

## Cap. V - Potenziare l'imitazione, l'attenzione congiunta e la capacità di auto organizzarsi

Le abilità fino-motorie sono particolarmente adatte ad esercitare e a potenziare alcune capacità basilari che i bambini autistici sviluppano assai poco in forma spontanea. Tra queste indichiamo in primo luogo:

1. la capacità di imitare gesti con oggetti ( afferrare, spostare, impugnare, lanciare, ecc.) oppure gesti senza oggetti (indicare, battere le mani tra loro, battere le mani sul tavolo, bussare, ecc.)
2. l'attenzione congiunta, che è la capacità di condividere con un'altra persona l'attenzione verso un oggetto o una situazione; ad esempio, se noi vediamo una persona che fissa qualcosa, istintivamente ci sentiamo portati a guardare dove l'altro sta guardando per vedere cosa succede. Il bambino autistico in genere non lo fa
3. la capacità di auto organizzarsi, quindi, ad esempio, di preparare il materiale che serve a realizzare un determinato lavoro (abilità iniziale) arrivando fino a "scalettare" le fasi di un lavoro complesso in modo da essere pronti per la data prevista (abilità avanzata).

### IMITAZIONE

Come già detto, imitare gesti è il punto di partenza per tutti i bambini che imparano una abilità fino motoria. Dare ampio spazio a queste attività, che sono gradite ai bambini, rende più facile trovare un compagno che si presti a fare da modello al compagno autistico per attività divertenti quali far correre delle automobili o acchiappare una palla, stropicciare della carta velina o stendere della pittura, piuttosto che per compiti più noiosi o troppo al di sotto delle proprie capacità.

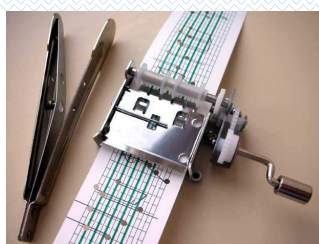
La sequenza che Sally Rogers consiglia per insegnare a imitare a bambini molto piccoli, è la seguente:

- Imitazioni di azioni su o con oggetti
- Imitazioni di movimenti corporei senza l'uso di oggetti, chiamata "imitazione gestuale"
- Imitazione oro-facciale (di espressioni del viso, movimenti della bocca e della lingua)
- Imitazione vocale di suoni e parole.

Come si vede, i primi stadi sono strettamente legati alla motricità, sia dei muscoli grossi sia di quelli fini e quindi siamo proprio nel campo che trattiamo in questa dispensa (e in quelle precedenti).

Per insegnare l'imitazione usando oggetti è bene avere due set di oggetti identici, per l'adulto (o per il compagno) che mostra l'azione e per il bambino autistico che deve ripeterla.

All'inizio è bene che l'azione che si insegna abbia conseguenze palesi, così da far capire chiaramente al bambino cosa accade se si fa quella certa cosa (e ciò introduce anche alla comprensione dei rapporti di causa/effetto). Ad esempio imparare a girare la chiavetta di un carillon, che poi produce una bella musicchetta e magari fa danzare una ballerina è assai più divertente (e quindi motivante) che far girare una chiavetta a molla che non produce nessuna conseguenza visibile o udibile.



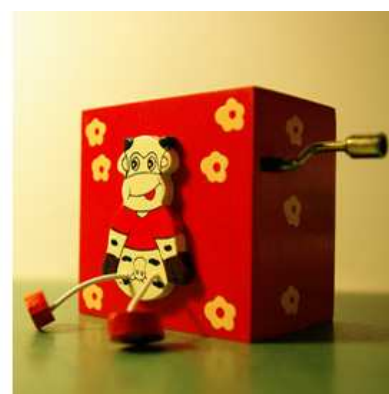
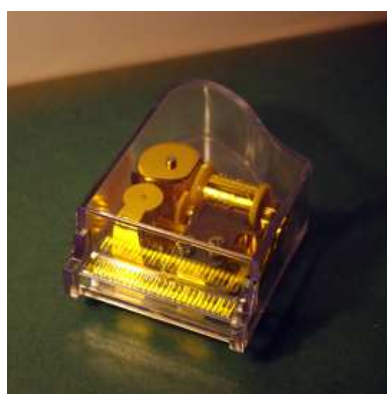
Carillon musicale programmabile. Punzonando la striscia si ottengono quante melodie si desidera.

Le melodie si ottengono girando la manovella, che è piccola e quindi richiede una impugnatura tra pollice e indice molto accurata. Girare la manovella ha anche l'effetto visibile di far scorrere la striscia di carta quindi anche gli occhi sono coinvolti. Adatto a ragazzi più grandi.

[www.maurograziani.org](http://www.maurograziani.org)

Questi due carillon hanno caratteristiche diverse. Nel primo si vedono i movimenti che producono il suono e questo è sempre didatticamente molto interessante.

Il secondo è più adatto a bambini più piccoli.



[www.anmi-italia.com](http://www.anmi-italia.com) associazione italiana musica meccanica

Ci sono in commercio dei giocattoli che sono dotati di un anello attaccato ad un filo. Tirando l'anello, il giocattolo emette determinati suoni; ciò rende più efficace e sensato l'apprendimento rispetto al tirare un anello senza alcun effetto susseguente.

In questo topo-carillon l'effetto sonoro si ottiene tirando verso il basso il disco di legno che sta al posto della coda.



[www.twenga.it](http://www.twenga.it)

Se il bambino autistico ha davanti a sé un giocattolo di questo tipo e un altro bambino gli mostra come “attivarlo”, gli fa sentire e/o vedere l'effetto, poi l'insegnante lo guida ad attivare il giocattolo producendo l'effetto desiderato, la soddisfazione del risultato è già motivante e quindi induce il bambino a desiderare di ripetere l'esperienza.

Imitare azioni senza conseguenze visibili o udibili è un sistema poco potente, non gratificante (che quindi costringe ad usare mezzi motivanti esterni come caramelle o altro o ad eccedere in complimenti sperticati e palesemente “fasulli”). Vi possono essere situazioni particolarmente gravi in cui è necessario avviare delle abilità in questo modo ma bisogna porsi l'obiettivo di uscirne al più presto e di arrivare in tempi brevi ad agire nel contesto e con modalità più naturali possibile.

Per i bambini molto piccoli, Sally Rogers consiglia di avviare l'insegnamento della capacità di imitazione inserendosi nelle attività autonome del bambino, ampliando e variando il suo repertorio, nel contempo insegnandogli a “fare a turno” (e quindi inserendo abilità sociali) e dicendo con voce chiara ma “normale” i nomi delle cose o delle azioni (e quindi avviando una prima comunicazione linguistica, sia pure in forma ricettiva, secondo i parametri comuni, nel modo più simile possibile a quello che si usa con gli altri bambini).

Una volta esplorata bene questa prima fase, Rogers suggerisce di proseguire avviando il bambino ad una attività che non stava facendo, inducendolo ad imitare l'azione dell'adulto.

Tuttavia a volte, nelle situazioni più difficili, può essere necessario insegnare ad imitare partendo da azioni semplicissime, come mettere un oggetto dentro un contenitore o battere le mani, o alzare le braccia.

Il comando che indica al bambino cosa deve fare (imitare) deve essere semplice e sempre uguale, all'inizio.

I comportamentisti anglosassoni usano l'espressione "Do this" che tradotta in italiano diventa "Fai così" oppure "Fai questo". Ovviamente ciascuno è libero di usare il comando che ritiene più opportuno, ma deve essere chiaro che tutti quelli che hanno a che fare con il bambino devono essere concordi e usare sempre lo stesso comando.


Avere un compagno che serve da modello potrebbe consentire all'adulto di aiutare il bambino autistico a dare avvio o addirittura a realizzare l'azione perché non è affatto detto che all'inizio di un apprendimento un bambino autistico possa fare da solo anche l'azione più semplice.

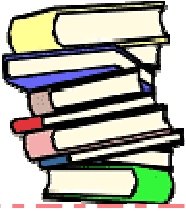
A questo livello le azioni da imitare possono non avere uno scopo compiuto. Si arriverà a dare loro uno scopo nel più breve tempo possibile, magari dopo aver appreso ad imitare alcuni gesti.

Nel caso delle azioni senza oggetti si potrebbe collegarne alcune in una sequenza che possa essere ritmata da una musica con parole semplicissime che i compagni possono cantare e "ballare" tutti insieme (batti batti le mani e poi falle girar; alza in altro le mani e poi lasciale andar ... *più o meno!!!*).

Vale la regola che abbiamo sempre ripetuto. Partire insegnando poche cose alla volta con la massima chiarezza possibile.

Ricompensare il bambino all'inizio anche al più rudimentale tentativo e poi man mano ridurre le ricompense. Passare a situazioni che siano compensanti in sé.

|   |                       |
|---|-----------------------|
|  | <i>I miei appunti</i> |
|   |                       |
|   |                       |
|   |                       |
|   |                       |
|   |                       |
|   |                       |
|   |                       |
|   |                       |
|   |                       |
|   |                       |
|   |                       |
|   |                       |
|   |                       |



## Approfondimento

Cesarina Xaiz – Enrico Micheli, *Gioco e interazione sociale nell'autismo*, Erickson 2001

Questo libro è vivamente consigliato agli insegnanti, in quanto riporta un vasto repertorio di giochi da fare con i bambini, giochi che possono supportare non soltanto il lavoro fino-motorio ma molti settori di apprendimento. Riportiamo qui uno stralcio che descrive le modalità di lavoro che Xaiz e Micheli suggeriscono di seguire con i bambini autistici.

“L’insegnante, i genitori e il terapeuta hanno in mente nel modo più definito e operativo possibile i comportamenti che desiderano insegnare. Si pongono quindi mete ed obiettivi ed esercitano una attività di valutazione delle abilità del bambino che permette loro di giudicare quale attività sono utili, alla portata del bambino e quali sono oggi al di sopra delle sue possibilità di apprendimento. Possiedono inoltre un bagaglio tecnico flessibile di modalità di insegnamento valide e collaudate; hanno capacità di problem solving; sanno modificare il percorso di intervento in base all’osservazione costante del complesso insieme di comportamenti, cognizioni ed emozioni su cui lavorano.

Lo spazio e il tempo del lavoro sono strutturati. Il controllo di questa struttura è in mano all’adulto.

Anche l’osservazione del bambino e ciò che si percepisce del suo interesse, del suo desiderio, del suo modo di accettare o respingere una proposta, guidano l’attività. Essa deve infatti partire da qualcosa che è già almeno in parte significativo per il bambino, da lui conosciuto, amato, desiderato. Il modo di funzionare del bambino è rispettato durante la scelta delle attività, dei modi e dei tempi dell’intervento, affinché esso diventi piacevole e faccia scattare in lui la motivazione ad apprendere ...”

# ATTENZIONE CONGIUNTA

Le abilità di attenzione congiunta nei bambini a sviluppo tipico compaiono tra i 6 e i 12 mesi e comprendono diversi aspetti: la capacità di seguire la direzione dello sguardo di un'altra persona, di guardare nella direzione in cui l'altro sta puntando il dito oppure di indicare dove si vuole che l'altra persona guardi, la consapevolezza condivisa che si sta prestando attenzione alla stessa cosa, ecc.

L'attenzione congiunta è fondamentale perché è una forma precocissima di comunicazione e fornisce una base essenziale per il successivo sviluppo delle capacità simboliche, del linguaggio e delle abilità sociali e socio-cognitive<sup>1</sup>.

La mancanza di attenzione congiunta è considerato uno dei segnali di allarme rispetto alla possibilità che un bambino sia autistico. *“Un altro aspetto del ruolo cruciale ricoperto dalle abilità di attenzione congiunta nello sviluppo dell'autismo è dimostrato dalle prove che i modelli di intervento centrati sullo sviluppo di abilità socio-comunicative non verbali promuovono lo sviluppo del linguaggio e delle relazioni sociali”*<sup>2</sup>

Le attività fine motorie propongono un vastissimo repertorio di occasioni in cui l'adulto può condurre il bambino a mettersi in relazione con lui per ottenere le cose che lo interessano, quindi a condividere la sua attenzione. Ottenere ciò che si desidera costituisce un rinforzo naturale al comportamento che ha prodotto il risultato. In tal modo si creano molte opportunità piacevoli, motivanti e naturali in cui si può sviluppare l'attenzione congiunta.

# AUTO ORGANIZZAZIONE

Le capacità di auto organizzazione sono tra le più difficili da insegnare soprattutto ai ragazzi con handicap. Ma sono capacità vitali, essenziali allo svolgimento autonomo di qualunque compito e all'indipendenza personale.

Sono anche quelle più trascurate soprattutto in realtà in cui la presenza dell'adulto è una costante e potenzia il rischio di "sostituire" il bambino/ragazzo anziché spingerlo a fare da solo tutto ciò che può.

Ciò avvalga anche la pigrizia dei ragazzi (anche di quelli con handicap cui ogni compito costa molto più che agli altri).

Quindi insegnare ad auto organizzarsi, il più presto possibile ed in ogni situazione possibile, è un obiettivo da tenere sempre ai primi posti del curricolo.

Le abilità fino motorie si prestano particolarmente a questo insegnamento, sia iniziale sia avanzato, quindi alle diverse età ed ai diversi livelli di competenza degli allievi.

Diciamo che un bambino o un ragazzo autistico chiede di poter fare un disegno. Ciò che serve deve essere a portata di mano ma non deve essere l'insegnante a prenderlo e a darlo al ragazzo. L'insegnante deve chiedere: cosa ti serve? Se il ragazzo è verbale deve farsi dire una alla volta le cose che servono permettendo poi che l'allievo vada a prenderle e le disponga sul tavolo nel modo corretto (e poi alla fine le riponga).

Se il ragazzo non è verbale il processo viene accompagnato da gesti, segni, carte PECS, ecc.

Se il ragazzo si mette a disegnare mentre qualcosa manca, non correggerlo. Aspettare che gli serva quella cosa che ha dimenticato.

Passando ad un livello più avanzato usiamo l'esempio della ricetta di cucina: domani offriamo a merenda i toast con la nutella e le banane. Cosa ci serve? Abbiamo tutto?

Se stiamo avviando le competenze di autonomia più generali potremmo anche uscire a comprare quello che serve, andare al negozio all'angolo o al supermercato. Non correggere se il ragazzo dimentica qualcosa ma predisporre i tempi in modo tale che sia possibile correggere l'errore uscendo di nuovo a comprare quello che manca. Far sì che l'errore non sia un fallimento ma una cosa a cui porre rimedio.

Aiutare i ragazzi a farsi i propri promemoria avendo compreso che si risparmia fatica e tempo e non perché l'adulto ha detto che bisogna farlo; usare le foto, le parole, qualunque mezzo.

Usare calendari molto grandi e su cui sia possibile incollare foto o disegni per programmare gli eventi.

