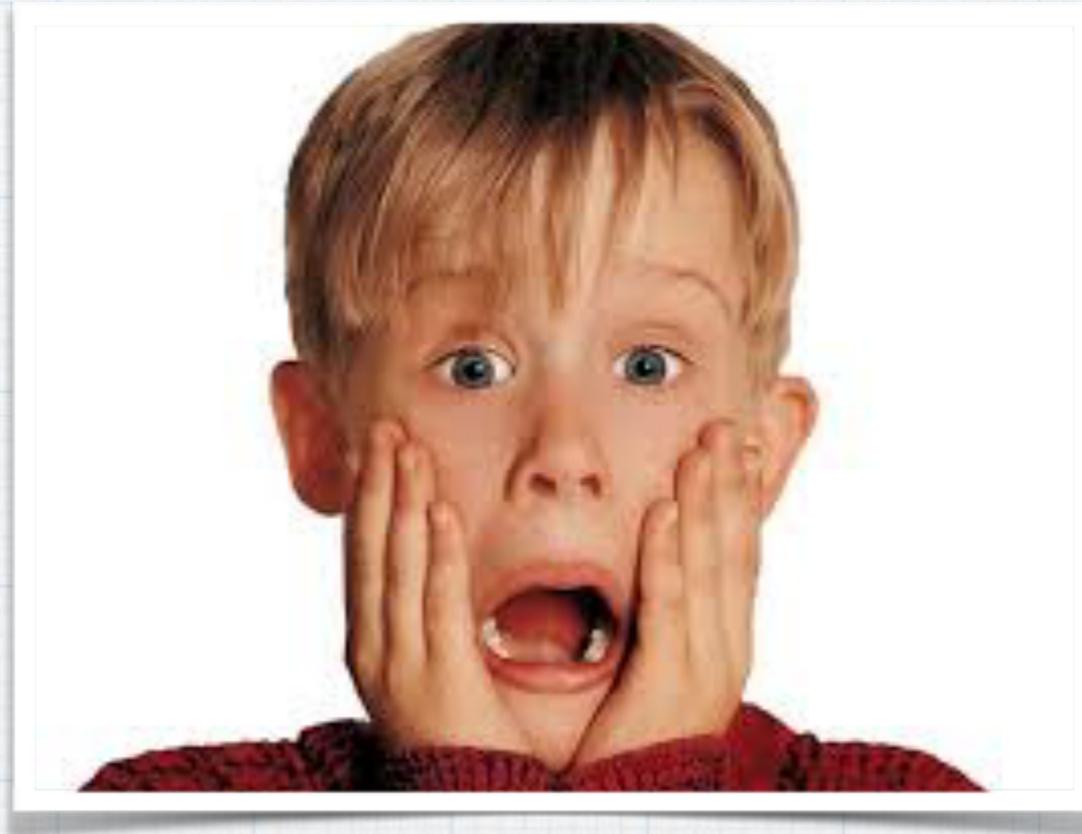


I DISTURBI DELLO SPETTRO AUTISTICO NELLA SCUOLA dell'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA



Dott.ssa Samantha Giannatiempo
samantha.giannatiempo@centrotice.it

COME SI PUO' INTERVENIRE? COSA FARE A SCUOLA?



.....idee e spunti la prossima
volta.....

Partiamo dalla norma....cosa dovrebbe saper fare un bambino della scuola dell'infanzia?

Da 3 a 4 anni

Relazionale

Imita gli adulti e i compagni di gioco

Mostra di affezionarsi ai suoi compagni di gioco

Riesce a fare giochi con il cambio di turno

Comprende il concetto di mio/suo

Esprime affetto apertamente e anche una grande varietà di emozioni

A partire dai tre anni si separa con facilità dai genitori

Cognizione e Linguaggio

Riesce a fare funzionare giocattoli meccanici

Gioca a 'fare finta' con bambole, animali, e persone

Completa puzzle di tre quattro pezzi

Comprende il concetto 'due'

Riesce a seguire dei comandi composti

Riconosce e identifica tutti gli oggetti e immagini più comuni

Comprende la maggior parte delle affermazioni

Comprende la disposizione nello spazio (sopra, sotto, dentro)

Usa frasi con 4-5 parole

Riesce a dire il proprio nome, sesso e età

Usa i pronomi (io, tu, noi, loro) e alcuni plurali

Gli estranei capiscono la maggior parte di quello che dice

Capacità manuali

Disegna linee verticali, orizzontali e curvilinee con matite e pastelli

Gira le pagine di un blocco una alla volta

Costruisce torri con più di 6 blocchi

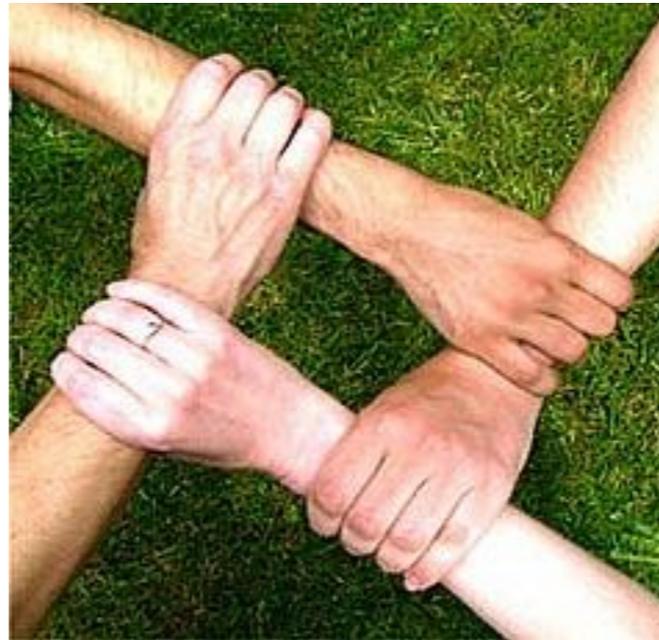
Tiene la matita nella posizione corretta

Cosa sa fare il mio alunno con Autismo?

- * G. 5 anni, ultimo anno della scuola dell'Infanzia;
- * Autismo Classico;
- * Emergent Listener (no contatto oculare, no capacità di imitare gesti 1 step; no capacità di seguire istruzioni 1 step; no abilità di gioco);
- * Emergent Speaker (utilizzo della parola frase);
- * Prerequisiti Accademici (abilità di matching e di pointing);
- * Comportamenti problema (fughe dal tavolino, fughe dall'aula, urla).

COME DARE A UNO STUDENTE CON DISABILITA' QUEL CHE SERVE PER AVERE SUCCESSO A SCUOLA

**Lavoriamo
insieme!**



**Ce lo chiedono i
genitori!**

Non si può delegare agli insegnanti il lavoro dell'analista del comportamento (le nuove abilità vanno insegnate in sede di riabilitazione e messe a disposizione degli insegnanti a scuola, così che possano continuare e migliorare l'opera)

Non si può pretendere generalizzazione dei miglioramenti ottenuti grazie all'analisi del comportamento senza collaborazione degli insegnanti (la scuola offre relazioni e attività nuove, flessibili, creative, naturali)

Che difficoltà incontra la scuola?

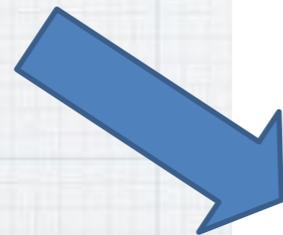
La scuola non è il luogo della riabilitazione, ma dell'inclusione

Non si può pretendere che gli insegnanti siano psicologi

Posso solo stare attenta che non si faccia male, perché se provo ad insegnargli si innervosisce

PERCHE' ABBIAMO BISOGNO DELLA FAMIGLIA

DEFINIZIONE
OBIETTIVI



DEFINIZIONE
EFFICACIA
(PRE-POST)



MANTENIMENTO
CONSEGUENZE

PERCHE' ABBIAMO BISOGNO DELLA SCUOLA

CONTINGENZE
SOCIALI
NATURALI



FLESSIBILITA'
PROPOSTE/
VARIABILITA'
RISPOSTE

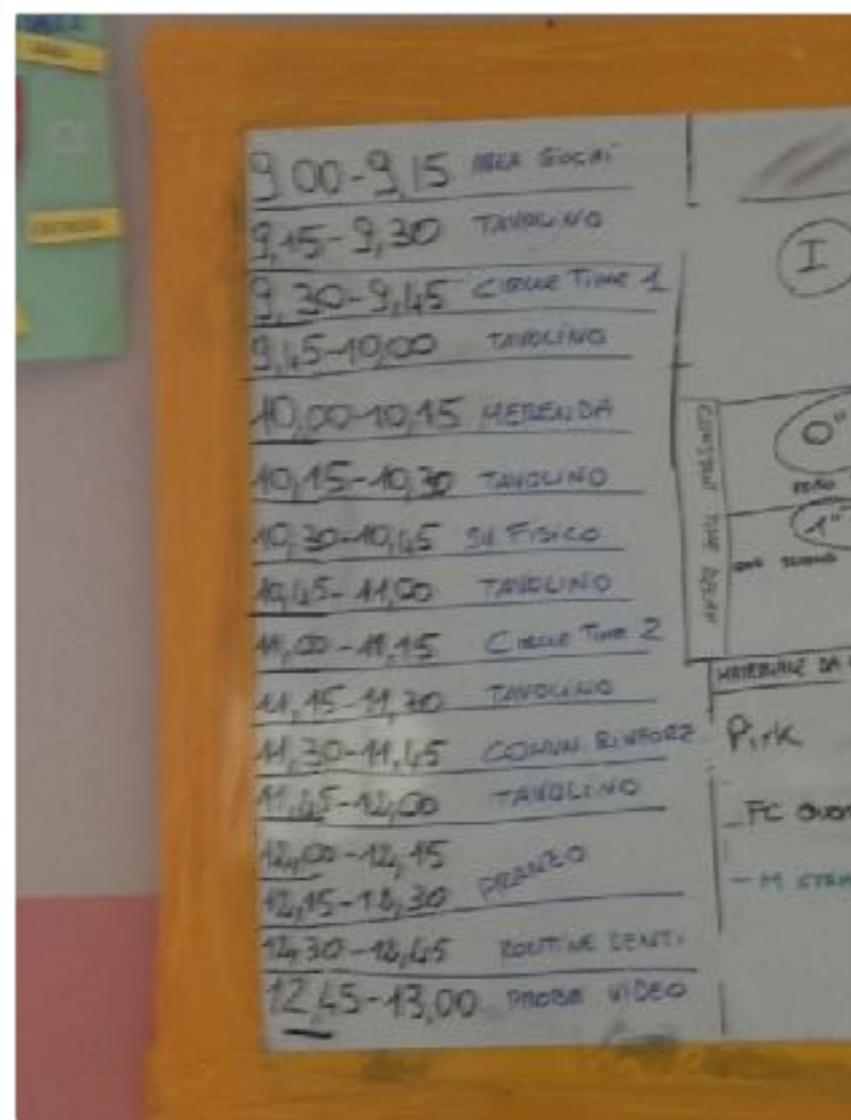


RAGGIUNGIMENTO
CRITERI DI EFFICACIA



Detto ciò da dove comincio?

1. STRUTTURIAMO UNA ROUTINE!



A handwritten daily routine chart on a piece of paper, listing activities and times. The chart is organized into two columns. The left column lists activities with their corresponding times, and the right column lists additional activities or notes. The activities include: 9:00-9:15 AREA GIOCHI, 9:15-9:30 TAVOLINO, 9:30-9:45 CIRQUE TIME 1, 9:45-10:00 TAVOLINO, 10:00-10:15 MERENDA, 10:15-10:30 TAVOLINO, 10:30-10:45 SF FISICO, 10:45-11:00 TAVOLINO, 11:00-11:15 CIRQUE TIME 2, 11:15-11:30 TAVOLINO, 11:30-11:45 COMMI RINFORZ, 11:45-12:00 TAVOLINO, 12:00-12:15 PRANZO, 12:15-12:30 ROUTINE DENTI, and 12:45-13:00 PROBA VIDEO. There are also some circled letters and other markings on the right side of the chart.

9,00-9,15	AREA GIOCHI	
9,15-9,30	TAVOLINO	
9,30-9,45	CIRQUE TIME 1	
9,45-10,00	TAVOLINO	
10,00-10,15	MERENDA	
10,15-10,30	TAVOLINO	
10,30-10,45	SF FISICO	
10,45-11,00	TAVOLINO	
11,00-11,15	CIRQUE TIME 2	
11,15-11,30	TAVOLINO	
11,30-11,45	COMMI RINFORZ	Pirk
11,45-12,00	TAVOLINO	-FC OUT
12,00-12,15	PRANZO	-M STRA
12,15-12,30	ROUTINE DENTI	
12,45-13,00	PROBA VIDEO	



ROUTINE INGRESSO



PROGRAMMI AREA
GIOCHI



CIRCLE TIME



MERENDA



GIOCHI IN GRUPPO



Detto ciò da dove comincio?

1. AREA GIOCHI

- * stare in area giochi!
- * riordinare/dividere in categorie;
- * imitare e seguire istruzioni 1 step con materiali di gioco.



2. LAVORO A TAVOLINO

- * Lavorare sul controllo istruzionale.
- * dosare la richiesta!



MATCH 3D(in mano)-3D Identici field of 3 A: "Mettili... con..."
MATCH 2D(in mano)-2D Identici field of 3 A: "Mettili... con..."
MATCH 3D(in mano)-2D Identici field of 3 A: "Mettili... con..."
MATCH 2D(in mano)-3D Identici field of 3 A: "Mettili... con..."
MATCH COLORI 2D non identici field of 3 A: "Mettili rosso con rosso"
MATCH FORME 2D non identici field of 3
MATCH ANIMALI COMUNI 2D non identici field of 3
IMITAZIONE STRUTTURA (5 blocchi) A: "Fai così"+ modello di costruzione
EMULAZIONE STRUTTURA A: "Fai questo"+ struttura completa
TROVA (pointing) LETTERE (st grande) sulla tastiera del pc o con mattoncini
TROVA (pointing) NUMERI (0-9) sulla tastiera del pc o con mattoncini
POINTING PER MATCH COLORI A: "Indica/trova/mostra lo stesso"

POINTING PER MATCH FIGURE (memory)
POINTING PER MATCH LETTERE st.GRANDE
POINTING PER MATCH LETTERE st. piccolo
POINT PER MATCHING Numeri 0-9
POINT PER MATCHING Parole (comuni) A: "trova/indica/mostrami dov'è la stessa"
POINT PER MATCHING parole/immagini (sente la parola e indica l'immagine)
POINT PER MATCHING parole/immagini (vede parola scritta e trova immagine)
POINT PER MATCHING parole/parole (sente parola e trova parola scritta)

COMPORAMENTO
SEDUTO BENE durante istruzione 1:1
SEDUTO BENE durante istruzione in gruppo
GUARDAMI durante istruzione sul contatto oculare
GUARDAMI o GUARDA QUI durante altri tipi di istruzione
GUARDAMI O GUARDA QUI con segnale durante direct instruction
GMI 1 step 1:1
<i>GMI 2 step 1:1</i>
<i>FD 1 step 1:1</i>
<i>FD 2 step 1:1</i>
<i>FD 1-2 step gruppo</i>

DISCRIMINA AZIONI con pointing (2D)
DISCRIMINA AZIONI mostrandole (dimostaz)
Trova oggetti richiesti dall'insegnante A:Portami un bicchiere; portami una penna...
Pointing 20 parti corpo (proprie)
Pointing parti del corpo (bambola o insegn.)
Pointing parti del corpo MIO/TUO
Pointing vestiti, abbigliamento (propri)

SPEAKER
COMPORAMENTO
Usa VB appropriato (invece di piangere) in situazioni di necessità
Usa VB appropriato durante MAND instruction
Usa VB appropriato per ottenere l'attenzione degli adulti
Emette ECOICI per singole parole (es. palla)
Emette ECOICI per 2 parole (es. dammi pane)
Emette ECOICI per frasi (3-5 parole)

COMPORAMENTO
POINTING (con modello *indica qui!)
POINTING (programmi vari)
Pregrafismi sul foglio con la matita
Impugna in modo appropriato matita / pastello
Pregrafismi: -, +, o, (fai così)
Tracciare (ricalca bordi o usa stencil)
Disegna una persona con testa, occhi, naso, bocca, braccia e gambe)
Disegna oggetto semplice (casa, nave, sole, fiore)
Colora all'interno dei bordi un disegno semplice
Scrivere il proprio nome (ricalcare)
Scrivere il proprio nome: copiando da un modello
Scrivere il proprio nome: quando richiesto, no modello
Incastra lego o simili

Impugna FORBICI correttamente
Taglia con forbici 1 step (apre e chiude le forbici)
Taglia con forbici a metà un foglio A4
Taglia con forbici una sezione quadrata o circolare di foglio
Taglia tenendo forbici con una mano e il foglio con l'altra

IL CIRCLE TIME PROBLEMA O RISORSA?



IL LAVORO SULLE ROUTINES.....attraverso le Task Analysis

* È la procedura che consente di realizzare per ogni singola abilità, una specifica ricerca delle componenti.

La metodologia della T.A. prevede due momenti:

1. Descrizione del compito;
2. Analisi delle abilità componenti.

Routine uscita



	Antec.	data	data	data	data	data	data
Alzarsi dal tavolo/Lasciare l'attività							
Andare verso l'armadietto							
Prendere il proprio zaino							
Appoggiare lo zaino sulla sedia							
Prendere la zip dello zaino							
Tirare la zip dello zaino per aprirlo							
Andare verso il box							
Prendere il sacchetto degli avanzi							
Mettere il sacchetto nello zaino							
Andare verso il tavolo							
Prendere il proprio quaderno							
Mettere il quaderno nello zaino							
Prendere la zip dello zaino							
Tirare la zip per chiudere lo zaino							
Tornare allo scaffale							
Prendere la propria giacca							
Indossare la giacca							
Prendere lo zaino							
Indossare lo zaino							
Salutare i compagni e gli insegnanti							
Aprire la porta							
Uscire dall'aula							
Andare dai genitori							
Tot.							

Cosa sa fare il mio alunno con Autismo?

- 10 anni - terza elementare;
- Intervento al Centro Tice, collaborazione con altri servizi; analista del comportamento a scuola;

LETTURA/SCRITTURA e RELAZ. EMERGENTI	
DISCRIMINA IMMAGINI/TESTO A: "trova la parola/trova la figura"	
Traccia (scrive sopra al modello) lettere STGR	
Copia (scrive sotto al modello) lettere ST GR	
Traccia (ricalca) FIRMA (nome e cognome)	
Copia (riproduce) FIRMA nome e cognome	
FIRMA	Indipendente

Fonologico adattato a codice italiano
SENTE/SCRIVE SILLABE CV/VC ST GRANDE (misurabile anche come sente-seleziona)
Trova immagini di parole che fanno RIMA "Cosa fa rima con pane?" (immagine cane)
dice parole che fanno RIMA A: "Cosa fa rima con ?"
Indica parole che fanno RIMA A: "trova la parola (scritta) che fa rima con..."
Scriva parola che fa RIMA
FD (scritte) segue le indicazioni su worksheet "CERCHIA,SOTTOLINEA,COLLEGA,BARRA"
FD multi-step (scritte)Es. "scrivi il tuo nome e sottolinealo" ; "colora A rosso e Bi blu"
Identifica parole lunghe/corte A (solo vocale): "+ lungo si o cannone?"

Identifica parole uguali o diverse. A :(vocale) "Luna e Duna, sono uguali o diverse?"
Discrimina fonemi A (vocale): "MMM e SSS sono uguali o diversi?"
IDENTIFICA SUONO INIZIALE (parole udite)
IDENTIFICA SUONO FINALE (parole udite)
(worksheet) TROVA IMMAGINI CHE INIZIANO CON LO STESSO SUONO
(worksheet) TROVA IMMAGINI CHE FINISCONO CON LO STESSO SUONO
Segmentazione con CVC A (vocale) : Con che suoni è fatto CON? C-O-N"
LETTURA (risposte testuali e comprensione)
RISP MULTIPLE FONEMI Match st gr-st,picc; pointing st gr st pic; TR lettere st gr-st picc
Pointing lettere stampate minuscole e maiuscole su una pagina

EQUIVALENZE NUMERI CHE e RELAZIONI EMERGENTI
Match quantità di oggetti(3D-3D)
Pointing numero oggetti A vocale
Risponde a richieste di quantità (1-10) A "Dammi 3 soldatini"
Match(10LUs),pointing(10Lus),Tact (10Lus) intraverbal(10 Lus) numeri (con flashcards)

NUMBER SKILLS
Posizionare numeri sulla LINEA dei NUMERI (0-20)
CONTA da 1 a 20
20-50
50-100
Di 2 in 2 fino a 20 (2,4, 6, 8,...)
Di 5 in 5 fino a 100 (5, 10, 15, 20, 25...)
Di 10 in 10 fino a 100 (10, 20, 30...)
All'indietro da 10 a 0 (10, 9, 8, 7...)
Identifica quantità maggiore/minore 3D (0-10)
Identifica quantità maggiore/minore FC (0-20)
CONTA e dice quanti sono con 1-10 oggetti
TRACCIA QUANTITA' di linee, cerchi,ecc. 1-10

**Esempi di materiali che mettono insieme repertorio acquisiti ed
necessità di integrarsi con la classe:**

WORKSHEET TACT-POINT-WRITE

WORKSHEET MATCHING

L'UOMO PRIMITIVO

GEOGRAFIA



....EDIA

....ANE



.....ANE

....EDIA



....ELA

....AINO



....IGRE

....AINO



...ROLOGIO

...ARCA



...ARCA

....ADO

CERCHIA LA PAROLA

PROVA DI ITALIANO DI MICHELE

CASA

CASA



1

CERCHIA LA PAROLA

PROVA DI ITALIANO DI MICHELE

BA

BA



3

COLLEGA:



PROVA DI GEOGRAFIA DI MICHELE



COLLEGA: COSA MANGIA L'UOMO PRIMITIVO?

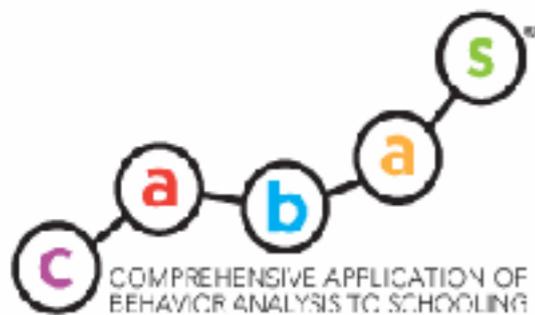
PROVA DI STORIA DI MICHELE



COLLEGA: COSA MANGIA L'UOMO PRIMITIVO?

PROVA DI STORIA DI MICHELE





www.centrotice.it