

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



LA FACILITAZIONE AL GIOCO NEI DISTURBI DELLO SPETTRO AUTISTICO

Dr.ssa Claudia Boni

Psicologa -Terapista neuropsicomotricità età evolutiva

Spoke Autismo Casa del Giardiniere

AUSL di BOLOGNA

GIOCO E COMPLESSITA' DELLO SVILUPPO

Intersoggettività



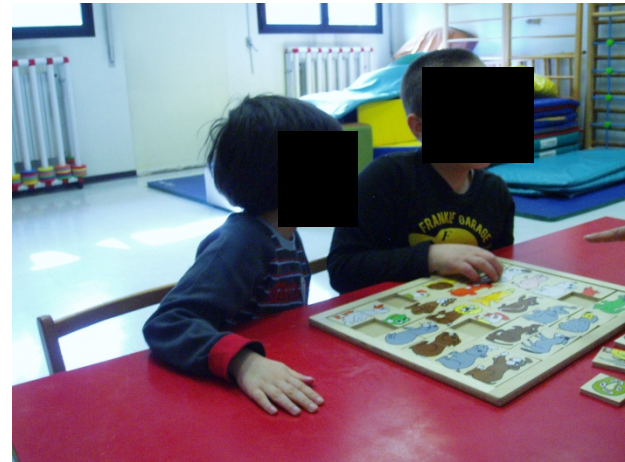
regolazione emotiva

GIOCO, INTERSOGGETTIVITA' E COGNIZIONE SOCIALE



COSA IDENTIFICA IL GIOCO?

- Il gioco è piacevole e divertente.
- Non ha scopi estrinseci (è più godimento di mezzi che di fini).
- È spontaneo e volontario.
- Necessita di un impegno attivo da parte del giocatore.
- **Richiede la comprensione che ciò che si fa non è ciò che sembra cioè un atteggiamento non letterale.**(Garvey1977)



Principi di facilitazione del gioco negli interventi di tipo evolutivo :

- **Enfasi sulla relazione, sulla condivisione, sulle emozioni positive** attraverso proposte di interazione sociale emotivamente significative e basate sulla reciprocità.
- **Sostegno allo sviluppo comunicativo** attraverso la costruzione e lo scambio di significati e l'uso di strategie aumentative (gesti, immagini) .
- **Sostegno allo sviluppo di competenze motorie, prassiche e imitative** attraverso attività funzionali adeguate all'area di sviluppo potenziale.
- **Sviluppo di capacità simboliche** attraverso il collegamento tra azione e rappresentazione. (Garvey 1977)

BASARE OGNI INTERVENTO SULLA COMPLESSITA' E L'INTEGRAZIONE DELLE DIMENSIONI EVOLUTIVE

BAMBINO

Autoregolazione ed intenzionalità

Cognizione e

Competenze prassiche e simboliche



ADULTO

Conoscenza dello sviluppo tipico percettivo motorio, cognitivo affettivo, comunicativo

Empatia, flessibilità,

Strategie di facilitazione multiple ed adattabili

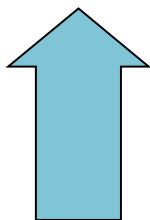
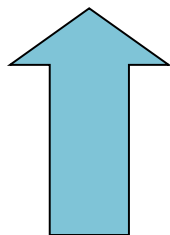


ATTIVITA' RIPETITIVA E STEREOTIPATA
Comportamento peculiare e problematico

DISTURBO COMUNICATIVO
E PRASSICO

DISTURBO DELL'INTEGRAZIONE
SENSOMOTORIA
ED AFFETTIVA

DISTURBI DEL PROCESSAMENTO
SENSORIALE E MOTORIO
DISTURBI DELLA REGOLAZIONE EMOTIVA



ADATTARE LE STRATEGIE DI GIOCO AL PROFILO EVOLUTIVO INDIVIDUALIZZATO

Dimensioni chiave :

- capacità di autoregolazione
- integrazione percettivo-motoria.
- livello di sviluppo degli schemi sensomotori.
- sviluppo dell'intersoggettività.
- capacità comunicativa recettiva ed espressiva.
- livello di sviluppo di competenze simboliche.
- Tipologia dei contenuti di gioco e temi ricorrenti.



IL GIOCO SENSOMOTORIO

- Sostenere la sperimentazione sensomotoria e la scoperta di nuovi schemi.
- La concatenazione di schemi in sequenza.
- La scoperta dei risultati dell'azione e del funzionamento degli oggetti.
- L'integrazione percettivo-motoria-affettiva alla base della pianificazione di azioni intenzionali.



STADI DI SVILUPPO FUNZIONALE ED EMOTIVO

(S.Greenspan 2007)

- Attenzione condivisa e regolazione
(inizio 0-3mesi)
 - Coinvolgimento e relazione
(inizio 2-5 mesi)
 - **Interazioni emotive intenzionali**
(inizio 4-10 mesi)
 - **Serie prolungata di scambi reciproci di segnali emotivi e problem solving.**
(inizio 10-18-mesi)
 - Creazione di idee (inizio 18-30 mesi)
 - Creazione di collegamenti tra le idee (30-42 mesi)
- *Intersoggettività primaria*
- ↓
- *Intersoggettività secondaria*

INTERCORPOREITA', GIOCHI SOCIALI INFANTILI E SVILUPPO INTERSOGGETTIVO

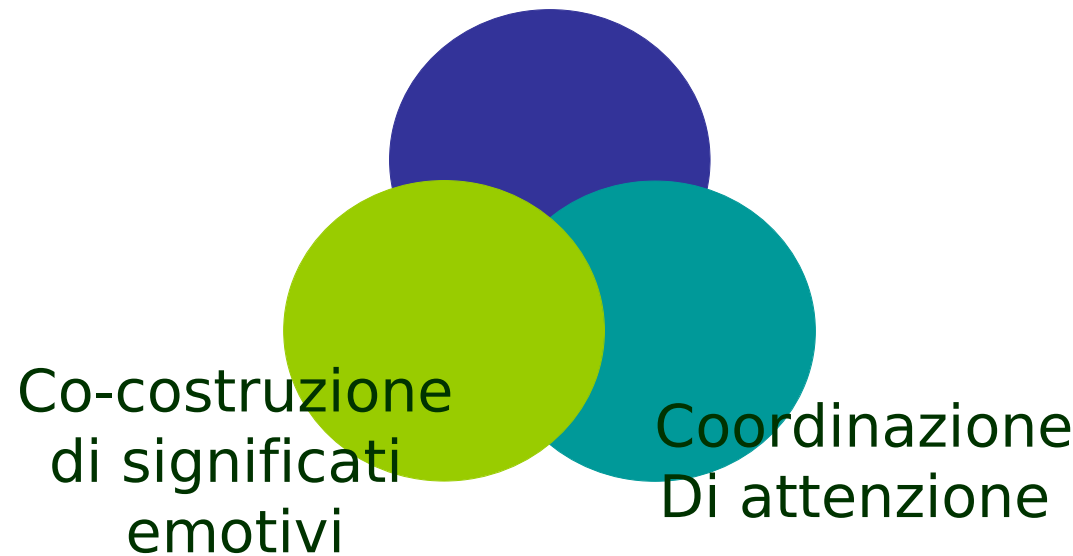
- I GIOCHI SOCIALI INFANTILI SONO GIOCHI STRUTTURATI IN DUE SEMPLICI FASI COMPLEMENTARI SCANDITE DA AZIONI CONTRARIE SEPARATE DA UNA PAUSA ED ACCOMPAGNATE DA ESCLAMAZIONI VERBALI DA PARTE DELL'ADULTO CHE NE SOTTOLINEANO IL SIGNIFICATO EMOTIVO.



POTENZIARE L'INTERSOGGETTIVITA' PRIMARIA

- **L'adulto adatta** (*"marca"*) le espressioni facciali, vocali, gestuali, tattili alle espressioni, alle azioni e al ritmo scandito dall'orientamento dello sguardo del bambino.
- **Modula** la quantità di stimolazione in base allo stato di attivazione del bambino
- **Si sintonizza** con la sua attività motoria e vocale imitandone il 'contorno vitale' cioè le caratteristiche di ritmo, intensità e tonalità affettiva. (Lavelli 2007)

Co-regolazione di affetti



SOSTENERE IL PASSAGGIO ALL'INTERSOGGETTIVITA' SECONDARIA

- L'adulto **segue l'attenzione** del bambino sull'oggetto, cogliendo il suo sguardo e glielo propone indicandone qualche caratteristica.
- Invita il piccolo a mantenere l'attenzione sull' oggetto e ne **mostra il funzionamento**
- Per aiutarlo a focalizzare l'attenzione sull'oggetto, utilizza strategie simili a quelle dell'interazione faccia a faccia (**enfasi, ripetizione di semplici azioni, uso del ritmo**).
- Offre **commenti contingenti** al comportamento del piccolo in **modo non intrusivo**. (Lavelli 2007)



DALLA AZIONE CAUSALE SULL'OGGETTO ALL'INTENZIONALITA' RIVOLTA ALL'ALTRO

- Favorire l'attenzione, l'intenzione e l'emozione congiunta
- La condivisione dell'oggetto
- La segnalazione gestuale-vocale reciproca (aprire e chiudere circoli comunicativi)



IL GIOCO SIMBOLICO

STRUTTURA

- **Agente** (azione su di se, sull'altro, assunzione di altre identità, regia).
- **Sostituto**(dall'oggetto reale alla finzione senza oggetti).
- **Complessità** (dall'atto singolo alla narrazione)
(S.Rogers 2011).

CONTENUTI

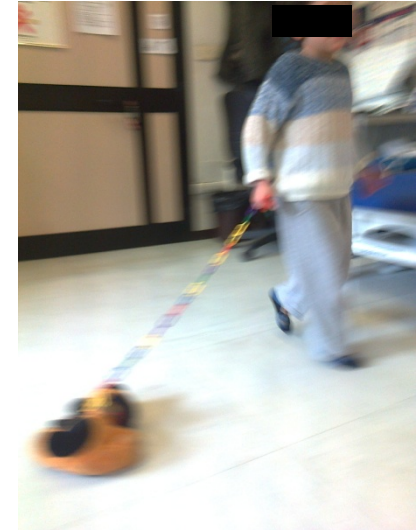
(aree tematico affettive)

- Dipendenza
- Amore
- Assertività
- Aggressività
- Paura
- Gelosia
-

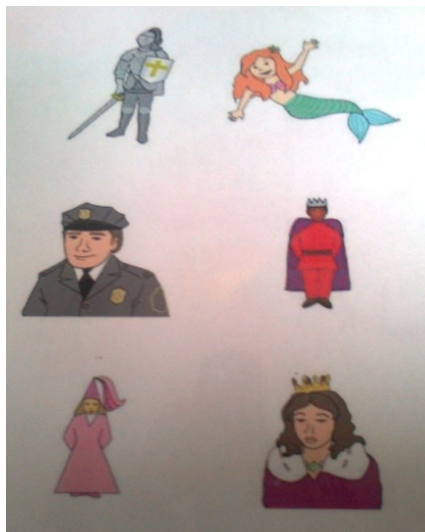
(S.Greenspan 2009)

STRATEGIE DI FACILITAZIONE DEL GIOCO SIMBOLICO

- Partire dalle azioni che il bimbo sta svolgendo ed estenderle.
- Attribuire senso a ciò che fa il bambino anche se non lo possiede ancora..
- Collegarsi ad esperienze note e ricorrenti..
- Generalizzare la stessa azione a più contesti e personaggi.
- Associare azioni coerenti.
- Esprimere emozioni e far divertire.
- Sostenere il significato con immagini e disegni.



SUPPORTI VISIVI PER IL GIOCO SIMBOLICO



RICONOSCERE LE EMOZIONI NELLA REALTA' E NEL GIOCO



CREAZIONE E GENERALIZZAZIONE DI CONCETTI:



SUPPORTI VISIVI PER IL GIOCO SIMBOLICO

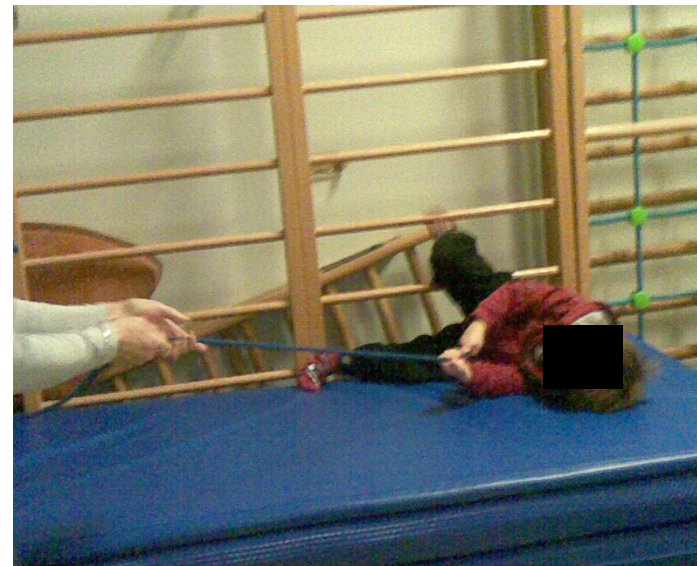
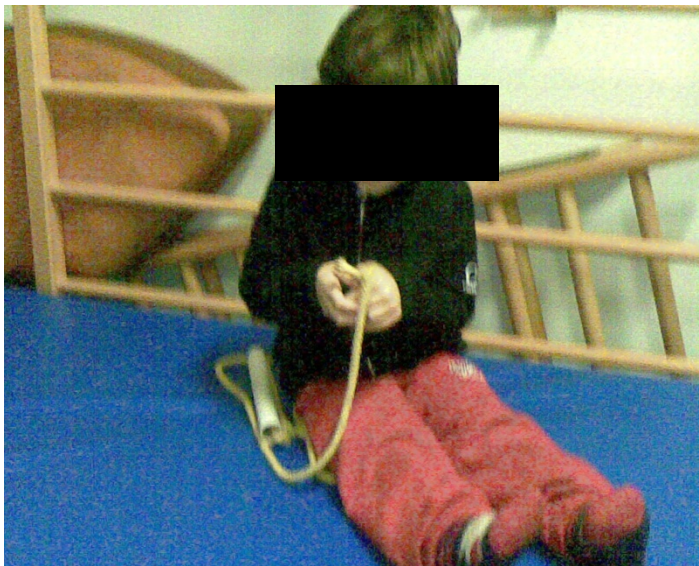




...per favorire, nella molteplicità delle trasformazioni, la stabilità nella rappresentazione di se' e la flessibilità nell'uso degli oggetti.



SEQUENZA SEMPLICE : ...”facciamo come ...”

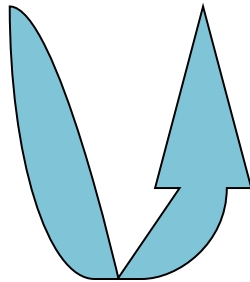


PROPORRE.....OSSERVARE, ACCOGLIERE, SIGNIFICARE, RILANCIARE, AMPLIARE, COLLEGARE LE AZIONI DEL BAMBINO.

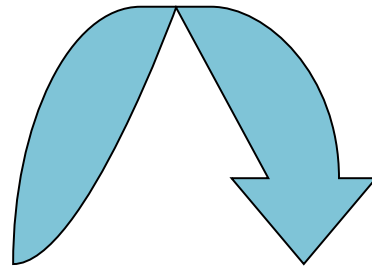


COSTRUIRE L'INTEGRAZIONE PRASSICO-SIMBOLICA:

RAPPRESENTAZIONE



AZIONE



AZIONE

AGIRE UNA
SEQUENZA
LOGICA
DI AZIONI



Storia con
oggetti

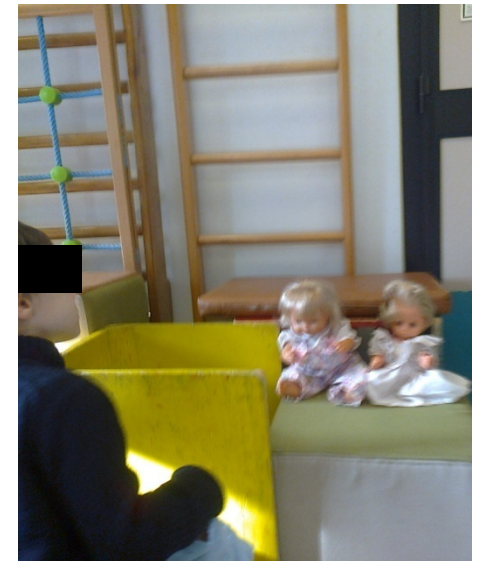
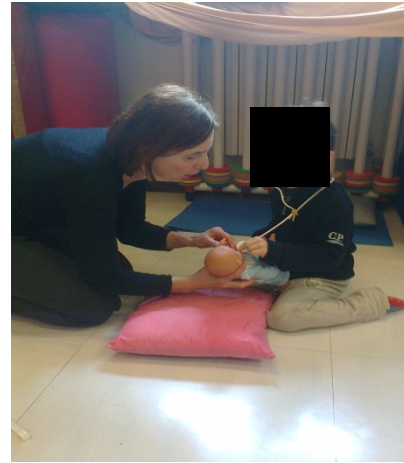
RACCONTO DELLA
STESSA
SEQUENZA
RAPPRESENTATA

Immagini e
disegno

DALLA SEQUENZA SINGOLA ALLA CONCATENAZIONE DI SEQUENZE COLLEGATE DAL SIGNIFICATO

..Danny fa il bagno, ha la tosse, dorme, si sveglia e va in auto a scuola ..

“ecco le compagne!”



LA NARRAZIONE SI ARRICCHISCE DI NUOVI CONTENUTI:



- Espandere il gioco
- Porre scelte tra sequenze note e novità
- Proporre sostituti simbolici



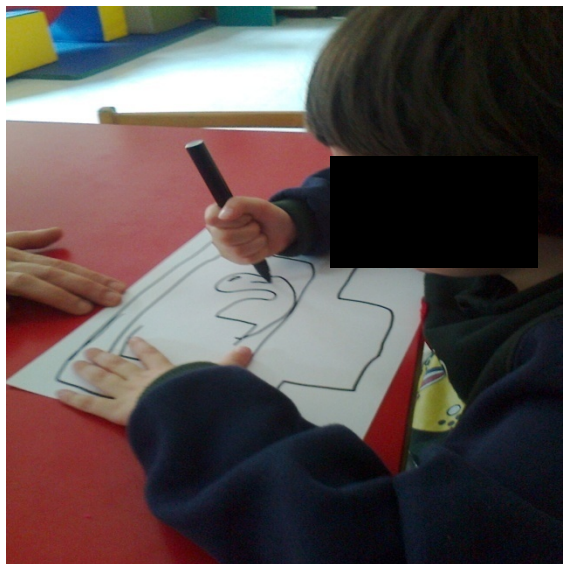
DAL GIOCO DI FINZIONE ALLA RAPPRESENTAZIONE GRAFICA

- Sostenere la continuità di significato.
- Facilitare il disegno tracciando il contesto.
- aiutare la produzione guidando fisicamente e poi verbalmente.



PROPORRE.....INCENTIVARE L'INIZIATIVA SPONTANEA, CREARE NUOVI CONTESTI DI GIOCO DA OGNI OCCASIONE:





“Ciò che si insegna non è facilmente definibile come un’azione, un gesto, un’operazione ma piuttosto come scoperta e costruzione di significati...”

(E. Micheli, C. Xzaiz 2001)

Grazie per la vostra attenzione

