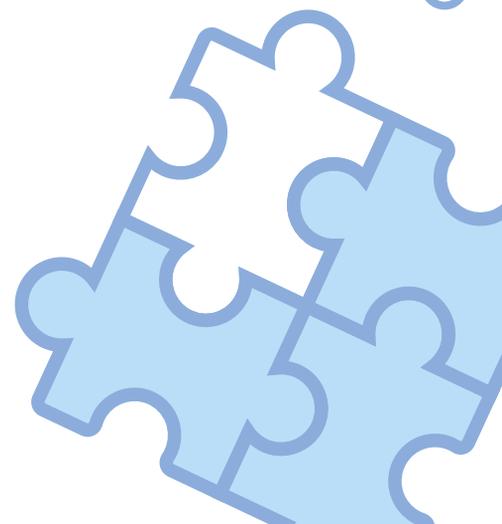
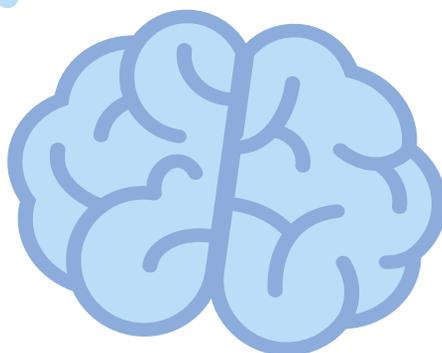


eLab-PRO

Risorse e strumenti digitali

Psicologia - Logopedia - Autismi - Disabilità - Anziani - Minori

Autismi



eLab-PRO è un ambiente online che rende immediatamente disponibili **materiali utili per la tua professione** (test, griglie di valutazione, attività, esercizi) **scaricabili gratuitamente**. Tutte le proposte sono state selezionate dalla Ricerca&Sviluppo Erickson e sono **basate su evidenze scientifiche**.

QUI SOTTO PUOI TROVARE ALCUNI DEI TITOLI DA CUI SONO STATI TRATTI I MATERIALI.



CRISTINA MEINI, GIORGIO GUIOT, MARIA TERESA SINDELAR

AUTISMO E MUSICA

Il modello Floortime nei disturbi della comunicazione e della relazione



SCOPRI DI PIU
www.erickson.it



SABRINA FREEMAN, LORELEI DAKE

IL LINGUAGGIO VERBALE NELL'AUTISMO

Strategie di insegnamento per bambini con disturbi dello spettro autistico



SCOPRI DI PIU
www.erickson.it

Argomenti trattati

- **Usare la musica come modo di comunicare**
- **Comunicare verbalmente e comprendere testi**



Giorgio Guiot, Cristina Meini
e Maria Teresa Sindelar

AUTISMO E MUSICA

**Il modello Floortime nei disturbi
della comunicazione e della relazione**

iMATERIALI

Erickson

Aiuto alla socializzazione, alla scioltezza dei movimenti e all'attenzione per gli altri



Rilassare e sciogliere il corpo	Canto di benvenuto, Mago Merlino, Canzone dolce
Stimolare l'attenzione	Canto di benvenuto, Mago Merlino, Mani mani, Un gioco divertente, Canzone dolce, Danza antica, La fata, Come ti chiami
Esprimere il piacere di ritrovarsi	Canto di benvenuto, Mago Merlino
Utilizzo di gesti-suono	Mani mani, Tun tun tun, Tombai
Utilizzo di movimenti coordinati	Danza antica, Un gioco divertente, Il trenino rococò, Canto di benvenuto, Row your boat, Mago Merlino, La bella pecorina, Aram tsam tsam
Gioco a coppie	Danza antica, Un gioco divertente
Scegliere un compagno	Un gioco divertente, Il trenino rococò, Danza antica, Come ti chiami
Scegliere tra più opzioni	Come ti chiami, Il trenino rococò, Senza parole, Tante parole, La fata, Picaflor, La cavalletta
Movimenti coordinati con altri	Trenino rococò, Un gioco divertente, Striscia, Danza antica, Come ti chiami, Cinque sensi
Finalizzare il movimento	Trenino rococò, Striscia, Il bruco, La cavalletta, La fata, Come ti chiami
Esplorazione di oggetti	La fata, La cavalletta, Come ti chiami
Conoscere gli esseri animati	Tun tun tun, La cavalletta, Il bruco, La bella pecorina, Picaflor, La fata, Mago Merlino
Gioco di finzione	Trenino rococò, Striscia, La fata, Il bruco, La bella pecorina
Aiutare il contatto oculare spontaneo	Canto di benvenuto, Canzone dolce, Un gioco divertente, Danza antica, La fata, Cinque sensi
Capire meglio la direzione dello sguardo	Un gioco divertente, Danza antica, La fata, Il bruco, La cavalletta
Stimolare l'imitazione dei gesti	Canto di benvenuto, Mani mani, Un gioco divertente, Aram tsam tsam, Striscia
Esplorazione sensoriale	Un gioco divertente, Mani mani, Canzone dolce, La fata, Tun tun tun, Cinque sensi

Aiuto alla fonazione e sensibilizzazione alla prosodia



<i>Stimolo all'apertura della bocca</i>	Canzone dolce, Senza parole, Tante parole, La lezione di canto
<i>Suono acuto prolungato</i>	Il trenino rococò, Tante parole, Canzone dolce, Mani mani, La lezione di canto, La cavalletta
<i>Glissato discendente</i>	Mani mani, Il trenino rococò, Aram tsam tsam
<i>Contorno melodico</i>	Come ti chiami
<i>Esplorazione delle vocali</i>	Senza parole, Tante parole, Danza antica, Il trenino rococò, Aram tsam tsam, La lezione di canto, Tombai
<i>Esplorazione delle consonanti</i>	Senza parole, Tante parole, Aram tsam tsam, Tun tun tun, Tombai
<i>Ritmo vivace</i>	Mani mani, Un gioco divertente, Senza parole, Tante parole, Il trenino rococò, Tun tun tun, Dumba dumba, Aram tsam tsam, Row your boat, La cavalletta, Tombai
<i>Ritmo lento</i>	Canto di benvenuto, Danza antica, La fata, Canzone dolce, Striscia, Picaflor, La lezione di canto, Mago Merlino
<i>Canti nonsense</i>	Il trenino rococò, Senza parole, Tante parole, Aram tsam tsam, Tombai
<i>Conta infantile</i>	Il trenino rococò, Tun tun tun

CANTO DI BENVENUTO



DESCRIZIONE: canto di andamento lento

- OBIETTIVI:**
- esprimere il piacere di ritrovarsi e di cantare
 - rilassare e sciogliere il corpo in movimenti lenti
 - sollecitare attenzione
 - attivare dolcemente il singolo e il gruppo
 - stimolare il contatto oculare spontaneo e l'imitazione dei gesti

MOVIMENTI: sempre lenti, passando gradualmente da una situazione all'altra; braccia tese in avanti, braccia aperte (eventualmente quasi abbracciando i vicini), braccia tese in alto, unite sopra la testa, braccia raccolte sul petto, incrociate

PROPOSTE: tutti i bambini cantano in cerchio; un bambino realizza i movimenti previsti dal canto, canta da solo o con gli altri. Chiedere a qualcun altro di ripetere individualmente dei brevi frammenti di canto (ad esempio l'ultima frase, oppure la prima). Per le modalità di questo gioco, consultare le «Proposte operative» (capitolo 8)

OSSERVAZIONI: si tratta di un gioco adatto all'apertura dell'incontro, ma è possibile utilizzarlo anche in chiusura. Il canto costituisce anche una forma di riscaldamento vocale; si potrà eseguire più volte chiedendo di volta ai bambini di aumentare il volume della voce

- CANTI SIMILI:**
- Canzone dolce, Mago Merlino (per rilassare e sciogliere il corpo)
 - Mani mani, Un gioco divertente, Canzone dolce, Danza antica, La fata, Mago Merlino (per stimolare l'attenzione)
 - Mago Merlino (per esprimere il piacere di ritrovarsi)
 - Danza antica, Un gioco divertente, Il trenino rococò, Row your boat, Mago Merlino, La bella pecorina, Aram tsam tsam (per l'utilizzo di movimenti coordinati)
 - Canzone dolce, Un gioco divertente, Danza antica, La fata, Cinque sensi (per aiutare il contatto oculare spontaneo)
 - Mani mani, Un gioco divertente, Aram tsam tsam, Striscia (per stimolare l'imitazione dei gesti)
 - Danza antica, La fata, Canzone dolce, Striscia, Picaflor, La lezione di canto, Mago Merlino (per il ritmo lento)



CANTO DI BENVENUTO



BENVENUTO QUI TRA NOI

(braccia tese in avanti)

A GIOCARE INSIEME

(braccia aperte, eventualmente abbracciando i compagni)

CON IL CANTO SCOPRIRAI

(braccia verso l'alto, unite sopra la testa)

CHE PUOI STARE BENE

(braccia incrociate sul petto)

IL TRENINO ROCOCÒ



DESCRIZIONE: canto-gioco di andamento allegro

OBIETTIVI: coordinare testo e movimento; sviluppare azioni coordinate con altri; finalizzare il movimento a uno scopo; realizzare un gioco di finzione; esplorare le diverse vocali in un gioco fonologico

MOVIMENTI: una coppia di bambini fa «il ponte» sotto il quale passa il treno; in corrispondenza dell'ultima sillaba il ponte si abbassa, imprigionando un bambino tra quelli che compongono il treno. Gli altri bambini fanno «un trenino», camminando con le mani sulle spalle del bambino che precede e cantando; il bambino imprigionato dovrà fare un piccolo giochino e poi prenderà il posto di uno dei bambini del ponte

PROPOSTE: il conduttore e un bambino (o due bambini) fanno il ponte, gli altri il trenino; al termine del gioco il bambino imprigionato dovrà fare un piccolo giochino dopo il quale formerà il ponte con un suo compagno (o con il conduttore) e si riprende il gioco dall'inizio (vedere il capitolo 8 «Proposte di attività»)

OSSERVAZIONI: si tratta di un canto-gioco generalmente molto gradito ai bambini, che ne colgono gli aspetti scherzosi; è da valutare la difficoltà che alcuni possono incontrare nell'affrontare un piccolo giochino individuale. Può essere interessante valorizzare il ruolo del «capotreno», cioè del primo bambino della fila: da lui dipendono infatti alcune scelte riguardanti il momento in cui si passa sotto al ponte (potrebbe essere lui stesso a scegliersi), la velocità del trenino, la frequenza con la quale il treno passa sotto al ponte

CANTI SIMILI:

- Danza antica, Un gioco divertente, Canto di benvenuto, Row your boat, Mago Merlino, La bella pecorina, Aram tsam tsam (per l'utilizzo di movimenti coordinati)
- Un gioco divertente, Danza antica, Come ti chiami (per la scelta di un compagno)
- Come ti chiami, Senza parole, Tante parole, La fata, Picaflor, La cavalletta (per la scelta tra più opzioni)
- Un gioco divertente, Striscia, Danza antica, Come ti chiami, Cinque sensi (per i movimenti coordinati con altri)
- Striscia, Il bruco, La cavalletta, La fata (per la finalizzazione del movimento)
- Striscia, La fata, Il bruco, La bella pecorina (per il gioco di finzione)
- Tante parole, Canzone dolce, Mani mani, La lezione di canto, La cavalletta (per il suono acuto prolungato)
- Mani mani, Aram tsam tsam (per il glissato discendente)
- Senza parole, Tante parole, Danza antica, Aram tsam tsam, La lezione di canto, Tombai (per l'esplorazione delle vocali)
- Mani mani, Un gioco divertente, Senza parole, Tun tun tun, Dumba dumba, Aram tsam tsam, Row your boat, La cavalletta, Tombai (per il ritmo vivace)
- Senza parole, Tante parole, Aram tsam tsam, Tombai (per il nonsense)
- Tun tun tun (per il significato di conta infantile)



IL TRENINO ROCOCÒ



SOT-TO.IL PON - TE PAS - SE - RÒ COL TRE - NI - NO RO - CO - CÒ



RA - CA - CÀ, RE - CHE - CHÈ, RI - CHI - CHÌ



SOT-TO.IL PON - TE PAS - SE - RÒ COL TRE - NI - NO RO - CO - CÒ



RA - CA - CÀ, RE - CHE - CHÈ, RU - CU - CÙ!

**SOTTO IL PONTE PASSERÒ
COL TRENINO ROCOCÒ
RACACÀ, RECHECHÈ, RICHICHÌ**

**SOTTO IL PONTE PASSERÒ
COL TRENINO ROCOCÒ
RACACÀ, RECHECHÈ, RUCUCÙ!**

STRISCIA



DESCRIZIONE: canto di andamento piuttosto lento, con gioco di movimento

- OBIETTIVI:**
- finalizzare il movimento a uno scopo
 - affrontare un gioco di finzione
 - assumere una posizione scomoda (fare il ponte) e mantenerla nel tempo in equilibrio
 - sviluppare la coordinazione con il movimento compiuto con altri

MOVIMENTI: uno o più bambini fanno il ponte sotto cui passerà il compagno; appoggiando mani e piedi a terra e sollevano il busto e il bacino. Un bambino a turno striscia sotto il compagno o i compagni; al termine della canzone, il ponte «crolla»

PROPOSTE: un bambino fa il ponte, e un bambino alla volta striscia sotto alla sua pancia; il bambino che ha strisciato si aggiunge a chi fa il ponte, che diventa sempre più lungo e quindi complesso da attraversare strisciando (sarà bene invitare al gioco per primi i bambini con maggiori difficoltà motorie...); da valutare, a seconda del gruppo di bambini, se al termine del canto il ponte potrà «crollare», imprigionando il bambino che si trova eventualmente ancora sotto ai suoi compagni

OSSERVAZIONI: è un gioco adatto a un momento di alleggerimento; a volte sarà bene giocare solo con una parte dei bambini, il gioco potrebbe risultare troppo lungo e anche faticoso (rimanere a fare il ponte per troppo tempo); da valutare eventuali difficoltà motorie o psicologiche nello strisciare sul pavimento

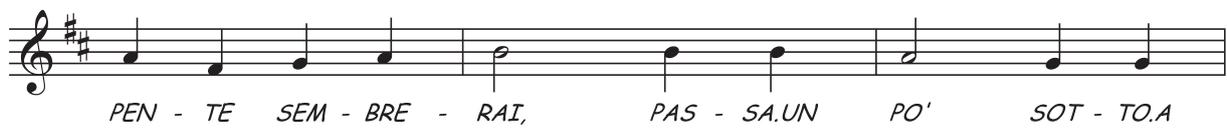
- CANTI SIMILI:**
- Il trenino rocò, Un gioco divertente, Danza antica, Come ti chiami, Cinque sensi (per i movimenti coordinati con altri)
 - Il trenino rocò, Il bruco, La cavalletta, La fata, Come ti chiami (per la finalizzazione del movimento)
 - Il trenino rocò, La fata, Il bruco, La bella pecorina (per il gioco di finzione)
 - Canto di benvenuto, Mani mani, Un gioco divertente, Aram tsam tsam (per stimolare l'imitazione dei gesti)
 - Canto di benvenuto, Danza antica, La fata, Canzone dolce, Picaflor, La lezione di canto, Mago Merlino (per il ritmo lento)



STRISCIA




 STRI - SCIA STRI - SCIA LEN - TA MEN - TE UN SER -


 PEN - TE SEM - BRE - RAI, PAS - SA.UN PO' SOT - TO.A


 ME, STRI - SCIA, FOR - ZA CE LA FAI!_

**STRISCIA STRISCIA LENTAMENTE
UN SERPENTE SEMBRERAI,**

**PASSA UN PO' SOTTO A ME
STRISCIA, FORZA CE LA FAI!**

LA FATA



DESCRIZIONE: canto di andamento lento

OBIETTIVI: aumentare il livello dell'attenzione; stimolare il contatto oculare spontaneo e l'attenzione per la direzione dello sguardo; scegliere tra più opzioni; invitare un bambino ad essere il conduttore del gioco

MOVIMENTI: piccoli gesti da parte del conduttore, che accompagnano il testo e lo sguardo; movimenti rivolti a oggetti contenuti nella stanza, sui quali si concentrerà la scelta

PROPOSTE: il conduttore inizia a impersonare «La fata» (lo sarà probabilmente per alcune volte, prima di coinvolgere altri bambini nella conduzione del gioco) e cerca di esprimere con la mimica del volto e degli occhi il significato del testo; al termine del gioco fissa un oggetto tra tre o quattro che aveva posto davanti a sé in precedenza. Da valutare, a seconda del gruppo di lavoro, se si potrà eventualmente trattare di un oggetto a caso presente nella stanza. Dopo alcune versioni del gioco, il conduttore potrà proporre al bambino che ha indovinato di essere lui stesso il conduttore del gioco. A seconda dei bambini coinvolti nel gruppo, la selezione degli oggetti tra i quali scegliere potrà essere un elemento importante del gioco (dimensioni, materiale, caratteristiche tattili, colore, ecc.)

OSSERVAZIONI: gioco adatto a raccogliere l'attenzione del gruppo e a fare «casa»; valutare le eventuali difficoltà per alcuni bambini nel sostenere lo «sguardo che rapisce»

CANTI SIMILI:

- Canto di benvenuto, Mago Merlino, Mani mani, Un gioco divertente, Canzone dolce, Danza antica (per stimolare l'attenzione)
- Come ti chiami, Il trenino rococò, Senza parole, Tante parole, Picaflor, La cavalletta (per la scelta tra più opzioni)
- Il trenino rococò, Striscia, Il bruco, La cavalletta, Come ti chiami (per la finalizzazione del movimento)
- La cavalletta, Come ti chiami (per l'esplorazione di oggetti)
- Tun tun tun, La cavalletta, Il bruco, La bella pecorina, Picaflor, Mago Merlino (conoscere gli esseri animati)
- Il trenino rococò, Striscia, Il bruco, La bella pecorina (per il gioco di finzione)
- Canto di benvenuto, Canzone dolce, Un gioco divertente, Danza antica, Cinque sensi (per aiutare il contatto oculare spontaneo)
- Un gioco divertente, Danza antica, Il bruco, La cavalletta (per capire la direzione dello sguardo)
- Un gioco divertente, Danza antica, Il bruco, La cavalletta (per l'esplorazione sensoriale)
- Canto di benvenuto, Danza antica, Canzone dolce, Striscia, Picaflor, La lezione di canto, Mago Merlino (per il ritmo lento)



LA FATA



IL SOR - RI - SO DI U - NA FA - TA TI CAT - TU - RA TI RA - PI - SCE

GUAR - DA QUA, GUAR - DA LÀ DO - VE MAI SI PO - SE - RÀ?

IL SOR - RI - SO DI U - NA FA - TA TI CAT - TU - RA, TI RA - PI - SCE

GUAR - DA QUA, GUAR - DA - LÀ, CO - SA MO - STRE - RÀ?

IL SORRISO DI UNA FATA TI CATTURA, TI RAPISCE

(La fata sorride, bonariamente)

GUARDA QUA, GUARDA LÀ

(La fata guarda in più direzioni)

DOVE MAI SI POSERÀ?

(lo sguardo continua a osservare più cose, con un intento interrogativo)

IL SORRISO DI UNA FATA TI CATTURA, TI RAPISCE

GUARDA QUA, GUARDA LÀ COSA MOSTRERÀ?

(lo sguardo si posa su un elemento, tra alcuni possibili)

COME TI CHIAMI



DESCRIZIONE: canto di andamento allegro, con l'utilizzo di strumenti musicali

MOVIMENTI: suonare o mimare azioni e situazioni che derivano dallo sviluppo del canto

- OBIETTIVI:**
- stimolare all'intervento individuale
 - rispettare i turni del discorso
 - comprendere una struttura melodico – prosodica
 - conoscere i compagni
 - scegliere tra più opzioni

PROPOSTE: da realizzare con tutti i bambini in cerchio, interpellandone uno alla volta casualmente o secondo un turno stabilito (ad esempio, chi ha suonato decide quale sarà il prossimo compagno che dovrà intervenire); il bambino suonerà uno strumento scelto tra alcuni messi a disposizione; è possibile modificare la seconda parte del canto sostituendo l'azione di suonare uno strumento con altre azioni: «Scegli un animale?» (il bambino sceglie tra più disegni di animali), «Tutti insieme lo facciamo!» (tutti i bambini ripetono il verso o mimano i movimenti dell'animale) oppure «Cosa facciamo?» (il bambino sceglie tra più disegni di azioni: lavarsi i denti, correre, mangiare), «Tutti insieme lo facciamo!» (tutti i bambini ripetono l'azione descritta dal disegno)

OSSERVAZIONI: gioco adatto ai primi incontri di conoscenza del gruppo; il gioco prevede una routine non banale: rispondere a due domande, scegliere tra più possibilità, suonare uno strumento, scegliere quale sarà il bambino che dovrà proseguire il gioco... Valutare attentamente le abilità del gruppo per adattare eventualmente il gioco alle capacità dei partecipanti

- CANTI SIMILI:**
- Canto di benvenuto, Mago Merlino, Mani mani, Un gioco divertente, Canzone dolce, Danza antica, La fata (per stimolare l'attenzione)
 - Un gioco divertente, Il trenino rococò, Danza antica (per la scelta di un compagno)
 - Il trenino rococò, Senza parole, Tante parole, La fata, Picaflor, La cavalletta (per la scelta tra più opzioni)
 - Il trenino rococò, Un gioco divertente, Striscia, Danza antica, Cinque sensi (per i movimenti coordinati con altri)
 - Il trenino rococò, Striscia, Il bruco, La cavalletta, La fata (per la finalizzazione del movimento)
 - La fata, La cavalletta (per l'esplorazione di oggetti)



COME TI CHIAMI



CONDUTTORE ADULTO O BAMBINO UN BAMBINO

CO - ME TI CHIA - MI?

TUTTI

CHE BEL NO - ME, O - RA LO SAP - PIA - MO

CONDUTTORE ADULTO O BAMBINO UN BAMBINO

CO - SA SUO - NIA - MO?

TUTTI

SUO - NA SUO - NA, TI AS - COL - TIA - MO

tutti mimano o svolgono l'azione indicata dal compagno

Conduttore adulto o bambino: COME TI CHIAMI?

Un bambino: ...
(il bambino intervistato risponde con il suo nome)

Tutti: CHE BEL NOME, ORA LO SAPPIAMO

Conduttore adulto o bambino: COSA SUONIAMO?

Un bambino: ...
(risponde scegliendo il nome di uno strumento musicale disposto sul pavimento)

Tutti: SUONA SUONA, TI ASCOLTIAMO

...
(suona lo strumento che ha scelto)

CINQUE SENSI



DESCRIZIONE: canto di andamento allegro, con molto testo

- OBIETTIVI:**
- stimolo a una pulsazione ritmica regolare e all'emissione di suoni ripetuti
 - conoscenza dei cinque sensi
 - distinzione del ruolo di ciascun senso, per educare i bambini a separare i diversi stimoli e — possibilmente — a organizzarli

MOVIMENTI: piccoli movimenti in corrispondenza di ciascun senso (ad esempio indicando il naso, la lingua, ecc.); gesti spontanei e improvvisati nella parte di «sviluppo» di ciascun senso

PROPOSTE: in un lavoro di approfondimento, sarà possibile soffermarsi su ciascun senso inventando situazioni in cui questo senso viene esercitato. Si potranno utilizzare le frasi già presenti nella partitura, oppure se ne potranno inventare altre. Al termine di ciascun elenco è possibile riprendere la canzone nella sua parte conclusiva («quante cose da sentire...»), fino al finale.
È possibile disporre tutti i bambini in cerchio, cantando, oppure lasciando camminare tutti i bambini liberamente nella stanza.
Si può anche scegliere un conduttore tra i bambini, che con i suoi gesti suggerirà il senso sul quale ci si vuole soffermare

OSSERVAZIONI: è un gioco adatto alla parte centrale dell'incontro musicale. Potrà essere presentato dapprima per una esecuzione tutta di seguito, per poi approfondirne le varie parti; questo canto può dare vita a una sessione di lavoro piuttosto lunga: va verificato che i bambini con cui lavoriamo siano in grado di sostenerla

- CANTI SIMILI:**
- Il trenino rocò, Un gioco divertente, Striscia, Danza antica, Come ti chiami (per i movimenti coordinati con altri)
 - Canto di benvenuto, Canzone dolce, Un gioco divertente, Danza antica, La fata (per aiutare il contatto oculare spontaneo)
 - Un gioco divertente, Mani mani, Canzone dolce, La fata, Tun tun tun (per l'esplorazione sensoriale)



CINQUE SENSI



OC-CHI.A-PER-TI PER GUAR-DA-RE, O - REC-CHIE.AT-TEN - TE PER A-SCOL-TA-RE,
NA - SO FI - NO PER AN-NU-SA-RE, LIN - GUA CU-RIO - SA PER GU-STA-RE,
DI - TA SVEL - TE PER TOC - CA - RE, QUAN-TE CO - SE DA SEN - TI - RE,
TUT - TE IN-SIE - ME SON TROP-PE PRO - VA-NE U-NA.AL-LA VOL - TA!

**OCCHI APERTI PER GUARDARE
ORECCHIE ATTENTE PER ASCOLTARE
NASO FINO PER ANNUSARE
LINGUA CURIOSA PER GUSTARE
DITA SVELTE PER TOCCARE.
QUANTE COSE DA SENTIRE,
TUTTE INSIEME SON TROPPE,
PROVANE UNA ALLA VOLTA!**

Sabrina Freeman e Lorelei Dake

IL LINGUAGGIO VERBALE NELL'AUTISMO

Strategie di insegnamento per bambini
con disturbi dello spettro autistico



FIORE



MELA



GOCCIA

iMATERIALI

Erickson



1 Come insegnare associazioni semplici di parole

Prerequisito: prima di affrontare questo esercizio il bambino dovrebbe essere in grado di associare tra loro cose che abbiano un qualche legame, ad esempio una scarpa e una calza.

Ci sono due modi per spiegare come deve essere fatto l'esercizio.

1. Si scrive una coppia di parole. L'attenzione a questo livello va posta soprattutto sui nomi e sugli aggettivi (ad esempio, «rana» e «verde»). Ecco un esempio di come potrebbe essere introdotto l'esercizio. Chi lo somministra può dire, leggendo una coppia di parole con le opportune pause: «Luca, rana – verde. Perché queste parole vanno insieme?». Si possono dare suggerimenti verbali oppure scritti se necessario. Ad esempio, si può dire: «Perché una _____ è _____». Una volta che il bambino capisce come utilizzare la terza persona del verbo essere («è»), il terapeuta o il genitore dovrebbe gradualmente introdurre altri verbi più complessi legati, ad esempio, ai suoni, al tatto, ai sapori. Il primo obiettivo da raggiungere con questa attività dovrebbe essere quello di indurre il bambino a cominciare a verbalizzare la ragione per la quale le due parole della coppia presentata sono associate, indipendentemente dal verbo di congiunzione utilizzato.

2. Il secondo modo per insegnare l'esercizio è scrivere una parola (un nome) e introdurlo come segue. Chi somministra l'esercizio può dire: «Che cosa va con (un/una) _____?». A questo punto si dovrebbe scrivere che cosa il bambino dice e poi chiedergli: «Perché x e y vanno insieme?». Si dovrebbe aiutare il bambino a dire: «Perché un/una _____ è _____».

Non è importante che il bambino dia la soluzione più plausibile attesa dal genitore o dal terapeuta ma che indichi un'associazione valida che leghi le due parole. Questi bambini spesso identificano delle associazioni tra le cose insolite, che devono essere considerate valide solo se il bambino riesce a motivare l'accoppiamento.

Il terapeuta o il genitore dovrebbe aiutare il bambino a trovare altre risposte giuste oltre quelle che ha identificato (ad esempio di fronte alla coppia di parole «matita - carta», potrebbe dire: «Perché una matita scrive *sulla* carta»).

Alla fine di una serie di esercitazioni di questo tipo, il bambino dovrebbe essere in grado di spiegare solo verbalmente perché due parole possono essere associate, senza suggerimenti di tipo visivo.



Il fine di questo esercizio è far sì che il bambino: 1) riesca a carpire e a verbalizzare il legame tra due parole; 2) sviluppi la capacità di rispondere alle domande che cominciano con «perché»; 3) capisca il concetto di domanda-risposta. Le associazioni di parole possono aiutare il bambino nella comprensione delle informazioni ricevute verbalmente nella vita quotidiana. Ad esempio, se al bambino viene chiesto di andare a prendere una matita e un foglio, egli sarà in grado di mettere in atto l'ordine perché per lui i due oggetti insieme hanno un significato.

L'abilità di associare le parole e le cose porta anche alla capacità di associare eventi, considerando via via sempre più dettagli, ad esempio una festa di compleanno è associata alla torta, ai regali, ai palloncini, ecc.



L'esercizio sulle associazioni semplici di parole può essere fatto in due modi: 1) scrivere una coppia di parole e chiedere al bambino perché le due parole «vanno insieme»; 2) chiedere al bambino di dire una parola che si lega a quella che viene detta. Il bambino dovrebbe spiegare poi perché ha scelto la parola (ad esempio, perché ha associato fiore a farfalla). Una volta che il bambino riesce a fare questo esercizio con facilità, sarà in grado di svolgere l'esercizio successivo delle parole connesse.

Associazioni semplici di parole

1

Linguaggio sociale

PAROLA

PAROLA ASSOCIATA

RAGIONE

Farfalla

fiore

perché la farfalla si posa su un fiore

Nuotare

acqua

perché noi nuotiamo nell'acqua

Giallo

matita

perché la matita è gialla

Scimmia

banana

perché una scimmia mangia la banana

Coperta

letto

perché una coperta sta sul letto



4 Come insegnare il gioco del «far finta»

Al bambino vengono mostrati alcuni oggetti comuni (non giocattoli), ad esempio un cucchiaino, una tazza e una cannuccia. Il bambino deve conoscerli e sapere qual è la loro funzione. Un esempio può essere il seguente:

ADULTO: «Marta come possiamo usare questo?» *[prendendo in mano il cucchiaino]*

MARTA: «Come cucchiaino»

ADULTO: «Sì, questo è un cucchiaino, per che cosa lo usiamo?»

MARTA: «Per mangiare»

ADULTO: «Sì noi mangiamo con un cucchiaino. Possiamo però far finta che sia una chitarra» *[l'adulto fa finta di suonare sul cucchiaino come se questo fosse una chitarra]* «Per che cosa possiamo ancora utilizzarlo?»

MARTA: «Coda»

ADULTO: «Sì possiamo far finta che sia una coda» *[l'adulto aiuta il bambino a far finta che il cucchiaino sia una coda e guida la mano del bambino]*

Alcuni bambini apprendono velocemente, altri invece impiegano più tempo per capire il gioco del «far finta». Per quei bambini che non capiscono l'esercizio, si dovrebbero fornire degli esempi con molti oggetti diversi; dopo qualche esercitazione, il bambino dovrebbe essere in grado di inventare funzioni che non sono proprie di quell'oggetto.



Il fine di questo esercizio è quello di far capire al bambino che le cose possono essere utilizzate per funzioni diverse da quelle che hanno di solito.

Questo migliorerà la capacità del bambino di risolvere problemi, di immaginare e di creare. L'esercizio aiuterà il bambino a pensare diversamente e a guardare gli oggetti sotto una nuova luce. L'esercizio è un tentativo di lavorare sul processo di generalizzazione e di astrazione, due aree in cui il bambino con ritardi pervasivi dello sviluppo mostra spesso dei deficit.



Nel gioco di finzione emerge uno dei deficit più tipici dei bambini con disturbi pervasivi dello sviluppo; è un'importante abilità sociale dal momento che la maggior parte dei giochi include il saper «far finta», soprattutto tra i bambini più piccoli.

Quest'attività struttura il gioco del «far finta» nella sua forma più semplice. Una volta che il bambino capisce l'esercizio, è una buona idea cominciare con giochi di finzione molto semplici con delle bambole; ad esempio al bambino può essere insegnato di far finta che la bambola stia nuotando o andando a dormire. Il passo successivo sarà di creare una storia molto semplice con una bambola come protagonista. Alcuni bambini metteranno in pratica queste abilità nel loro tempo libero. Questa scheda di lavoro è per l'adulto e non dovrebbe essere usata dal bambino.

Giocare con oggetti inanimati

4

OGGETTO REALE

OGGETTO DI FINZIONE

GIOCO DEL FAR FINTA

- | | | |
|----------------------|----------------------|--|
| 1. <u>tazza</u> | <u>cappello</u> | <u>usarla come fosse un cappello</u>
_____ |
| 2. <u>coperchio</u> | <u>disco volante</u> | <u>il coperchio diventa</u>
<u>un'astronave</u>
_____ |
| 3. <u>cucchiaino</u> | <u>chitarra</u> | <u>suonare il cucchiaino come</u>
<u>fosse una chitarra</u>
_____ |
| 4. <u>sedia</u> | <u>capanna</u> | <u>mettersi sotto la sedia</u>
<u>come fosse una capanna</u>
_____ |
| 5. <u>penna</u> | <u>telefono</u> | <u>usare la penna come fosse</u>
<u>un telefono</u>
_____ |

Linguaggio sociale



12 Come insegnare le emozioni

Le pergamene che seguono offrono delle tracce (a volte li chiameremo «copioni») per affrontare il tema della comprensione e dell'espressione delle emozioni. È molto importante che ciascuna traccia sia adattata al bambino — ciò che può rendere felice un bambino può rendere triste un altro bambino — e che gli argomenti siano pertinenti con i suoi interessi.

Cominceremo con le quattro emozioni di base: felicità, tristezza, rabbia e paura. Anche se il bambino comprende già queste emozioni, è comunque opportuno fare l'esercizio; è più facile per il bambino acquisire dimestichezza con la struttura degli esercizi insegnandogli emozioni semplici piuttosto che cominciare con quelle più astratte e difficili.

Il copione deve essere scritto in prima persona, questo per rendere più semplice l'identificazione del bambino con le varie situazioni. Una volta che il bambino ha compreso l'emozione in discussione applicandola a se stesso (la prospettiva dell'«io sono felice, io sono triste»), si dovrebbe introdurre la prospettiva sulle emozioni di altre persone importanti per lui («Che cosa rende felice mamma o papà?»). Ciò è fondamentale per educare il bambino a vedere le cose dal punto di vista di un'altra persona e per far capire che gli altri possono pensare e comportarsi in modi diversi.

Ci sono molte emozioni che per il bambino saranno particolarmente difficili da comprendere, ad esempio, l'orgoglio, la preoccupazione, la delusione, ecc.; l'adulto può mostrare sentimenti come questi, ma lo dovrà fare molto gradualmente dal momento che non sono mai stati «codificati» dal bambino. Dal momento che, ad esempio, l'emozione dell'orgoglio può essere del tutto nuova per il bambino, sarebbe meglio scriverla dalla prospettiva generale del «tu» («Puoi sentirti orgoglioso della tua famiglia»). I copioni forniscono esempi di situazioni che possono «generare» tali emozioni. Alcuni bambini potrebbero non riuscire a cogliere pienamente emozioni complesse come l'ansia o l'orgoglio, ma tutti i bambini dovrebbero conoscere le emozioni di felicità, tristezza, paura e rabbia.

Allegare ai copioni delle fotografie del bambino che esprime particolari emozioni in contesti diversi può rendere molto più semplice e divertente l'attività; sovrapporre le fotografie alle parole scritte aumenterà in modo significativo la comprensione del bambino delle emozioni. Inoltre, è molto utile che, ogniqualvolta il bambino esprime un'emozione (ad esempio piange o ride), la persona che si trova con lui la qualifichi, la identifichi e spieghi il perché di quello stato emotivo («Sei triste perché...»).



Molte emozioni sono difficili da insegnare perché non sono facilmente definibili. Per questo motivo, è importante che il bambino possa collegarle direttamente alla sua esperienza per renderle il più possibile esplicite e identificabili. Molti bambini con disturbi pervasivi dello sviluppo, pur cogliendo anche le emozioni più complesse nel loro contesto naturale, spesso, non colgono le definizioni con cui ci si riferisce a esse; in altre parole, tali bambini sperimentano sì stati emotivi complessi come la delusione o la preoccupazione, allo stesso modo se non con un'intensità maggiore dei loro coetanei con sviluppo tipico, ma il loro modo di affrontarle può essere socialmente inaccettabile e non adeguato. Lo scopo di questi esercizi è di insegnare al bambino le abilità necessarie per identificare, definire ed esprimere le emozioni in modo appropriato.



La pergamena «Sentirsi felici» è la prima traccia sulle emozioni che deve essere introdotta; essa dovrebbe essere letta con il bambino tutti giorni per una o due settimane fino a quando non arrivi a conoscerla bene. Durante l'esercizio, al bambino dovranno essere poste delle domande sulle emozioni, ad esempio, «che cosa ti rende felice?» e il bambino dovrebbe rispondere, nominando alcune cose che lo rendono felice. Il bambino può aiutarsi con le frasi scritte sulla pergamena (la traccia che viene offerta è solo un esempio e deve essere personalizzata per riflettere i sentimenti di quel particolare bambino) o può suggerirne di nuove. La pergamena «Sentirsi felici» dovrebbe essere utilizzata quando il tema della felicità e delle espressioni corrispondenti viene introdotto per la prima volta. La pergamena servirà solo all'inizio, in quanto scopo dell'esercizio è che il bambino arrivi a discutere del «sentirsi felice», e soprattutto a servirsene in modo funzionale, autonomo e appropriato, indipendentemente dall'aiuto offerto dalla scheda.

Sentirsi felici

Quando sono felice, MI SENTO BENE.

Quando sono felice, MI SENTO CONTENTO.

Ci sono MOLTE COSE CHE MI FANNO FELICE:

- mangiare il gelato MI RENDE FELICE
- giocare con i treni MI RENDE FELICE
- guardare i film MI RENDE FELICE
- andare sull'altalena al parco MI RENDE FELICE
- ricevere baci e abbracci da mamma MI RENDE FELICE.

Quando sono felice io SORRIDO e RIDO.

Ci sono molte cose che posso fare PER RENDERE FELICI LE ALTRE PERSONE:

- quando gioco e condivido i miei giochi con gli amici, faccio felice la mamma
- quando suono bene il piano, faccio felice la mamma
- quando faccio tutti i miei compiti a scuola, faccio felice il maestro
- quando parlo a papà, faccio felice papà.

Quando rendo FELICI le altre persone LORO SI SENTONO BENE.

È importante SENTIRSI FELICI.

È importante FARE FELICI le altre persone.

Equazioni del sentirsi felici

SENTIRSI FELICE

=

SENTIRSI BENE

=

SENTIRSI CONTENTO



La pergamena sul «Sentirsi tristi» è la seconda emozione a essere introdotta in questo programma sulle emozioni. Il bambino e il genitore/terapista dovrebbero alternarsi nella sua lettura, magari leggendo una riga ciascuno. Come l'esercizio precedente sulla felicità, devono essere fatte molte domande e commenti sul «sentirsi tristi» con il bambino e la pergamena dovrebbe essere letta molte volte, per più giorni, per un periodo di una o due settimane, fino a quando il bambino non capisca le emozioni relative al «sentirsi tristi». Anche l'«equazione» che si trova a fondo pagina dovrebbe essere commentata e rivista più volte con il bambino.

Sentirsi tristi

Quando io sono triste, MI SENTO MALE.

Quando io sono triste, NON MI SENTO FELICE.

Ci sono MOLTE COSE CHE MI FANNO DIVENTARE TRISTE:

- DIVENTO TRISTE quando perdo il mio giocattolo preferito
- DIVENTO TRISTE quando mi faccio male
- DIVENTO TRISTE quando mamma o papà mi sgridano
- DIVENTO TRISTE quando non riesco a trovare la mamma.

Quando sono TRISTE, qualche volta PIANGO.

Quando sono TRISTE e PIANGO, un ABBRACCIO di mamma o di papà mi fa sentir meglio.

Quando sono TRISTE, è importante che lo faccia sapere a mamma o a papà e dire a loro PERCHÉ SONO TRISTE.

Quando racconto a mamma o a papà PERCHÉ SONO TRISTE, loro POSSONO AIUTARMI A SENTIRMI MEGLIO.

Equazioni del sentirsi tristi

SENTIRSI TRISTE

=

SENTIRSI MALE

=

NON SENTIRSI FELICI



La pergamena sull'«Essere arrabbiati» dovrebbe essere introdotta dopo quelle sulla felicità e sulla tristezza. Ancora una volta, adulto e bambino dovrebbero alternarsi nella lettura e, allo stesso tempo, il bambino andrebbe sollecitato sulle emozioni corrispondenti con domande e commenti.

Essere arrabbiati

Ci sono molte cose che mi fanno arrabbiare:

- MI ARRABBIO quando non riesco a trovare il mio gioco
- MI ARRABBIO quando non posso avere caramelle
- MI ARRABBIO quando mamma mi lava i denti
- MI ARRABBIO quando Maria prende i miei trenini.

Quando sono ARRABBIATO, qualche volta PIANGO.

Quando sono ARRABBIATO, qualche volta URLO.

Quando sono ARRABBIATO, qualche volta SBATTO E BUTTO LE COSE PER TERRA.

Quando sono ARRABBIATO l'importante è far sapere a mamma e papà PERCHÉ SONO ARRABBIATO; devo mostrare a loro PERCHÉ SONO ARRABBIATO.

Quando sono ARRABBIATO NON DOVREI GRIDARE o SBATTERE O GETTARE LE COSE PER TERRA.

Quando sono arrabbiato, DEVO DIRE PERCHÉ SONO ARRABBIATO.

Succede a tutti di arrabbiarsi ma non va bene gridare, picchiare, gettare le cose per terra.

Equazioni del sentirsi arrabbiati

ESSERE SU TUTTE LE FURIE

=

ESSERE ARRABBIATI



La pergamena sul «Sentirsi spaventati/avere paura» dovrebbe essere introdotta solo dopo che il bambino abbia compreso bene e interiorizzato le emozioni precedenti. La paura è un'emozione difficile da capire per alcuni bambini. Il bambino e il genitore/terapista dovrebbero alternarsi nella sua lettura, magari leggendo una riga ciascuno. Come gli esercizi precedenti, devono essere fatte molte domande e commenti sul «sentirsi spaventati» con il bambino e la pergamena dovrebbe essere letta molte volte, per più giorni, per un periodo di una o due settimane, fino a quando il bambino non capisca le emozioni relative al «sentirsi spaventati/avere paura». Anche l'«equazione» che si trova a fondo pagina dovrebbe essere commentata e rivista più volte con il bambino.

Sentirsi spaventati/avere paura

Quando sono SPAVENTATO, ho paura.

Ci sono molte cose che mi fanno paura:

- HO PAURA se c'è BUIO
- HO PAURA quando SENTO L'ASPIRAPOLVERE
- HO PAURA quando SONO SULL'ALTALENA e i miei piedi sono troppo lontani da terra
- HO PAURA quando SENTO UNA SIRENA.

Quando HO PAURA, qualche volta PIANGO.

Quando HO PAURA, qualche volta GRIDO.

Quando HO PAURA, qualche volta CORRO E MI NASCONDO.

Quando HO PAURA, VOGLIO LA MAMMA.

Quando HO PAURA, VOGLIO CHE MIA MAMMA MI ABBRACCI.

Quando HO PAURA, è importante FAR SAPERE A MAMMA E PAPÀ PERCHÉ HO PAURA.

Equazioni del sentirsi spaventati/avere paura

SENTIRSI SPAVENTATI

=

AVERE PAURA

=

SENTIRSI IMPAURITI



La pergamena dovrebbe essere introdotta quando il bambino ha acquisito buone abilità nel comprendere, nell'esprimere e nell'usare le emozioni precedenti. Non tutti i bambini riusciranno a fare propria un'emozione complessa come l'orgoglio o la fierezza, ma ciò non deve preoccupare. Ci sono altre aree importanti su cui concentrarsi. Se il bambino non sembra pronto, è opportuno far passare del tempo, contando anche sul fatto che, nel frattempo, il bambino può acquisire nuove competenze a contatto con i coetanei a scuola o nel tempo libero. Se il bambino mostra difficoltà anche dopo un certo periodo di tempo, è bene non insistere e pazientare ancora. Una volta che il bambino sia pronto, l'esercizio va affrontato come quelli precedenti. In questo caso, nella pergamena è stato usato il «tu». L'equazione che si trova a fondo pagina dovrebbe essere rivista numerose volte.

Sentirsi orgogliosi

SENTIRSI ORGOGLIOSI

Quando ti senti ORGOGLIOSO, sei CONTENTO PER QUALCOSA CHE HAI.

Quando ti senti ORGOGLIOSO, ti senti bene per qualcosa che hai fatto.

Quando ti senti ORGOGLIOSO, ti senti FELICE.

Quando ti senti ORGOGLIOSO, ti senti BENE CON TE STESSO.

Ci sono alcune cose che ti possono rendere ORGOGLIOSO:

- tu puoi sentirti ORGOGLIOSO PER UNA NUOVA BICICLETTA
- tu puoi sentirti ORGOGLIOSO DELLA TUA FAMIGLIA
- tu puoi sentirti ORGOGLIOSO PER AVER LETTO E TERMINATO UN LUNGO LIBRO
- tu puoi sentirti ORGOGLIOSO PER AVER SCRITTO UNA STORIA
- tu puoi sentirti ORGOGLIOSO PER AVER FATTO BENE IL TUO LAVORO
- tu puoi sentirti ORGOGLIOSO PER AVER FINITO TUTTI GLI ESERCIZI
- tu puoi sentirti orgoglioso PER AVER RISPOSTO A DELLE DOMANDE DIFFICILI.

Le altre persone possono essere ORGOGLIOSE DI TE.

Quando le altre persone sono ORGOGLIOSE DI TE, SONO FELICI PER QUALCOSA CHE HAI FATTO.

Le altre persone SONO ORGOGLIOSE DI TE quando:

- ascolti e presti attenzione
- fai il tuo lavoro
- cerchi di fare qualcosa che per te è difficile da fare
- alzi la mano e rispondi alle domande
- parli e giochi con i bambini
- segui le regole
- ti comporti come un bambino grande.

Sentirsi orgogliosi è un BEL SENTIMENTO.

Sentirsi orgogliosi FA STAR BENE.

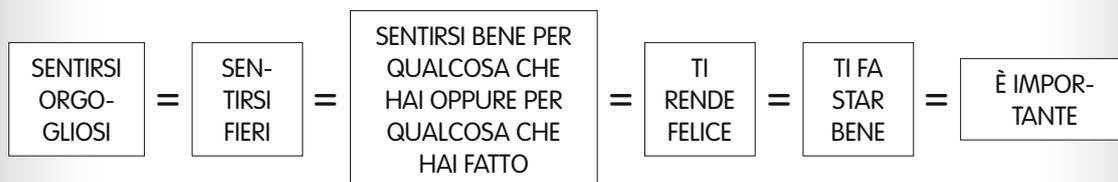
Far sì che le altre persone siano ORGOGLIOSE DI TE È BELLO.

Quando altre persone sono ORGOGLIOSE di te, ciò TI RENDE FELICE.

Tua mamma, tuo papà, i tuoi amici, i tuoi maestri SONO TUTTI ORGOGLIOSI DI TE.

Fare le cose che rendono le altre persone orgogliose di te TI FARÀ SENTIRE IMPORTANTE.

Equazioni del sentirsi orgogliosi





La pergamena sulla frustrazione dovrebbe essere introdotta dopo che il bambino ha compreso le emozioni di base ed è in grado di padroneggiarne sufficientemente l'espressione. Per molti bambini sarà estremamente difficile distinguere tra l'essere arrabbiati e l'essere frustrati e particolare attenzione andrà allora posta sulle differenze tra questi due stati d'animo. Le modalità di applicazione dell'esercizio sono le stesse. L'equivalenza che si trova alla fine della pagina dovrebbe essere discussa ed essere rivista numerose volte con il bambino.

Sentirsi frustrati

Quando non riesco a fare qualcosa che voglio fare, MI SENTO FRUSTRATO.

Ci sono molte cose che mi fanno sentire FRUSTRATO:

- mi sento FRUSTRATO quando NON RIESCO AD ALLACCIARMI LE SCARPE
- mi sento FRUSTRATO quando NON RIESCO A CHIUDERE LA ZIP DELLA MIA GIACCA
- mi sento FRUSTRATO quando NON RIESCO A MONTARE SULLA MIA BICICLETTA
- mi sento FRUSTRATO quando NON RIESCO A TROVARE I MIEI GIOCHI PREFERITI SUL COMPUTER
- mi sento FRUSTRATO quando cerco di fare i miei compiti di matematica MA SONO TROPPO DIFFICILI.

Quando sono FRUSTRATO, vado su tutte le furie.

Quando sono FRUSTRATO, qualche volta piango.

Quando sono FRUSTRATO, qualche volta mi arrabbio.

Quando sono FRUSTRATO, qualche volta grido.

Quando sono FRUSTRATO, è importante far sapere a mamma e papà perché sono frustrato; devo dire a loro di che aiuto ho bisogno.

Quando dico a mamma che sono frustrato, lei può aiutarmi a fare la cosa che non so fare.

Equazioni del sentirsi frustrato





4 Come insegnare a schematizzare un argomento (animali)

Gli esercizi su come schematizzare un argomento possono essere svolti secondo tre livelli di difficoltà.

Livello uno

L'adulto legge al bambino il brano che ha scelto e, in un secondo tempo, lo schema riassuntivo che ne ha tratto, che dovrebbe essere composto da frasi concise e chiare. Successivamente, lo schema deve essere letto dal bambino.

Livello due

L'adulto legge il brano e lo riassume sotto forma di punti, che in seguito il bambino deve utilizzare per parlare del contenuto del testo. Il bambino deve essere incoraggiato a utilizzare delle frasi complete.

Livello tre

Il bambino legge il brano e detta all'adulto solo quello che ritiene utile per la presentazione schematica dell'argomento. Quindi l'adulto dovrebbe rivedere lo schema con il bambino e aiutarlo a formare delle frasi complete dai punti che lui ha indicato. Ecco un esempio:

ADULTO: «Dimmi quattro cose sui leoni» *[Se il brano contiene cinque caratteristiche sull'animale, allora dovrebbero essere chieste cinque cose, e così via]*

BAMBINO: «Africa!»

ADULTO: «Bene! I leoni vivono in Africa»

L'adulto dovrebbe offrire dei suggerimenti al bambino per dire delle frasi complete sull'argomento. Qualunque informazione importante che il bambino dice deve essere riportata sotto forma di punti. Quindi si continuerà in questo modo:

ADULTO: «Che cosa mangia un leone?»

BAMBINO: «Carne»

L'adulto deve aiutare il bambino a dire la frase completa: «Un leone mangia carne». Successivamente, al bambino devono essere poste delle domande sul brano:

ADULTO: «Quale è l'argomento del brano?»
BAMBINO: «Leone» *[leggendo dallo schema]*
ADULTO: «Quale è la cosa più importante da dire sui leoni?»
BAMBINO: «I leoni sono come dei grandi gatti»
ADULTO: «Dimmi quattro cose sui leoni»
BAMBINO: «I leoni vivono in Africa; i leoni mangiano la carne; i leoni mangiano gli altri animali; i leoni hanno una criniera» *[aiutare il bambino a contare sulle dita, via via che enumera le quattro caratteristiche del leone può essere molto utile]*

Una volta che il bambino riesce a dire quattro cose sul leone, l'adulto può togliere dalla vista del bambino lo schema e porre le stesse domande. Il bambino dovrebbe ora basarsi solo sulla codifica verbale e fare affidamento sulla sua memoria. L'obiettivo finale da raggiungere è che il bambino processi l'informazione solo a livello verbale/uditivo e che non abbia più bisogno di avere lo schema davanti per richiamare l'informazione.

Verranno presentate quattro schede per insegnare al bambino a schematizzare un argomento. Nella prima scheda (4a), l'adulto fornisce al bambino tutti gli aiuti necessari perché comprenda come schematizzare delle informazioni; in questo caso la scheda dovrebbe essere completata dall'adulto prima di svolgere l'attività. Una volta che il bambino abbia ripetuto lo schema riassuntivo fatto dall'adulto, si passa alla scheda 4b, che il bambino dovrebbe completare da solo. L'adulto dovrebbe presentare la scheda all'incirca allo stesso modo in cui ha presentato l'esercizio precedente. L'adulto deve chiedere al bambino qual è l'argomento della scheda (nell'esempio fornito le aquile), e quindi scrive la risposta del bambino nello spazio corrispondente. Quindi l'adulto, offrendo degli aiuti, sollecita il bambino a individuare l'idea principale e a dare almeno tre dettagli dell'argomento, che verranno scritti nello spazio corrispondente. Il bambino può poi utilizzare lo schema che ne è derivato per parlare dell'argomento e, una volta che il bambino abbia preso dimestichezza, si può ripetere l'esercizio senza la scheda sott'occhio. Una volta che il bambino sia in grado di completare la scheda 4b, il passo successivo è di introdurre la scheda 4c che prevede un'elaborazione più approfondita del bambino sui punti che ha sviluppato in precedenza; adulto e bambino devono lavorare alla scheda nello stesso modo in cui hanno fatto con le schede precedenti, ma questa volta il bambino deve essere sollecitato a elaborare delle frasi più articolate.

ADULTO: «Parlami delle aquile» *[argomento]*
BAMBINO: «Vivono in nidi sugli alberi»
ADULTO: «Bene, dimmi qualcosa sui nidi» *[il dettaglio]*
BAMBINO: «Uova»

Questo costituisce un esempio di elaborazione sull'argomento. Il bambino quindi usa lo schema che ne è derivato per parlare dell'argomento. Una volta che il bambino sia riuscito con successo a parlarne utilizzando lo schema, il passo successivo, come sempre, è di eliminare la scheda. La scheda successiva da presentare è la scheda 4d che prevede un'articolazione più dettagliata del tema scelto. Prima di somministrare questa scheda è importante che il bambino abbia imparato come elaborare e arricchire delle semplici frasi. Un altro requisito è che il bambino abbia una buona conoscenza di base sull'argomento che dovrebbe aver sviluppato svolgendo le schede precedenti. L'adulto può iniziare l'esercizio chiedendo al bambino di dire tutto quello che sa sull'argomento in questione; il bambino, quindi, dovrà fornire anche qualche esempio che non necessariamente deve essere preso da quello che ha appena letto ma che può ricavare da tutto quello che ha appreso in precedenza. Ogni esempio fornito può diventare l'argomento principale, che il bambino deve «espandere» con tre dettagli. Una volta che lo schema è finito, il bambino lo utilizzerà come traccia per parlarne all'adulto; in seguito lo schema potrà essere eliminato.



Gli schemi chiariscono al bambino la struttura di un testo. L'obiettivo è quello che il bambino impari ad affrontare autonomamente altri brani e materiali e che riesca a riassumerli e a organizzarli in modo che la comprensione e la memorizzazione siano facilitate. Gli schemi sono estremamente utili per tutti quei bambini che hanno grosse difficoltà nel costruire frasi compiute. Ad esempio, alcuni bambini hanno difficoltà nel trovare il verbo corretto da utilizzare nella costruzione di una frase: fornire il verbo aiuta il bambino a completare la frase che vorrebbe dire. Utilizzare schemi può aiutare i bambini con disturbi pervasivi dello sviluppo a migliorare l'eloquio spontaneo, anche se questo potrebbe essere all'inizio molto strutturato e pedissequo.



L'esercizio insegna al bambino ad apprendere delle informazioni leggendo uno schema per punti e a differenziare il tema principale di un argomento dai dettagli. Il bambino deve leggere il brano con l'adulto; successivamente l'adulto, facendo riferimento allo schema, aiuta il bambino a parlare dell'argomento.

La versione più semplice dell'esercizio prevede di presentare la scheda già completata al bambino; una versione più difficile è che sia il bambino stesso a completare la scheda con i dettagli.

Schematizzare un argomento (animali)

4A

ARGOMENTO AQUILA

IDEA PRINCIPALE *L'aquila è un grande uccello*

DETTAGLI

nidi

becchi lunghi

piume

picchiate

alberi

mangia piccoli mammiferi e uccelli

caccia

cielo

artigli

Cultura generale



L'esercizio insegna al bambino ad apprendere delle informazioni leggendo uno schema per punti e a differenziare il tema principale di un argomento dai dettagli. La scheda deve essere completata dal bambino dopo che si è esercitato con lo schema creato dall'adulto nell'attività precedente. Il bambino deve leggere il brano e dettare poi all'adulto le informazioni che ritiene importanti su ciò che ha letto. All'inizio, ci si dovrebbe aspettare che il bambino estragga solo alcune parole da quello che legge; l'obiettivo finale da raggiungere è che sia in grado di costruire delle frasi intere, utilizzando come traccia queste stesse semplici parole. Una volta che il bambino padroneggi sufficientemente bene questa abilità, gli si deve offrire l'opportunità di scrivere un breve testo, basandosi sul suo stesso schema.

Schematizzare un argomento (animali)

4B

ARGOMENTO AQUILA

DIMMI QUALCOSA SU: l'aquila

IDEA PRINCIPALE uccello

DETTAGLI nido

piume

cielo

Cultura generale



Questa scheda, come la precedente, dovrebbe essere completata direttamente dal bambino. Il bambino deve leggere il brano, quindi dettare all'adulto le parole da scrivere sulla scheda. Il bambino deve quindi elaborare maggiormente le informazioni che dà sull'argomento, fornendo ulteriori dettagli. Una volta che padroneggi bene anche questa attività, dovrebbe scrivere un breve testo basato sullo schema che lui stesso ha fatto sull'argomento.

Schematizzare un argomento (animali)

4c

ARGOMENTO AQUILA

DIMMI QUALCOSA SU: l'aquila

IDEA PRINCIPALE uccello

grande – predatore

nidi

depone uova

piume

caldo

cielo

picchiata sulle prede

Cultura generale



Questo esercizio dovrebbe essere presentato al bambino solo quando abbia una piena padronanza degli esercizi precedenti. La scheda dovrebbe essere completata direttamente dal bambino. Dopo che il bambino ha letto il brano, dovrebbe dettare le informazioni più importanti all'adulto (informazioni generali). Se il bambino mostra qualche incertezza, l'adulto può aiutarlo con delle semplici domande. Il bambino dovrebbe essere in grado di offrire, rispetto a quello che ha letto, alcuni sotto-argomenti del tema in questione, che possono a loro volta essere espansi con ulteriori dettagli e diventare dei brevi testi. Il bambino dovrebbe proporre almeno tre dettagli per ogni argomento secondario. Utilizzando lo schema finale che ne risulta, il bambino dovrebbe essere in grado di parlare dell'argomento.

Schematizzare un argomento (animali)

40

Cultura generale

ARGOMENTO MAMMIFERI

INFORMAZIONI GENERALI diversi tipi

sangue caldo

spina dorsale

1. Argomento: LEONE

Dettagli: Africa

carnivoro

criniera

3. Argomento: ORSO

Dettagli: montagna

miele

dorme in inverno

2. Argomento: ELEFANTE

Dettagli: caldo

erba, foglie

proboscide, zanne

4. Argomento: CANGURO

Dettagli: Australia

piante, cespugli

marsupi