



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI UDINE
Facoltà di Scienze della formazione

***L'allievo con autismo a scuola:
come “facilitare” esperienze inclusive?***

Lucio Cottini

Cattedra di: Pedagogia speciale

Cesena, 8 maggio 2008

“L’allievo con disturbo autistico a scuola”

Quattro concetti chiave per l’integrazione

- Programmazione
- Organizzazione (strutturazione)
 - Didattica speciale
 - Compagni

Le quattro parole chiave per l'integrazione

- 1. Programmazione

“Progress”: un software dedicato

ADATTAMENTO E INTEGRAZIONE DEGLI OBIETTIVI: UN AMBITO DI LAVORO COMUNE FRA I DOCENTI

Ci sono ambiti di lavoro comune?

- Riferimento ai “punti di forza” del bambino autistico (abilità visuo-spaziali; compiti mnestici; attività grafico-pittoriche; attività musicali; ecc.).

E' possibile avvicinare gli obiettivi?

- Lavoro sugli stessi obiettivi, ma semplificati.
- Percorso inverso: a volte perché no?

Gli obiettivi individualizzati possono essere perseguiti nella classe?

- *Attività guidata in classe.*
- *Strutturazione dell'ambiente con aree per il lavoro autonomo* (le routine in classe).
- *Cultura del compito.*

*Le attività didattiche svolte all'esterno della classe
sono pericolose per l'integrazione?*

Le quattro parole chiave per l'integrazione

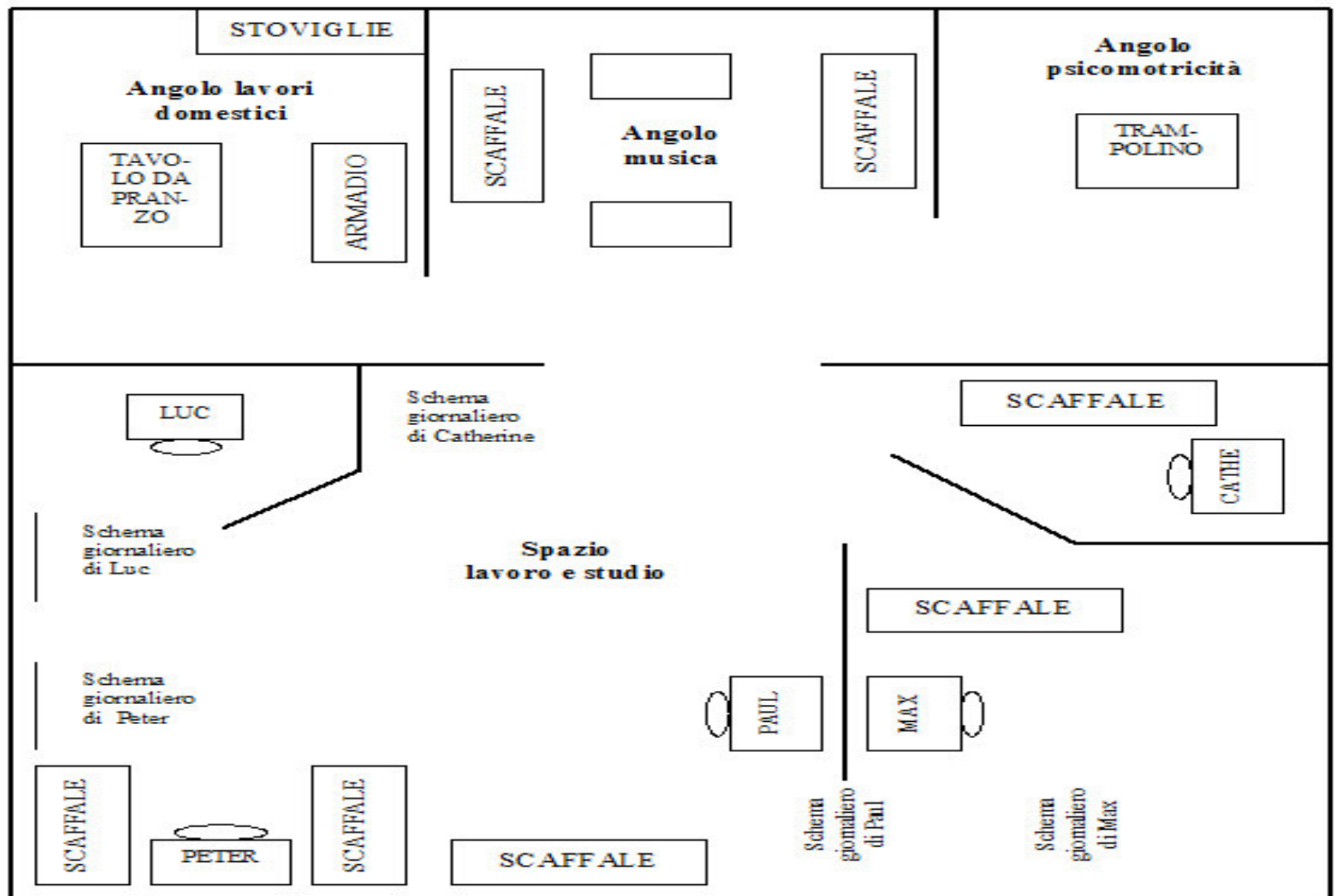
- 2. Organizzazione (strutturazione)

Ambiente

Attività

Compiti

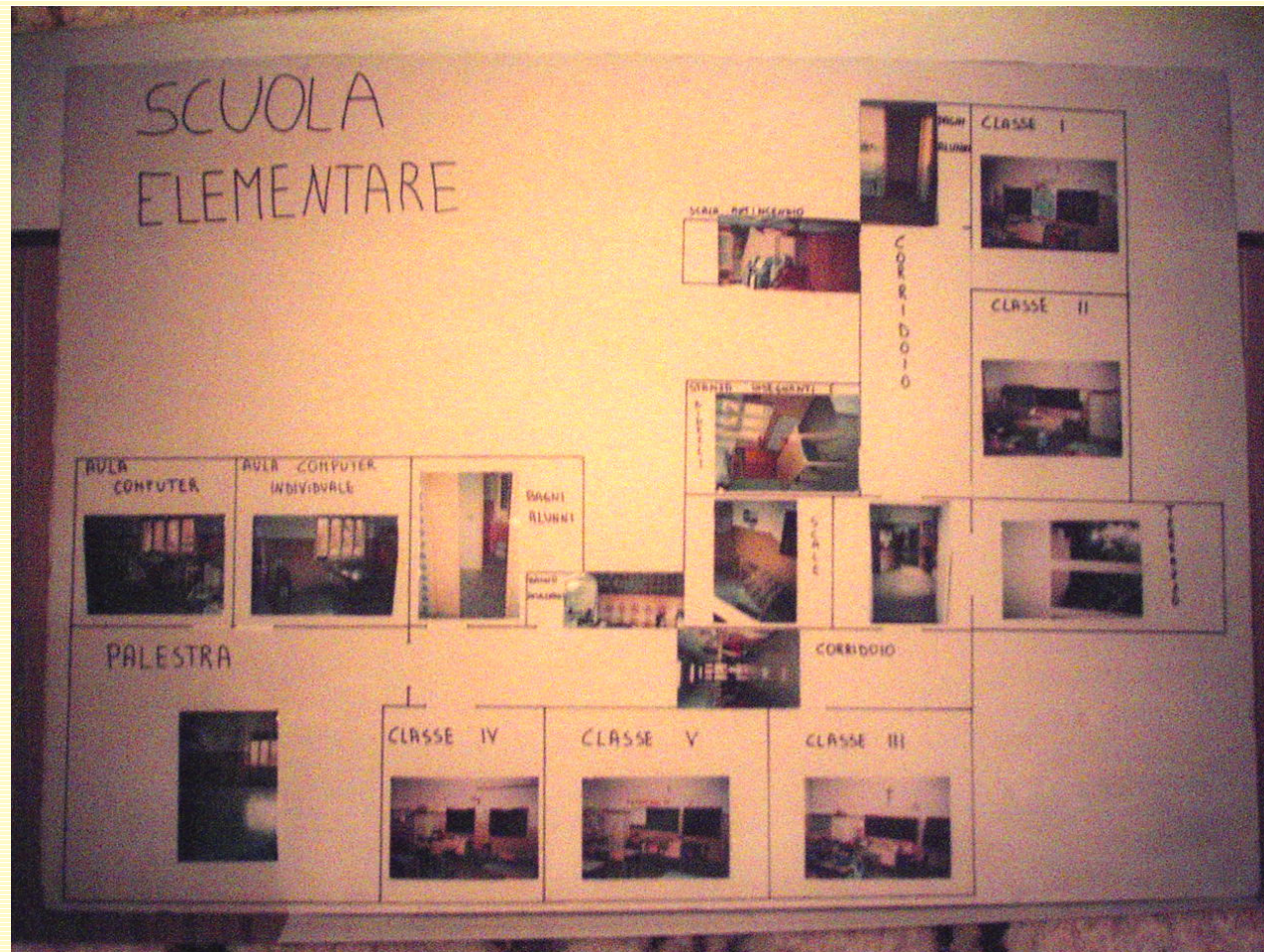
Organizzazione dell'ambiente fisico (TEACCH)



Strutturazione dell'ambiente



Conoscenza della scuola



Organizzazione delle attività: schemi visivi a scuola



Organizzazione delle attività: schemi visivi a scuola



LA MATTINA A SCUOLA

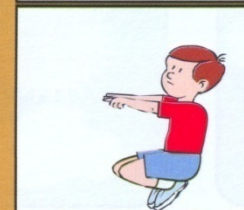
lavoro a
tavolino

09.00



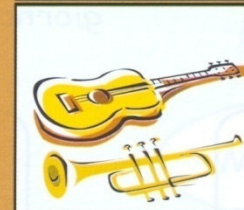
ginnastica

09.30



musica

10.00



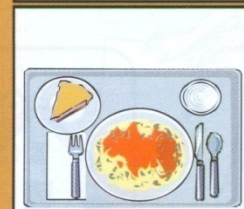
lavoro a
tavolino

11.00



pranzo

11.45



ritorno a
casa

12.30



Schemi visivi a scuola

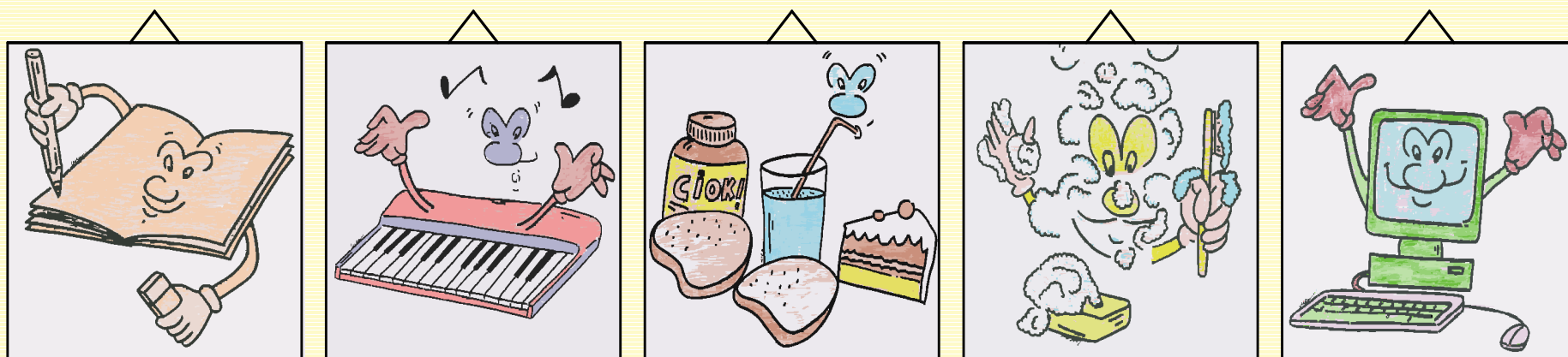


Fig. 2 - Programma visivo per un bambino autistico di 9 anni

Schemi visivi a scuola



Schemi visivi a scuola



Strutturazione compiti: quando finiscono?



Le quattro parole chiave per l'integrazione

3. Didattica speciale

- Modelli di valutazione sistematica
- Attività derivate dai vari programmi di intervento
 - La gestione dei problemi comportamentali
 - Lavoro sull'intersoggettività
 - Uso delle agende
- Didattica centrata sull'utilizzo di storie sociali

Le quattro parole chiave per l'integrazione

4. I compagni

- Programmi di insegnamento di abilità assertive e prosociali.
 - Studio del deficit in classe.
 - Insegnamento cooperativo.
 - Tutoring.

Idee “perdenti” per l’integrazione

- *“Dell’autismo non si sa niente”*
- *“Per poter progettare un intervento per l’allievo autistico devo conoscerlo e per farlo non bastano degli anni”*
- *“Non può stare in classe con i suoi problemi”*
- *“I problemi comportamentali non sono migliorabili”*
- *“Non sono situazioni di cui deve occuparsi l’insegnante”*
- *“Qualcuno deve dirci cosa fare”*

L'integrazione porta benefici a tutti gli allievi

Peck et al. (1990) riassumono i vantaggi per i compagni nei seguenti punti:

- miglioramento del concetto di sé;
- maggiore capacità di instaurare rapporti interpersonali ispirati all'assertività e alla prosocialità;
- minore timore delle differenze;
- maggiore tolleranza;
- vissuto di genuina accettazione;
- acquisizione di competenze metacognitive nel lavoro di tutoring e nei gruppi cooperativi;
- miglioramento dell'autostima.

La risorsa compagni:
programmi per il potenziamento di abilità assertive

Problem solving interpersonale (Cottini, 2002, 2004)

Fasi:

1. Pensiero divergente (brainstorming)
2. Pensiero causale-comparativo
3. Soluzioni del problem solving

La risorsa compagni:

programmi per il potenziamento di abilità assertive

Problem solving interpersonale: esempio

Presentazione

La classe ha già fatto altre attività di *problem solving interpersonale*, per cui ne conosce le regole principali legate alla possibilità per ognuno di esprimere le proprie opinioni senza che sulle stesse, nella fase 1, si formulino giudizi di valore. Oggi l'insegnante vuole affrontare l'argomento del comportamento particolare di Alessandro alla luce di una specifica chiave di lettura: *"Immaginiamo che Alessandro non riesca a capire cosa pensano gli altri. Come si comporterebbe?"* Rivolgendosi alla classe l'insegnante cerca di inquadrare meglio la situazione dicendo: *"Ognuno di voi sa che se si comporta in un certo modo ci saranno delle conseguenze. Ad esempio: se disubbidite alla mamma sapete che si arrabbierà; se dite una brutta parola ad un compagno sapete che si offenderà; se invitate un bambino a giocare sapete che lo fate contento. Può darsi che Alessandro non sappia capire tutto questo. Proviamo a metterci nei suoi panni ed immaginiamo come si comporterebbe durante il gioco di 'Tiro al bersaglio' che faremo domani in palestra".*

La risorsa compagni:

programmi per il potenziamento di abilità assertive

Problem solving interpersonale: esempio

Fase 1: Pensiero divergente (Come si comporterà?)

I bambini vengono invitati ad esprimere liberamente le proprie opinioni che saranno verbalizzata dall'insegnante alla lavagna. Dopo un'iniziale titubanza generale, cominciano a vedersi le prime mani alzate:

"Probabilmente non vorrà giocare".

"Butterà via le palline che servono per colpire i bersagli".

"Correrà per conto suo per la palestra".

"Comincerà ad urlare".

Seguono altre risposte dello stesso tipo che descrivono i comportamenti solitamente adottati da Alessandro in situazioni di gioco collettivo.

La risorsa compagni:

programmi per il potenziamento di abilità assertive

Problem solving interpersonale: esempio

Fase 2: Pensiero causale

(Questi comportamenti possono essere giustificati dal fatto che non comprende i sentimenti degli altri ?)

Vengono prese in considerazione tutte le risposte date cercando di vedere se possono essere causate dalle difficoltà specifiche su cui si incentra la lezione.

Insegnante: *"Il fatto che non vorrà giocare da cosa può dipendere?"*.

Un allievo: *"Non gli piacciono i nostri giochi"*.

L'insegnante insiste: *"Ma perché non gli piacciono i giochi dei bambini della sua età"*.

Un altro allievo: *"Perché non sa giocare"*.

Un altro ancora: *"No. Lui sa tirare le palline e sa correre a riprenderle. Probabilmente non capisce le regole"*.

Un altro allievo interviene: *"Non capisce che così ci si diverte"*.

Seguono altre risposte sempre più orientate a spiegare il comportamento alla luce della premessa di base della lezione. L'insegnante con qualche suo intervento cerca di guidare la discussione in questa direzione.

Insegnante: *"Prendiamo il secondo comportamento che avete indicato. Perché butterà via le palline che servono per il gioco?"*.

Un allievo: *"Sempre perché non capisce il gioco"*.

Un altro: *"Non sa che così ci fa arrabbiare e ci rovina il divertimento"*.

La risorsa compagni: programmi per il potenziamento di abilità assertive

Problem solving interpersonale: esempio

Fase 3: Soluzioni al problem solving (Possiamo aiutarlo ?)

L'insegnante evidenzia che le spiegazioni del comportamento di Alessandro, formulate nella fase 2, mettono in risalto la presenza di deficit che lo rendono quasi inevitabile. Sottolinea che su questa spiegazione sono d'accordo anche gli studiosi. Chiede quindi ai bambini di pensare insieme a possibili modi per aiutare Alessandro a partecipare al gioco del "Tiro al bersaglio".

L'insegnante inizia a proporre una soluzione: "Possiamo provare a dargli un compito preciso. Ad esempio: andare a raccogliere le palline lanciate dalla sua squadra".

Un allievo: "Se non lo fa, uno di noi lo può prendere per mano e correre insieme".

Un altro allievo: "Dobbiamo incitarlo molto per fargli capire che è importante il suo lavoro".

Una altro ancora: "E non dobbiamo arrabbiarci se ci rallenterà e ci farà perdere. Non lo apposta".

Dopo che i bambini hanno espresso varie soluzioni, tutte fortemente orientate in senso assertivo e prosociale, l'insegnante si complimenta con loro per le opinioni espresse e conclude: "Domani proviamo a mettere in pratica quello che avete proposto. Voi sapete anche che Alessandro dopo un po' si stanca e comincia a giocare da solo con i suoi giocattoli. Se avviene questo, noi ripetiamo il gioco senza forzarlo a partecipare. Se vuole farlo, bene, altrimenti effettuate una partita da soli mentre lui vi guarda. Anche se non sembra, state tranquilli che vi guarda".

Problem solving interpersonale

Riflessioni e commenti su scritti di persone autistiche ad alta funzionalità

Se persone normali si trovassero su un altro pianeta con creature aliene, probabilmente si sentirebbero spaventate, non saprebbero cosa fare per adattarvisi e avrebbero sicuramente difficoltà a capire che cosa pensano, sentono e vogliono gli alieni e a rispondere correttamente a tutto questo. L'autismo è così. Se su questo pianeta dovesse improvvisamente cambiare tutto, una persona normale si preoccuperebbe, soprattutto se non capisse il significato di questo cambiamento. Così si sente l'autistico quando le cose cambiano (Therese Joliffe).

La risorsa compagni: educare all'assertività

Altri esempi di lavoro in classe

La risorsa compagni: EDUCARE ALLA PROSOCIALITA'

(Roche, 1991, 1997, 1999; Cottini e Meazzini, 1997; Cottini, 2002, 2006)

OBIETTIVI:

- la valutazione positiva dell'alunno;
- l'empatia;
- l'espressione dei propri sentimenti;
- la creatività;
- le relazioni interpersonali;
- la non aggressività e non competitività;
- i modelli positivi;
- la collaboratività;
- l'aiuto;
- la condivisione.
-

La risorsa compagni: educare alla prosocialità

- Attribuire dignità alle persone e valutare positivamente gli altri

Al di sotto delle apparenze

Procedura

L'insegnante spiega che l'obiettivo di questa attività è di scoprire che le persone, senza eccezione, sono fondamentalmente e per natura positive, benché a volte ci risultino più evidenti i lati negativi. Mettendo in risalto le qualità dell'altro, lo aiutiamo a integrarle nel suo modo di agire.

Compito

Per esercitare questo atteggiamento e per superare le antipatie, gli allievi devono scrivere tre qualità positive di ognuno dei compagni di classe. L'insegnante le legge, alcune o tutte, ma sempre senza dire chi le ha scritte. Segue una discussione sull'attività.

La risorsa compagni: educare alla prosocialità

2. Potenziare l'empatia relazionale e sociale

Come mi sentirei se ...?

Procedura

L'insegnante distribuisce agli allievi la fotocopia di un elenco di situazioni, immaginarie ma possibili, chiedendo loro di immedesimarsi in ognuna di esse e di identificare quali sentimenti proverebbero (fra le varie situazioni prevedere anche situazioni di disabilità).

Compito

Dopo un certo periodo di tempo ogni alunno elenca gli stati d'animo associati alle varie situazioni.

La risorsa compagni: educare alla prosocialità

3. Promuovere azioni d'aiuto

Tutto ciò che sono capace di fare

Procedura

L'insegnante presenta l'attività affermando che tutti abbiamo molte risorse che potremmo mettere a disposizione degli altri.

Compito

Gli allievi sono invitati a identificare le proprie risorse (personali e materiali) e a specificare come potrebbero utilizzarle in varie situazioni per aiutare compagni in difficoltà.

La risorsa compagni: educare alla prosocialità

Altri esempi di lavoro in classe

La risorsa compagni: IL TUTORING

Tipologie:

- *il tutoring fra pari età;*
- *il tutoring tra alunni di età diversa;*
- *il tutoring con allievi in difficoltà nel ruolo di tutor.*

Un esempio: "[Il libro della disponibilità](#)"

La risorsa compagni: IL COOPERATIVE LEARNING

Caratteristiche:

- *l'interdipendenza positiva;*
- *l'interazione promozionale faccia a faccia;*
- *l'uso di competenze sociali;*
- *la responsabilità individuale;*
- *la revisione ed il perfezionamento continuo del lavoro di gruppo.*

Esemplificazioni

La risorsa compagni in pratica

