

## **INDIRE- PERCORSO DI SPECIALIZZAZIONE SUL SOSTEGNO**

# **DISABILITÁ INTELLETTIVA E DGS: didattica e apprendimento (4)**

Prof. Diana Olivieri



**UNIVERSITÀ  
NICCOLÒ CUSANO**

# I «PERCHÉ» DELL'AUTISMO

## ***Perché evita il contatto visivo?***

- Ha difficoltà a comprendere che il contatto oculare, i gesti e le espressioni del volto riflettono intenzioni, pensieri o desideri.
- Spesso mantenere il contatto oculare gli crea ansia o sovraccarico sensoriale.
- Guardare gli occhi dell'interlocutore lo distrae da quello che la persona gli dice.

| <b>YES!</b>  | <b>NO!</b>   |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Insegnategli che può ricavare molte informazioni (o ottenere più facilmente ciò che desidera) guardando le persone negli occhi.</li><li>✓ Fornite immediatamente attenzione quando riesce a guardarvi negli occhi.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Non rimproveratelo se non vi guarda negli occhi.</li><li>✓ Non obbligate o forzate a guardare negli occhi voi o i suoi compagni.</li><li>✓ Non inseritelo subito in gruppo: meglio partire dall'interazione a due.</li><li>✓ Non richiamatelo se non sta guardando l'insegnante: potrebbe, invece, essere molto attento a ciò che sta dicendo!</li></ul> |



**Procedete in modo graduale, partendo dal rapporto a 2, all'interno di una situazione tranquilla e piacevole.**

- Cominciate con **giochi a lui graditi**, interrompeteli e attendete che vi guardi negli occhi per poi riprenderli immediatamente. Successivamente, organizzate dei giochi in piccolo gruppo, in cui sia necessario guardare negli occhi il compagno, anche solo per un secondo, per procedere con la turnazione.
- Cercate di comporre **piccoli gruppi di alunni (max 2-3)** che stabilmente si aiutano e svolgono con regolarità delle attività insieme, cercando di individuare i compagni con cui ha maggiore facilità di interazione.
- Sfruttate tutte le possibili occasioni che si presentano, in ambito scolastico, per spiegargli il significato delle espressioni facciali, dei gesti e delle posture corporee dei suoi compagni.
- Insegnategli alcuni **gesti convenzionali per comunicare** con gli altri.
- Offrite occasioni concrete per **drammatizzare una storia** e incoraggiatelo a riprodurre espressioni facciali, gesti e posture dei personaggi.
- Quando leggete o raccontate una storia, evidenziate, attraverso la mimica facciale o le posture, i sentimenti, gli stati d'animo o i desideri dei personaggi del racconto.



# I «PERCHÉ» DELL'AUTISMO

## **Perché è strano nelle relazioni?**

- Le relazioni sociali sono imprevedibili, non hanno regole fisse e sono per lui incomprensibili e sfuggenti.
- Non comprende gli scherzi e le battute.
- Potrebbe essere infastidito da voci, rumori, abbracci o dal contatto fisico.
- Spesso non è interessato agli stessi giochi dei compagni.
- Ha delle forti difficoltà a mettersi nei panni degli altri.

| <b>YES!</b>  | <b>NO!</b>  |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Create occasioni di interazione sulla base di un interesse comune, o iniziando da giochi che gli piacciono e nei quali è competente.</li><li>✓ Rinforzate il più possibile ogni scambio spontaneo e ogni comportamento socialmente adeguato.</li><li>✓ Fornite esempi concreti di interazione (come salutare, cosa dire per giocare insieme, come richiamare l'attenzione).</li><li>✓ Date delle regole chiare</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Non rimproveratelo se non gioca con i compagni.</li><li>✓ Non obbligate né forzatelo a giocare con i compagni o a stare loro vicino fisicamente.</li><li>✓ Non utilizzate frasi poco letterali o ambigue.</li></ul> |



- Create un **clima collaborativo** in classe, leggendo fiabe o storie, o guardando insieme video o cartoni sul tema del rispetto delle differenze individuali.
- Create occasioni frequenti di interazione, che partano il più possibile dagli interessi, dalle abilità e dai talenti dello studente autistico.
- Spiegategli esplicitamente e chiaramente le regole dell'interazione sociale, usando di frequente supporti visivi (video, foto, immagini) per accompagnare il linguaggio verbale.
- Dategli un programma chiaro (anche visivo) dei materiali, che può utilizzare per il gioco a due e/o in piccolo gruppo (immagini che rappresentino le opzioni disponibili: carte da gioco, Lego, Domino, puzzle, Memory, ecc.).
- Realizzate un **cartellone visivo** con le foto e il nome scritto di ciascun compagno e stimolatelo a memorizzarli (ad es. mentre l'insegnante fa l'appello, lo studente autistico consegna ai compagni il cartellino con la loro foto da attaccare al banco con il velcro).
- Insegnategli la **turnazione nel gioco** («*Prima tocca a me, poi tocca a te*»).
- Rinforzate il più possibile ogni scambio spontaneo con un compagno, ogni proposta di gioco, ogni comportamento sociale corretto.



## **Perché non condivide attività e interessi?**

- Ha spesso interesse per particolari argomenti o attività che, in genere, non sono comuni tra i suoi coetanei.
- Ha difficoltà specifiche di attenzione, emozione e intenzione condivisa.
- Ha abitudini rigide e modalità di gioco poco creative.
- Spesso parla solo dell'argomento a cui è interessato, senza tenere in considerazione il punto di vista (o gli sbadigli...) dell'altro.

| <b>YES!</b>  | <b>NO!</b>  |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Cercate di scoprire tutti i possibili interessi e attività che lo appassionano.</li><li>✓ Cercate di capire se uno o più interessi particolari potrebbero essere condivisi da altri compagni.</li><li>✓ Favorite lo scambio di informazioni tra alunni su interessi personali e hobby, organizzando dei momenti specifici.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Non obbligate lo studente autistico o i suoi compagni a condividere attività non gradite.</li><li>✓ Non rimproveratelo se gioca da solo.</li><li>✓ Non infastiditevi se vi parla sempre dello stesso argomento.</li></ul> |



# **Come intervenire sulla mancata condivisione di attività e interessi**

- 
- Dedicate tempo e attenzione a scoprire quali sono gli **argomenti preferiti** e gli **hobby** di tutti gli alunni della classe: lasciate che parlino dei loro interessi e che raccolgano del materiale da mostrare agli altri (oggetti, foto, video).
  - Cercate di scoprire se lo studente autistico ha delle **passioni in comune** con altri (a partire dall'insegnante e dai compagni di classe) e aiutatelo a creare dei legami, anche extrascolastici, che partano da esse.
  - Cercate di scoprire se esistono gruppi interni o esterni alla scuola, che condividono uno stesso interesse.
  - Organizzate delle situazioni strutturate in cui gli studenti, a turno, possono mostrare ciò che sanno fare o che conoscono meglio, valorizzando così le competenze e le passioni di ciascuno.
  - Permettete agli studenti di diventare dei **tutor per gli altri**, insegnando ciò che riescono a fare bene o in cui sono esperti, anche durante le attività didattiche.
  - Insegnate allo studente autistico strategie utili e adeguate per tranquillizzarsi (ad es. esercizi di respirazione/rilassamento).
- 



# I «PERCHÉ» DELL'AUTISMO

## **Perché preferisce stare da solo?**

- Presenta un deficit della reciprocità socio-emotiva, che comporta un modo di approcciarsi anomalo e una ridotta condivisione di interessi o emozioni.
- Ha difficoltà nel dare inizio o rispondere a interazioni sociali.
- L'interazione sociale comporta notevole sforzo cognitivo ed emotivo.
- Ha difficoltà nell'adattare il proprio comportamento ai contesti sociali.

| <b>YES!</b>   | <b>NO!</b>  |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Cercate di affiancarlo a un compagno con cui notate un affiatamento spontaneo.</li><li>✓ Create delle occasioni quotidiane in cui possa interagire con un compagno per chiedere qualcosa o per giocare.</li><li>✓ Partite sempre dal piccolo gruppo (2-3 studenti).</li><li>✓ Incoraggiate e rinforzate ogni volta che tenta di interagire.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Non obbligate a interagire con i compagni o a partecipare a giochi in gruppo.</li><li>✓ Non rimproverate se si isola.</li><li>✓ Non arrabbiatevi se dopo pochi istanti si allontana dal gruppo.</li></ul> |



# **Come intervenire sulla tendenza alla solitudine?**

**Per prima cosa, partite da «quello che c'è»: individuate i compagni con cui lo studente autistico interagisce con maggiore facilità, e che a loro volta stanno volentieri con lui.**

- Visto lo sforzo che comporta, **rinforzatelo e gratificatelo** per tutti i comportamenti sociali che mette in atto.
- Cercate di utilizzare tutti i suoi **punti di forza** (conoscenze specifiche in qualche ambito, abilità particolari, capacità visuo-spaziali), per creare occasioni di relazione sociale, in cui possa sentirsi apprezzato e competente.
- Fornite dei **modelli di comportamento o di risposta** alle richieste dell'ambiente (cosa fare, cosa dire, cosa evitare, quando succede questo possiamo fare così, ecc.).
- Aiutate i compagni a comprendere i motivi per cui si isola, stimolateli e supportateli quando provano a coinvolgerlo nelle attività o nei giochi.
- Cercate di aiutare lo studente autistico (e i suoi compagni) a iniziare, mantenere e concludere una breve conversazione.
- Non perdete occasione per lavorare sulle capacità di:
  - avviare, mantenere e concludere una conversazione, ascoltare qualcuno con attenzione;
  - richiedere e offrire aiuto, ringraziare quando opportuno;
  - presentarsi agli altri, rispettare il proprio turno;
  - conoscere e comunicare le proprie emozioni, controllare la propria collera, accettare un rifiuto, reagire alle provocazioni.



# I «PERCHÉ» DELL'AUTISMO

## ***Perché fa fatica a mettersi nei «panni degli altri»?***

- Gli stati mentali altrui sono «invisibili», possono soltanto essere dedotti.
- Fa fatica a comprendere che le altre persone hanno pensieri o provano sentimenti diversi dai propri.
- Ha difficoltà di immaginazione.
- Non sa «utilizzare» il non verbale come indizio per capire cosa pensano e provano gli altri.

| <b>YES!</b>  | <b>NO!</b>  |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Fornitegli delle spiegazioni sull'«invisibile» che sta dietro ai comportamenti.</li><li>✓ Incoraggiate i compagni di classe a spiegargli quali emozioni provano in determinate situazioni o perché hanno compiuto determinate azioni.</li><li>✓ Favorite il gioco simbolico in piccoli gruppi, per sviluppare le abilità di immaginazione.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Non arrabbiatevi se ride di fronte a un docente o compagno che piange o che sta male: non è cattiveria!</li><li>✓ Non date mai per scontata la comprensione dei pensieri o delle emozioni altrui.</li></ul> |



- 
- Aiutate il gruppo classe a comprendere i motivi per cui il compagno autistico non riesce a mettersi nei panni dell'altro, a comprendere le motivazioni, i desideri o le emozioni che stanno dietro ai comportamenti.
  - Individuate i compagni con cui interagisce con maggiore facilità e chiedete loro, a turno, di assumere il **ruolo di tutor** per spiegargli gli aspetti «nascosti» dei comportamenti degli altri.
  - Cogliete tutte le possibili occasioni che si presentano in classe per stimolarlo a riconoscere i propri stati emotivi e quelli che possono essere dedotti dal viso dei compagni o dalle loro reazioni.
  - Utilizzate i **supporti visivi** più adatti al singolo studente autistico, per rendergli più chiari gli aspetti legati al pensiero delle altre persone.
  - Utilizzate le **storie sociali** per spiegargli che tutti hanno emozioni, desideri e pensieri, e che questi possono differire dai propri.
  - Fornite dei **modelli di comportamento** (consolare la compagna che piange, chiederle come possiamo aiutarla, ecc.), che possano essere generalizzati nei diversi contesti di vita.
- 



## **Perché ha difficoltà di comunicazione?**

- Nell'autismo alcune aree del cervello presentano delle anomalie funzionali e non si attivano adeguatamente in risposta agli stimoli comunicativi.
- Ha difficoltà a comprendere e usare correttamente il linguaggio nelle interazioni sociali (pragmatica della comunicazione).

| <b>YES!</b>   | <b>NO!</b>   |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Usate un linguaggio adeguato al suo livello di sviluppo.</li><li>✓ Enfatizzate la comunicazione verbale, usando le espressioni del viso e/o dei gesti.</li><li>✓ Quando riesce a comunicare spontaneamente, in qualunque modo, dategli subito attenzione.</li><li>✓ Quando gli fate una domanda, abbiate pazienza nell'aspettare la risposta: potrebbe avere bisogno di tempo per elaborarla.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Non aspettate a rispondere alle sue richieste, espresse sia con parole, sia utilizzando immagini.</li><li>✓ Non obbligateci ad esprimersi anche verbalmente, se ha fatto una richiesta usando un'immagine.</li><li>✓ Non concentratevi sulle sue difficoltà, ma sui suoi punti di forza.</li></ul> |



# **Come intervenire sulle difficoltà di comunicazione?**

**Comunicare è un bisogno e un diritto di tutti: cercate di capire quale forma è più congeniale ed efficace per ciascuno dei suoi alunni.**

- Anche se uno studente non sviluppa il linguaggio verbale o presenta significative difficoltà a usarlo, ciò non significa che non possa comunicare efficacemente con **sistemi alternativi**, come lo scambio di immagini o di oggetti, la LIS, tabelle, schemi o software per la comunicazione.
- Partite sempre da ciò che sa fare: osservate e valutate attentamente le abilità di comunicazione acquisite ed emergenti, anche collaborando con gli operatori sanitari che hanno redatto la diagnosi e con tutte le altre figure che si prendono cura di lui (educatore, pedagogista, assistente alla comunicazione, ecc.).
- Fate leva sulle **abilità visive**, usando supporti visivi per comunicare: immagini, simboli, Comunicazione Aumentativa e Alternativa (CAA), ecc.
- Cercate di dargli **occasioni «motivanti» per comunicare**: se mostra interesse per un'azione specifica (ad es. dondolare) o per un particolare pupazzo, potete avviare la comunicazione prendendo spunto da questi elementi.



## ***Perché infrange le regole della conversazione?***

- Fatica a mantenere l'attenzione condivisa.
- Ha difficoltà a comprendere il punto di vista dell'altra persona.
- Spesso non è interessato agli stessi argomenti dei compagni.
- Ha difficoltà a organizzare e pianificare il proprio comportamento, o a bloccare le risposte impulsive.

| <b>YES!</b>  | <b>NO!</b>  |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Create delle occasioni di conversazione con un compagno sulla base di un interesse comune.</li><li>✓ Fornite esempi concreti di modi per iniziare, mantenere e concludere una conversazione.</li><li>✓ Insegnategli a fare domande e a rispondere a quelle che gli vengono fatte.</li><li>✓ Insegnategli a osservare le espressioni del viso e i gesti dell'interlocutore.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Non rimproveratelo se perde attenzione nei confronti del compagno o dell'argomento di conversazione.</li><li>✓ Non desistete: queste abilità possono essere acquisite solo attraverso un lungo allenamento.</li></ul> |



# **Come intervenire sulla tendenza a infrangere le regole della conversazione?**

**È necessario insegnare allo studente con autismo le abilità sociali necessarie per conversare in modo adeguato (come cedere il turno al partner comunicativo quando opportuno), permettendo all'altro di finire senza interromperlo.**

- Usate le **storie sociali** per aiutarlo a mettersi nei panni degli altri studenti.
- Aiutate i compagni a comprendere che il compagno autistico potrebbe avere voglia di conversare con loro, ma non sa come fare.
- Cogliete tutte le occasioni in cui lo studente autistico o i suoi compagni avviano una conversazione spontanea per fornire aiuti, suggerimenti ed esempi, se notate delle difficoltà.
- Aiutatelo a riconoscere i propri errori e a **scusarsi** quando, ad es., non sa rispettare il proprio turno.
- Concordate con lui un'immagine o un gesto (ad es. la mano aperta) da usare per indicargli lo «*Stop!*» quando interrompe il compagno che parla.
- Insegnategli che è possibile passare da un argomento all'altro in modo flessibile (ad es. attraverso una storia sociale).
- Gratificate lo ogni volta che riesce a rispettare il proprio turno, a iniziare o a concludere correttamente la conversazione.
- Incoraggiate la conversazione e lo scambio di idee, anche attraverso WhatsApp, social network o forum di discussione, sotto la supervisione dell'adulto.



# I «PERCHÉ» DELL'AUTISMO

## ***Perché non comprende l'umorismo e l'ironia?***

- È un pensatore concreto.
- Non capisce che spesso le persone utilizzano espressioni non letterali (metafore, doppi sensi, battute) per divertirsi.
- Non riesce a prestare contemporaneamente attenzione al linguaggio, al tono, alla postura e allo sguardo delle altre persone.

| <b>YES!</b>   | <b>NO!</b>   |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Cercate di verificare spesso che abbia compreso il linguaggio figurato.</li><li>✓ Chiedete ai compagni di classe di spiegargli il significato di una battuta o semplicemente perché stanno ridendo.</li><li>✓ Create delle occasioni specifiche per lavorare tutti insieme su metafore, doppi sensi o sul linguaggio non letterale in generale.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Non ridete in sua presenza senza spiegargli il perché.</li><li>✓ Non arrabbiatevi se vi risponde in modo letterale a frasi per voi chiaramente figure: non sta cercando di provocarvi!</li></ul> |



Nelle persone con autismo la comprensione del linguaggio è in genere strettamente letterale, ma attraverso un insegnamento strutturato e sfruttando i punti di forza dell'alunno, è possibile migliorare o sviluppare anche le abilità di comprensione di messaggi impliciti o più complessi.

- Cercate di **spiegare sempre i significati** dei doppi sensi, delle battute o delle metafore che utilizzate quotidianamente nella didattica per tutti («*Hai la testa tra le nuvole*», «*Questo compito è una passeggiata*», ecc.).
- Realizzate un **cestino delle barzellette**, da cui estrarne una al giorno da leggere e commentare insieme.
- Predisponete un **quaderno delle barzellette, delle battute o delle espressioni non letterali**, che possa portare anche a casa.
- Cercate di proporre giochi che possano prevedere **piccoli «scherzi»**, anticipandogli l'attività, in modo che possa prepararsi a riceverli con lo spirito giusto.
- Utilizzate **meme e supporti visivi divertenti** da condividere in gruppo.
- Sfruttate le potenzialità di Internet per cercare gruppi e/o forum di discussione su contenuti divertenti/barzellette.
- Permettetegli di partecipare a momenti divertenti in cui si ride con gli altri, dove tutti si divertono e non ci si deve offendere.



# I «PERCHÉ» DELL'AUTISMO

## **Perché ripete parole e frasi?**

- Ripetere parole o frasi (ecolalia) potrebbe essere un modo per tranquillizzarsi.
- Potrebbe essere un tentativo di comunicare.
- Il suono prodotto dalle sue parole potrebbe dargli un feedback sensoriale gratificante.

| <b>YES!</b>  | <b>NO!</b>  |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Cercate di capire la funzione che questo comportamento ha per il singolo studente autistico.</li><li>✓ Cercate di osservare cosa avviene immediatamente prima (antecedenti) e subito dopo (conseguenze) la ripetizione di parole o frasi.</li><li>✓ Cercate di scoprire se l'ecolalia aumenta in attività o momenti poco strutturati e imprevisti, che possono generare ansia o in presenza di stimoli sensoriali a cui è ipersensibile.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Non rimproveratelo e abbiate pazienza: forse sta cercando di comunicarvi qualcosa.</li><li>✓ Non alzate la voce per sovrastare il volume della sua.</li></ul> |



È molto rischioso intervenire su questo tipo di comportamento, senza sapere che funzione specifica abbia per quell'alunno autistico in quella situazione: potrebbe peggiorarla e, magari, aumentare il suo malessere.

- Non arrabbiatevi se parla da solo e abbiate molta pazienza.
- Confrontatevi costantemente con le altre figure che si prendono cura di lui (genitori, logopedista, educatore, ecc.).
- Cercate di coinvolgerlo nella lezione e di catturare la sua attenzione, in modo che non senta il bisogno di «rifugiarsi» nel **comportamento ecolalico**. Potete anche «sfruttare» il prezioso sostegno dei compagni di classe.
- Utilizzate i supporti visivi durante la lezione per tutta la classe: non dimenticate che molti individui con autismo sono dei «**pensatori visivi**» e hanno, in genere, buone abilità di memoria visuo-spaziale.
- Incoraggiatevi a comunicare anche attraverso le immagini, i gesti e/o la lingua dei segni.
- Aiutate i compagni di classe a comprendere i motivi per cui utilizza l'ecolalia e stimolateli a utilizzare un linguaggio chiaro e semplice.
- Cercate di **semplificare il linguaggio** per adeguarlo al suo livello.
- Predisponete e utilizzate **storie sociali**, per spiegare quando si può parlare e quando è necessario stare in silenzio durante la lezione.



## **Perché non gioca a «far finta»?**

- Ha difficoltà a immaginare.
- Ha difficoltà ad attribuire stati mentali sia alle altre persone, sia ad oggetti inanimati.
- Ha difficoltà a conferire a un oggetto funzioni diverse da quella che gli è propria.
- Ha difficoltà ad evocare o a simulare sentimenti e desideri, se non li sta provando.

| <b>YES!</b>   | <b>NO!</b>  |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Osservate e valutate le sue abilità di gioco e se sono presenti interessi sensoriali particolari.</li><li>✓ Mettete a disposizione una varietà di materiali per il gioco di finzione e simbolico.</li><li>✓ Siate i «registi della rappresentazione teatrale»: preparate la scena di gioco, procurate i materiali, assegnate i ruoli, fornite esempi, aiuti e indicazioni visive.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Non mortificate i suoi tentativi di gioco spontaneo dicendo, ad es., «<i>Non si fa così</i>».</li><li>✓ Non obbligateci a giocare con materiali che gli provocano disagio, ansia o paura.</li></ul> |



# **Come intervenire sull'assenza del gioco del «far finta»?**

- Fornite **spiegazioni** su pensieri, motivazioni, intenzioni o emozioni che stanno dietro i comportamenti dei personaggi delle storie, anche facendovi aiutare dai compagni di classe.
- Leggete, raccontate e **inventate storie fantastiche insieme** ai vostri alunni e incoraggiate lo studente autistico a «mettersi nei panni» di un personaggio dei racconti.
- Aiutate i compagni a comprendere perché il compagno con autismo non riesce a «far finta» o a interpretare dei ruoli attraverso l'immaginazione.
- Individuate i compagni con cui interagisce con maggiore facilità e chiedete loro, a turno, di provare a giocare in modo simbolico con lui.
- Rendete disponibili in classe materiali vari per il **gioco simbolico o di finzione**.
- Cogliete tutte le possibili occasioni che si presentano in classe per stimolarlo a immaginare e **sviluppare la fantasia**: incoraggiatelo ad aggiungere elementi sempre nuovi alle storie o alle esperienze raccontate.
- Proponete giochi con parole e immagini, utilizzate diversi materiali per progettare, costruire, manipolare, disegnare, colorare.
- Gratificate sempre per l'impegno dedicato al gioco di finzione o simbolico.
- Fornite dei **modelli di comportamento** attraverso il vostro esempio: mettetevi a giocare in prima persona!



# I «PERCHÉ» DELL'AUTISMO

## ***Perché ha interessi particolari, ristretti o assorbenti?***

- I suoi schemi mentali generalmente sono rigidi, perseveranti e poco modificabili dall'esterno.
- Quando è interessato a un argomento vuole approfondirlo in maniera dettagliata.
- Le attività ripetitive lo rassicurano.

| <b>YES!</b>  | <b>NO!</b>   |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Cercate di scoprire tutti gli interessi e le attività che lo motivano, appassionano e divertono.</li><li>✓ Partite da queste attività e cercate di ampliare la sua gamma di interessi, proponendo sia argomenti affini (o che hanno una qualche attinenza), sia argomenti differenti e nuovi.</li><li>✓ Usate questi interessi come aggancio per coinvolgerlo in attività scolastiche o di gruppo.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Non sgredatelo.</li><li>✓ Non riportate l'attenzione sulla sua «passione», se si sta dedicando ad altro.</li><li>✓ Non desistete dal cercare di ampliare i suoi interessi, soprattutto quelli maggiormente condivisibili con i compagni.</li></ul> |



# **Come intervenire sulla presenza di interessi particolari, ristretti o assorbenti?**

Anche se limitati e selettivi, i particolari interessi svolgono varie funzioni nella vita delle persone neurodiverse (così come per quelle neurotipiche, del resto): possiamo usarle o ricorrere ad esse se l'alunno con autismo ha bisogno di conforto, oppure come rinforzo o premio per motivare l'impegno in un'attività.

- È utile, se possibile, **valorizzare** questi interessi per farli diventare strumenti educativi e di inclusione, per favorire la comunicazione con gli altri o come mezzo per stimolare gli apprendimenti.
- Per rendere gli interessi funzionali alla relazione, il primo passo è lo **scambio di informazioni**: ponete delle domande dirette (a lui o alla famiglia) su ciò che lo appassiona maggiormente e coinvolgete gradualmente anche i compagni di classe, aumentando le opportunità di socializzazione.
- Promuovete e strutturate attività (anche suggerite dagli studenti stessi), incontri e gruppi di discussione per **incentivare il confronto** sugli interessi meno comuni.
- Cercate, se possibile, altri studenti interessati ad argomenti simili per permettergli di mostrare le sue conoscenze sull'argomento e di fare da tutor/esperto.
- È utile anche partire dalle sue attività preferite, per raggiungere obiettivi educativi.



## **Perché segue rituali ripetitivi e rigidi?**

- Questi comportamenti fanno parte del funzionamento neurodiverso.
- Lo aiutano a gestire l'ansia.
- Non riesce a resistere.

| <b>YES!</b>  | <b>NO!</b>   |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Siate molto pazienti e raccogliete tutte le informazioni e i suggerimenti dei clinici che hanno valutato questi aspetti.</li><li>✓ Cercate di capire che funzione ha per lui, nei diversi contesti, compiere un determinato gesto o rituale.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Non pensate che esistano ricette miracolose o soluzioni immediate per eliminare questi comportamenti.</li><li>✓ Non bloccate un rituale senza averne prima compreso la funzione.</li><li>✓ Non rimproveratelo.</li><li>✓ Non perdete la pazienza: concedetegli il giusto tempo.</li><li>✓ Non accettate di compiere un rituale al posto suo.</li></ul> |



# **Come intervenire sulla tendenza a seguire rituali ripetitivi e rigidi?**

- Cercate di scoprire le funzioni di questi comportamenti (**analisi funzionale**), analizzando gli antecedenti e le conseguenze, ossia cosa succede prima (che potrebbe innescare il comportamento) e cosa succede dopo (che può rinforzarlo).
- Insegnategli modalità di gestione dell'ansia e dello stress (respirazione, rilassamento, *mindfulness*).
- Ricordate ai compagni di **non interrompere bruscamente** alcuni gesti o rituali ripetitivi, spiegando il perché.
- Create **supporti visivi chiari**, che esplicitino le principali regole da tenere in classe, in modo da rendere comprensibili i comportamenti positivi che possono essere messi in atto, quali possono essere tollerati e quali no.
- Create un **clima disteso e rilassato**, cercando di eliminare o ridurre eventuali stimoli sensoriali disturbanti, almeno nelle situazioni più destrutturate, caotiche o solamente più libere e «fluide».
- Create **uno spazio per il rilassamento**, dove possa rifugiarsi e praticare le tecniche di rilassamento che gli avete insegnato.
- Lavorate con tutta la classe per educare i vostri alunni alla conoscenza, al rispetto e alla comprensione delle diversità (ad es. se il compagno con autismo si comporta in modo bizzarro, fastidioso o imbarazzante).



# I «PERCHÉ» DELL'AUTISMO

## **Perché fa fatica ad affrontare i cambiamenti?**

- È particolarmente abile nel cogliere anche minime variazioni del contesto o dell'ambiente.
- Ha difficoltà nell'organizzare e pianificare il proprio comportamento.
- La gestione dell'imprevisto richiede un pizzico di fantasia e immaginazione.
- La ripetizione e la routine sono rassicuranti e piacevoli.

| <b>YES!</b>   | <b>NO!</b>   |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Insegnategli il significato di «imprevisto».</li><li>✓ Anticipate i possibili contrattempi e prevedete con lui cosa si può fare in alternativa quando si verificano.</li><li>✓ Premiatelo o lodatelo ogni volta che riesce a tollerare anche un piccolo cambiamento improvviso.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Non modificate improvvisamente le routine per verificare se può sopportare i cambiamenti.</li><li>✓ Non sottovalutate lo stress che gli imprevisti possono provocargli: non si tratta di un capriccio!</li><li>✓ Non punitelo se reagisce con crisi comportamentali.</li></ul> |



- 
- Aiutatelo a comunicare i suoi stati emotivi, quando si verifica un imprevisto.
  - Dosate opportunamente piccole novità, in modo tale che non risultino troppo disorientanti: introducete dei **piccoli cambiamenti in modo graduale**.
  - Rinforzatelo ogni volta che riesce ad affrontare un cambiamento o un evento improvviso.
  - Aiutate i compagni a comprendere che eventuali cambiamenti possono provocargli reale disagio e malessere: non sono capricci di un «bimbo viziato»! Accompagnateli a comprendere che è possibile aiutarlo ad affrontare i contrattempi e le novità.
  - Cercate di proporre dei giochi che possano prevedere piccoli cambiamenti di programma, offrendo delle alternative possibili, preventivamente anticipate e «allenate» (ad es. in palestra, durante l'attività motoria, modificate il percorso solitamente svolto, aggiungendo nuovi passaggi, birilli o altri materiali/oggetti mai utilizzati prima).
  - Utilizzate supporti visivi per **spiegargli il concetto di imprevisto**: il linguaggio verbale potrebbe risultare complesso in momenti che provocano un elevato grado di stress.
  - Potete realizzare un **cestino dei possibili imprevisti quotidiani**, per giocare a trovare soluzioni alternative, allenando capacità di anticipazione e problem solving.
- 



## **Perché compie movimenti stereotipati?**

- Ha capacità percettive e sensoriali differenti da quelle degli individui neurotipici.
- Per autoregolarsi emotivamente o per comunicare.
- È particolarmente eccitato, felice, stressato, oppure sovraccarico.

| <b>YES!</b>  | <b>NO!</b>  |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Considerate questi movimenti come parte integrante del suo funzionamento globale, e non come dei comportamenti problematici da eliminare.</li><li>✓ Osservate cosa avviene immediatamente prima (antecedenti) e subito dopo (conseguenze) l'emissione di questi movimenti, per capire se hanno una funzione specifica.</li><li>✓ Cercate di scoprire se aumentano in presenza di stimoli sensoriali a cui è ipersensibile.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Non rimproveratelo se si muove in modo bizzarro o ripetitivo.</li><li>✓ Non bloccatelo fisicamente.</li></ul> |



- Sensibilizzate i compagni di classe e aiutateli a **comprendere i motivi** per cui il compagno con autismo compie dei movimenti «strani» o «bizzarri».
- Insegnate ai vostri alunni a conoscere, rispettare e apprezzare tutte le differenze.
- Effettuate delle **osservazioni sistematiche** per compiere una buona analisi funzionale.
- Insegnategli modalità alternative per esprimere il disagio o il sovraccarico sensoriale.
- Insegnategli **tecniche di rilassamento e di gestione emotiva**, per ottenere lo stesso feedback sensoriale.
- Cercate di catturare la sua attenzione e di coinvolgerlo in **attività alternative** (ad es. se sfarfalla con le mani, proponete attività interessanti e gratificanti in cui deve utilizzare proprio le mani).
- Raccogliete e sistematizzate le informazioni con un'osservazione approfondita (tramite una semplice griglia) e colloqui con le figure di riferimento, per rilevare se e in che modo ricerca certe stimolazioni sensoriali e quali reazioni comportamentali manifesta a determinate stimolazioni.



# I «PERCHÉ» DELL'AUTISMO

## ***Perché non si separa da alcuni oggetti?***

- Questo oggetto «speciale» gli dà sicurezza in contesti impegnativi o stressanti.
- È piacevole e gratificante osservarlo, manipolarne alcune parti, toccarlo, annusarlo e, talvolta, leccarlo o morderlo.
- Ha difficoltà a comprendere che può recuperarlo successivamente, anche se lo perde (temporaneamente) di vista.

| <b>YES!</b>   | <b>NO!</b>   |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Osservate e valutate se sono presenti interessi sensoriali particolari.</li><li>✓ Permettetegli di tenerlo con sé, se non interferisce con le attività didattiche.</li><li>✓ Mettetegli a disposizione nell'ambiente diversi altri materiali a lui graditi.</li><li>✓ Concordate con lui un luogo in cui poterlo riporre, per riprenderlo al termine dell'attività.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Non rimproveratelo se porta con sé un oggetto.</li><li>✓ Non obbligateci a lasciare l'oggetto improvvisamente.</li><li>✓ Non riproponetegli l'oggetto, se ha accettato di separarsene.</li></ul> |



- Decidete con lui, anche attraverso l'agenda visiva, quando può utilizzare il suo oggetto preferito e quando deve riporlo nello zaino.
- Gratificate lo sempre quando rispetta le regole concordate.
- Incoraggiate il **gioco funzionale con l'oggetto** in questione, piuttosto che un suo utilizzo stereotipato.
- Aiutate i compagni di classe a comprendere che il compagno autistico non accetta di prestare il suo oggetto, poiché per lui non è una semplice «cosa», ma uno strumento prezioso per affrontare le situazioni quotidiane.
- Aiutatelo, attraverso l'**organizzazione dell'ambiente e degli spazi** e una buona agenda visiva, a sapere dove ha riposto le sue cose «preziose», quando potrà prenderle (ad es. dopo l'attività di scrittura) e per quanto tempo le potrà usare (ad es. impostando un timer).
- Mettetegli a disposizione **materiali vari e diversificati per il gioco**, che possano destare la sua curiosità e ampliare i suoi interessi.



# Caratteristiche e comportamenti dei disturbi dello spettro autistico più frequenti in età scolare

## ❖ INTERAZIONE SOCIALE:

- ✓ Evita il contatto visivo
- ✓ È strano nelle relazioni
- ✓ Non condivide attività e interessi
- ✓ Preferisce stare da solo
- ✓ Fa fatica a mettersi nei panni degli altri

## ❖ COMUNICAZIONE:

- ✓ Ha difficoltà di comunicazione
- ✓ Infrange le regole della conversazione
- ✓ Non comprende l'umorismo e l'ironia
- ✓ Ripete parole e frasi

## ❖ COMPORTAMENTI, INTERESSI, ATTIVITÀ:

- ✓ Non gioca a «far finta»
- ✓ Ha interessi particolari, ristretti o assorbenti
- ✓ Segue rituali ripetitivi e rigidi
- ✓ Fa fatica ad affrontare i cambiamenti
- ✓ Compie movimenti stereotipati
- ✓ Non si separa da alcuni oggetti



# Altre caratteristiche dei disturbi dello spettro autistico

- ❖ Il **profilo cognitivo** delle persone con disturbo dello spettro autistico è spesso **disomogeneo**, essendo caratterizzato da competenze meno sviluppate in alcune aree e più sviluppate (o addirittura eccezionali) in altre aree, dette «**isole di abilità**».
- ❖ È presente una più facile elaborazione delle informazioni visive, una peculiarità definita «**pensiero visivo**». L'eccellenza nelle abilità visuo-spaziali si accompagna spesso a prestazioni molto scadenti nelle abilità verbali.
- ❖ I **comportamenti ripetitivi** sono interpretabili come «**frammenti**» di azioni più complesse, che vengono decontestualizzate e ripetute, senza che vi sia un sistema in grado di inibirle adeguatamente.
- ❖ Molte difficoltà comunicative e sociali sono riconducibili a un **deficit di «teoria della mente»**, ossia una ridotta capacità di comprendere gli stati mentali altrui (pensieri, opinioni, intenzioni).



# Altre caratteristiche dei disturbi dello spettro autistico

- ❖ Gli interventi educativi e didattici più efficaci dovranno partire dai punti di forza, che sta all'insegnante scoprire, stimolare e sfruttare in modo efficace: alcuni alunni possono acquisire abilità e competenze eccezionali su alcuni argomenti/ambiti che li interessano particolarmente (ad es. dinosauri, sistema solare, orari e percorsi dei treni, musica, calcolo, disegno, ecc.), che possono essere utilizzati per avvicinarli ad altri argomenti per loro meno interessanti, o valorizzati in lavori di gruppo.
- ❖ Frequenti punti di forza negli alunni con autismo sono:
  - ✓ **Abilità visuo-spaziali** (attenzione ai dettagli e ad aspetti che sfuggono alla maggior parte delle persone)
  - ✓ **Memoria** (visuo-spaziale, episodica)
  - ✓ **Rispetto delle regole e delle procedure**
  - ✓ **Applicazione** (motivazione e costanza)
  - ✓ **Focalizzazione** (eccezionali capacità di approfondimento degli argomenti motivanti)
  - ✓ **Originalità nel problem solving**



# ESEMPI DI OBIETTIVI, ATTIVITÁ, METODI, STRUMENTI E VALUTAZIONE nei casi di Disturbo dello SPETTRO AUTISTICO

## SCUOLA DELL'INFANZIA

| OBIETTIVI   | ATTIVITÁ/<br>METODO                              | VALUTAZIONE   |
|---|--|---|
| 1. Favorire l'uso di gesti e immagini per esprimere bisogni primari<br>(Area comunicazione) | Uso di PECS,<br>Routine strutturate<br>Modelling | Scheda osservativa settimanale<br>Fotografie delle attività |
| 2. Incrementare la capacità di lavarsi le mani con supervisione<br>(Area autonomie)         |  |   |



# Approccio al PEI partendo dal Profilo Funzionale per identificare le aree di progettazione educativa e didattica in un caso di Disturbo dello SPETTRO AUTISTICO

## SCUOLA DELL'INFANZIA

Alunno: M., 5 anni

Diagnosi funzionale: Disturbo dello spettro autistico (ASD), livello 2, linguaggio verbale emergente

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| <b>QUADRO<br/>FUNZIONALE</b>   | <ul style="list-style-type: none"><li>- <u>Area cognitiva</u>: buona memoria visiva, difficoltà di generalizzazione</li><li>- <u>Area comunicativo-linguistica</u>: usa singole parole, comprende semplici comandi</li><li>- <u>Area motoria</u>: coordinazione grossolana adeguata, difficoltà di motricità fine</li><li>- <u>Area emotivo-relazionale</u>: tende all'isolamento, necessita di mediazione</li><li>- <u>Area delle autonomie</u>: mangia da solo, autonomia in bagno in via di acquisizione</li></ul> |
| <b>OBIETTIVI<br/>EDUCATIVI</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>- Breve termine: riconoscere e denominare 10 oggetti quotidiani; partecipare ad attività di gruppo con supporto</li><li>- Medio termine: usare frasi di 2 parole per richiedere oggetti; seguire routine scolastiche con riduzione di aiuti</li><li>- Lungo termine: incrementare comunicazione spontanea con pari e adulti; sviluppare autonomie personali (vestirsi, riordinare)</li></ul>  |



# Approccio al PEI partendo dal Profilo Funzionale per identificare le aree di progettazione educativa e didattica in un caso di Disturbo dello SPETTRO AUTISTICO

## SCUOLA DELL'INFANZIA

Alunno: M., 5 anni

Diagnosi funzionale: Disturbo dello spettro autistico (ASD), livello 2, linguaggio verbale emergente

|  |  |
|--|--|
| <b>METODOLOGIE E STRATEGIE</b>               | Strutturazione ambientale (angoli, routine visive)<br>Metodo TEACCH e supporti visivi<br>Attività ludico-motorie per sviluppare la relazione |
| <b>STRUMENTI E RISORSE</b>                   | PECS ( <i>Picture Exchange Communication System</i> )<br>Materiali visivi e tattili<br>Sostegno 12 h a settimana                             |
| <b>MODALITÀ DI VALUTAZIONE</b>               | Osservazioni sistematiche settimanali<br>Griglia di valutazione con revisione trimestrale  |
| <b>PARTECIPAZIONE FAMIGLIA E SPECIALISTI</b> | Colloqui mensili con famiglia<br>Condivisione agenda giornaliera con immagini<br>Coordinamento con logopedista e neuropsichiatra infantile   |



# Approccio al PEI partendo dal Profilo Funzionale per identificare le aree di progettazione educativa e didattica in un caso di Disturbo dello SPETTRO AUTISTICO

## SCUOLA DELL'INFANZIA

Alunno: M., 5 anni

Diagnosi funzionale: Disturbo dello spettro autistico (ASD), livello 2, linguaggio verbale emergente

## GRIGLIA DI VALUTAZIONE COMPILATÀ

| Area            | Indicatori                     | 1                                   | 2                                   | 3                                   | 4                        | 5                        |
|-----------------|--------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Gioco simbolico | Usa materiali in modo creativo | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Autonomie       | Si veste/sistema materiali     | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Comunicazione   | Interagisce con adulti e pari  | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Relazioni       | Partecipa a giochi di gruppo   | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Attenzione      | Mantiene il focus per 5-10 min | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |



# ESEMPI DI APPLICAZIONI DELLA CAA IN CLASSE: autismo

**Contesto:** Scuola Primaria, 3 alunni con autismo di diverso grado (quindi con bisogni comunicativi differenti)

**Obiettivo:** garantire partecipazione attiva, riduzione della frustrazione comunicativa, accesso equo all'apprendimento

## 1. Alunno con autismo lieve:

- **Profilo:** Comprende bene il linguaggio verbale, ma fatica a gestire conversazioni fluide, soprattutto in contesti di gruppo. Può avere difficoltà a rispettare i turni di parola o a esprimere le emozioni.
- **CAA utilizzata:** Tabelle visive di supporto al linguaggio e App per tablet con simboli e frasi precompilate
- **Esempio pratico:** Durante un *Circle time*, l'alunno ha a disposizione una tabella di CAA con simboli relativi a emozioni e stati d'animo (felice, arrabbiato, stanco, annoiato, ecc.). Invitato a condividere come si sente, può toccare l'icona corrispondente e accompagnarla con la parola. L'insegnante ne modella l'uso, dicendo: «*Vedo che hai scelto FELICE. Vuoi raccontarci perché?*». Questo rinforza la comunicazione verbale, senza metterlo in difficoltà.



# ESEMPI DI APPLICAZIONI DELLA CAA IN CLASSE: autismo

**Contesto:** Scuola Primaria, 3 alunni con autismo di diverso grado (quindi con bisogni comunicativi differenti)

**Obiettivo:** garantire partecipazione attiva, riduzione della frustrazione comunicativa, accesso equo all'apprendimento

## 2. Alunno con autismo moderato:

- **Profilo:** Ha un linguaggio verbale molto limitato. Può produrre poche parole isolate, spesso difficili da comprendere. Comprende meglio le istruzioni, se accompagnate da immagini o gesti.
- **CAA utilizzata:** Quaderno di comunicazione con immagini PECS (Sistema di Comunicazione per Scambio di Immagini, *Picture Exchange Communication System*)
- **Esempio pratico:** Durante l'attività della merenda l'alunno sceglie cosa mangiare, consegnando all'insegnante l'immagine del cibo desiderato (ad es. mela, biscotto, succo, acqua). L'insegnante risponde verbalizzando: «*Vuoi il succo, grazie per avermelo chiesto*» e gli consegna l'oggetto. In questo modo, l'alunno associa l'atto comunicativo (scambio dell'immagine) ad un risultato concreto e immediato, rafforzando la motivazione a comunicare.



# ESEMPI DI APPLICAZIONI DELLA CAA IN CLASSE tramite PECS



**Contesto:** Scuola Primaria, 3 alunni con autismo di diverso grado (quindi con bisogni comunicativi differenti)

**Obiettivo:** garantire partecipazione attiva, riduzione della frustrazione comunicativa, accesso equo all'apprendimento

### 3. Alunno con autismo grave:

- **Profilo:** Non utilizza il linguaggio verbale, presenta difficoltà di attenzione e di interazione prolungata. Mostra interesse per stimoli visivi e musicali.
- **CAA utilizzata:** Pulsanti vocali registrabili e ausili tecnologici con output vocale
- **Esempio pratico:** In un'attività musicale, allo studente viene dato un pulsante che, se premuto, riproduce la frase «*Ancora musica!*». Ogni volta che vuole ripetere una canzone o un'attività, può premere il pulsante. L'insegnante riconosce l'intenzione comunicativa, dicendo: «*Hai premuto 'ANCORA MUSICA', ascoltiamo di nuovo la canzone!*». In questo modo l'alunno con autismo sperimenta il potere della comunicazione, pur senza parole.



# ESEMPIO DI SCHEDA OPERATIVA CAA per l'inclusione in classe

## OBIETTIVI DIDATTICI E COMUNICATIVI:

- Favorire la partecipazione attiva dell'alunno autistico
- Promuovere la manifestazione autonoma di bisogni e desideri, tramite richieste spontanee
- Incrementare la comprensione reciproca con insegnanti e compagni di classe
- Ridurre frustrazione e comportamenti problema legati alle difficoltà comunicative

## STRUMENTI CAA DA UTILIZZARE:

- Tabelle visive (emozioni, oggetti scolastici, routine)
- PECS/Quaderno di comunicazione
- Pulsanti vocali con frasi pre-registrate
- App di comunicazione su tablet

## ATTIVITÀ PRATICHE IN CLASSE:

### 1) Circle Time («*Tutti insieme nel cerchio*»):

- Strumenti: Tabella delle emozioni
- Modalità: L'alunno sceglie un simbolo (😊 😢 😴) per esprimere come si sente.
- Frase-modello per l'insegnante: «*Vedo che hai scelto FELICE. Vuoi raccontarci perché?*».

### 2) Momento della merenda:

- Strumento: PECS con immagini di cibi e bevande
- Modalità: L'alunno consegna l'immagine dell'alimento che ha scelto

Frase-modello per l'insegnante: «*Hai scelto SUCCO, ecco il succo. Bravo, me lo hai chiesto bene!*».

### 3) Attività musicale:

- Strumento: Pulsante vocale «*ANCORA MUSICA!*»
  - Modalità: L'alunno preme il pulsante per chiedere di ripetere una canzone
- Frase-modello per l'insegnante: «*Hai premuto ANCORA MUSICA, allora cantiamo di nuovo!*».



# ESEMPIO DI SCHEDA OPERATIVA CAA per l'inclusione in classe

## COINVOLGIMENTO DELLA CLASSE:

| Data     | Attività          | Strumento CAA       | Osservazioni   | Esito |   |
|----------|-------------------|---------------------|--|-------|---|
| 04/09/25 | Circle Time       | Tabella emozioni    | Ha scelto «FELICE» senza aiuto                         | ✓     |   |
| 05/09/25 | Merenda           | PECS (simboli cibo) | Ha consegnato l'immagine «MELA», ma è servito supporto | ✓     | X |
| 08/09/25 | Attività musicale | Pulsante vocale     | Ha premuto spontaneamente il pulsante «ANCORA MUSICA»  | ✓     |   |

## SUGGERIMENTI PRATICI PER L'INSEGNANTE:

- ✓ Usare frasi brevi, chiare, abbinate a gesti e/o immagini
- ✓ Non forzare la comunicazione: proporre, aspettare, rinforzare
- ✓ Celebrare ogni tentativo comunicativo, anche se imperfetto
- ✓ Integrare la CAA in tutte le routine scolastiche (non solo nei momenti dedicati)



# IMPLEMENTARE LA SCHEDA OPERATIVA CAA

## 1. Creare **tabelle visive**:

- ✓ **Emozioni:** Utilizza le carte con espressioni facciali (FELICE, ARRABBIATO, TRISTE, ecc.), per creare una colonna o pannello accessibile durante i momenti di **circle time** o **check-in emotivo** (condivisione delle emozioni).
- ✓ **Routine scolastiche:** Stampa e ritaglia le immagini delle attività (lezione, mensa, ricreazione, musica) e crea un calendario visivo da appendere in classe o da portare con sé.
- ✓ **Scelte alimentari:** Metti a disposizione immagini di cibi o bevande per il momento della merenda, per consentire di richiederli in modo autonomo.

## 2. Integrazione nella scheda operativa:

- ✓ Inserisci le immagini all'interno del file della Scheda Operativa CAA.
- ✓ Ritaglia le immagini su carta o cartoncino, plastificalle oppure incollale su pannelli di velcro per facilitarne un uso interattivo.
- ✓ Organizzale in bacheche ben visibili, ad es. suddivise in tre sezioni: «Emozioni», «Routine» e «Scelte».



# IMPLEMENTARE LA SCHEDA OPERATIVA CAA: FLASHCARDS espressioni facciali



HO PAURA



HO PAURA



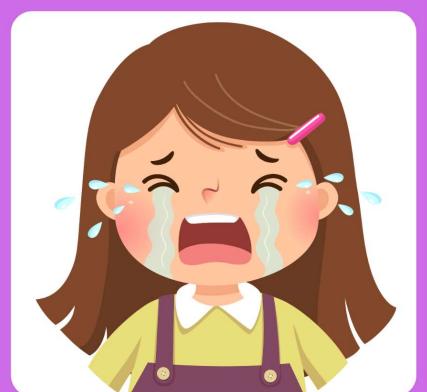
SONO  
ANNOIATO



SONO  
ANNOIATA



SONO  
TRISTE



SONO  
TRISTE



SONO  
ARRABBIATO



SONO  
ARRABBIATA

# IMPLEMENTARE LA SCHEDA OPERATIVA CAA: FLASHCARDS espressioni facciali



**SONO  
EMOZIONATO**



**SONO  
EMOZIONATA**



**SONO  
FELICE**



**SONO  
FELICE**



**SONO  
INNAMORATO**



**SONO  
INNAMORATA**



**SONO  
SORPRESO**



**SONO  
SORPRESA**

# IMPLEMENTARE LA SCHEDA OPERATIVA CAA: FLASHCARDS espressioni facciali



### 3. Suggerimenti pratici per l'insegnante:

- ✓ **Coerenza visiva:** Mantieni uno stile uniforme (dimensioni simili, bordi colorati distinti per categorie: ad es. **blu** per le emozioni, **verde** per cibi e bevande, **giallo** per le routine), per facilitare la comprensione.
- ✓ **Coinvolgimento attivo:** Consenti allo studente di scegliere e posizionare le immagini. Anche i compagni di classe possono usare le stesse schede, in modo da promuovere l'inclusione.
- ✓ **Aggiornamento e rotazione:** Aggiorna le carte periodicamente (ad es. con nuove emozioni o nuove attività), per mantenerle stimolanti e utili.



# ESEMPIO DI APPROCCIO DIDATTICO AL CHECK-IN EMOTIVO

## Situazione

Classe di scuola secondaria, inizio lezione di matematica.

## Obiettivo

- Accogliere gli studenti e creare un clima di ascolto reciproco.
- Favorire consapevolezza emotiva e disponibilità all'apprendimento.

## Svolgimento (5–7 minuti)

### **1- Accoglienza**

L'insegnante saluta la classe e dice: «*Ciao a tutti! Prima di iniziare con la lezione, facciamo un piccolo check-in emotivo per capire come ci sentiamo oggi...*».

### **2- Strumento** (sceglierne uno tra i seguenti)

- **Termometro delle emozioni:** Alla lavagna disegniamo 3 livelli (basso, medio, alto) con faccine che rappresentano: *Tranquillo – Un po' agitato – Carico/Entusiasta*. Oppure: Costruiamo il termometro insieme!
- **Ruota delle emozioni:** Ogni studente sceglie un'emozione da una ruota colorata
- **Emoji cards/colori:** Gli studenti alzano una carta o scelgono un colore che rappresenta il loro stato d'animo.



### 3. Condivisione breve

- Ogni studente indica la propria scelta, chi vuole può spiegare in una frase (massimo un giro veloce, senza forzare la verbalizzazione).
- L'insegnante valorizza senza giudicare: «*Grazie per aver condiviso, è importante riconoscere come ci sentiamo*».

### 4. Collegamento alla lezione

L'insegnante crea un «ponte»: «*So che qualcuno oggi si sente un po' stanco, qualcun altro molto energico... Portiamo questa energia nella nostra attività: lavoreremo in coppie, così chi è più carico può sostenere chi ha meno energie!*»

Oppure:

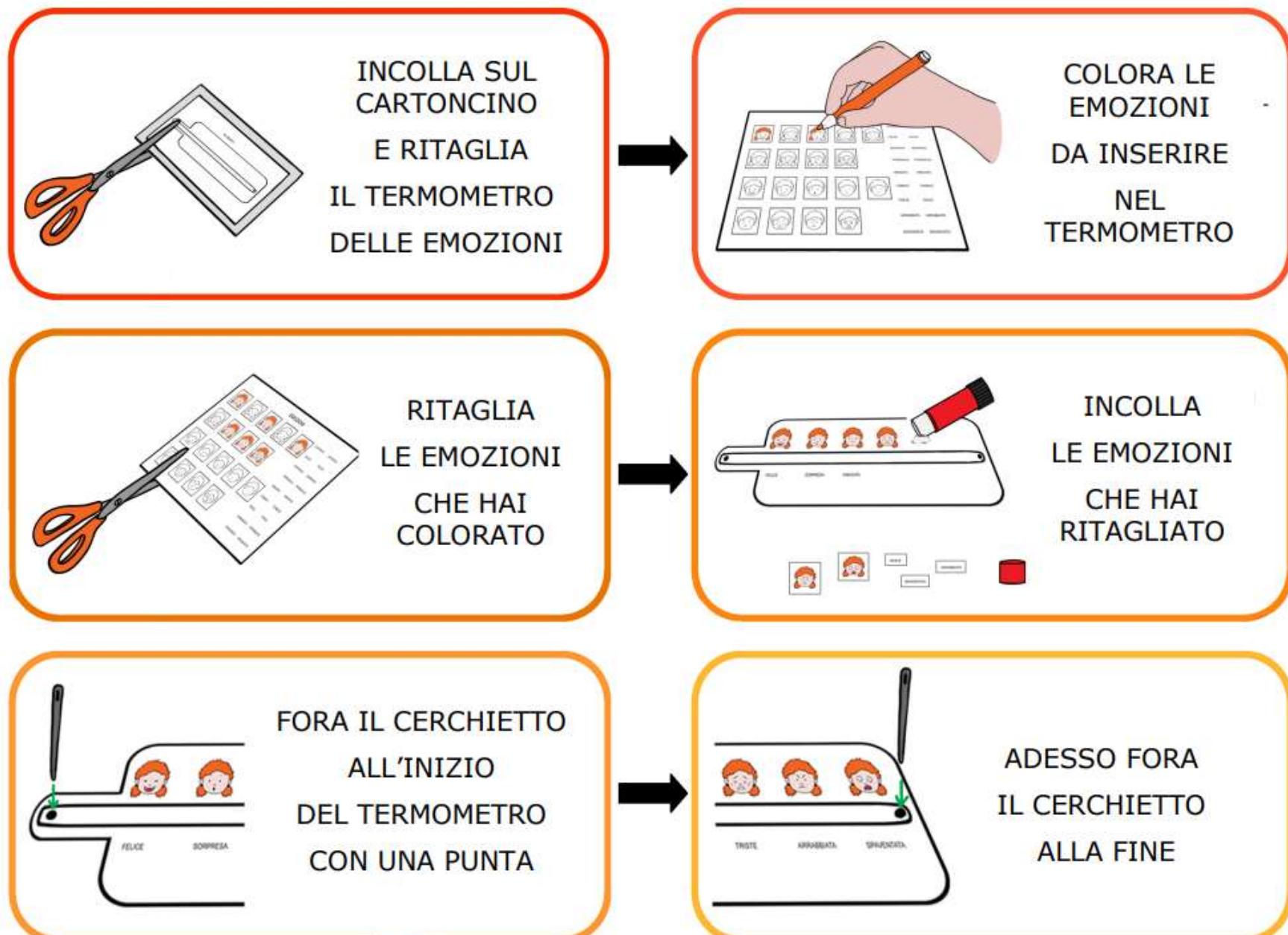
«*Se oggi vi sentite carichi, mettete questa energia nell'attività. Se vi sentite stanchi, potete appoggiarvi al lavoro di gruppo: lavoreremo insieme*».

### Valore didattico:

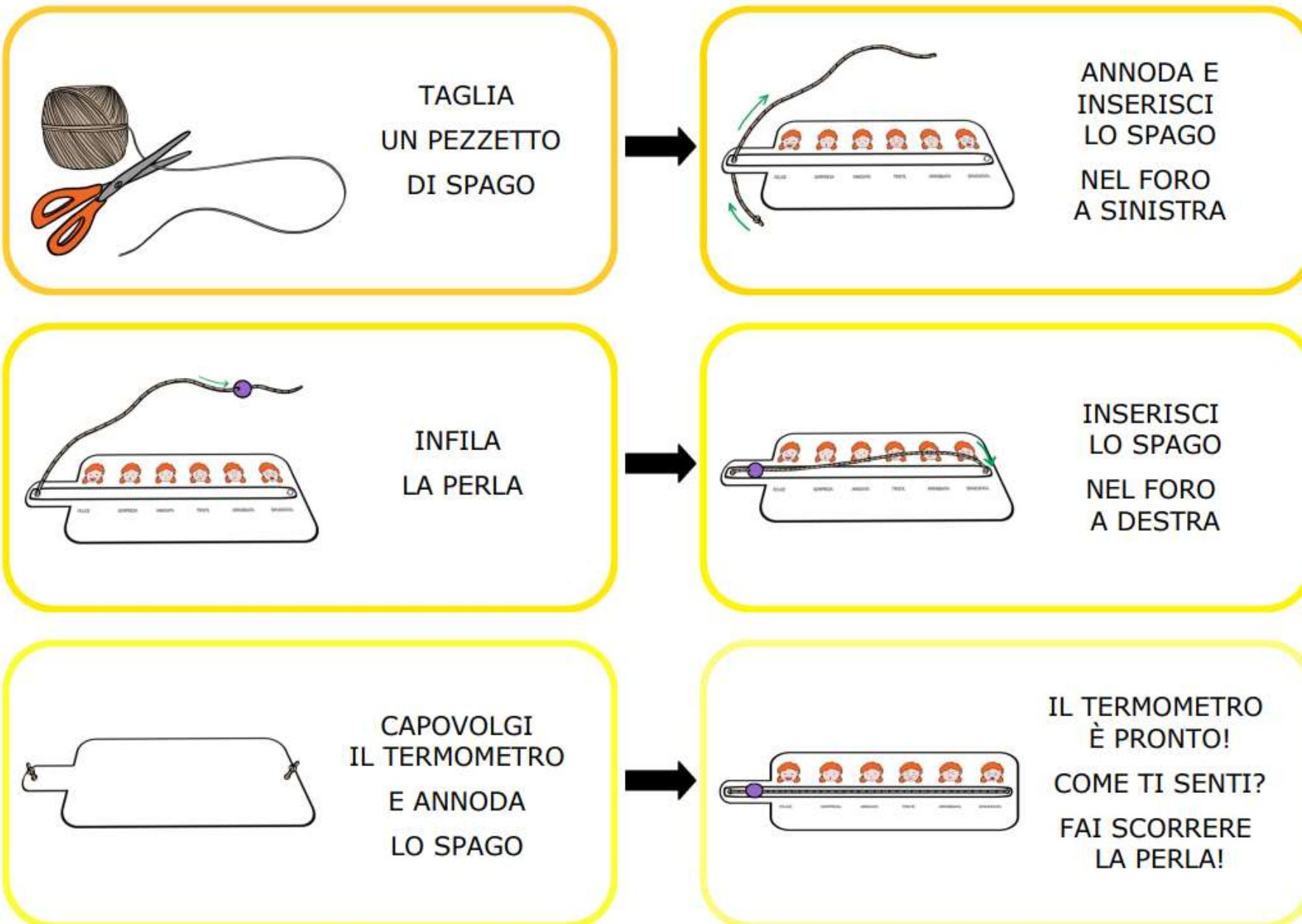
- Favorisce inclusione e fiducia.
- Allena alla consapevolezza emotiva.
- Aiuta a regolare l'attenzione e il clima di lavoro.



# ESEMPIO DI APPROCCIO DIDATTICO AL CHECK-IN EMOTIVO: costruire il termometro delle emozioni



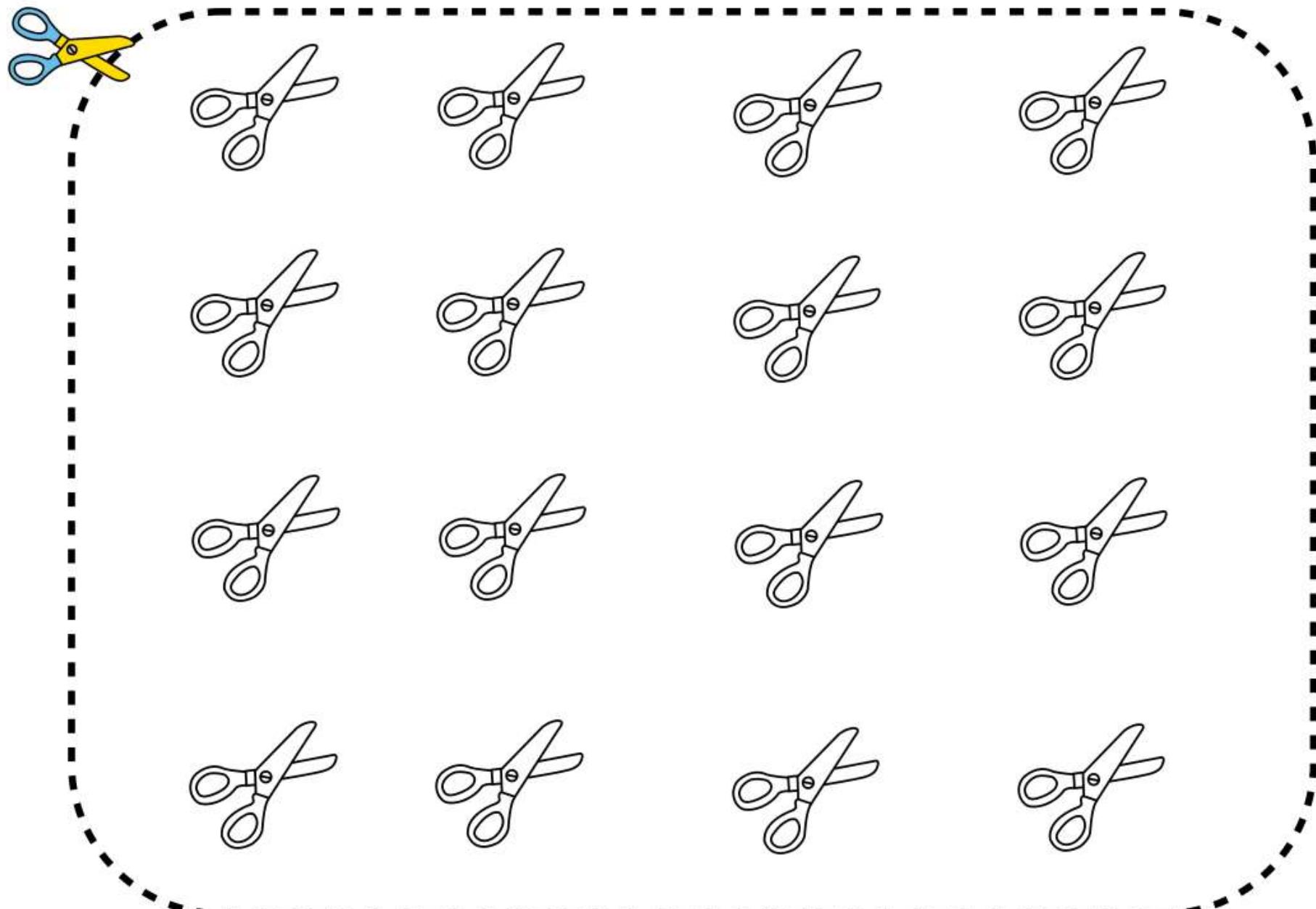
# ESEMPIO DI APPROCCIO DIDATTICO AL CHECK-IN EMOTIVO: costruire il termometro delle emozioni



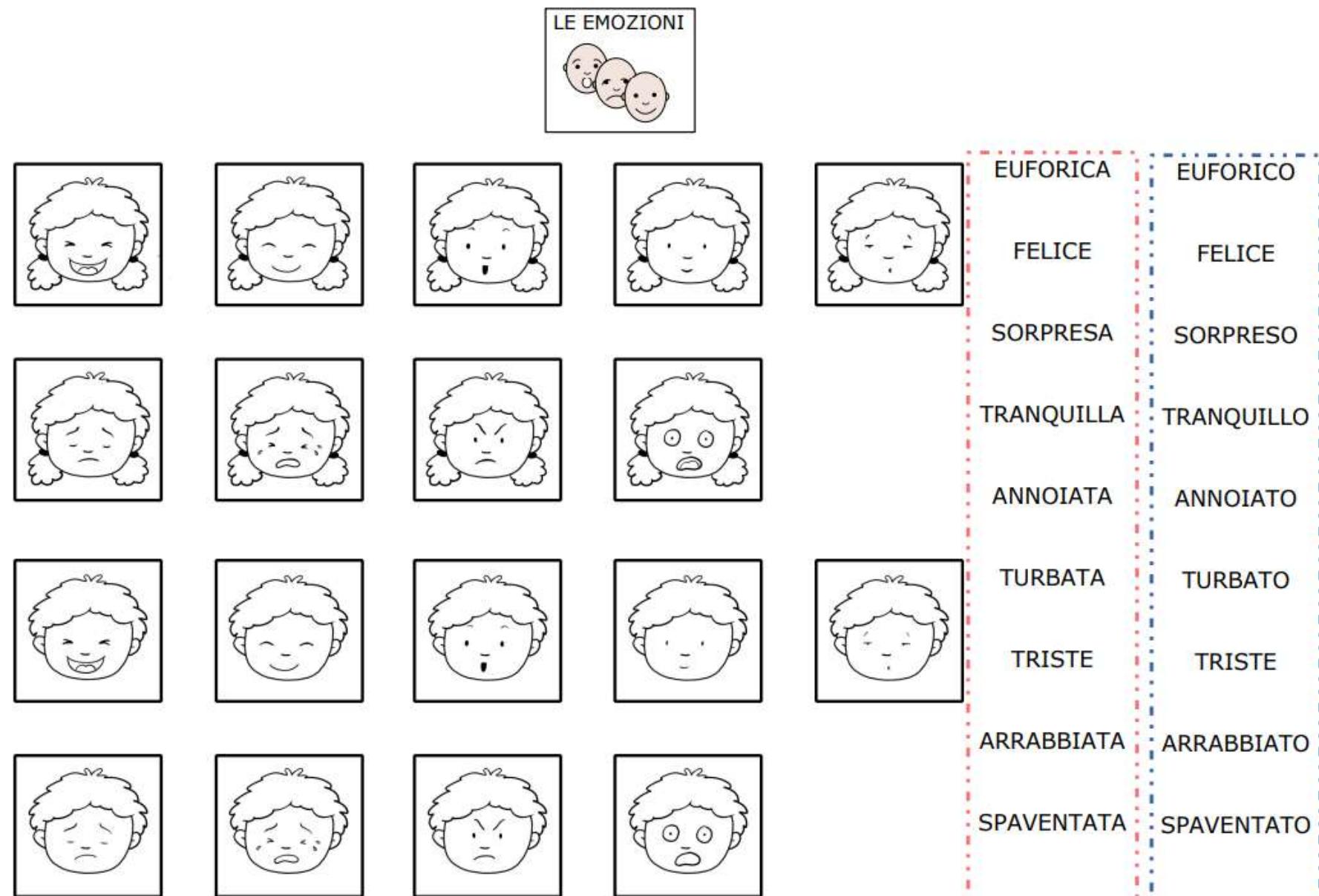
# ESEMPIO DI APPROCCIO DIDATTICO AL CHECK-IN EMOTIVO: costruire il termometro delle emozioni



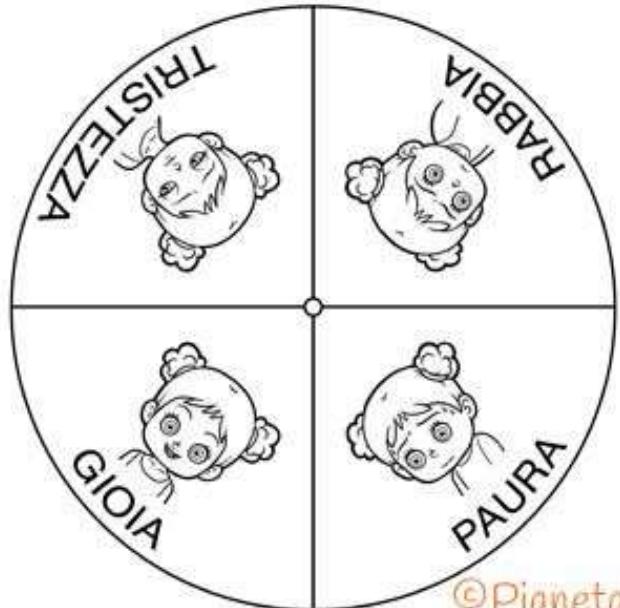
# ESEMPIO DI APPROCCIO DIDATTICO AL CHECK-IN EMOTIVO: costruire il termometro delle emozioni



# ESEMPIO DI APPROCCIO DIDATTICO AL CHECK-IN EMOTIVO: costruire il termometro delle emozioni



# ESEMPIO DI APPROCCIO DIDATTICO AL CHECK-IN EMOTIVO: costruire la ruota delle emozioni (4 / 8 emozioni)

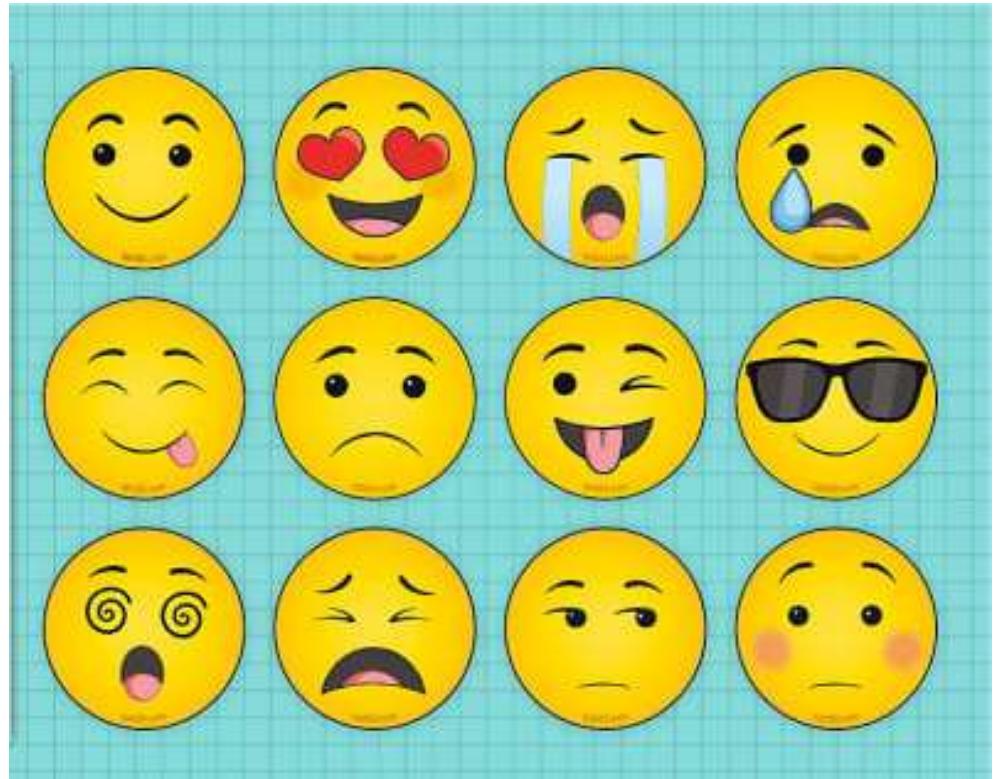


©Pianetabambini.it



©Pianetabambini.it

# ESEMPIO DI APPROCCIO DIDATTICO AL CHECK-IN EMOTIVO: Emoji Cards (set acquistabili o scaricabili)



<https://pixabay.com/it/images/search/emoticon/>

# ESEMPIO DI APPROCCIO DIDATTICO AL CHECK-IN EMOTIVO: Emoji Cards (set acquistabili o scaricabili)



# ESEMPIO DI APPROCCIO DIDATTICO AL CHECK-IN EMOTIVO: costruire il termometro delle emozioni

## Checklist per l'insegnante:

- ✓ Ho predisposto il materiale (termometro o ruota delle emozioni, carte/emoji, ecc.)
- ✓ Ho accolto tutti con un saluto caloroso
- ✓ Ho posto la domanda di check-in
- ✓ Ho dato spazio alla condivisione breve (senza forzare)
- ✓ Ho valorizzato ogni risposta
- ✓ Ho collegato il clima emotivo all'attività didattica



## Diagnosi funzionale: Disturbo dello Spettro Autistico

**Caratteristiche principali:** difficoltà nella comunicazione sociale, rigidità comportamentale (comportamenti ripetitivi), interessi ristretti, ipersensibilità sensoriale

### Strategie dettagliate:

- creare **routine prevedibili** e **ambienti strutturati** (usare orari visivi, step sequenziali e checklist per tutte le attività);
- usare **supporti visivi e simbolici** (schede illustrate, simboli PECS, mappe concettuali, istruzioni passo-passo);
- **attività sociali guidate** (giochi di gruppo con ruoli definiti, *role play* per abilità sociali, tutoring tra pari);
- **gestione sensoriale** (spazi tranquilli, materiali tattili, luci e suoni controllati);
- **apprendimento concreto** (laboratori manipolativi, esperimenti guidati, attività artistiche e musicali strutturate);
- uso di immagini, tavole illustrate e strumenti digitali per rendere più comprensibili istruzioni e concetti;
- **pause sensoriali** (angoli quieti o materiali calmanti, che aiutano a regolare l'eccitazione emotiva).



## Diagnosi funzionale: Disturbo dello Spettro Autistico

### Esempi per ordine scolastico:

- **Scuola dell'Infanzia:** attività di gioco strutturato (puzzle, costruzioni in sequenza), giochi simbolici guidati con sequenze chiare (cucinare «insieme» ai pupazzi), filastrocche con gesti, schede con immagini per indicare la routine giornaliera, giochi di imitazione guidata per sviluppare comunicazione e socializzazione; percorsi sensoriali con sabbia, acqua, colori
- **Scuola Primaria:** laboratori scientifici e progetti artistici con istruzioni visive (sequenze illustrate), mappe concettuali visive per favorire comprensione testi, gruppi di lavoro/progetti di gruppo con compiti e ruoli definiti e tutoraggio tra pari
- **Scuola Secondaria di I grado:** uso di supporto tecnologico (tablet per schemi e mappe concettuali, App comunicative, sintesi vocale), attività guidate di *role play* per sviluppare competenze sociali
- **Scuola Secondaria di II grado:** progetti interdisciplinari con istruzioni scritte e visive, esperienze pratiche in laboratorio con *step-by-step* visivi, gestione autonoma di compiti con checklist illustrate, partecipazione a progetti laboratoriali di gruppo con supervisione dell'insegnante.



Il PEI riguarda un bambino autistico che segue la terapia A.B.A. alla Scuola dell'Infanzia.

Si legge:

*Il Piano impostato in precedenza mirava anzitutto a favorire nel bambino, attraverso il gioco, lo sviluppo di abilità di relazione intersoggettiva (attenzione congiunta, imitazione congiunta, scambio di turni nell'interazione sociale).*

*Poi, ampio spazio trovavano giochi musicali, giochi psicomotori, attività grafico-pittoriche, manipolative e letture quotidiane.*

*In continuità con il lavoro svolto nel precedente a.s., si propone di potenziare:*

- *l'abilità a collaborare a semplici richieste (ad es. «Vieni», «Dammi», «Metti», ecc.), in modo da stimolare la disponibilità alla comunicazione (aspetto ricettivo e produttivo, imitazione verbale);*
- *l'incremento dell'autonomia personale e la capacità di partecipare alle attività comuni (in piccoli e grandi gruppi).*

*A ciò si aggiunge:*

- *la capacità di decifrare termini di relazione spazio-temporale, eseguendo consegne del tipo sotto-sopra, prima-dopo;*
- *la capacità di disegnare forme organizzate (alberi, case, animali, automobili);*
- *la capacità di distinguere il singolare dal plurale.*



# Compilazione del PEI: esempio per studente con ASD

*Si prevede di intervenire con il piano sulle seguenti aree:*

## A- Area del linguaggio: incrementare il linguaggio espressivo

*L'obiettivo è incrementare la verbalità, l'apprendimento di frasi semplici e di un linguaggio strutturato. Il bambino ha raggiunto la conoscenza ricettiva ed espressiva di molti vocaboli, a questo punto deve essere motivato a **rendere funzionali i vocaboli** imparando ad usare un linguaggio strutturato con la costruzione di frasi semplici.*

*Se non vengono date informazioni in relazione agli oggetti che il bambino conosce, i vocaboli rimangono non funzionali, di conseguenza il suo linguaggio non è funzionale.*

*Nel programma educativo dedicato al linguaggio che il bambino sta seguendo a casa, dovrebbe fare richieste verbali per ogni cosa: gli insegnanti continueranno a seguire tale programma anche nell'ambito scolastico.*

*Esempio: se il bambino è seduto a tavola, dovrebbe chiedere il piatto, le posate, le bevande, infine dire il nome del cibo che sta consumando in quel momento. In questo modo si incrementa il suo linguaggio espressivo.*



# Compilazione del PEI: esempio per studente con ASD

*Durante le varie attività scolastiche, è previsto che il bambino:*

- 1) *Sia stimolato verbalmente, chiedendogli cosa sta facendo/mangiando/disegnando, e anche durante le varie attività cosa sta utilizzando. Spontaneamente faremo molte richieste verbali, facendo ripetere sempre al bambino i vocaboli che non pronuncia bene. Applicheremo la procedura di imitazione verbale. È opportuno ripetere il vocabolo al massimo 2 volte, gratificando il bambino sempre, anche se non lo ha pronunciato correttamente.*
- 2) **Impari a etichettare:** insegnneremo al bambino a etichettare i verbi e le azioni, aggettivi, nomi + aggettivi (ad es. puzzle piccolo, puzzle grande, ecc.), nonché le funzioni degli oggetti (si mangia, ci si gioca, ecc.), oppure a fare richiesta di nuovi oggetti (ad es. richiesta di due oggetti: coltello e forchetta).
- 3) **Risponda a domande** fatte su immagini che riguardano foto di persone che gli sono familiari, oppure su immagini fotografiche del mondo che lo circonda, che possono servire ad incrementare il suo linguaggio verbale.



# Compilazione del PEI: esempio per studente con ASD

Durante le varie attività scolastiche, è previsto che il bambino:

- 4) **Utilizzi gli aggettivi:** l'insegnamento degli aggettivi è un mezzo per espandere il linguaggio, aumenta la conoscenza dell'ambiente e la comprensione dei concetti. Per il loro insegnamento si utilizza il **metodo della discriminazione**, usando oggetti concreti che rappresentano gli aggettivi (ad es. per asciutto/bagnato si possono usare due asciugamani uguali – uno asciutto e uno bagnato – oppure gli si può chiedere il colore del pennarello che sta usando, la forma degli oggetti con cui gioca, se il giocattolo è morbido oppure duro, se è caldo oppure freddo, com'è il cibo che sta mangiando, ecc.).
- 5) Si eserciti a **finire una frase**, oppure a rispondere su un oggetto che non c'è (ad es. quando si cantano canzoni, perché il bambino ama cantare. Per incrementare il suo linguaggio, gli insegnanti gli chiederanno di finire una parte della canzone).
- 6) **Impari gli articoli «il» e «la»:** cercheremo di stimolarlo a utilizzare le frasi semplici, includendo sempre gli articoli.



# Compilazione del PEI: esempio per studente con ASD

*Durante le varie attività scolastiche, è previsto che il bambino:*

- 7) **Impari a dire «Non lo so»:** l'acquisizione di questo concetto serve a ridurre la frustrazione che il bambino talvolta potrebbe esibire quando non sa qualcosa. La conoscenza del «Non lo so» insegna al bambino che succede a tutti, spesso, di non sapere le cose. Il «Non lo so» funge da riduttore di possibili frustrazioni e ansie.

Metodo di insegnamento del «Non lo so»: individuare 2 oggetti, uno che il bambino conosce, l'altro che non conosce e domandargli prima il nome dell'oggetto che conosce (livello ricettivo ed espressivo) e poi il nome dell'oggetto che non conosce. Quando il bambino non sarà in grado di dire il nome di uno degli oggetti, gli si dirà: «Dì Non lo so» (sotto forma di **imitazione verbale**).



# Compilazione del PEI: esempio per studente con ASD

**B- Area del disegno, grafia e dettatura:** l'obiettivo è aumentare la coordinazione oculo-manuale, la percezione visiva e alcune abilità accademiche.

- *Disegno: esercizio di orientamento nello spazio di foto/immagini; esercizi di colorazione seguendo il ritmo delle linee; imitazione di linee; colorare i bordi; colorare varie immagini o disegnare rimanendo dentro le linee, stabilendo un numero di esercizi da eseguire settimanalmente; copiare disegni semplici; eseguire disegni semplificati del corpo umano*
- *Grafia: lettere dell'alfabeto*
- *Dettatura: lettere dell'alfabeto masterizzate in grafia (ossia loro rappresentazione scritta); durante un'attività motoria fine, bisognerebbe assistere il bambino al fine di aumentare le sue capacità motorie (ad es. concatenazione degli oggetti, ritagliare fogli di carta, disegni e illustrazioni, strappare la carta, incollare, proporre l'uso del pongo).*

**C- Area dell'aritmetica:** l'obiettivo è l'uso dei numeri

- 1) *Acquisizione dei numeri in ordine da 1 a 30*
- 2) *Concetti di quantità: usare aiuti di posizione (ad es. presentare gli oggetti in ordine da 1 a 5 e chiedere al bambino di contarli, toccandoli da sinistra verso destra); verbali di indicazione (ad es. in assenza di oggetti presenti sul tavolo di lavoro, chiedere al bambino: «Conta fino a...», e lui dovrà contare fino a...); mano a mano (ad. es. presentare prima 3 carte, ognuna con un certo numero di oggetti – 1, 2, 3 palle – poi presentare le 3 carte numerate, ma senza oggetti. Il bambino dovrà accoppiare la carta con l'oggetto avente lo stesso numero). Useremo sempre molti rinforzi, come applausi ed elogi.*



# Compilazione del PEI: esempio per studente con ASD

**D- Area della psicomotricità:** imitazione motoria. Durante l'attività di psicomotricità si potrebbe chiedere al bambino di effettuare varie attività di imitazione grosso-motoria. Esempio: 1. Alza le braccia; 2. Stai su un piede; 3. Tocca le ginocchia; 4. Salta su 2 piedi.

Due movimenti: 1. Salta su un piede e batti le mani; 2. Salta e tocca la testa; 3. Salta e accovacciati; 4. Salta e alza le braccia; 5. Fai tre passi avanti e due indietro.

**E- Area del gioco e dell'interazione sociale:** obiettivo di indipendenza, autostima e interazione con i pari. Le competenze nell'area gioco favoriscono lo sviluppo di attenzione, autostima, alcune abilità sociali e indipendenza.

Tutto ciò tende anche a diminuire le stereotipie, i comportamenti inadeguati e a incanalare adeguatamente energie mentali e fisiche. Inoltre, favoriscono l'acquisizione degli strumenti sociali per interagire con i coetanei, di conseguenza per promuovere un migliore inserimento scolastico e ricreativo del bambino in generale. Gli insegnanti individueranno attività e giochi di suo interesse, proponendo quelli idonei alla sua età e anche alle sue capacità fisiche. Considerato che il bambino ha una buona coordinazione grosso-motoria, gli insegnanti introdurranno giochi che aumentino le sue capacità cognitive, ma anche attività che gli permettano di incanalare le sue energie fisiche, che altrimenti potrebbero sfociare in frustrazione, noia e/o atteggiamenti inadeguati.



## E- Area del gioco e dell'interazione sociale: (continua...)

*Lo scopo è che le attività dei giochi diventino per lui un **rinforzo**, in altre parole per il bambino essere capace di intraprendere giochi sarà il rinforzo.*

*Giochi da proporre: concatenazione di oggetti in modo progressivo e inverso; incastri e puzzle; giochi a turno, insegnando le regole «Tocca a te/Tocca a me»; gioco del Memory con due giocatori; svariati giochi con la palla.*

*Useremo il modellamento sui pari:*

- *come esempio per favorire e ottenere comportamenti adeguati e correggere il bambino se infrange le regole per le quali sarebbero puniti i pari;*
- *promuovendo l'apprendimento dei nomi dei pari tramite i complimenti, ad es. «Vai a dire a X che bella maglietta che ha!»;*
- *promuovendo l'imitazione dei pari, ad es. «Siediti come [nome del bambino]»;*
- *per incentivare il gioco di gruppo, coinvolgendo il bambino in piccoli gruppi di 2-3 giocatori;*
- *aiutandolo a dire sempre quello di cui ha bisogno;*
- *premiando i piccoli tentativi di interazione del bambino con i pari e lavorando per espanderli;*
- *incoraggiandolo sempre per le sue capacità;*
- *durante l'appello di classe dovrà rispondere «Presente» come i suoi compagni; analogamente, a turno dovrà assumere il ruolo di capogruppo, svolgendone tutte le mansioni (ad es. distribuire il sapone liquido durante l'attività di cura dell'igiene).*



## **E- Area del gioco e dell'interazione sociale:** (continua...)

Esercizi previsti per **incrementare l'interazione sociale** con i compagni:

1. *scambiare saluti con i compagni e con gli insegnanti. Iniziare con l'aiuto.*
2. *Inizieremo una minima conversazione con alcuni compagni di classe, incrementando pian piano questo tipo di conversazione.*
3. *Cominceremo a renderlo partecipe di un gioco parallelo semplice, con uno dei suoi giocattoli preferiti, all'inizio con alcuni dei suoi compagni e con l'aiuto dell'insegnante, finché tale attività di gioco parallelo verrà eseguita dal bambino senza l'aiuto dell'insegnante.*
4. *Arrivare ad accettare verbalmente l'invito a partecipare ai giochi con i suoi compagni.*
5. *Imparare ad aspettare il suo turno durante il gioco. Ogni volta che l'avrà rispettato per un periodo sempre più lungo, lo incoraggeremo maggiormente, premiandolo.*
6. *Introdurremo l'insegnamento delle emozioni (felice, triste, piange, ride, ecc.) e cercheremo di aiutarlo ad esprimere, se possibile.*



**F- Area dell'autonomia:** il bambino possiede il controllo sfinterico per la minzione, non sempre per l'evacuazione, quindi è necessario accompagnarlo in bagno, ricordandogli che è lì che si evaca. Inoltre, è necessario chiedergli durante l'orario scolastico se vuole andare a fare la popò. Il bambino si alimenta e mangia da solo, anche se predilige alcuni cibi (pasta, riso). Mangia anche carne, ma non utilizza ancora autonomamente il coltello. È in grado di lavarsi e asciugarsi le mani. Va continuamente stimolato a vestirsi, anche se ha fatto tanti progressi negli ultimi mesi. Non è ancora in grado di indossare il bavaglino da solo.

**G- Problema sensoriale:** il bambino ha problemi sensoriali e soffre se viene sottoposto ad azioni che li amplificano. Il suo disagio si manifesta nel tapparsi le orecchie quando ci sono rumori forti, situazioni di caos, oppure semplicemente quando vede un'immagine che lo spaventa. Odia le etichette dei vestiti, poiché disturbano il contatto con la pelle, odia mettersi i calzini e pettinare i capelli. Alcuni vestiti non molto morbidi lo disturbano molto e rifiuta di indossarli. Quindi, gli insegnanti dovrebbero evitare di fargli indossare materiali rigidi e con superfici ruvide durante l'ora di recitazione. È attratto dagli esercizi di ginnastica, specialmente il salto, quindi, considerando l'utilità di questo esercizio, che stimola il suo sistema vestibolare, può essere utilizzato anche durante l'attività di psicomotricità.



## Obiettivi generali

- Favorire la partecipazione attiva e serena dell'alunno
- Valorizzare i punti di forza (logica, memoria, interesse specifico)
- Sostenere lo sviluppo delle competenze sociali e comunicative
- Creare un ambiente strutturato, prevedibile e accogliente

## Scuola dell'infanzia (3-5 anni)

### Obiettivi specifici

- Sviluppare la capacità di riconoscere e nominare le emozioni
- Promuovere le prime abilità sociali (attendere il turno, condividere i materiali)
- Favorire la comunicazione verbale e non verbale

### Strategie

- Routine giornaliera visiva (pittogrammi)
- Attività di *circle time* con storie sociali brevi
- Giochi simbolici guidati (con bambole e burattini)
- Predisposizione di uno spazio «calma» in aula

### Attività esemplificative

- “Il semaforo delle emozioni”: i bambini indicano con un cartellino rosso/giallo/verde come si sentono
- Giochi cooperativi semplici, a coppie o in piccolo gruppo.



## Scuola primaria (6-10 anni)

### Obiettivi specifici

- Migliorare le abilità sociali e di collaborazione
- Incoraggiare l'autonomia nello studio
- Gestire l'ansia da cambiamento con strumenti di anticipazione

### Strategie

- Uso di agende visive o calendari della giornata
- Strutturazione chiara di consegne e tempi
- Supporto con mappe concettuali e schede sintetiche
- Attività di educazione emotiva e *cooperative learning*

### Attività esemplificative

- Laboratori di scienze o matematica che valorizzino gli interessi specifici
- Drammatizzazioni di “storie sociali” per imparare le regole di comportamento
- Schede di autovalutazione semplice («Oggi mi è piaciuto/non mi è piaciuto»).



## Scuola secondaria di I grado (11-13 anni)

### Obiettivi specifici

- Potenziare le competenze relazionali in contesti complessi
- Favorire la flessibilità cognitiva (accettare il cambiamento)
- Rinforzare le competenze trasversali (organizzazione, problem solving)

### Strategie

- Pianificazione personalizzata dei compiti a casa (planner settimanale)
- Lavori di gruppo con ruoli chiari e definiti
- Tecniche di apprendimento visivo (mappe, schemi)
- Spazio di ascolto con un docente di riferimento

### Attività esemplificative

- Realizzazione di un progetto di ricerca su un argomento di interesse (da condividere con la classe)
- *Role playing* di situazioni scolastiche e sociali
- Diario emotivo con faccine o brevi frasi.



## Scuola secondaria di II grado (14-18 anni)

### Obiettivi specifici

- Promuovere l'autonomia nello studio e nella gestione del tempo
- Preparare all'orientamento scolastico/professionale
- Potenziare la competenza comunicativa (orale e scritta)

### Strategie

- Strutturazione chiara di verifiche e valutazioni
- Tutoraggio tra pari per compiti complessi
- Percorsi di educazione alla cittadinanza e alla vita adulta
- Uso di tecnologie compensative (App, software di organizzazione)

### Attività esemplificative

- Presentazioni multimediali individuali su un interesse specifico
- Stage guidati in contesti protetti (**PCTO personalizzati**)
- Discussioni strutturate con turni di parola.



# Tabella comparativa – Progettazione didattica per Sindrome di Asperger

| Grado scolastico                            | Obiettivi specifici   | Strategie  | Attività esemplificative   |
|---|---|--|--|
| <b>Infanzia<br/>(3-5 anni)</b>              | - Riconoscere le emozioni<br>- Prime abilità sociali<br>- Comunicazione verbale/non verbale     | - Routine visive<br>- Storie sociali<br>- Giochi simbolici guidati<br>- Spazio «calma»                             | - Semaforo delle emozioni<br>- Giochi cooperativi a coppie/piccoli gruppi                                  |
| <b>Primaria<br/>(6-10 anni)</b>             | - Collaborazione e abilità sociali<br>- Autonomia nello studio<br>- Gestione cambiamento        | - Agende visive<br>- Consegne chiare<br>- Mappe concettuali<br>- Cooperative learning                              | - Laboratori scientifici/matematici<br>- Drammatizzazione di storie sociali<br>- Schede di autovalutazione |
| <b>Secondaria I grado<br/>(11-13 anni)</b>  | - Competenze relazionali complesse<br>- Flessibilità cognitiva<br>- Problem solving             | - Planner settimanali<br>- Ruoli chiari nei gruppi<br>- Mappe/schemi<br>- Docente di riferimento                   | - Progetto di ricerca su interesse personale<br>- Role playing<br>- Diario emotivo                         |
| <b>Secondaria II grado<br/>(14-18 anni)</b> | - Autonomia nello studio<br>- Orientamento scolastico/professionale<br>- Comunicazione efficace | - Strutturazione verifiche<br>- Tutoraggio tra pari<br>- Educazione alla cittadinanza<br>- Tecnologie compensative | - Presentazioni multimediali<br>- Stage protetti (PCTO personalizzati)<br>- Discussioni strutturate        |



# Progettazione didattica inclusiva per Disturbo da Evitamento Estremo delle Richieste (PDA)

## Obiettivi generali

- Ridurre l'ansia legata alle richieste scolastiche
- Favorire la motivazione interna e l'autodeterminazione
- Promuovere la regolazione emotiva e sociale
- Valorizzare interessi e creatività come leva motivazionale.

## Scuola dell'infanzia (3-5 anni)

### Obiettivi specifici

- Sviluppare fiducia e senso di sicurezza
- Favorire la partecipazione spontanea alle attività
- Promuovere il gioco condiviso e cooperativo

### Strategie

- Routine flessibili, ma prevedibili
- Uso di scelte guidate («Vuoi disegnare con i pennarelli o con le matite?»)
- Attività presentate come giochi o «missioni»
- Evitare pressioni dirette e ordini rigidi

### Attività esemplificative

- *Caccia al tesoro con le forme*: trovare oggetti rotondi/quadrati in aula
- Lettura interattiva di storie, con possibilità di decidere il finale
- Giochi di ruolo semplici (servire i clienti in negozio, cucinare per finta).



# Progettazione didattica inclusiva per Disturbo da Evitamento Estremo delle Richieste (PDA)

## Scuola primaria (6-10 anni)

### Obiettivi specifici

- Ridurre i conflitti legati alle richieste scolastiche
- Incoraggiare l'autonomia attraverso la scelta
- Sviluppare abilità sociali e di problem solving.

### **Strategie**

- Offrire alternative di compito (scrivere un testo *oppure* disegnare una mappa)
- Proporre le consegne sotto forma di giochi (“*Missione matematica*”, “*Sfida a squadre*”)
- Attingere a particolari interessi come leva per apprendere
- Pause programmate in spazi sicuri.

### Attività esemplificative

- Creazione di un fumetto che racconta un problema di matematica
- Lavoro di gruppo con ruoli scelti dagli alunni
- “Giornalino della classe”, dove ciascuno contribuisce a modo suo.



# Progettazione didattica inclusiva per Disturbo da Evitamento Estremo delle Richieste (PDA)

## Scuola secondaria di I grado (11-13 anni)

### Obiettivi specifici

- Sostenere la motivazione intrinseca
- Favorire la gestione dell'ansia nelle situazioni sociali
- Promuovere flessibilità e collaborazione.

### **Strategie**

- Compiti proposti come sfide aperte e creative
- Possibilità di rifiutare alcune attività, con piani alternativi
- Uso di tecnologie (tablet, computer) per ridurre la frustrazione
- Tutoraggio tra pari per favorire l'inclusione sociale.

### Attività esemplificative

- Creare un video o podcast su un tema curricolare
- Lavoro di gruppo per un progetto pratico (esperimento scientifico, mostra d'arte)
- “Escape room didattica”, con enigmi disciplinari.



# Progettazione didattica inclusiva per Disturbo da Evitamento Estremo delle Richieste (PDA)

## Scuola secondaria di II grado (14-18 anni)

### Obiettivi specifici

- Potenziare la capacità di autogestione e la responsabilità personale
- Preparare all'orientamento post-scolastico
- Favorire la resilienza e la regolazione emotiva.

### Strategie

- Contratti educativi flessibili e condivisi con lo studente
- Personalizzazione dei percorsi di apprendimento (es. *project-based learning*)
- Uso di interessi e competenze come «motore» dell'apprendimento (ad es. tecnologia, musica, gaming)
- Supporto alla gestione di ansia e transizioni (esami, cambi orari).

### Attività esemplificative

- Progetto multimediale su un interesse personale, collegato al curricolo
- Stage scolastici (PCTO) calibrati sulle preferenze dello studente
- Presentazioni ai compagni o workshop guidati dallo studente con PDA (*Pathological Demand Avoidance*) su un tema scelto.



# Progettazione didattica inclusiva per Disturbo da Evitamento Estremo delle Richieste (PDA)

## Modalità di valutazione:

- ✓ Osservazione qualitativa: progressi in autonomia, gestione delle richieste, partecipazione
- ✓ Autovalutazione: schede semplici o questionari riflessivi
- ✓ Feedback immediato e positivo, senza pressione eccessiva
- ✓ Flessibilità nella forma di verifica (orale, scritta, multimediale)



# Tabella comparativa – Progettazione didattica per PDA (*Pathological Demand Avoidance*)

| <b>Grado scolastico</b>                 | <b>Obiettivi specifici</b>  | <b>Strategie</b>   | <b>Attività esemplificative</b>   |
|---|---|--|---|
| <b>Infanzia (3-5 anni)</b>              | - Fiducia e sicurezza<br>- Partecipazione spontanea<br>- Gioco condiviso                                    | - Routine flessibili e prevedibili<br>- Scelte guidate<br>- Attività come gioco/missione<br>- Evitare ordini rigidi                          | - Caccia al tesoro delle forme<br>- Storie interattive con finali diversi<br>- Giochi di ruolo semplici                 |
| <b>Primaria (6-10 anni)</b>             | - Ridurre i conflitti con le richieste<br>- Autonomia tramite scelta<br>- Abilità sociali e problem solving | - Alternative di compito<br>- Consegne in forma di gioco<br>- Uso degli specifici, particolari interessi<br>- Pause programmate              | - Fumetto per spiegare un problema<br>- Giornalino di classe collaborativo<br>- Ruoli scelti nei lavori di gruppo       |
| <b>Secondaria I grado (11-13 anni)</b>  | - Motivazione intrinseca<br>- Gestione ansia sociale<br>- Flessibilità e collaborazione                     | - Compiti come sfide creative<br>- Piani alternativi in caso di rifiuto<br>- Tecnologie per ridurre la frustrazione<br>- Tutoraggio tra pari | - Creare un video/podcast<br>- Escape room didattica<br>- Progetto pratico (esperimento, mostra)                        |
| <b>Secondaria II grado (14-18 anni)</b> | - Autogestione e responsabilità<br>- Orientamento post-scolastico<br>- Resilienza emotiva                   | - Contratti educativi flessibili<br>- <i>Project-based learning</i><br>- Attività basate su interessi<br>- Supporto nelle transizioni        | - Progetto multimediale collegato al curricolo<br>- PCTO personalizzati<br>- Workshop o presentazione su un tema scelto |



- Una escape room didattica è un'attività di apprendimento cooperativo, in cui gli studenti devono risolvere enigmi per “scappare” o raggiungere un obiettivo.
- È perfetta per stimolare collaborazione, problem solving e motivazione.

## Obiettivi didattici:

- Sviluppare competenze disciplinari (ad es. matematica, storia, scienze, lingua, ecc.)
- Potenziare abilità trasversali: collaborazione, pensiero critico, gestione del tempo
- Favorire la motivazione intrinseca attraverso il gioco.

## Destinatari:

- Classe di scuola secondaria di I grado (11–13 anni)
- Possibile adattamento per primaria (con enigmi semplificati) e secondaria di II grado (con enigmi più complessi).

**Durata:** 45-60 minuti

## Materiali:

- Buste chiuse con indizi
- Lucchetti o password/codici da inserire
- Schede stampate con quiz ed enigmi
- Oggetti da nascondere (chiave finta, cartoncini)
- Cronometro proiettato alla LIM.



## Struttura narrativa

**Titolo:** Il laboratorio segreto del professor Kimicus

**Trama:** *Il professor Kimicus, uno scienziato un po' distratto, ha chiuso accidentalmente la classe nel suo laboratorio! Per uscire, bisogna risolvere una serie di enigmi collegati alle materie studiate...*

## Svolgimento

1. Presentare la storia: il Professor Kimicus ha chiuso i ragazzi nel laboratorio!
2. Ogni gruppo riceve il primo enigma: solo risolvendolo potrà accedere al successivo.
3. L'insegnante (*game master*) controlla le soluzioni e fornisce la busta successiva.
4. È possibile dare piccoli indizi se un gruppo rimane bloccato troppo a lungo.
5. Vince il gruppo che risolve tutti gli enigmi e trova la chiave finale entro il tempo stabilito.

## Preparazione

- Stampare il kit con gli enigmi e dividerlo in buste (1 per ogni enigma)
- Preparare eventuali oggetti da nascondere (chiave finta, puzzle, codici/password)
- Dividere la classe in gruppi (4-6 studenti)
- Tenere un cronometro visibile (LIM o orologio)



# ESEMPIO DI PROGETTAZIONE DI UNA ESCAPE ROOM DIDATTICA

## Enigmi e prove (esempi interdisciplinari):

### **1. Il codice matematico**

Un lucchetto a 3 cifre si apre solo risolvendo 3 operazioni (ad es.  $24 \div 6$ ,  $5 \times 3$ ,  $49 - 40 \rightarrow$  soluzione: 4, 15, 9)

### **2. La mappa di Storia**

Trovare 3 date importanti (es. 1492, 1789, 1861) su una mappa con simboli nascosti. Ordinate correttamente, danno il codice per un altro indizio...

### **3. Esperimento scientifico**

Su una scheda con elementi chimici e i loro simboli (H, O, Na, Cl), formare la parola “H<sub>2</sub>O” o “NaCl” per ottenere un altro indizio.

### **4. Indovinello di italiano/inglese**

Frase con parole mancanti, da completare con sinonimi o vocaboli in inglese. La frase completa rivela il luogo in cui si trova la chiave finale.

### **5. Puzzle finale**

Un puzzle fisico o digitale che, una volta completato, mostra l’immagine della chiave/porta, che rappresenta la “fuga”.



## Ruolo dell'insegnante

- Game master: osserva e fornisce piccoli aiuti, se i gruppi restano bloccati
- Non dà soluzioni, ma suggerimenti mirati.

## Nota:

Dopo la fuga, è utile un *debriefing*, ossia una riflessione su cosa ha funzionato, quali abilità sono state utili e ripasso generale delle conoscenze emerse.

## Valutazione:

- Cooperazione: capacità di lavorare insieme
- Strategia: modalità di risoluzione degli enigmi
- Apprendimento: rielaborazione dei contenuti disciplinari al termine del gioco.

## Adattamenti per ordine di scuola

- Scuola primaria: semplificare le operazioni matematiche, usare enigmi con immagini o colori
- Secondaria di I grado: mantenere il livello attuale, favorendo il lavoro di gruppo
- Secondaria di II grado: aumentare la complessità con indovinelli logici e richieste testuali in lingua straniera.

