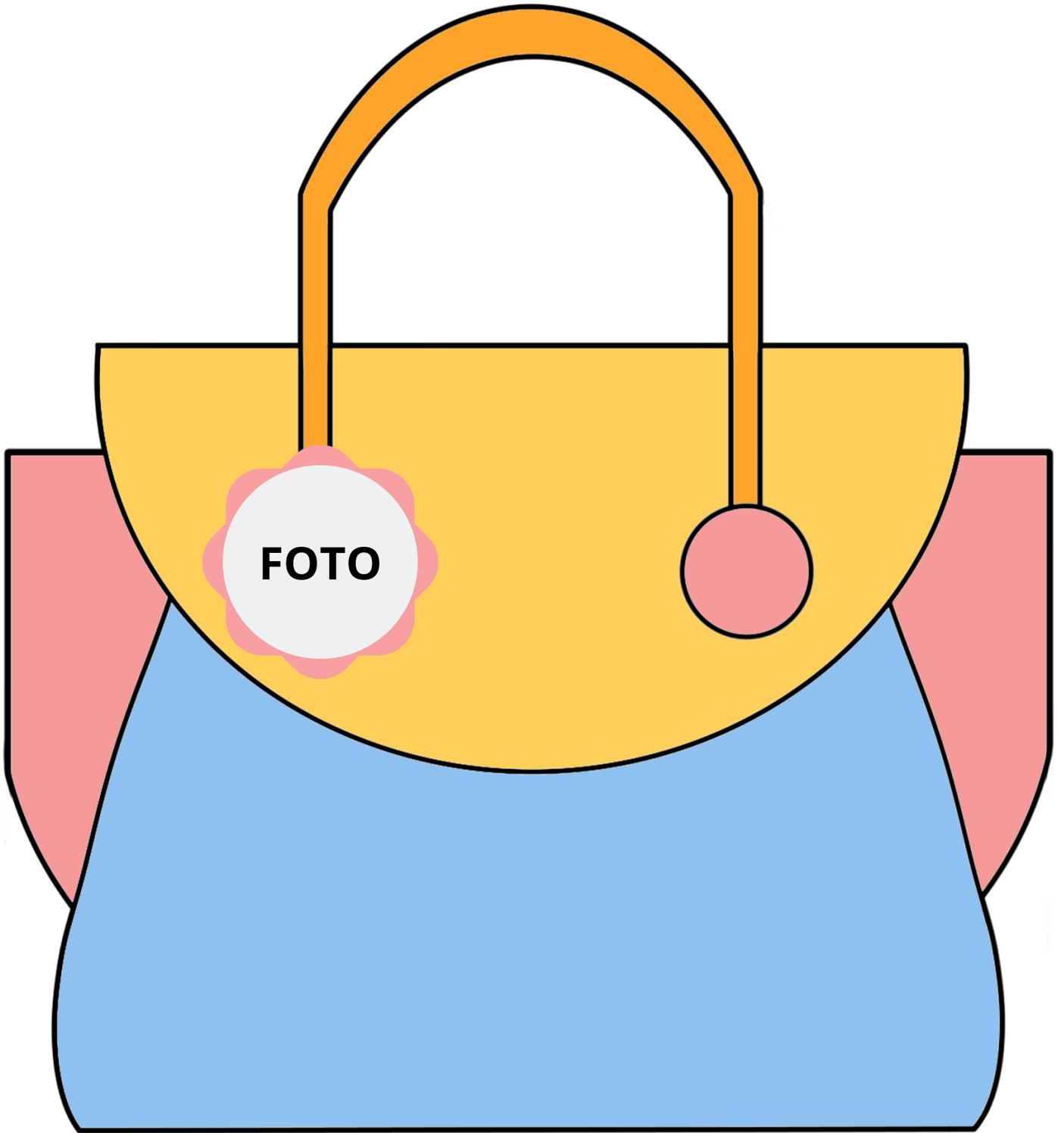


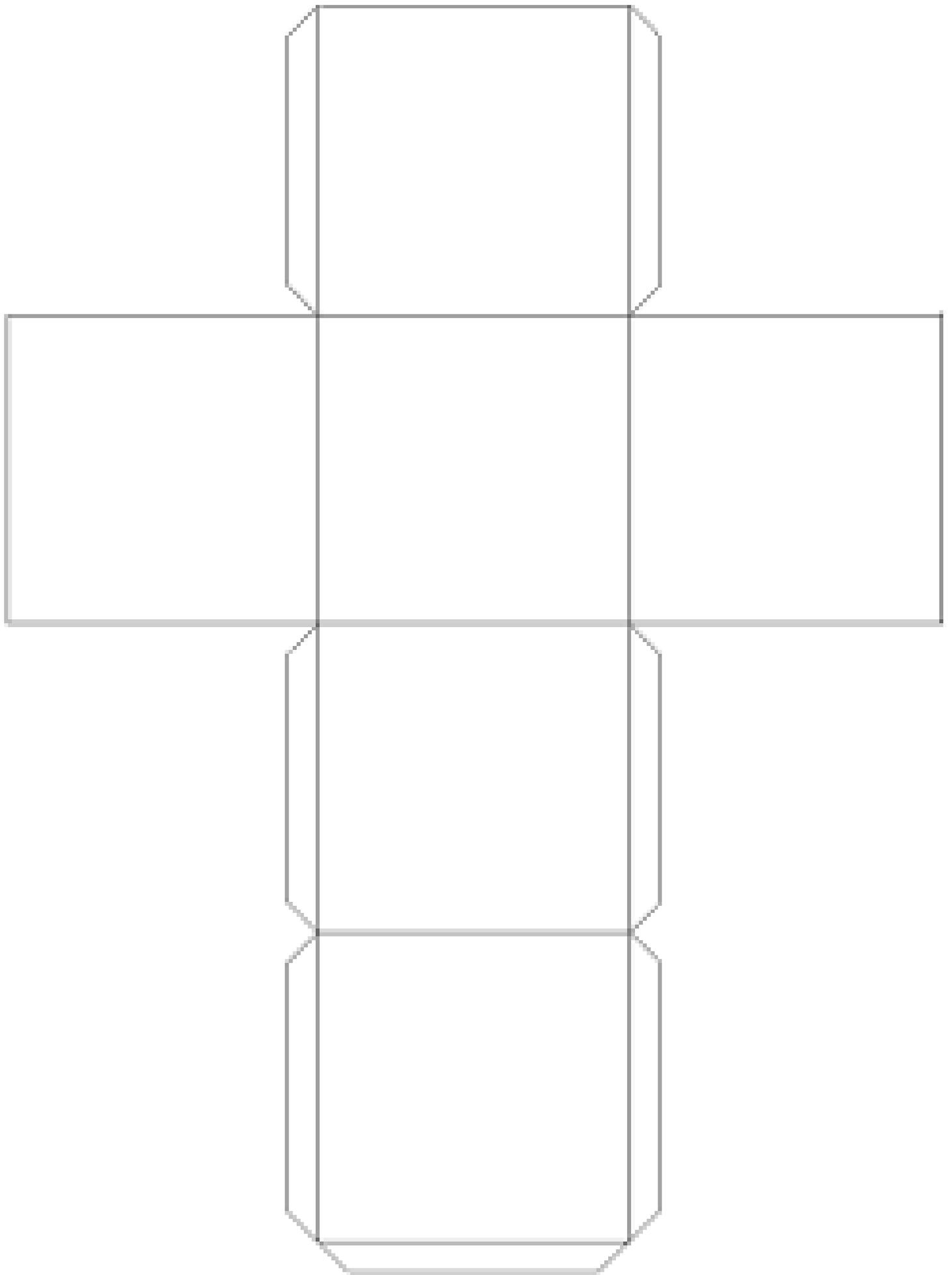
PER PARLARE USO
UN QUADERNO
PIENO DI SIMBOLI

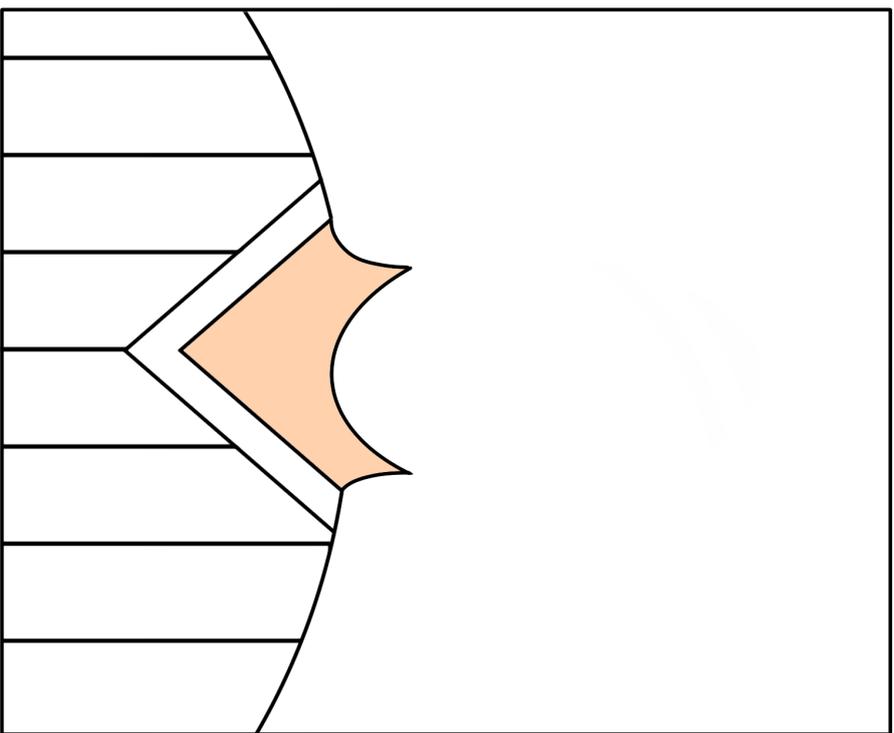


HO UN CANE CHE
AMO TANTO! SI
CHIAMA PONGO









NOME: _____

COGNOME: _____

ETA': _____

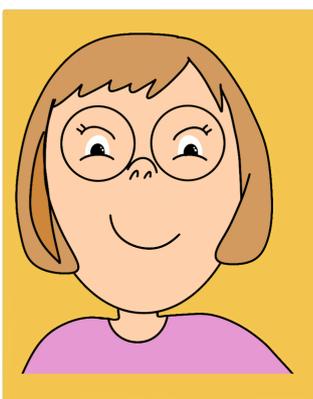
PASSIONI: _____

GIOCHI PREFERITI: _____

PASSAPORTO

RAGAZZI
MEDIE MF-HF

SE POSSIBILE, FAR COMPILARE IL PASSAPORTO ALLO STUDENTE



NOME E COGNOME

DATA DI NASCITA

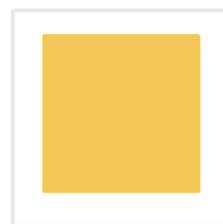
PARTICOLARITA':

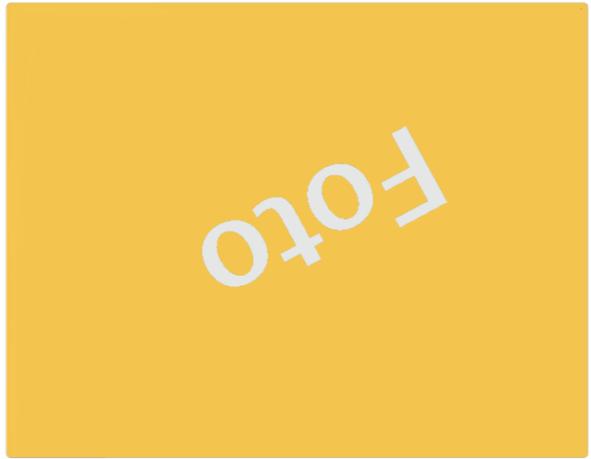
CIBO PREFERITO:

HOBBIES/PASSIONI:

MATERIA PREFERITA:

FILM PREFERITO:





ETICHETTATURA

BAMBINI 6-10
AUTISMO LF-MF

RAGAZZI
MEDIE MF-HF

L'ETICHETTATURA CONSISTE NEL POSIZIONAMENTO DI SIMBOLI NELL'AMBIENTE.

L'ETICHETTATURA PERMETTE ALL'ALUNNO DI:

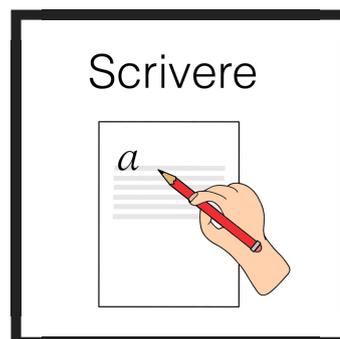
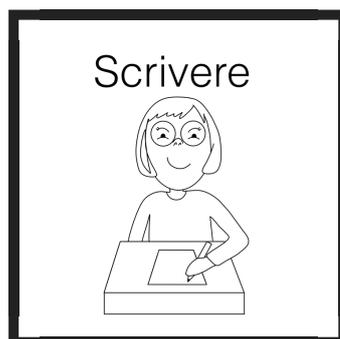
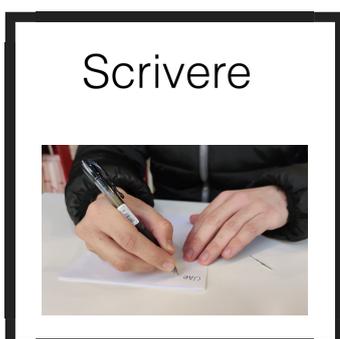
- ORIENTARSI NELLO SPAZIO E RITROVARE GLI OGGETTI AL LORO POSTO;
- APPRENDERE CODICI CONDIVISI E PASSARE PIÙ FACILMENTE ALLE TABELLE A TEMA.

E' IMPORTANTE SCEGLIERE LA TIPOLOGIA DI ETICHETTATURA PIÙ ADATTA PER IL PROPRIO STUDENTE E, QUANDO POSSIBILE, PASSARE DALLE FOTOGRAFIE/DISEGNI AI SIMBOLI.

TIPOLOGIE DI ETICHETTATURA:

- OGGETTO CONCRETO
- FOTO OGGETTO
- DISEGNO
- SIMBOLO
- PAROLA

ALCUNI ESEMPI:



L'ETICHETTATURA È DEFINITA:

DENOMINATIVA SE VIENE APPLICATA DIRETTAMENTE SOPRA GLI OGGETTI (LI DENOMINA ATTRAVERSO IL SIMBOLO)

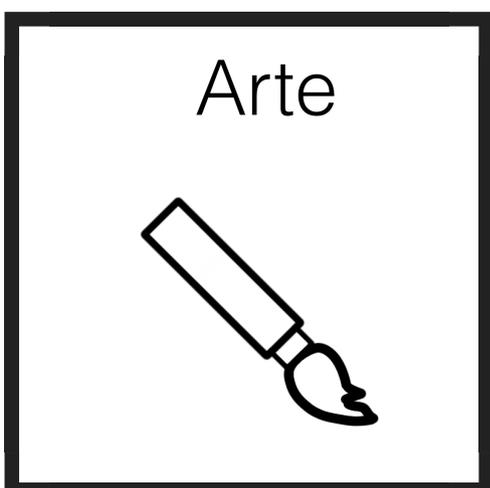
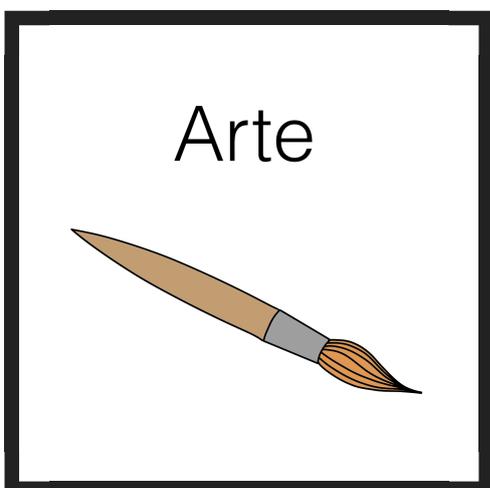


**IDENTIFICA
L'OGGETTO**

ORGANIZZATIVA SE POSIZIONATA ALL'ESTERNO DI CONTENITORI (SCATOLE, ARMADI, ETC.) PER INDICARNE IL CONTENUTO- DENOMINATIVA SE VIENE APPLICATA DIRETTAMENTE SOPRA GLI OGGETTI (LI DENOMINA ATTRAVERSO IL SIMBOLO)



**SPIEGA IL
CONTENUTO**



FOTO



DISEGNO



SIMBOLO



PAROLA

AGENDA

BAMBINI 6-10
AUTISMO LF-MF

RAGAZZI
MEDIE MF-HF

L'AGENDA È UNO STRUMENTO CHE HA LO SCOPO DI ILLUSTRARE ALL'ALUNNO LE ATTIVITÀ CHE SI ANDRANNO A FARE QUEL GIORNO.

LO STRUMENTO AGENDA CONSENTE ALLO STUDENTE DI COMPRENDERE MEGLIO LA SCANSIONE TEMPORALE GIORNALIERA E, DI CONSEGUENZA, DI ABBASSARE I LIVELLI D'ANSIA PREPARANDOLO AGLI AVVENIMENTI FUTURI.

UNA VOLTA TERMINATA UN'ATTIVITÀ, L'OPERATORE STACCHERÀ DALL'AGENDA L'IMMAGINE CORRISPONDENTE, RENDENDO EVIDENTE LO SCORRERE DEL TEMPO E LA CONCLUSIONE DELL'ATTIVITÀ STESSA.

È IMPORTANTE RICORDARSI CHE LO STRUMENTO DEVE ESSERE FLESSIBILE: VA COSTRUITO E MODIFICATO IN BASE ALLE ESIGENZE DELL'ALUNNO.

AGENDA

BAMBINI 6-10
AUTISMO LF-MF

ALCUNI ESEMPI:

AGENDA ORARIA

TIMER  15 MINUTI	TIMER  15 MINUTI	TIMER  15 MINUTI	TIMER  15 MINUTI
SCRIVO 	GIOCO 	SCRIVO 	GIOCO 
FATTO	FATTO	FATTO	FATTO

AGENDA

BAMBINI 6-10
AUTISMO LF-MF

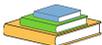
AGENDA GIORNALIERA

GIORNO	NUMERO	MESE	ANNO
ORA	MATERIA	PROF.	FATTO
DALLE 8.30 ALLE 09.30	ITALIANO 	ARIANNA 	
	MENSA 		

AGENDA

RAGAZZI
MEDIE MF-HF

AGENDA SETTIMANALE CON SIMBOLI

	LUNEDÌ	MARTEDÌ	MERCOLEDÌ	GIOVEDÌ	VENERDÌ	SABATO	DOMENICA
MATTINA	<p>VADO A SCUOLA</p>  <p>MENSA</p> 	<p>VADO A SCUOLA</p>  <p>MENSA</p> 	<p>VADO A SCUOLA</p>  <p>MENSA</p> 	<p>VADO A SCUOLA</p>  <p>MENSA</p> 	<p>VADO A SCUOLA</p>  <p>MENSA</p> 	<p>A CASA</p>  <p>COMPITI</p> 	<p>A CASA</p> 
POMERIGGIO	<p>RITORNO A CASA</p>  <p>COMPITI</p> 	<p>RITORNO A CASA</p>  <p>GIOCO</p> 	<p>RITORNO A CASA</p>  <p>COMPITI</p> 	<p>RITORNO A CASA</p>  <p>COMPITI</p>  <p>GIOCO</p> 	<p>RITORNO A CASA</p>  <p>GIOCO</p> 	<p>LEZIONE DI PIANO</p>  <p>GIOCO</p> 	<p>GIOCO</p> 
SERA							
<p>GIORNATA TERMINATA</p>							

AGENDA

RAGAZZI
MEDIE MF-HF

AGENDA SETTIMANALE

	LUNEDÌ	MARTEDÌ	MERCOLEDÌ	GIOVEDÌ	VENERDÌ	SABATO	DOMENICA
MATTINA							
POMERIGGIO							
SERA							
GIORNATA TERMINATA							

SETTIMANA DAL _____ AL _____

LUNEDÌ

MARTEDÌ

MERCOLEDÌ

GIOVEDÌ

VENERDÌ

MATTINA

POMERIGGIO

A CASA



TASK ANALYSIS

BAMBINI 6-10
AUTISMO LF-MF

RAGAZZI
MEDIE MF-HF

LA TASK ANALYSIS ,O ANALISI DEL COMPITO, È UNA PROCEDURA CHE CONSENTE DI SCOMPORRE UN'ABILITÀ (O COMPETENZA) NELLE SOTTO-ABILITÀ PIÙ SEMPLICI CHE ESSA RICHIEDE PER ESSERE ESEGUITA.

TALE PROCEDURA PREVEDE QUINDI CHE L'OPERATORE INDIVIDUI TUTTE LE UNITÀ INSEGNABILI DI UN COMPORTAMENTO. QUESTE UNITÀ ANDRANNO A FORMARE UNA CATENA COMPORTAMENTALE.

UNA TASK ANALYSIS PER LAVARSI I DENTI POTREBBE ESSERE COSÌ:

- 1.PRENDERE LO SPAZZOLINO
- 2.PRENDERE IL DENTIFRICIO
- 3.TOGLIERE IL CAPPUCCIO DAL DENTIFRICIO
- 4.AFFERRARE LO SPAZZOLINO CON LA MANO SINISTRA
- 5.AFFERRARE IL DENTIFRICIO CON LA MANO DESTRA
- 6.SPREMERE UNA PICCOLA QUANTITÀ DI DENTIFRICIO SULLO SPAZZOLINO
- 7.APRIRE IL RUBINETTO
- 8.BAGNARE LO SPAZZOLINO SOTTO IL RUBINETTO
- 9.METTERE LO SPAZZOLINO IN BOCCA
- 10.SPAZZOLARE I DENTI INFERIORI DIETRO
- 11.SPAZZOLARE I DENTI SUPERIORI DIETRO
- 14.SPAZZOLARE I DENTI SUPERIORI DAVANTI
- 15.SPAZZOLARE I DENTI INFERIORI DAVANTI
- 16.SPUTARE NEL LAVANDINO
- 17.RIEMPIRE LA BOCCA DI ACQUA
- 19.SPUTARE L'ACQUA
- 20.ASCIUGARE LA BOCCA
- 21.RISCIACQUARE LO SPAZZOLINO
- 22.METTERE A POSTO



OGNI TASK ANALYSIS DEVE ESSERE ADEGUATA AL CONTESTO E ALLA PERSONA.

UNA VOLTA REALIZZATA LA TASK ANALYSIS OCCORRE VALUTARE QUALI PASSAGGI DELLA CATENA LO STUDENTE È IN GRADO DI SVOLGERE IN AUTONOMIA.

UN MODO È QUELLO DI FAR ESEGUIRE ALL'ALUNNO TUTTO IL COMPITO E SEGNARE CON:

- R (RIUSCITO) I PASSAGGI CORRETTI
- E (EMERGENTE) I PASSAGGI PER CUI HA AVUTO BISOGNO DI UN AIUTO
- F (FALLITO) I PASSAGGI CHE LO STUDENTE NON È STATO IN GRADO DI SVOLGERE

UN ESEMPIO

LAVARE I PIATTI

		Nome e cognome:		
		Data:		
1. METTE IL TAPPO NEL LAVANDINO	X	R	E	F
2. METTE LE STOVIGLIE NEL LAVANDINO	R	X	E	F
3. METTE MEZZO BICCHIERE DI DETERSIVO	X	R	E	F
4. APRE L'ACQUA CALDA SUI PIATTI	X	R	E	F
5. CHIUDE L'ACQUA PRIMA CHE ARRIVI ALL'ORLO	R	R	E	X
6. PASSA LE STOVIGLIE UNA ALLA VOLTA CON LA SPUGNA	R	X	E	F
7. METTE LE STOVIGLIE INSAPONATE NELL'ALTRO LAVANDINO	X	R	E	F
8. SCIACQUA LE STOVIGLIE UNA ALLA VOLTA	X	R	E	F
9. METTE LE STOVIGLIE PULITE NELLO SCOLAPIATTI	X	R	E	F
10. TOGLIE IL TAPPO	R	R	E	X
11. PULISCE IL LAVANDINO	X	R	E	F

Abilità:

Nome e cognome:

Data:

1.	R	E	F
2.	R	E	F
3.	R	E	F
4.	R	E	F
5.	R	E	F
6.	R	E	F
7.	R	E	F
8.	R	E	F
9.	R	E	F
10.	R	E	F
11.	R	E	F
12.	R	E	F
13.	R	E	F
14.	R	E	F
15.	R	E	F

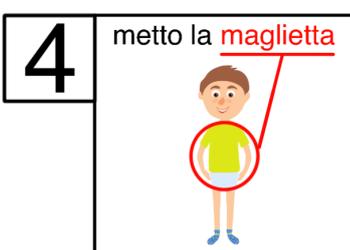
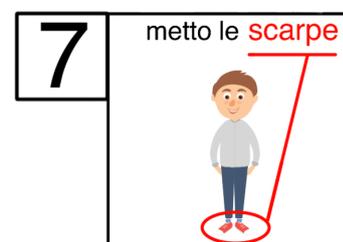
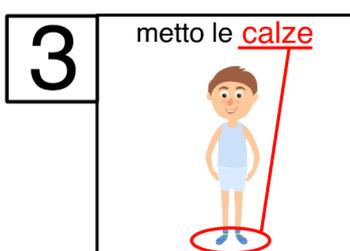
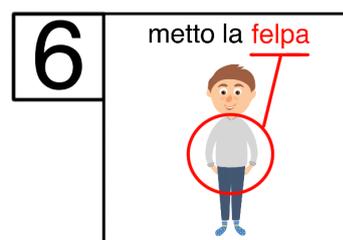
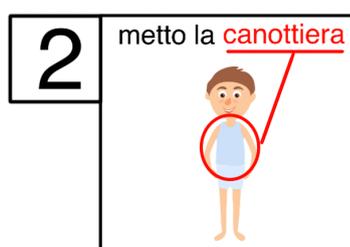
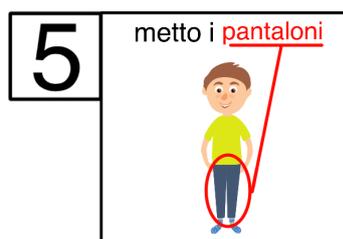
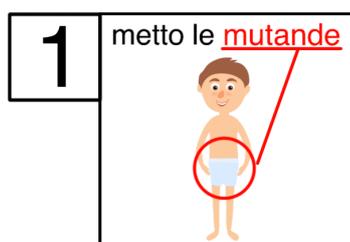
LA TASK ANALYSIS PUÒ ESSERE UNO STRUMENTO UTILE SE UTILIZZATO ANCHE COME SUPPORTO VISIVO PER SPIEGARE ED INSEGNARE ALLO STUDENTE I VARI PASSAGGI CHE COMPONGONO UN'ABILITÀ.

OGNI PASSAGGIO DEVE:

- ESSERE DESCRITTO IN PRIMA PERSONA;
 - SCRITTO CON PAROLE SEMPLICI;
- POSSIBILMENTE ACCOMPAGNATO DA UN'IMMAGINE (FOTO; SIMBOLO; DISEGNO)

ECCO UN ESEMPIO:

VESTIRSI



TOKEN

RAGAZZI
MEDIE MF-HF

LO STRUMENTO TOKEN PUÒ ESSERE DEFINITO COME UN "CONTRATTO EDUCATIVO" CHE L'OPERATORE STIPULA INSIEME ALLO STUDENTE.

LO SCOPO È QUELLO DI MODIFICARE OD ELIMINARE ALCUNI COMPORTAMENTI RITENUTI ERRATI.

PROCEDIMENTO:

ALL'INIZIO DEL PROGRAMMA TOKEN, L'OPERATORE SCEGLIERÀ INSIEME ALL'ALUNNO UNA SERIE DI COMPORTAMENTI POSITIVI CHE VERRANNO IN SEGUITO RINFORZATI.

QUESTI COMPORTAMENTI VERRANNO TRASCritti COME SEMPLICI REGOLE DA RISPETTARE.

L'ALUNNO SCEGLIERÀ POI UN PREMIO.

L'OPERATORE DEFINIRÀ IL NUMERO DI GETTONI/ SMILE/ ADESIVI NECESSARI PER RAGGIUNGERE IL PREMIO.

OGNI VOLTA CHE LO STUDENTE RISPETTERÀ UNA REGOLA CONCORDATA, RICEVERÀ UN GETTONE.

QUESTO STRUMENTO PUÒ ANCHE ESSERE UTILIZZATO CON TUTTA LA CLASSE O CON UN GRUPPETTO DI STUDENTI.

TABELLA ADESIVA DI CLASSE



MESE



CLASSE



TUTOR

	NOME:	NOME:	NOME:	NOME:	NOME:
TENERE PULITA LA CLASSE					
CANCELLARE LA LAVAGNA					
CONTROLLARE IL REGISTRO					
RACCOGLIERE I COMPITI A CASA					

LA NOSTRA CLASSE HA GUADAGNATO _ PUNTI

LAVORO PER: _____

ASCOLTO L'OPERATORE



STO SEDUTO COMPOSTO



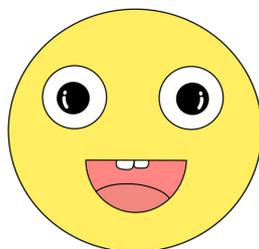
LAVORO QUANDO RICHIESTO



ALZO LA MANO PER PARLARE



NUM _____



=



TABELLA ESERCIZI

ESERCIZI :

.....



PREMIO

.....



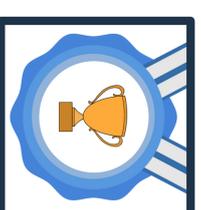
PREMIO

.....



PREMIO

.....



PREMIO

CONTRATTO COMPORIMENTALE

BAMBINI 6-10
AUTISMO LF-MF

QUESTO STRUMENTO PUÒ ESSERE DEFINITO COME UN "CONTRATTO EDUCATIVO" CHE L'OPERATORE STIPULA INSIEME ALLO STUDENTE.

IN QUESTO CASO LO SCOPO È QUELLO DI ALLENARE L'ALUNNO ALL'UTILIZZO DELLA MASCHERINA.

NONOSTANTE A SCUOLA NON CI SIA L'OBBLIGO PER I BAMBINI DELLE ELEMENTARI DI INDOSSARE QUESTO DPI, CI SARANNO OCCASIONI IN CUI SARÀ NECESSARIO CHE LO STUDENTE LO PORTI (ES. AL BAR, ALL'INTERNO DI UN NEGOZIO,...).

È QUINDI IMPORTANTE CERCARE DI ALLENARE QUESTA ABILITÀ PER PREVENIRE POSSIBILI SCOMPENSI IN SITUAZIONI IN CUI VERRÀ CHIESTO ALL'ALUNNO DI INDOSSARLA.

ALL'INIZIO DEL PROGRAMMA L'OPERATORE:

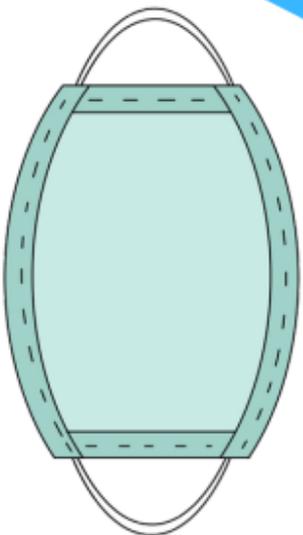
- DECIDERÀ QUANTO TEMPO IL BAMBINO DOVRÀ INDOSSARE LA MASCHERINA;
- SPIEGHERÀ ALL'ALUNNO CON PAROLE SEMPLICI E CHIARE COSA DOVRÀ ANDARE A FARE;
- FARÀ SCEGLIERE ALLO STUDENTE IL PREMIO (VD. TABELLA DELLE SCELTE) CHE OTTERRÀ SE RIUSCIRÀ A TENERE LA MASCHERINA PER IL TEMPO STABILITO.

UNA VOLTA CHIARITO IL PROGRAMMA, L'OPERATORE POTRÀ METTERLO IN ATTO RICORDANDO DI RINFORZARE IMMEDIATAMENTE IL COMPORTAMENTO DESIDERATO CON IL PREMIO SCELTO IN PRECEDENZA DALL'ALUNNO.

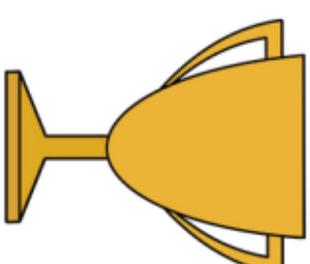
E' QUINDI IMPORTANTE CHE, SOPRATTUTTO ALL'INIZIO, L'ALUNNO SPERIMENTI IL SUCCESSO DELPROGRAMMA PER EVITARE CHE VADA SUBITO IN FRUSTRAZIONE E SI RIFIUTI DI PROSEGUIRE.

PER EVITARE QUESTA POSSIBILITÀ, SI CONSIGLIA DI INIZIARE IL PERCORSO FACENDO INDOSSARE LA MASCHERINA PER PERIODI DI TEMPO MOLTO BREVI, PER POI ANDARLI AD AUMENTARE NEL CORSO DEL PROGRAMMA (VD. SCHEDA PROGETTUALE).

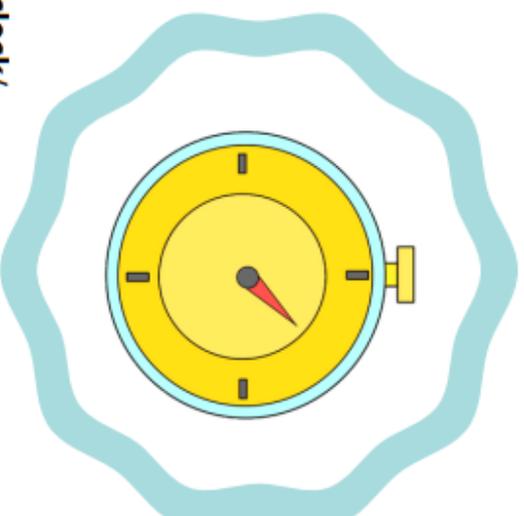
E' INOLTRE FONDAMENTALE FAR CAPIRE BENE AL BAMBINO PER QUANTO TEMPO DOVRÀ INDOSSARE LA MASCHERINA. PER QUESTO ABBIAMO CREATO LA POSSIBILITÀ DI COLLEGARSI AD UN TIMER VISIVO ONLINE.



TENGO LA MASCHERINA



PREMIO



TIMER DIGITALE:

<https://www.online-stopwatch.com/countdown-clock/>

CONTRATTO COMPORIMENTALE

RAGAZZI
MEDIE MF-HF

IL CONTRATTO COMPORIMENTALE È UNO STRUMENTO CHE VIENE UTILIZZATO ANCHE, E SOPRATTUTTO, CON LE PERSONE AD ALTO FUNZIONAMENTO.

LE REGOLE SONO LE STESSE CHE SONO STATE DESCRITTE PRECEDENTEMENTE:

- SPIEGAZIONE CHIARA DEL COMPORIMENTO IN ESAME;
- DESCRIVERE IL COMPORIMENTO/I AL POSITIVO (ES: "STO SEDUTO COMPOSTO" INVECE CHE "NON CORRO PER LA STANZA");
- SCELTA DEL PREMIO;
- RINFORZARE IMMEDIATAMENTE DOPO LA COMPARSA DEL COMPORIMENTO.

L'IMPORTANTE È SEMPRE CERCARE DI COSTRUIRE UN CONTRATTO CHE SIA CALATO E PENSATO IN BASE ALL'ETÀ ANAGRAFICA E ALLE CAPACITÀ COGNITIVE DELL'ALUNNO.

IN QUESTO CASO IL CONTRATTO PROPOSTO È STATO REDATTO PENSANDO AD ALUNNI IN ETÀ ADOLESCENZIALE E CON AUTISMO AD ALTO FUNZIONAMENTO.

CONTRATTO TRA

Nome:

Insegnante:

Classe:

Data:

MI IMPEGNO A:

- **INDOSSARE LA MASCHERINA BENE.** DEVE COPRIRE: NASO, BOCCA E MENTO;
 - **TENERE LA MASCHERINA PER TUTTO IL TEMPO CONCORDATO.**
- Tempo:.....;

SE RISPETTO QUESTO IMPEGNO COME PREMIO SCELGO:

Firma Alunno:

Firma Insegnante:

IL COMPORTAMENTO PROBLEMA

BAMBINI 6-10
AUTISMO LF-MF

RAGAZZI
MEDIE MF-HF

UN COMPORTAMENTO SI DEFINISCE PROBLEMA/PROBLEMATICO QUANDO:

- CREA **DANNO** ALLA PERSONA STESSA, AGLI ALTRI O ALL'AMBIENTE;
- **OSTACOLA** L'APPRENDIMENTO DI NUOVE ABILITÀ;
- È ALTAMENTE **STIGMATIZZANTE**, NON FACILITA L'INSERIMENTO DELLO STUDENTE IN CONTESTI SOCIALI.

AGGRESSIVITÀ, AUTOLESIONISMO, STEREOTIPIE...SONO TUTTI COMPORTAMENTI PROBLEMATICI CHE SPESSO METTONO IN DIFFICOLTÀ L'OPERATORE.

COME PROCEDERE IN SITUAZIONI DI QUESTO TIPO?

1. **DESCRIVERE IL COMPORTAMENTO PROBLEMA** IN MANIERA CHIARA ED OGGETTIVA;
2. COMPILARE LA **SCHEDA DI REALE PROBLEMATICITÀ** ;
3. MISURARE E REGISTRARE I COMPORTAMENTI CON **LA SCHEDA ABC E SCATTER PLOT** ;
4. FARE IPOTESI SULLA **FUNZIONE** (CIOÈ SUL MOTIVO) DEL COMPORTAMENTO PROBLEMA ;
5. STENDERE UNA **LINEA DI INTERVENTO** CHE:
 - NON RINFORZI IL COMPORTAMENTO PROBLEMA;
 - RINFORZI COMPORTAMENTI ADEGUATI

DESCRIZIONE DEL COMPORTAMENTO PROBLEMA

QUANDO CI SI TROVA DAVANTI AD UN COMPORTAMENTO PROBLEMATICO È IMPORTANTE CERCARE DI DESCRIVERLO NELLA MANIERA PIÙ OGGETTIVA E CHIARA POSSIBILE. QUESTO SIGNIFICA: USARE UN LINGUAGGIO DESCRITTIVO ED EVITARE LE "ETICHETTE".

UN ESEMPIO:

Descrizione oggettiva	Etichetta
Si colpisce la fronte con il dorso della mano; si morde l'avambraccio; urla	Crisi

QUI È POSSIBILE ELENCARE IN ORDINE DI "PRIORITÀ DI INTERVENTO" I COMPORTAMENTI PROBLEMATICI, CERCANDO DI DESCRIVERLI NELLA MANIERA PIÙ OGGETTIVA POSSIBILE:

1

2

3

4

SCHEDA DI REALE PROBLEMATICITÀ

DATA:

NOME E COGNOME DEL COMPILATORE:

NOME E COGNOME DELL'UTENTE:

IL COMPORTAMENTO:	Sì	NO
rappresenta una minaccia per la salute dell'alunno?	Sì	No
è pericoloso per gli altri?	Sì	No
produce danni alle cose o all'ambiente?	Sì	No
limita l'apprendimento dello studente?	Sì	No
può aggravarsi nel prossimo futuro?	Sì	No
sembra stia peggiorando con il tempo?	Sì	No
è stigmatizzante per l'alunno?	Sì	No
preoccupa i caregivers e gli operatori?	Sì	No
non facilita l'inserimento dello studente nei contesti sociali?	Sì	No

SE LA MAGGIOR PARTE DELLE RISPOSTE È "SÌ" IL COMPORTAMENTO PUÒ ESSERE DEFINITO PROBLEMATICO E SI CONSIGLIA DI CONFRONTARSI CON L'EQUIPE CURANTE

MISURAZIONE FREQUENZA DEL COMPORTAMENTO PROBLEMA

Descrizione operativa dei seguenti comportamenti disfunzionali:

COMPORAMENTO 1:

COMPORAMENTO 2:

	Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
9.00-9.30							
9.30-10.00							
10.00-10.30							
10.30-11.00							
11.00-11.30							
11.30-12.00							
12.00-12.30							
12.30-13.00							
13.00-13.30							
13.30-14.00							
14.00-14.30							
14.30-15.00							
15.00-15.30							
15.30-16.00							
16.00-16.30							
16.30-17.00							
17.00-17.30							
17.30-18.00							

LA SCHEDA ABC

OGNI COMPORTAMENTO PUÒ ESSERE ANALIZZATO IN BASE A TRE EVENTI: **A B C**.

ANTECEDENT: GLI STIMOLI CHE ESISTONO IMMEDIATAMENTE PRIMA DEL COMPORTAMENTO,

BEHAVIOR: COMPORTAMENTO,

CONSEQUENT: CONSEGUENZE DEL COMPORTAMENTO, CIÒ CHE SEGUE UN COMPORTAMENTO.

LA SCHEDA ABC È UN TIPO DI REGISTRAZIONE DESCRITTIVA.

L'OPERATORE, INFATTI, DESCRIVE GLI ANTECEDENTI E LE CONSEGUENZE CHE SI SVILUPPANO NELL'INTERAZIONE TRA L'INDIVIDUO E L'AMBIENTE, OGNI VOLTA CHE IL COMPORTAMENTO SI MANIFESTA.

ECCO UN ESEMPIO:

A

ANTECEDENTE

-COS'è SUCCESSO PRIMA-

B

COMPORTAMENTO

-DESCRIZIONE OGGETTIVA-

C

CONSEGUENZA

-COS'è SUCCESSO DOPO-

L'insegnante parla con una collega

Luigi si picchia in testa

L'insegnante smette di parlare con la collega e si avvicina a Luigi

SCHEDA ABC

Nome e cognome utente:

Nome e cognome compilatore:

Data:

ANTECEDENTE

(cos'è successo prima)

COMPORTAMENTO

(descrizione oggettiva)

CONSEGUENZA

(cos'è successo dopo)

L'INTERVENTO

dopo aver individuato la funzione del comportamento problema si possono attuare diverse strategie di intervento.

prima di metterle in atto, è essenziale però rivolgersi all'equipe curante.

ci sono due tipologie principali di intervento:

-**proattivo** = si progettano strategie per lavorare sugli **antecedenti** di modo da

prevenire o ridurre la probabilità che un comportamento si manifesti

-**reattivo** = si studia come gestire le **conseguenze** e modificare la frequenza e la

topografia del comportamento

ecco alcuni esempi:

Interventi proattivi

- Rinforzo di comportamenti adeguati
- insegnamento di nuova abilità funzionali
- Strutturazione e prevedibilità
- uso di storie sociali
- uso dell'agenda visiva o di altri supporti
- training per gestire l'attesa
- training per gestire gli imprevisti
- Training di comunicazione

Interventi reattivi

- Estinzione del comportamento problema
- Mantenimento del compito/istruzione data
- punizioni

LE FUNZIONI DEL COMPORTAMENTO

QUANDO SI MANIFESTA UN COMPORTAMENTO PROBLEMA DOBBIAMO CHIEDERCI: "PERCHÉ LO HA FATTO? QUAL ERA IL SUO OBIETTIVO COMUNICATIVO?". L'OPERATORE DEVE ANDARE AD INDAGARE LA FUNZIONE DI QUEL COMPORTAMENTO; DEVE CERCARE DI CAPIRE QUAL ERA IL RISULTATO CHE LO STUDENTE VOLEVA OTTENERE CON QUEL DATO COMPORTAMENTO.

NEGLI ANNI DI RICERCA SPERIMENTALE SONO STATE INDIVIDUATE 4 PRINCIPALI FUNZIONI A CUI UN COMPORTAMENTO PUÒ ESSERE RICONDOTTO:



IL BIVIO

RAGAZZI
MEDIE MF-HF

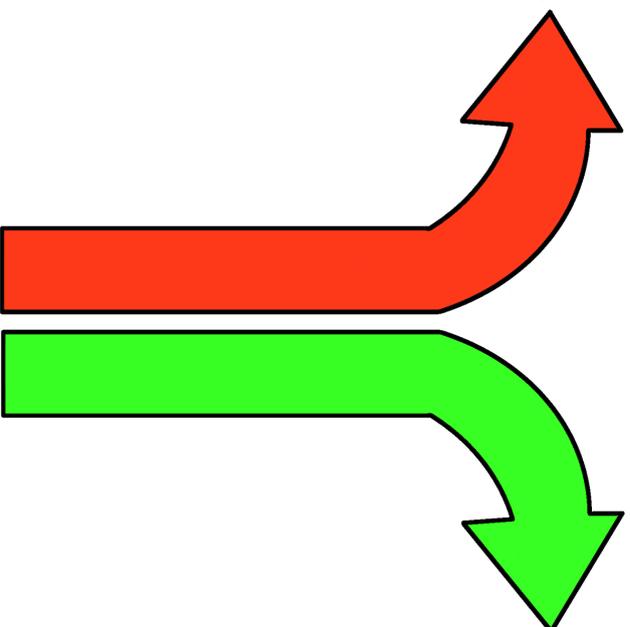
IL "BIVIO" È UNO STRUMENTO DA UTILIZZARE COME RILETTURA DI UN EPISODIO PARTICOLARMENTE GRAVOSO. PUÒ CAPITARE, INFATTI, CHE LO STUDENTE MANIFESTI UNO SCATTO D'IRA OD UN PARTICOLARE COMPORTAMENTO PROBLEMA.

È CONSIGLIABILE UTILIZZARE LO STRUMENTO IN UN MOMENTO ABBASTANZA RAVVICINATO ALLA MANIFESTAZIONE DEL COMPORTAMENTO DISFUNZIONALE, NON APPENA L'ALUNNO È TRANQUILLO.

IL "BIVIO" PERMETTE DI LAVORARE SU ABILITÀ QUALI:

- PROBLEM SOLVING: CAPACITÀ DI ANALISI DI UNA SITUAZIONE PROBLEMATICA ALLO SCOPO DI INDIVIDUARE E METTERE IN ATTO LA SOLUZIONE MIGLIORE;
- AUTOREGOLAZIONE EMOTIVA: PROCESSO TRAMITE CUI GLI INDIVIDUI RIESCONO A REGOLARE LE PROPRIE EMOZIONI E A CAPIRE QUANDO E COME ESPRIMERLE.

COME MI SONO COMPORTIATO?



COME MI SAREI POTUTO
COMPORTARE?



CHE COS'È SUCCESSO?

EMOZIONI

BAMBINI 6-10
AUTISMO LF-MF

RAGAZZI
MEDIE MF-HF

LE EMOZIONI, I SENTIMENTI, CAPIRE COSA L'ALTRO PROVA, ESSERE IN GRADO DI CONDIVIDERE IL PROPRIO STATO D'ANIMO SONO, PER NOI, REAZIONI INNATE.

LE PERSONE CON AUTISMO NON SVILUPPANO SPONTANEAMENTE QUESTE ABILITÀ CHE DEVONO, QUINDI, ESSERE SPECIFICAMENTE INSEGNATE.

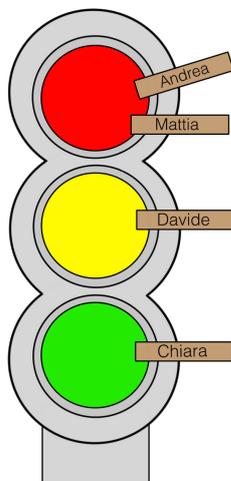
APPRENDERE L'ABILITÀ DI RICONOSCERE LE EMOZIONI AIUTA A MODULARNE L'INTENSITÀ E AD EVITARE CHE QUESTE PRENDANO IL SOPRAVVENTO SULLE CAPACITÀ DI AUTOREGOLAZIONE.

DARE UN NOME A CIÒ CHE SI STA PROVANDO, INOLTRE, AIUTA A CONOSCERE LE EMOZIONI E A RICONOSCKERLE SUCCESSIVAMENTE IN SE STESSI E NEGLI ALTRI..

SEMAFORO DELLE EMOZIONI

RAGAZZI
MEDIE MF-HF

IL SEMAFORO DELLE EMOZIONI È UNO STRUMENTO CHE LO STUDENTE UTILIZZA PER INDICARE IL PROPRIO STATO D'ANIMO.



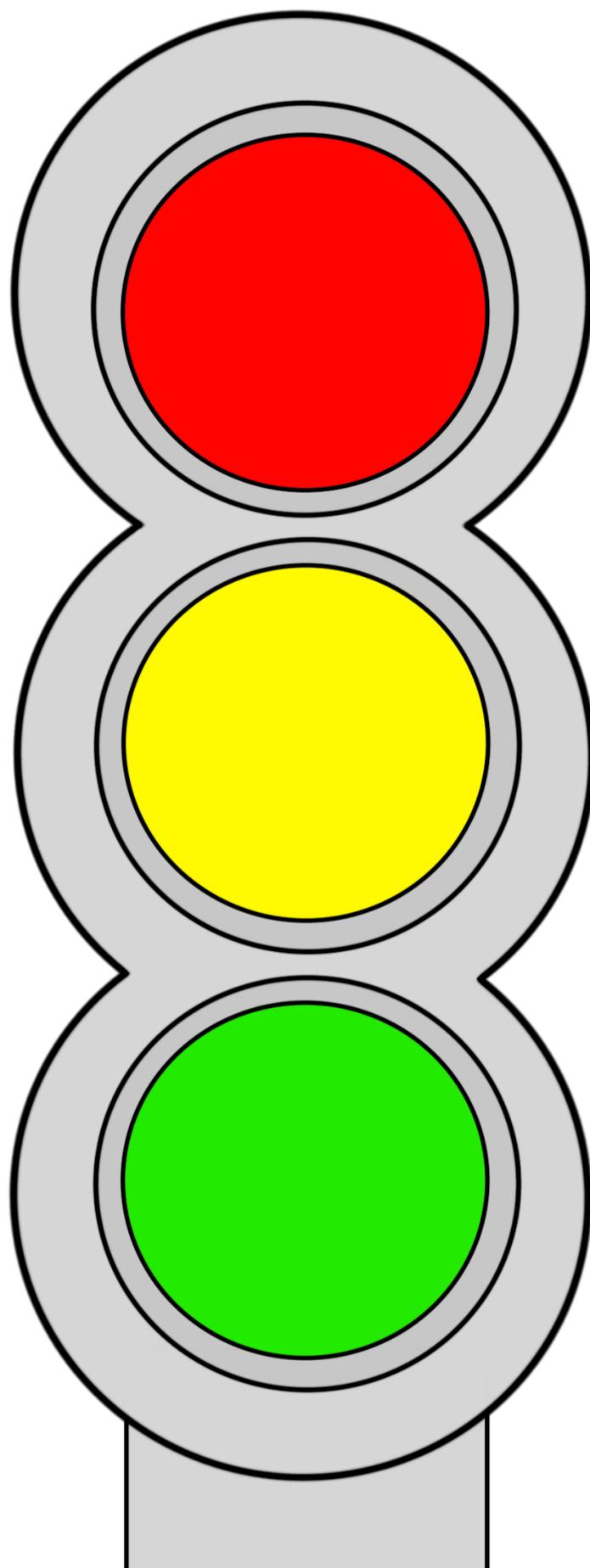
OGNI COLORE È CORRELATO AD UNO SPECIFICO GRUPPO DI EMOZIONI:

- IL COLORE **VERDE** STA AD INDICARE UNO STATO D'ANIMO SERENO;
- IL COLORE **GIALLO** UNO STATO D'ANIMO NERVOSO/INTRISTITO/TIMOROSO;
- IL COLORE **ROSSO** UNO STATO D'ANIMO ARRABBIATO/DISPERATO/IMPAURITO/ANSIOSO...

IL SEMAFORO DELLE EMOZIONI PUÒ ESSERE UTILIZZATO CON UN SINGOLO STUDENTE COSÌ COME CON UN GRUPPO DI STUDENTI O CON L'INTERA CLASSE.

QUESTO STRUMENTO PUÒ ESSERE INTEGRATO CON LO STRUMENTO "**STORIE SOCIALI**" DI MODO DA POTER LAVORARE ANCHE SU COMPORTAMENTI DI AUTOREGOLAZIONE DELLE EMOZIONI.

COME MI SENTO OGGI?



LA SCHEDA EMPATIA

RAGAZZI
MEDIE MF-HF

LA "SCHEDA EMPATIA" È UNO STRUMENTO UTILE PER LAVORARE SU ALCUNE CAPACITÀ MOLTO IMPORTANTI PER L'INTERAZIONE SOCIALE:

- L'**EMPATIA**: LA CAPACITÀ DI PORSI NELLO STATO D'ANIMO O NELLA SITUAZIONE DI UN'ALTRA PERSONA;
- LA **TEORIA DELLA MENTE**: LA CAPACITÀ DI ATTRIBUIRE AGLI ALTRI STATI MENTALI, CREDENZE, DESIDERI, EMOZIONI DIVERSI DAI PROPRI.

SI TRATTA DI CAPACITÀ INNATE CHE SI SVILUPPANO IN MODO DIFFERENTE A SECONDA DEL CONTESTO CULTURALE E DELLE CAPACITÀ INTELLETTIVE DI OGNUNO.

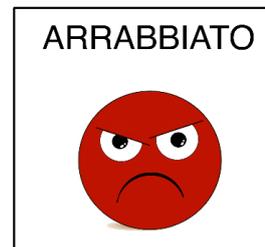
TUTTAVIA, DIVERSI STUDI DIMOSTRANO CHE QUESTE AREE RISULTANO DEFICITARIE NELLE PERSONE CON AUTISMO.

QUESTE ABILITÀ POSSONO COMUNQUE ESSERE INSEGNATE. È ESSENZIALE INIZIARE A LAVORARE SU DI ESSE IL PRIMA POSSIBILE AFFINCHÉ SI MANIFESTI UN LORO EFFETTIVO SVILUPPO.

CHE COS'È SUCCESSO?

CHE EMOZIONE
HO PROVATO IO?

CHE EMOZIONE
HA PROVATO L'ALTRO?



IL QUADERNO DEI TRAGUARDI

RAGAZZI
MEDIE MF-HF

IL QUADERNO DEI TRAGUARDI È UNA RACCOLTA DI FOTO/DISEGNI/ARTICOLI DEI SUCCESSI CHE LO STUDENTE HA RAGGIUNTO.

QUESTO STRUMENTO PERMETTE DI LAVORARE SULL'AUTOSTIMA E AIUTA LO STUDENTE AD ORIENTARE IL PROPRIO PENSIERO VERSO EMOZIONI POSITIVE.



	Nome:
	Data:
	Il mio successo di oggi è:
	Cosa provo?
	Disegno/foto:

GIOCHI CON LE EMOZIONI

BAMBINI 6-10
AUTISMO LF-MF

GIOCO 1: INDICA L'EMOZIONE

MATERIALE:

TABELLA EMOZIONI



CARTE EMOZIONI



TIMER



DUE GIOCATORI SI DISPONGONO AI LATI OPPOSTI DI UN TAVOLO.
AL CENTRO DEL TAVOLO SI METTE LA: TABELLA EMOZIONI E IL MAZZO DELLE CARTE EMOZIONI, QUEST'ULTIMO GIRATO.
UN GIOCATORE SOLLEVA LA PRIMA CARTA DEL MAZZO SENZA FARLA VEDERE ALL'ALTRO.
DOPO QUALCHE SECONDO, CERCHERÀ DI IMITARE AL MEGLIO L'ESPRESSIONE DELLA CARTA EMOZIONE PESCATA. NEL CONTEMPO FA PARTIRE IL TIMER (30 SECONDI) .
L'ALTRO GIOCATORE DOVRÀ INDICARE SULLA TABELLA L'EMOZIONE CHE SECONDO LUI È STATA RAPPRESENTATA.
SE INDOVINA RICEVE LA CARTA. OGNI CARTA VALE UN PUNTO.
VINCE CHI ALLA FINE HA PIÙ CARTE EMOZIONI.

GIOCO 2: **MEMORY DELLE EMOZIONI**

MATERIALE:

CARTE EMOZIONI



LE CARTE EMOZIONI (TUTTI E DUE I MAZZI) VENGONO DISPOSTE COPERTE SU UN TAVOLO.

A TURNO CIASCUN GIOCATORE GIRA DUE CARTE MOSTRANDOLE ANCHE ALL' AVVERSARIO. LO SCOPO È QUELLO DI TROVARE LE COPPIE UGUALI DELLE EMOZIONI.

- SE LE DUE CARTE GIRATE SONO UGUALI IL GIOCATORE LE PRENDE E TOCCA ANCORA A LUI FINCHÉ NON SBAGLIA;
- SE LE DUE CARTE NON COINCIDONO DEVE RIGIRARLE E TOCCA AL GIOCATORE SUCCESSIVO.

IL GIOCO TERMINA QUANDO NON CI SONO PIÙ CARTE SUL TAVOLO:
VINCE CHI NE
HA CONQUISTATE DI PIÙ.

GIOCO 3: **TOMBOLA DELLE EMOZIONI**

MATERIALE:

TABELLE EMOZIONI



TESSERE EMOZIONI



OGNI GIOCATORE SCEGLIE UNA TABELLA EMOZIONI.

UNA PERSONA ESTRAE DA UN SACCHETTO UNA TESSERA EMOZIONI.

**IL GIOCATORE CHE SCOPRE DI AVERE QUELLA TESSERA , FA UNA X SULLA TABELLA
IN CORRISPONDENZA ALL'EMOZIONE PESCATA.**

VINCE CHI PER PRIMO COMPLETA LA TABELLA.



SORPRESA



DIVERTIMENTO



PREOCCUPAZIONE



GIOIA



PAURA



RABBIA



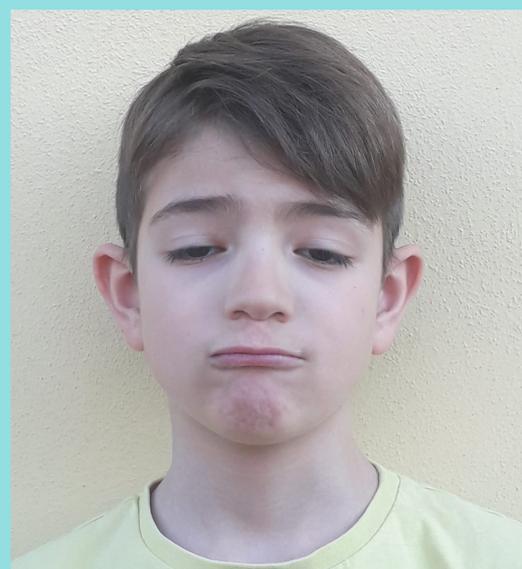
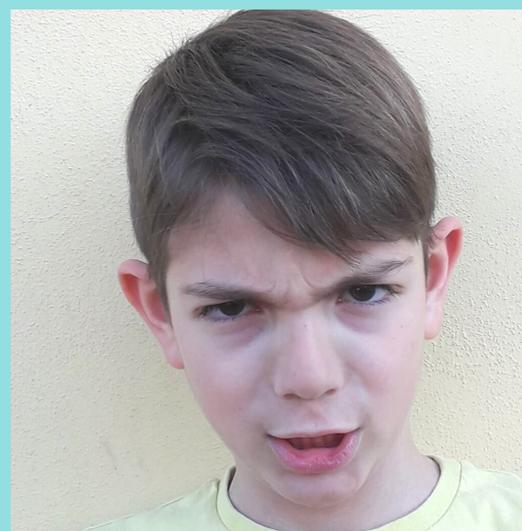
TRISTEZZA

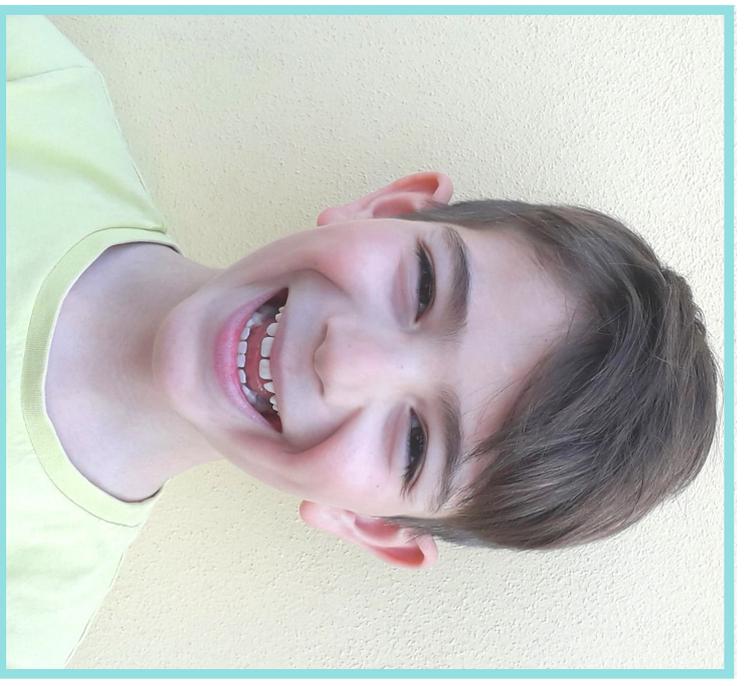
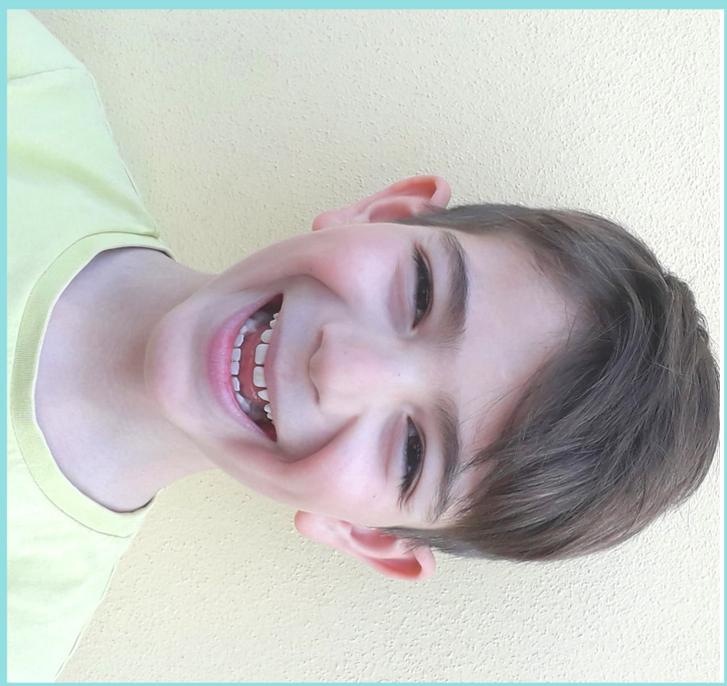


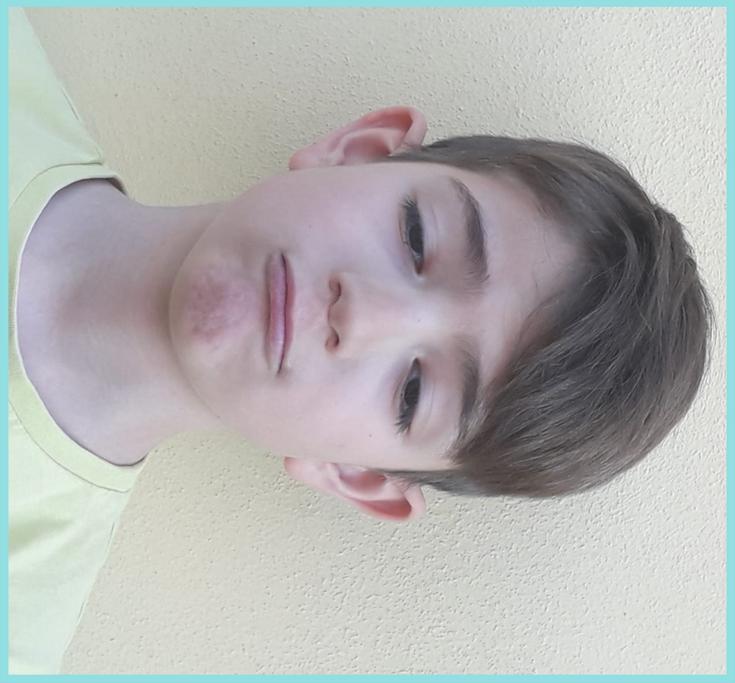
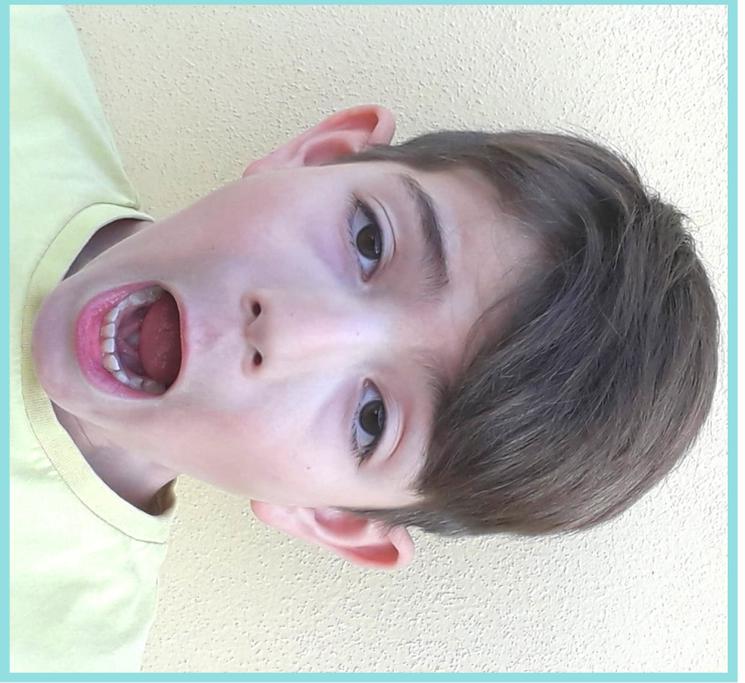
DISGUSTO

TABELLA

EMOZIONI







REPORT DELLA GIORNATA

RAGAZZI
MEDIE MF-HF

IL REPORT DELLA GIORNATA È UNO STRUMENTO CHE L'ALUNNO UTILIZZA COME RILETTURA DELLE ESPERIENZE E DELLE EMOZIONI VISSUTE DURANTE IL GIORNO.

INOLTRE, È UN IMPORTANTE MEZZO DI COMUNICAZIONE TRA SCUOLA E FAMIGLIA.

GLI ALUNNI CON DISABILITÀ, INFATTI, RARAMENTE SONO IN GRADO DI COMUNICARE E CONDIVIDERE CON LE PROPRIE FAMIGLIE COSA È ACCADUTO NELLA GIORNATA SCOLASTICA.

PER LE FAMIGLIE È INVECE ESSENZIALE CHE QUESTE INFORMAZIONI ARRIVINO E IL REPORT DELLA GIORNATA PUÒ FACILITARE QUESTO TIPO DI COMUNICAZIONE.

REPORT DELLA GIORNATA

NOME E COGNOME: _____

COSA MI È PIACIUTO OGGI?



PERCHÈ?

COSA NON MI È PIACIUTO OGGI?



PERCHÈ?

STORIE SOCIALI

RAGAZZI
MEDIE MF-HF

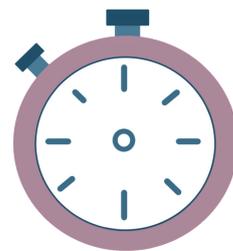
LE STORIE SOCIALI SONO UNO STRUMENTO SEMPLICE E MOLTO UTILIZZATO SOPRATTUTTO CON LE PERSONE CON AUTISMO AD ALTO FUNZIONAMENTO.

LE STORIE SOCIALI PERMETTONO ALLO STUDENTE DI:

- RICEVERE INFORMAZIONI CHIARE SU QUELLO CHE ACCADE IN UNA PARTICOLARE SITUAZIONE SOCIALE;
- CAPIRE PERCHÉ STA ACCADENDO;
- IL COMPORTAMENTO CORRETTO DA ADOTTARE.

NEL KIT È PRESENTE UN ESEMPIO DI STORIA SOCIALE: "FARE UNA PAUSA".

FARE UNA PAUSA



A VOLTE SONO SERENO E STO BENE,

MA A VOLTE SONO AGITATO E FACCIO FATICA A CONTROLLARMI.

QUANDO SONO AGITATO:

- NON RIESCO A STARE FERMO
- STRINGO FORTE LE MANI
- URLO
- BATTO I PUGNI SUL TAVOLO
- DIVENTO ROSSO IN VISO

SE MI SENTO AGITATO METTO IL MIO NOME SUL SEMAFORO GIALLO E CHIEDO DI FARE UNA PAUSA.

FARE UNA PAUSA MI AIUTERÀ A RILASSARMI E A NON DIVENTARE FURIOSO.

SE SONO FURIOSO NON POSSO STARE CON GLI ALTRI.

SE MI CALMO POSSO FARE LE ATTIVITÀ CON GLI ALTRI

ELENCO APP



Imovie: per montare filmati e foto



Pages: programma di videoscrittura



keynote: presentazioni multimediali



Popplet lite: per creare mappe concettuali



Simplemind: per creare mappe concettuali



Let me talk: Un' applicazione gratuita CAA Talker per Android che supporta la comunicazione in ogni momento della vita e offre a ogni persona una voce. Offre la possibilità di allineare in sequenza logica le immagini in modo da formare una frase sensata. La sequenza di immagini è conosciuta come comunicazione supportata (Comunicazione Aumentativa/Alternativa (CAA, AAC))



My First App: giochi per l'apprendimento



Canplan: app che permette di creare sequenze di azioni



Social stories creator: app per la creazioni di storie sociali



Shadow Puppet Edu: permette di creare semplici presentazioni



Skitch: app per modificare le immagini e aggiungere il testo



Autism Emotion: propone attività per potenziare il riconoscimento delle emozioni