# PROGRAMMA DI FORMAZIONE PER IL MIGLIORAMENTO DELL'INCLUSIONE SCOLASTICA DI BAMBINI E ADOLESCENTI CON DISTURBI DELLO SPETTRO AUTISTICO

## 3- Il curriculum per le abilità sociali

Susanna Villa
IRCCS Eugenio Medea, Associazione La Nostra Famiglia, Conegliano

# Comunicazione e interazione

- La comunicazione avviene quando una persona manda un messaggio ad un'altra persona.

- Si può mandare un messaggio in molti modi

- Si può mandare un messaggio per diverse ragioni

- *Si parla di **interazione** quando voi e il bambino fate qualcosa insieme e uno risponde all'altro. Questa è la base della comunicazione a due vie. Ogni volta che voi e il bambino interagite create una relazione che fa partire la comunicazione.*

# Intersoggettività, comunicazione, abilità sociali

- Costituiscono gli elementi nucleari del lavoro riabilitativo in quanto vanno ad agire sui punti di debolezza della persona con Autismo e DPS
- Trovano nel contesto educativo la massima possibilità di espressione
- Gli obiettivi di lavoro vanno individualizzati sulla base dell'età e del profilo funzionale
- Necessitano di tecniche specifiche
- Necessitano di una struttura

# INTERSOGGETTIVITA'

(Newson, 1977; Trevarthen, 1980, 2001; Stern, 1987; Xaiz, Micheli, 2001)

- Si definisce l'insieme coordinato di atti motori, cognitivi ed emotivi che costituiscono le prime abilità di relazione sociale, la base dello sviluppo della capacita' spontanea di riferirsi ad un'altra persona

- la capacità di riconoscere l'esistenza dell'altro e di se stesso come soggetti dell'interazione e in interazione

- la co-costruzione di significati emotivi socialmente condivisi

# INTERSOGGETTIVITA':

## INTERSOGGETTIVITA' PRIMARIA:

dalla nascita ai 7-9 mesi

il bambino sperimenta

situazioni di scambio che

si svolgono all' interno

della coppia costituita da

lui e dalla mamma, che poi generalizza ad altre persone

## INTERSOGGETTIVITA ' SECONDARIA (9-18 mesi):

quando il bambino inizia a

spostarsi, utilizza ciò che aveva sperimentato nell' intersoggettività primaria come spinta per

Incontrare nuove situazioni e scambiare esperienze

relative a quello che accade nel

mondo

# INTERSOGGETTIVITA ‘PRIMARIA

Abilità di base

- *interesse per il viso umano*: capacità di riconoscimento dei visi e della loro espressione
- *Orientamento*: capacità di reagire ad uno stimolo nuovo, di distinguere ciò che è nuovo e rilevante
- *Attivazione* : capacità di attivarsi sia fisicamente che emotivamente
- *Attenzione* : capacità di orientarsi a lungo nei confronti di uno stimolo, in modo da percepirne le caratteristiche
- *capacità di alternanza di turni* : la “conversazione” nello scambio alternato con la mamma di sorrisi, sguardi, suoni
- *integrazione di diverse modalità sensoriali* in nuove configurazioni incrociate

# esempio

# INTERSOGGETTIVITA SECONDARIA

Competenze correlate:

- l'attenzione congiunta
- l'intenzione congiunta
- l'emozione congiunta
- lo scambio di turni
- l'imitazione

# esempio

# intersoggettività

- Costituisce le fondamenta dell'apprendimento sociale
- → se l'intersoggettività è carente dal punto di vista costituzionale/biologico, è possibile lavorare per potenziarne i correlati comportamentali?
- La risposta è SI, però bisogna fare un lavoro "controintuitivo"

# Sezionare ciò che è “naturale” in abilità da insegnare

ATTENZIONE CONGIUNTA:

- ✓ alternare il proprio sguardo fra l’oggetto che si sta osservando e l’altra persona,
- ✓ seguire con lo sguardo l’indicazione dell’altro,
- ✓ controllare dove l’altro sta guardando e guardare nella stessa direzione,
- ✓ indicare per mostrare o per chiedere:”cos’è?”
- ✓ portare una cosa all’altro per fargliela vedere

EMOZIONE CONGIUNTA:

- ✓ ridere e sorridere insieme, in risposta alla stessa situazione,
- ✓ rispondere con la manifestazione di un'emozione (es. mimica facciale significativa) al comportamento dell'altro (solletico, una canzoncina, una battuta)
- ✓ cogliere l'emozione dell'altro ed adattarsi ad essa,
- ✓ sincronia delle espressioni facciali (utilizzare l'espressione delle emozioni come strumento di scambio sociale)

INTENZIONE CONGIUNTA: riconoscimento dell'esistenza di desideri, intenzioni condivisi, uguali o diverse tra i soggetti della interazione; fare accanto, fare insieme

SCAMBIO DEI TURNI : alternanza di sguardi, sorrisi, azioni, giochi

IMITAZIONE: di espressioni del viso, di gesti, di movimenti, di azioni con oggetti, di parole, ecc.

# Cosa significa “struttura” in un lavoro teso all’incremento della comunicazione e dell’interazione?

Dare una struttura al lavoro sulla comunicazione e interazione significa permettere al bambino di decodificare quegli elementi che lo aiutano a rispondere ai tentativi di comunicazione/interazione che gli vengono proposti dall’ adulto, e a prendere a sua volta un’ iniziativa di comunicazione/interazione che ottiene una risposta che va nella direzione attesa.

# Attenzione alle nostre risposte.

- Il feedback struttura e rinforza il comportamento interattivo. Le capacità comunicative e relazionali maturano su base biologica ma anche sulla base delle risposte che ottengono.

# Come definiamo il gioco?

- Qualcosa di piacevole
- Qualcosa che riguarda l'attivarsi
- Qualcosa di liberamente scelto

In più:

- Il gioco richiede flessibilità
- spesso richiede di far finta
- e di tener conto del punto di vista dell'altro

# Il gioco come obiettivo di insegnamento

Insegnare il gioco oppure considerare il gioco come qualcosa che il bambino crea da solo attraverso la sua maturazione e la relazione con le persone?

Come posso considerare “gioco” qualcosa che il bambino non sceglie e non é motivato a fare?

E’ lo stesso “paradosso” che troviamo nella comunicazione!

Se consideriamo il gioco in una dimensione evolutiva (sviluppo del gioco, dalle forme più semplici a quelle più complesse) possiamo considerare sia la dimensione simbolica che quella sociale

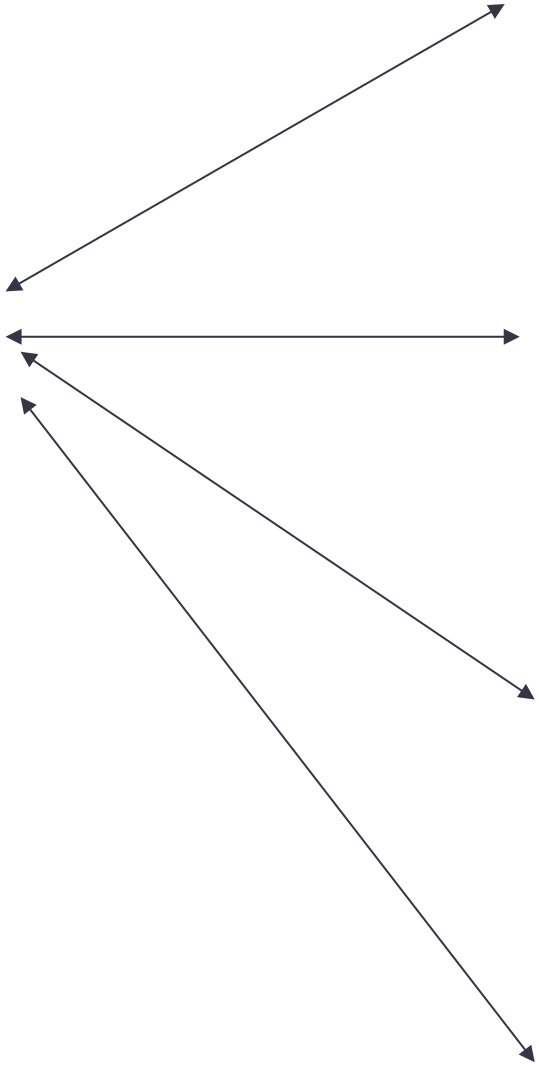
**Dimensione simbolica**: analizziamo lo sviluppo del rapporto che c'è fra bambino, oggetti e azioni, fino ad arrivare al rapporto che c'è fra bambino e "azioni pensate", cioè simbolizzate.

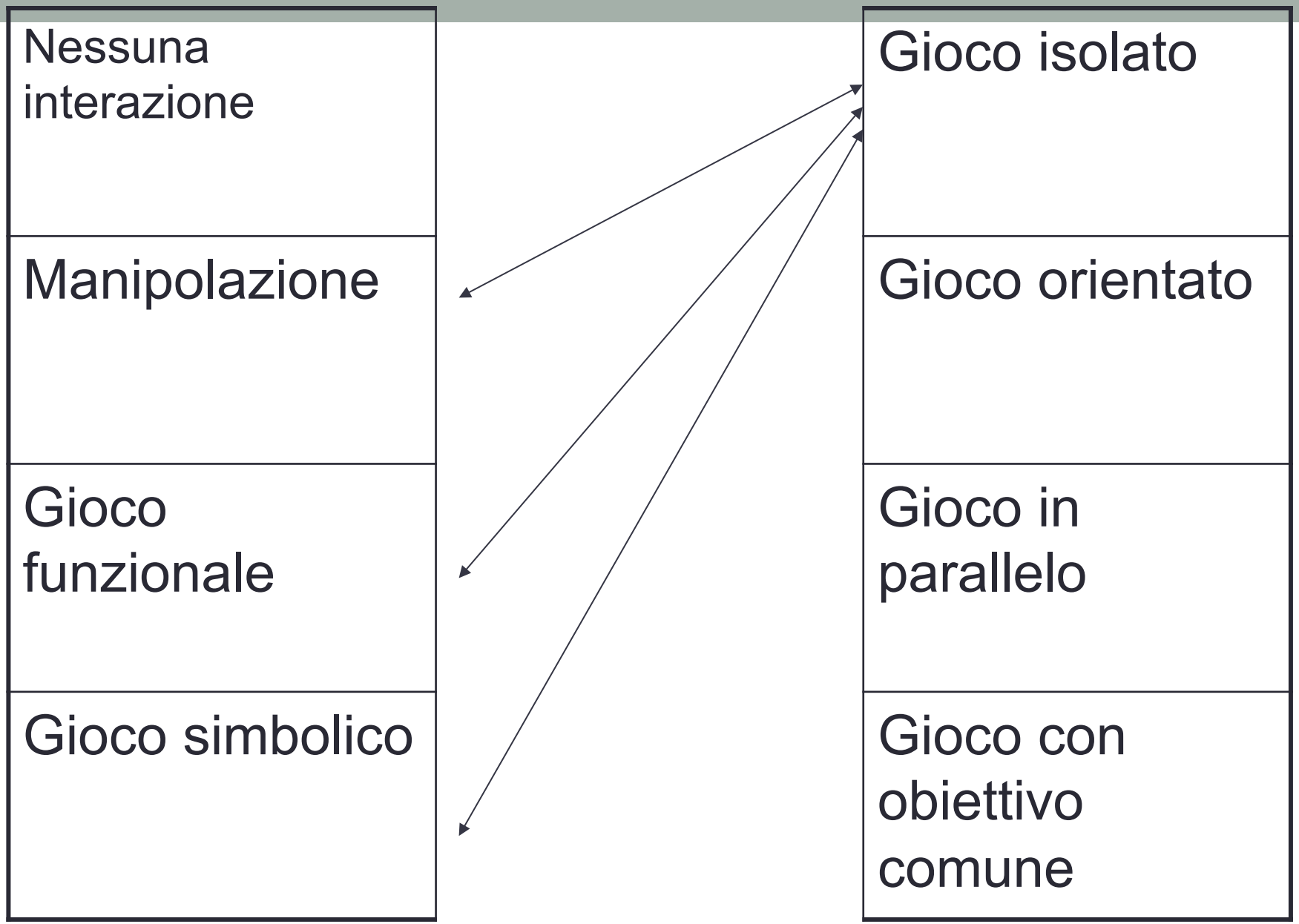
1. Nessuna interazione: il bambino non tocca il materiale, sono presenti solo autostimolazioni
2. Manipolazione: utilizzo del materiale anche se in maniera non convenzionale (es. allineare oggetti)
3. Gioco funzionale: uso convenzionale del gioco dove un'azione si lega all'altra (es: impilare cubi e buttarli giù)
4. Gioco simbolico: far finta di fare qualcosa. Comprende anche il gioco dei ruoli

**Dimensione della socialità:**

1. Gioco isolato: il bambino non sembra accorgersi della presenza degli altri, gioca da solo
2. Gioco orientato: il bambino si rende conto della presenza di altri bambini, li guarda oppure guarda il oro materiali, ma non entra nel loro gioco
3. Gioco in parallelo, o in prossimità: il bambini gioca prevalentemente da solo, ma condivide lo spazio ed il materiale con altri. A volte possono esservi piccole interazioni
4. Gioco con obiettivo comune: il gioco è fatto insieme

| | |
|---|---|
| Nessuna interazione | Gioco isolato |
| Manipolazione | Gioco orientato |
| Gioco funzionale | Gioco in parallelo |
| Gioco simbolico | Gioco con obiettivo comune |




Nessuna interazione
Manipolazione
Gioco funzionale
Gioco simbolico
Gioco isolato
Gioco orientato
Gioco in parallelo
Gioco con obiettivo comune

## Un passaggio in più…..

Da una parte si lavora per far evolvere la dimensione simbolica e sociale del gioco, dall'altra si lavora per far si che il gioco sia momento di comunicazione, di relazione, di condivisione di interessi e di emozioni piacevoli.

Le relazioni affettive sono per loro stessa natura il contesto più efficace per valorizzare il secondo aspetto:  scambio e comunicazione.

# L'INTERVENTO EDUCATIVO FINALIZZATO ALLA COSTRUZIONE DELLE PRIME RELAZIONI SOCIALI NEL GIOCO

- Valutare l'abilità di interscambio sociale del bambino e sviluppare un insegnamento che parta dai suoi interessi
- Ricercare la prossimità sociale che è accettata da quel bambino, e che gli è utile

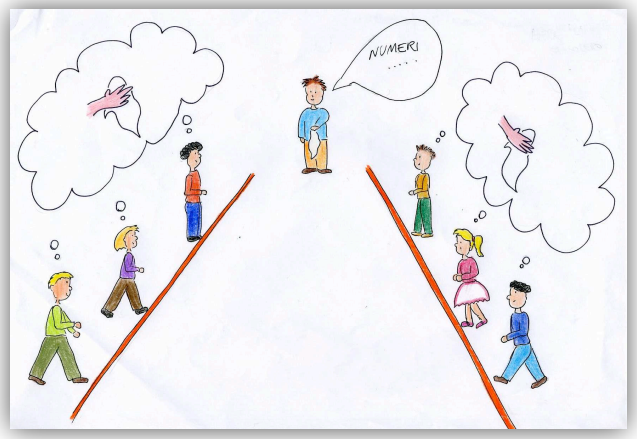
# L'INTERVENTO EDUCATIVO FINALIZZATO ALLA COSTRUZIONE DELLE PRIME RELAZIONI SOCIALI NEL GIOCO

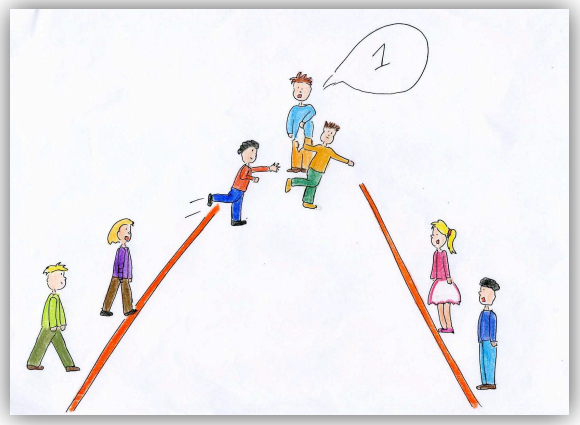
- Fare richieste precise, con parole chiare, con l'aiuto di gesti e, quando può essere utile, anche con una comunicazione concreta fatta di oggetti e immagini

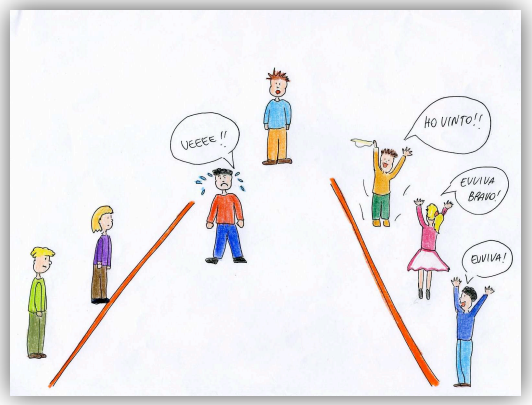
# L'INTERVENTO EDUCATIVO FINALIZZATO ALLA COSTRUZIONE DELLE PRIME RELAZIONI SOCIALI NEL GIOCO

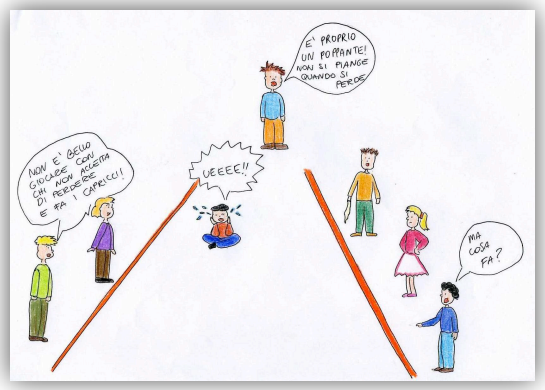
- Avere molta costanza, saper aspettare i tempi personali (spesso molto lunghi) e cogliere i segnali (non sempre chiari) senza passare immediatamente ad altro

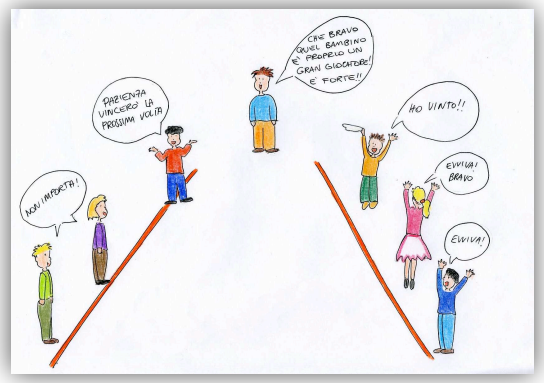
# Condividere materiali e attività, esplicitare le aspettative


NUMERI
.....


1


UEEEE!!
HO VINTO!!
EVVIVA BRAVO!
EVVIVA!


NON E' GIUSTO GIOCARE CON CHI NON ACCETTA DI PERDERE E FA I CAPRICCI!
UEEEE!!
E' PROPRIO UN POPPANTE! NON SI PIANGE QUANDO SI PERDE
MA COSA FA?


NON IMPORTA!
PAZIENZA VINCIERO LA PROSSIMA VOLTA
CHE BRAVO QUEL BAMBINO E PROPRIO UN GRAN GIOCATORE! E FORTE!!
HO VINTO!!
EVVIVA! BRAVO
EVVIVA!

# Abilità sociali

- Abilità innate o comportamenti appresi?
- Le abilità sociali sono contesto-dipendente e sono fortemente legate alle aspettative legate all'età, al genere e al ruolo sociale
- Le abilità sociali si apprendono all'interno del contesto sociale attraverso dei prerequisiti innati

# Come si manifesta il deficit sociale in persone con DPS

- **Abilità di base che regolano l'interazione:** uso sociale dello sguardo, posture, prossemica, tono e volume di voce, mimica facciale
- **Comunicazione diretta a fini sociali:** cogliere messaggi impliciti sia verbali che non verbali, regole della conversazione, selezionare argomenti rilevanti, adattare lo stile comunicativo al partner e alla situazione
- **Gestione delle relazioni:** capire cosa vuol dire amicizia e altre tipologie di relazione oppure abilità sociali più semplici come salutare, presentarsi, seguire le regole di un gruppo, accettare mediazioni.
- **Emozioni:** riconoscere e analizzare le emozioni proprie e altrui connettendole al lessico, agli eventi e ai pensieri. Graduare la risposta emotiva
- **Problem solving:** sapere cosa fare in determinate situazioni che richiedono competenze sociali.

# L'intervento specifico sulle abilità sociali

In letteratura si trovano esempi di training di abilità sociali condotti essenzialmente in piccolo gruppo con bambini/ ragazzi con HFA o sd di Asperger.

E' difficile trarre delle considerazioni conclusive sulla loro efficacia sia perché il numero dei partecipanti è di solito molto ridotto sia perché nessuna metodologia di conduzione è uguale all'altra. L'età dei partecipanti è solitamente quella della tarda infanzia e prima adolescenza.

I dati certi:

Si rileva efficacia positiva quando la valutazione viene effettuata su variabili definite

Le abilità raggiunte durante il training devono essere generalizzate attivamente all'interno dell'ambiente di vita e nei contesti naturali

Le abilità raggiunte durante il training devono essere costantemente esercitate per potersi mantenere nel tempo.