

Indice

- 9** *Introduzione* (Luigi Russo)
- 11** *Presentazione* (Antonella Ruggieri)
- 21** **PRIMA STORIA – Mamma mia, è arrivato Tobia!**
- 31** **ATTIVITÀ 1** Leggiamo e comprendiamo la storia
Scheda: *Comprensione*
- 37** **ATTIVITÀ 2** Coloriamo il protagonista
Scheda: *Il protagonista della storia*
- 39** **ATTIVITÀ 3** Si fa così...
Scheda: *Laviamoci le mani*
- 46** **ATTIVITÀ 4** Si fa così...
Scheda: *Vestiamoci con Tobia*
- 56** **ATTIVITÀ 5** Si fa così...
Scheda: *Andiamo in bagno*
- 62** **ATTIVITÀ 6** Giochiamo con...
- 63** **ATTIVITÀ 7** Cantiamo insieme
- 64** **ATTIVITÀ 8** Giochiamo insieme
Scheda: *I prodotti per l'igiene*
- 68** **ATTIVITÀ 9** Pensiamoci un po'...
Scheda: *Le parole crociate dell'igiene*
- 70** **ATTIVITÀ 10** Lavoriamo con...
Scheda: *Una tovaglietta per la colazione*
- 78** **ATTIVITÀ 11** Il semaforo dell'igiene personale
- 79** **SECONDA STORIA – Tobia, il tuo dentino è saltato via!**
- 88** **ATTIVITÀ 1** Leggiamo e comprendiamo la storia
Scheda: *Comprensione*
- 94** **ATTIVITÀ 2** Coloriamo il protagonista
Scheda: *Il protagonista della storia*
- 96** **ATTIVITÀ 3** Si fa così...
Scheda: *Laviamoci i denti*
- 106** **ATTIVITÀ 4** Giochiamo con...
- 107** **ATTIVITÀ 5** Cantiamo insieme
Scheda: *Laviamoci i denti cantando*
- 109** **ATTIVITÀ 6** Giochiamo insieme
Scheda: *Cibi sì e cibi no*

- 115 **ATTIVITÀ 7** Si fa così...
Scheda: *Una spremuta d'arancia*
- 122 **ATTIVITÀ 8** Lavoriamo con...
Scheda: *Il Memory dell'igiene dentale*
- 130 **ATTIVITÀ 9** Pensiamoci un po'...
Scheda: *Indovina cosa è nascosto*
- 132 **ATTIVITÀ 10** Lavoriamo con...
Scheda: *Un astuccio portaspazzolino*
- 146 **ATTIVITÀ II** Il semaforo dell'igiene personale

149 TERZA STORIA – Tobia, metti tutto via!

- 156 **ATTIVITÀ I** Leggiamo e comprendiamo la storia
Scheda: *Comprensione*
- 161 **ATTIVITÀ 2** Coloriamo il protagonista
Scheda: *Il protagonista della storia*
- 163 **ATTIVITÀ 3** Si fa così...
Scheda: *Facciamo la doccia*
- 171 **ATTIVITÀ 4** Si fa così...
Scheda: *Laviamo i piatti*
- 179 **ATTIVITÀ 5** Giochiamo con...
Scheda: *Puliamo la casa*
- 187 **ATTIVITÀ 6** Giochiamo con...
- 189 **ATTIVITÀ 7** Lavoriamo con..
Scheda: *Una cesta portagiocchi*
- 199 **ATTIVITÀ 8** Lavoriamo con...
Scheda: *Gli ambienti di casa*
Scheda: *La tombola degli ambienti*
- 215 **ATTIVITÀ 9** Giochiamo insieme
- 216 **ATTIVITÀ 10** Pensiamoci un po'...
Scheda: *Indovina la strada giusta*
- 218 **ATTIVITÀ II** Il semaforo dell'igiene personale

221 APPENDICE

- 223 Tabella numerata dei colori
- 224 Simboli delle attività
- 229 Diario dell'igiene personale

Inserire l'acquisizione e il potenziamento delle abilità di autonomia personale come obiettivo principale del programma educativo individualizzato di tali persone è però possibile sfruttando i loro punti di forza, che sono la memoria automatica, le abilità visuo-spaziali, la percezione, una buona risposta all'educazione strutturata fondata su procedure visive e chiare.

A tale scopo sono state elaborate le brevi storie di questo volume, che traducono in immagini e racconti scritti specifiche situazioni sociali attraverso informazioni concrete e visivamente chiare.

Quando si vuole insegnare una nuova abilità a una persona con autismo, occorre pensare a come farlo visivamente: usando strategie visive (supporti visivi, storie illustrate) è più probabile avere successo nell'insegnamento (Hodgdon, 2004). In *Faccio io!* grande spazio è stato dato proprio alle immagini: tutti i temi, le consegne verbali e scritte, i suggerimenti forniti sono accompagnati da illustrazioni che ne chiarificano il contenuto e il messaggio che si vuole far giungere al destinatario.

Si è ben consapevoli, però, delle caratteristiche che differenziano ciascuna persona con autismo da un'altra, per cui anche nel caso dell'insegnamento delle abilità di autonomia personale non esistono metodi validi per tutti: una tecnica che funziona in un caso, potrebbe non funzionare in un altro. Nell'impostare un programma educativo, la prima indicazione da seguire è dunque considerare il particolare punto di vista del destinatario e procedere poi all'individuazione delle tecniche e delle strategie che si rivelano più efficaci.

Il presente volume, nato per persone con Disturbi Pervasivi dello Sviluppo, in realtà si adatta bene a qualsiasi tipo di disabilità.

Struttura del libro

Il libro è costituito da tre storie, a ciascuna delle quali seguono delle proposte operative da mettere in pratica per rafforzare e ampliare il contenuto dei racconti e per consolidarne l'apprendimento.

Storie illustrate

La prima storia, *Mamma mia, è arrivato Tobia!*, introduce i lettori in maniera generale al tema dell'autonomia personale, in particolare ai compiti legati alla cura della persona. Racconta l'esperienza di un bambino — Tobia, protagonista anche di tutte le altre storie — che, vivendo sulla sua pelle l'esclusione e l'isolamento a causa delle cattive condizioni igieniche, acquisirà progressivamente consapevolezza dell'importanza di questi compiti.

I successivi racconti affrontano il tema dell'autonomia in maniera più dettagliata.

La seconda storia, *Tobia, il tuo dentino è saltato via!*, tratta il tema dell'igiene dentale: Tobia, che è ormai diventato un ragazzo pulito e attento, ha nell'igiene dentale il suo tallone d'Achille. Rifiuta di lavarsi i denti, trascurando questo compito, finché un giorno non gli cade un dente. A partire da quell'episodio e dai successivi colloqui con il dentista, comprenderà quanto sia salutare prendersi cura dell'igiene orale.

La terza storia, *Tobia, metti tutto via!*, ha come tema le abilità di autonomia domestica: l'amica del cuore di Tobia gli telefona per chiedergli in prestito un libro. Tobia però non è in grado di accontentarla, perché il libro è andato smarrito nel gran caos che regna nella sua stanza. Per compiacere la sua amica, il ragazzo decide di rimettere tutto in ordine, collocando ogni cosa al suo posto e dando una bella pulita alla camera. Finalmente, al termine, troverà il libro tanto cercato.

Nella redazione dei racconti ci si è lasciati ispirare dalle storie sociali di Carol Gray (Gray, 2000), anche se l'impianto teorico è stato modificato e adattato alle caratteristiche dei ragazzi, utilizzando in maniera personalizzata le linee guida dettate dalla ricercatrice per la loro stesura. Con le storie sociali, questi racconti hanno in comune soprattutto l'obiettivo per il quale sono stati redatti, vale a dire la conoscenza di comportamenti e abilità socialmente rilevanti.

Le storie sono scritte in terza persona per evitare un coinvolgimento diretto dei destinatari che possa in qualche modo frustrarli e bloccarli nel lavoro. Si è scelto pertanto come protagonista un personaggio dalle caratteristiche abbastanza comuni: un bambino dell'età di 6-8 anni che sarà utilizzato per mediare la presentazione delle attività.

Tutte le storie sono state costruite con riferimenti a esperienze concrete, facilmente riscontrabili nella vita quotidiana di ciascuno, in modo che durante la lettura ci si possa identificare con il protagonista.

Il messaggio che le storie intendono fornire al lettore, vale a dire la necessità di tenere taluni comportamenti per preservare la propria salute e coltivare soddisfacenti relazioni, è stato presentato in maniera non diretta e impositiva, ma velata e all'interno di un contesto narrativo più ampio. Le illustrazioni inserite a sostegno e completamento del testo scritto sono piuttosto semplici ed essenziali per trasmettere in maniera più immediata il messaggio che contengono; tuttavia non manca — soprattutto nelle storie — la rappresentazione grafica di alcuni elementi (oggetti, arredi, vestiti, ecc.) in grado di richiamare l'attenzione del lettore attratto da questi dettagli.

Ciascuna storia è stata scritta per far comprendere le conseguenze sociali dei comportamenti scorretti legati alle abilità di autonomia personale, per dare indicazioni sui comportamenti socialmente più appropriati da tenere, per fornire una motivazione ad assumere l'iniziativa, per accrescere l'autostima.

Al fine di raggiungere tali scopi, è necessario che le storie siano inserite all'interno di un programma psicoeducativo ben strutturato, con tempi e modalità di presentazione definiti e studiati sulla base delle caratteristiche e delle esigenze dei destinatari.

È opportuno soffermarsi su ogni storia tutto il tempo che si ritiene necessario perché il contenuto sia appreso e il messaggio sottostante venga colto. La lettura può essere inserita in un percorso riabilitativo individuale o di gruppo. Condizione fondamentale è creare un ambiente favorevole all'apprendimento eliminando stimoli distrattori (ad esempio eccessivi arredi, un ambiente troppo vasto, un luogo con numerosi rumori di sottofondo o un eccessivo viavai di gente, ecc.). Inoltre, nella programmazione quotidiana si dovrebbe ritagliare uno spazio dedicato proprio alla lettura dei racconti: utile a tal fine sarebbe inserire questo momento in un'agenda giornaliera in cui vengano rappresentate in maniera iconica e/o con parole scritte le varie attività che devono essere svolte.

Quando si ritiene che il contenuto delle storie sia stato appreso, la frequenza di lettura può essere ridotta progressivamente, accompagnandola con l'esecuzione delle attività che vengono proposte in calce a ciascun racconto.

Schede operative

Ogni storia è seguita da una serie di proposte di approfondimento: si tratta di attività che, pur variando nei contenuti, si sviluppano seguendo uno stesso schema e obiettivi comuni per tutti i racconti. Scopo principale delle attività è inserire trasversalmente l'acquisizione dei compiti di autonomia personale anche nei lavori di natura cognitiva o psicomotoria normalmente presenti in qualsiasi percorso riabilitativo (colorare, lavori manuali, giochi di gruppo, ecc.), per conservarne la centralità e mantenere desta l'attenzione su di essi.

Ciascuna attività è contraddistinta da un simbolo che ne richiama alla mente il contenuto e che può essere utilizzato nel proporre l'attività ai destinatari, riportandolo, ad esempio, in un diario visivo giornaliero delle attività. Per questo motivo tutti i simboli sono stati raccolti nell'Appendice finale, proprio per poter essere immediatamente riprodotti e utilizzati nei programmi giornalieri delle attività, indipendentemente dal testo. L'operatore può scegliere di utilizzare i simboli in bianco e nero per evitare di fornire eccessivi stimoli al ragazzo oppure decidere di fare ricorso alla versione a colori. Inoltre, si può ricorrere a tali simboli per caratterizzare determinati ambienti legati all'esecuzione dei compiti di igiene, collocando ad esempio il simbolo «Lavare i denti» o «Lavare le mani» nell'angolo destinato allo svolgimento di queste attività. Così, nei luoghi contrassegnati dai simboli o dalle immagini, si rende evidente il collegamento con il compito richiesto, contribuendo a creare una struttura visivamente chiara.

I simboli elencati in Appendice possono essere utilizzati anche per l'organizzazione e la classificazione dei materiali: possono segnalare infatti quali sono gli armadietti in cui vengono collocati i prodotti per l'igiene o la cura degli ambienti, e quali sono i contenitori e gli astucci in cui i ragazzi ripongono le proprie cose.

Il ricorso ai simboli visivi per organizzare il materiale e strutturare l'ambiente agevola i destinatari nell'esecuzione dei compiti, aiutandoli a superare difficoltà di organizzazione e pianificazione abbastanza diffuse.

Ciascuna delle schede operative proposte ha la medesima modalità di presentazione: all'elenco del materiale necessario, segue la descrizione dell'attività suggerita. Sulla base delle caratteristiche dei destinatari (numero dei partecipanti, livello di comprensione, caratteristiche ambientali, ecc.), viene fornita inoltre una serie di possibili varianti per la presentazione e l'esecuzione dell'attività. Infine, sono indicate alcune osservazioni che motivano il ricorso ai compiti proposti, fornendo suggerimenti sulle modalità più adeguate di presentazione o sugli obiettivi che rendono le attività significative all'interno del percorso riabilitativo scelto.

Tipologia delle attività

- LEGGIAMO E COMPRENDIAMO LA STORIA

Dopo la lettura della storia, viene proposta una scheda *Comprensione* per valutare il livello di apprendimento di ciascun racconto. Ogni scheda è costituita da

domande a risposta multipla, il cui grado di difficoltà è ridotto dall'inserimento di risposte assurde: il lettore individua così la soluzione con una bassa percentuale di errori. Le risposte sono presentate associando le etichette verbali a illustrazioni necessarie, anche in questo caso come nei racconti, a favorire la comprensione e facilitare l'apprendimento.

- **COLORIAMO IL PROTAGONISTA**

Questa scheda nasce per rendere familiare al lettore la figura del protagonista e dedicarsi a un'attività oculo-manuale — quella del colorare — generalmente gradita. È utile che il bambino si affezioni alla figura del protagonista, perché sarà proprio questo personaggio che, attraverso le diverse storie e attività, medierà l'insegnamento dei compiti di autonomia personale.

Allo scopo di promuovere il lavoro indipendente, attraverso il potenziamento dell'abilità di seguire istruzioni visive (con immagini e/o scritte), vengono forniti dei suggerimenti per l'esecuzione di questa attività (in apparenza semplice): il lettore dovrà colorare seguendo le indicazioni date e utilizzando una tabella numerata di colori (fornita nell'Appendice), a cui ricorrerà ogniqualvolta gli si proporrà un compito analogo.

- **SI FA COSÌ...**

Questa scheda e alcune delle successive contengono una serie di sequenze illustrate che descrivono le azioni da compiere per eseguire i compiti di autonomia personale (lavarsi le mani, vestirsi, lavarsi i denti, ecc.) a cui si è fatto riferimento all'interno del racconto che le precede. A differenza delle storie, che puntano a chiarire il *perché* svolgere determinati compiti, le sequenze sono veri e propri supporti procedurali che forniscono istruzioni sul *come* eseguire i vari compiti legati all'igiene personale, favorendo l'acquisizione delle sequenze di apprendimento e l'esecuzione autonoma dei compiti.

All'interno del nostro percorso di insegnamento delle abilità di autonomia personale, grazie alla procedura dell'analisi del compito (*task analysis*), si è ripartita ciascuna abilità nei singoli passaggi che la compongono, rendendo ognuno di essi oggetto di apprendimento. A seconda dei bisogni del destinatario, dopo aver effettuato una valutazione realistica delle sue capacità, la scomposizione può essere più o meno dettagliata: ad esempio, se si vuole utilizzare un supporto procedurale relativo all'abilità di igiene personale «Lavare i denti», per alcuni ragazzi possiamo individuare come prima fase quella di «Stendere il dentifricio sullo spazzolino», per altri invece non possiamo considerare automatici alcuni passaggi e quindi dobbiamo partire dal «Prendere il dentifricio», «Aprire il dentifricio», «Prendere lo spazzolino» e poi «Stendere il dentifricio». Man mano che l'esecuzione del compito viene appresa e migliora, il supporto può essere rivisto eliminando alcuni passaggi.

Creato il supporto procedurale più consono alle nostre esigenze, si può stabilire se insegnare l'intero procedimento secondo il concatenamento anterogrado, partendo cioè dalla prima fase e proseguendo fino alla fine, o viceversa ricorrere a un concatenamento retrogrado.

I supporti procedurali che si possono costruire attraverso queste schede consentono ai bambini di essere il meno dipendenti possibile dagli altri nell'esecuzione dei compiti legati all'autonomia personale: quanto più la persona è in grado di

seguire le istruzioni che le vengono date attraverso questi supporti, tanto più diventerà indipendente.

Essi, infatti, consentono di dare indicazioni al bambino catturando e mantenendo la sua attenzione, rendendogli le consegne più chiare e assicurandosi che le porti a termine, sostenendolo nella realizzazione di un compito e riducendo la quantità di aiuto da parte dell'adulto (Hodgdon, 2007). Il messaggio visivo presente nei supporti procedurali, a differenza di una qualsiasi consegna verbale, appare stabile e permanente, e consente al ragazzo di focalizzare l'attenzione su di esso per tutto il tempo di cui ha bisogno, eventualmente ritornandoci sopra se non riesce a ricordarlo.

Nella fase iniziale di implementazione dei supporti procedurali descritti, il destinatario può aver bisogno di essere guidato dall'adulto, che lo assisterà nel portare a termine il compito. L'intervento dell'adulto potrà consistere in una dimostrazione iniziale di come va svolto il compito (*modeling*), in un prompt fisico (ad esempio collocando le proprie mani su quelle del ragazzo mentre esegue il compito), in gesti (indicando le fasi in successione del supporto utilizzato) oppure in indicazioni verbali. Queste ultime dovrebbero essere stringate e limitate alla definizione del testo che illustra il singolo passaggio, consentendo così al supporto di «parlare da solo» in maniera più efficace e comprensibile, evitando che il ragazzo sviluppi una dipendenza dai suggerimenti verbali dell'adulto. È importante che le immagini, i simboli o le foto che compongono i supporti vengano accompagnate da etichette che riportino le parole generalmente utilizzate per indicare l'attività in questione. Ciò permette l'uso coerente e uniforme dei termini da parte di tutti (Hodgdon, 2004).

L'intervento dell'adulto deve ridursi gradualmente, finché sia solo il supporto visivo a guidare il ragazzo. Fare riferimento al supporto diventerà parte della routine e permetterà al bambino di svolgere il compito con maggiore autonomia. In questi casi si parla anche di «autoistruzione», sottolineando il potere di tali strumenti visivi di dare istruzioni senza la presenza della persona che «istruisce» (Dixon e Arduino, 2008).

- GIOCHIAMO CON...

L'ambiente più favorevole per l'insegnamento delle abilità di autonomia personale è sicuramente quello domestico, in cui le occasioni per poterle mettere in pratica si presentano in modo del tutto spontaneo e frequente. In un contesto di apprendimento artificiale, occorre invece promuovere il presentarsi di tali occasioni, simulando, ad esempio, situazioni reali o creando contesti di apprendimento simili all'ambiente naturale del destinatario del programma in cui egli impiegherà successivamente quelle determinate abilità, facilitando in tal modo il processo di generalizzazione. Molto utile a tale scopo si rivela il gioco di finzione, ovvero l'esecuzione di azioni verosimili con bambolotti o peluche, sfruttando prodotti per l'igiene o oggetti recuperati direttamente dalla realtà. Il ricorso al gioco di finzione favorisce l'apprendimento e la messa in pratica delle abilità di igiene personale che non possono essere effettivamente realizzate nella struttura riabilitativa o di insegnamento (fare la doccia, farsi lo shampoo, ecc.).

Contemporaneamente al gioco di finzione, sarebbe utile fare in modo che alcune delle situazioni ludiche inscenate si presentino realmente, in modo che il ragazzo

le viva direttamente su di sé, dando all'operatore la possibilità di valutare il grado di consapevolezza e il livello di conoscenza dei compiti insegnati. Ad esempio, si potrebbe mettere il ragazzo in una situazione critica tale che ne possa venire fuori solo mettendo a frutto le conoscenze delle conseguenze sociali dei suoi comportamenti come: dopo la merenda, con la bocca e le mani sporche, potrebbe essere invitato a raggiungere una persona giunta in stanza per salutarlo e a darle la mano in segno di benvenuto, verificando che prima di fare ciò senta il bisogno di lavarsi le mani.

- GIOCHIAMO INSIEME

Vengono proposte una serie di attività ludico-didattiche, individuali o di gruppo, da poter svolgere in classe, in casa o all'aperto, per favorire la generalizzazione e il mantenimento dei contenuti appresi. Si tratta prevalentemente di giochi di movimento, dinamici, da utilizzare alternativamente ad attività di natura cognitiva svolte perlopiù a tavolino.

- CANTIAMO INSIEME

Accade spesso che la musica torni utile agli operatori come strumento per mediare l'insegnamento, rendendolo più piacevole. Ciò accade anche per le abilità di autonomia personale: infatti, utilizzare ripetutamente un motivetto musicale per accompagnare un compito di igiene promuove la prevedibilità delle azioni da eseguire, le rende più piacevoli e ne scandisce la durata.

Le parole chiave della canzoncina scelta possono essere affiancate da immagini che le illustrano: in tal modo si facilita la lettura immediata del testo anche da parte di chi non è in grado di leggere.

- PENSIAMOCI UN PO'

Queste schede contengono semplici giochi di enigmistica per ragazzi che svolgono la doppia funzione di appassionare chi li compila e rimarcare parte dei contenuti appresi nelle schede precedenti.

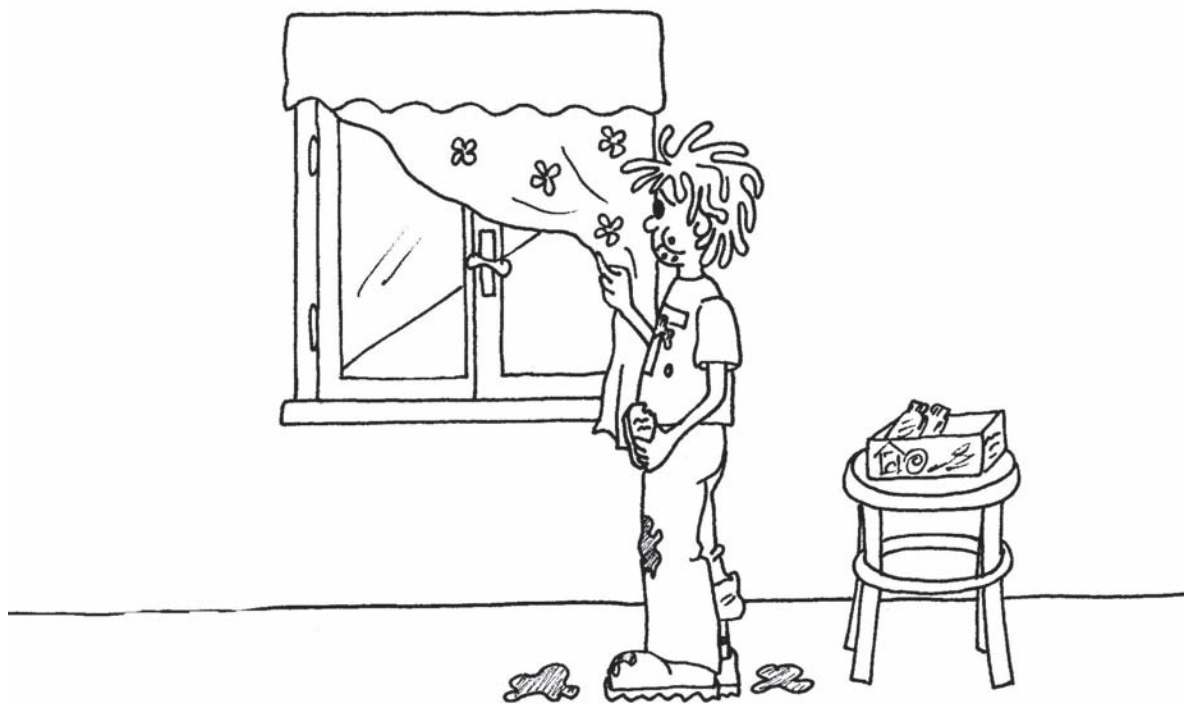
- LAVORIAMO CON...

In questa scheda si presentano delle proposte di lavori manuali atti a creare oggetti che possono servire per mettere in pratica i compiti di autonomia personale presentati nelle storie. Allo scopo di favorire il lavoro indipendente e i processi di autoistruzione, l'attività viene proposta utilizzando supporti procedurali analoghi a quelli presentati nelle schede precedenti. L'intero procedimento necessario per la realizzazione dell'oggetto viene scomposto in più passaggi, ciascuno dei quali rappresenta con immagini chiare e autoevidenti la consegna che il ragazzo deve eseguire. Ogni passaggio è accompagnato da una didascalia coincidente con la consegna verbale che l'operatore deve fornire al ragazzo o che il ragazzo stesso deve leggere per comprendere qual è il compito da eseguire.

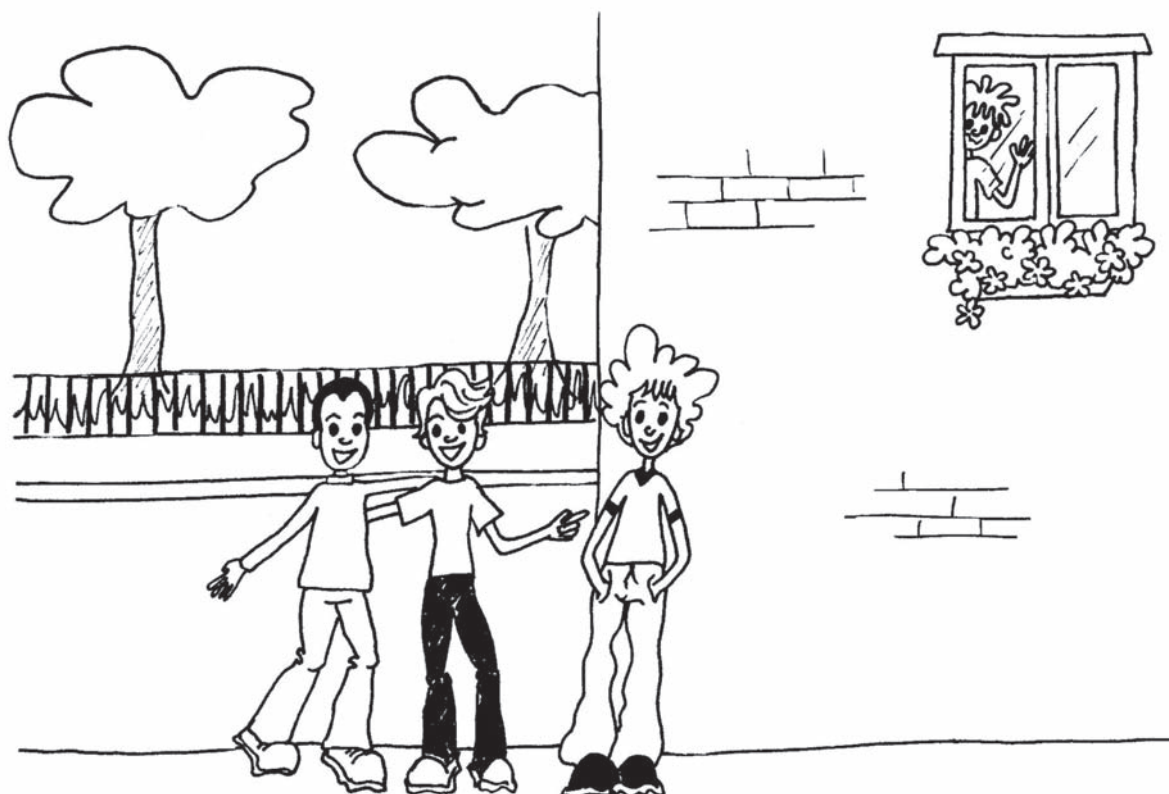
- IL SEMAFORO DELL'IGIENE PERSONALE

A conclusione di questa prima parte del percorso di insegnamento delle abilità di autonomia, si propone uno strumento che potrebbe essere utilizzato per tutta la durata del programma al fine di valutare le prestazioni fornite dai ragazzi e i progressi da essi compiuti. Si tratta, infatti, di un sistema di automonitoraggio dei risultati raggiunti attraverso la compilazione di una sorta di diario di casa. In questo «diario» sono elencati, con una serie di immagini, tutti i principali

C'era una volta un bambino di nome Tobia che amava mangiare dolci e passare il tempo a poltrire. In piedi, dietro la finestra della cucina, Tobia guardava la strada. Era triste perché era solo e non aveva nessuno con cui giocare. Così si dedicava al suo passatempo preferito: divorare una dopo l'altra tante merendine al cioccolato.



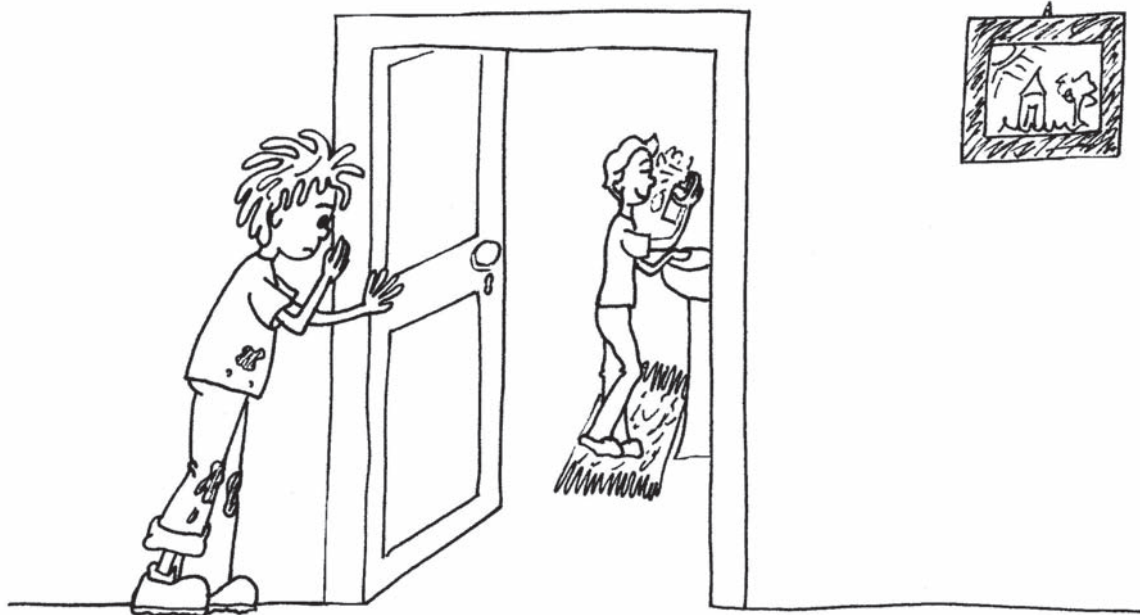
Da dietro al vetro, vide arrivare il suo fratellone Luca che tornava a casa: era circondato da amici e insieme ridevano felici dopo aver fatto una lunga passeggiata. «Perché Luca ha tanti amici e io no? – si chiese Tobia divorando una merendina – Devo cercare di scoprire il suo segreto!».



Così l'indomani, che era domenica e non c'era scuola, cominciò a seguirlo e a spiarlo fin dalle prime ore del mattino. Tobia scoprì che Luca si alzava dal letto senza protestare e correva in cucina a prepararsi la colazione.

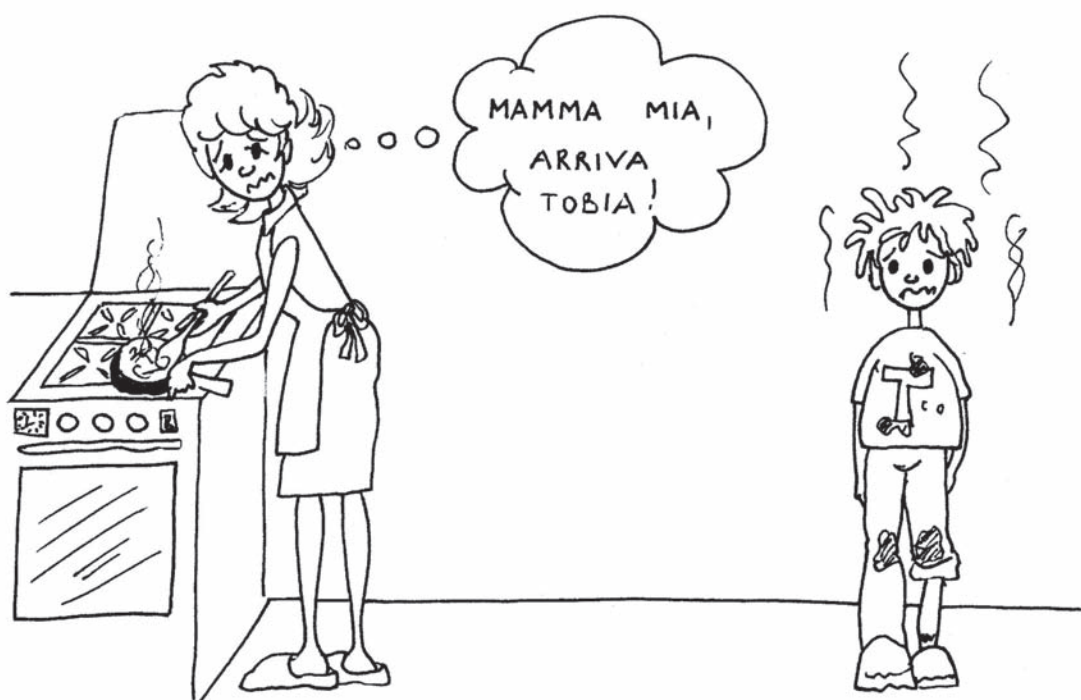
«Cosa?! Solo una tazza di latte e pochi biscotti? E poi una mela? – pensò allarmato Tobia – Dove sono i cornetti e le merendine al cioccolato?».

Ma ecco che Luca, terminata la colazione, sparecchiò e andò in bagno. Ci restò un bel po' di tempo, tanto che Tobia cominciò a preoccuparsi. All'improvviso, avvolto in una nuvola di profumo, Luca uscì dal bagno pulito e vestito elegantemente.



«Ho capito! – esclamò Tobia – È quel profumo il suo segreto!». Corse in bagno e di nascosto si spruzzò una grossa quantità di profumo.

Ma quando tornò in cucina, sentì che la mamma, annusando l'aria, diceva: «Mamma mia, arriva Tobia!». Dalla sua espressione disgustata capì di non aver avuto una buona idea e si nascose in un angolo con le sue merendine.





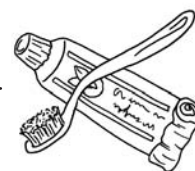
SI FA COSÌ...

MATERIALE	Scheda <i>Laviamoci i denti</i> , forbici, colla, quaderno, pastelli colorati, penna.
ATTIVITÀ	<p>Analizzare insieme al ragazzo l'attività del lavarsi i denti scoprendo le diverse fasi che compongono il processo.</p> <p>Successivamente presentare i disegni della sequenza fotocopiati, ritagliati e posti in ordine sparso davanti al ragazzo, che deve incollarli sul suo quaderno nel giusto ordine e rileggere la sequenza corretta.</p> <p>Alla fine, può anche colorare le immagini della sequenza.</p>
VARIANTI	<ul style="list-style-type: none"> • Dopo aver analizzato l'attività del lavarsi i denti, le immagini della sequenza possono essere proposte senza la didascalia che le accompagna, dando al ragazzo la seguente consegna: «Osserva i disegni e scrivi le azioni che sono illustrate». Se necessario, fornire una dimostrazione iniziale per chiarire la consegna verbale. • Se il ragazzo non è in grado di analizzare l'attività di igiene personale e descriverla, la sequenza può essere incollata correttamente dall'adulto e presentata già nel giusto ordine (utilizzando uno schema di lettura orizzontale da sinistra verso destra o verticale dall'alto verso il basso) accompagnando lo svolgimento concreto dell'attività. Può essere incollata vicino al lavandino dove ci si lava, in modo che il ragazzo possa seguire le istruzioni ogniqualvolta se ne presenti la necessità. • In base alle capacità di comprensione del destinatario, la sequenza può essere semplificata o ampliata modificando il numero delle immagini a seconda delle necessità, eliminando alcuni passaggi — per non fornire eccessivi stimoli — o aggiungendone altri (nella sequenza che segue, ad esempio, si possono inserire le fasi «Apri il rubinetto», «Chiudi il rubinetto», ricavandole dalle schede presentate in precedenza). • Se il sistema di rappresentazione utilizzato nei supporti procedurali qui proposti dovesse risultare troppo astratto per la persona che poi se ne avvantaggerà, l'operatore può costruire la stessa sequenza fotografando i singoli passaggi durante l'esecuzione dell'attività, proponendo così al destinatario una sequenza di fotografie reali e più concrete. È necessario però che le foto siano quanto più fedeli ai disegni, prive cioè di elementi distrattori, e che richiamino l'attenzione esclusivamente sull'azione di cui si sta parlando. Ad esempio, si dovrebbe cercare di fotografare le mani con uno sfondo neutro (come una parete bianca) e con prodotti per l'igiene (dentifricio, spazzolino) dall'aspetto piuttosto comune, senza particolari

continua



	<p>accorgimenti estetici, che li renda riconoscibili in ambienti anche diversi da quello fotografato. Un semplice software di fotoritocco può essere utile per eliminare gli elementi superflui.</p> <p>Si può anche realizzare un sistema di rappresentazione mista alternando foto e disegni o, se il livello di comprensione lo consente, si può utilizzare semplicemente una sequenza di consegne scritte senza alcuna immagine.</p>
<p>SUGGERIMENTI</p>	<p>Le immagini della sequenza sono accompagnate da brevi didascalie che descrivono l'azione raffigurata e corrispondono alla consegna verbale che il ragazzo deve eseguire fase dopo fase.</p> <p>Se il ragazzo è in grado di farlo, può leggere la didascalia prima di eseguirla, in modo da autoistruirsi sul da farsi, promuovendo l'autonomia dall'adulto.</p> <p>Se non è in grado di leggere, può fare riferimento alle immagini che l'interlocutore gli presenterà accompagnandole con la frase contenuta nella didascalia. È importante che tutti gli adulti che intervengono in questa fase uniformino le consegne verbali leggendo le didascalie: in tal modo si facilita la comprensione, si promuove l'apprendimento, non si genera confusione e si rende prevedibile l'intera operazione.</p> <p>Per evitare distrazioni e non compromettere l'attenzione, è consigliabile mettere fin dall'inizio a disposizione del ragazzo il materiale necessario per eseguire le varie attività indicate nel supporto, collocandolo direttamente nell'ambiente in cui sarà usato.</p> <p>L'introduzione del supporto procedurale può essere accompagnata da diversi livelli di prompting forniti dall'adulto. Gli aiuti si devono comunque ridurre gradualmente, finché sia solo il supporto visivo a guidare il ragazzo, consentendogli di svolgere il compito con maggiore autonomia.</p>

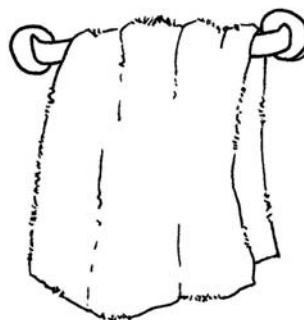


LAVIAMOCI I DENTI

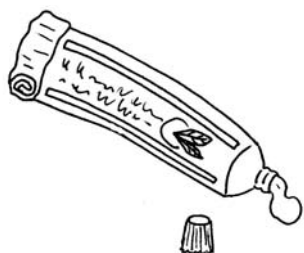
COSA SERVE



ACQUA



ASCIUGAMANO



DENTIFRICIO

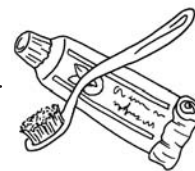


SPAZZOLINO



BICCHIERE

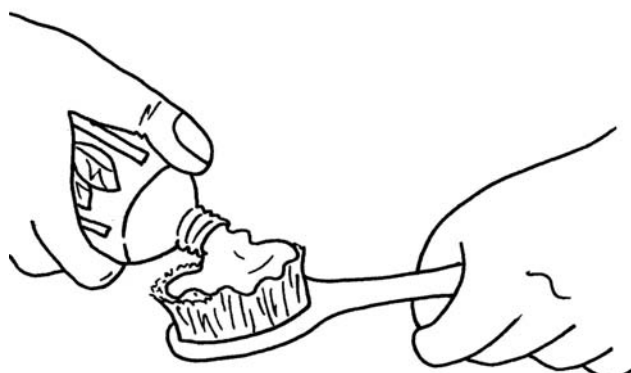
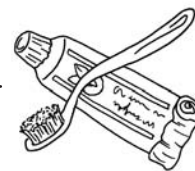
continua



SCIACQUA LO SPAZZOLINO



APRI IL DENTIFRICIO



**METTI POCO DENTIFRICO SOPRA
LO SPAZZOLINO**



SPAZZOLA I DENTI



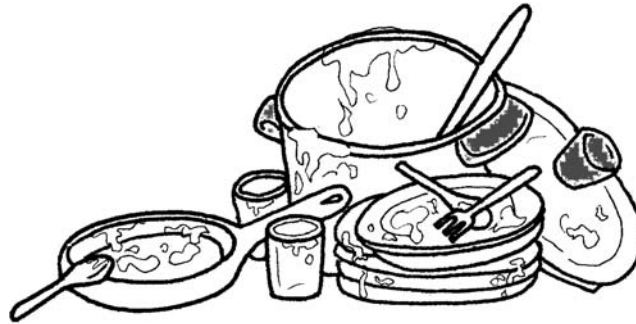
GIOCHIAMO CON...

MATERIALE	Scheda <i>Puliamo la casa</i> , forbici, colla stick, quaderno.
ATTIVITÀ	<p>La pulizia degli ambienti di casa, per essere accurata ed efficace, necessita di alcuni oggetti o prodotti particolari, ciascuno con una specifica funzione. Attraverso questa attività, il ragazzo imparerà a comprendere cosa occorre per svolgere determinate mansioni domestiche.</p> <p>Fotocopiare e ritagliare le immagini della scheda <i>Puliamo la casa</i>. Presentare al ragazzo quelle che raffigurano alcuni particolari della casa sporchi e contemporaneamente raccogliere in una cartellina contrassegnata dall'illustrazione «Prodotti per la pulizia della casa» tutte le immagini raffiguranti detersivi o oggetti per la pulizia.</p> <p>Invitare dunque il ragazzo a riordinare le immagini incollandole sul quaderno: egli deve far corrispondere a ciascuna situazione «sporca» il necessario per renderla pulita.</p>
VARIANTI	<ul style="list-style-type: none"> • Per semplificare l'attività, si può presentare una situazione alla volta ed eventualmente indicare dal principio la soluzione, piuttosto che aspettare che sia il ragazzo a fornire la risposta esatta. • Se si lavora con un gruppo, si può costruire un calendario settimanale delle mansioni domestiche da svolgere ripartite tra i componenti del gruppo. Preparare una tabella contenente i nomi dei ragazzi e i giorni della settimana. Ritagliare le immagini raffiguranti le mansioni domestiche (contenute nell'Appendice di questo libro, tra i simboli dell'agenda giornaliera), plastificarle e applicarvi sul retro un pezzo di velcro adesivo. Attaccare i tasselli così preparati sotto al nome di ciascun ragazzo, in corrispondenza del giorno in cui deve eseguire l'attività. Le immagini possono essere sostituite con semplici etichette verbali (ad esempio: «Lavare i piatti»).
SUGGERIMENTI	<p>Gli oggetti o le immagini utilizzati in maniera ludica, accompagnati da domande mirate, sollecitano la verbalizzazione laddove sia possibile e il racconto di proprie esperienze.</p>

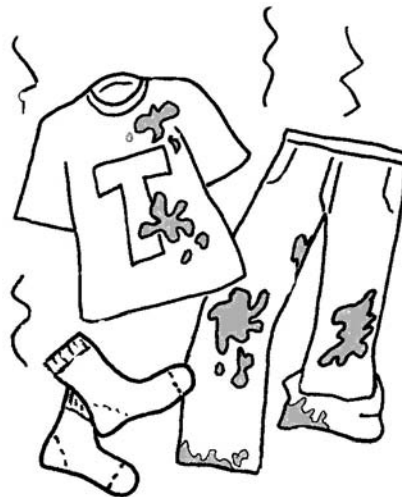
	PAOLO	LISA	MARIA
LUNEDI			
MARTEDI			
MERCOLEDI			
GIOVEDI			
VENERDI			
SABATO			
DOMENICA			



PULIAMO LA CASA



PIATTI SPORCHI



VESTITI SPORCHI

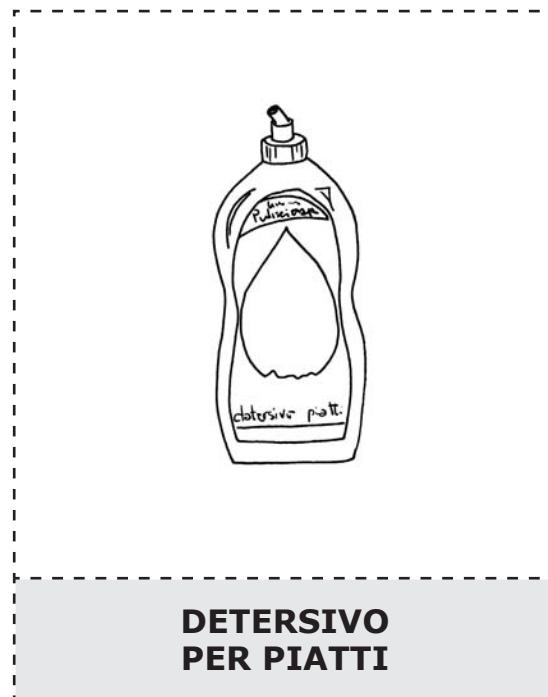
continua



PRODOTTI PER LA PULIZIA DELLA CASA



DETERSIVO LIQUIDO PER BUCATO



DETERSIVO PER PIATTI



LAVORIAMO CON...

<p>MATERIALE</p>	<p>Scheda <i>Una cesta portagiocchi</i>, un grande scatolone, vecchie riviste o fumetti o carta da regalo, forbici, gomitolo di spago o filo plastificato colorato, lungo ago plastificato o di metallo dalla punta arrotondata, taglierino, punteruolo, colla vinilica, pennello, mollette da bucato, righello.</p>
<p>ATTIVITÀ</p>	<p>Attraverso le attività precedenti, si è cercato di far comprendere al ragazzo l'importanza di mantenere gli ambienti in cui vive puliti e ordinati per favorire il suo benessere e facilitare la fruizione del materiale in essi contenuto. Occorre aiutarlo ora ad acquisire dimestichezza con le più elementari abilità domestiche, costruendo delle scatole in cui riporre e classificare i propri giochi e oggetti.</p> <p>Presentare al ragazzo i disegni della scheda <i>Una cesta portagiocchi</i> spiegando l'intero procedimento. Procurare il materiale necessario e, se occorre, fornire aiuto nella preparazione.</p> <p>Consegnare la scheda al ragazzo, in modo che possa lavorare quanto più possibile in autonomia seguendo le istruzioni visive.</p>
<p>VARIANTI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nella scheda che segue, si è scelto di costruire la cesta utilizzando ritagli di riviste. Tuttavia, per rendere le ceste più «neutre», si potrebbe ricorrere a carta da regalo monocromatica o a pezzi di carta bianca da disegno. In questo caso, si potrebbe stabilire il contenuto delle scatole sulla base del colore, ad esempio decidere di riporre i giocattoli nella scatola rivestita di «rosso», i libri nella scatola «bianca», i colori nella scatola «gialla», e così via. Su ciascuna cesta si potrebbe applicare un'immagine (foto o disegno) raffigurante il contenuto per facilitarne il riconoscimento e fornire un'ulteriore informazione visiva. • Se si lavora con un gruppo, si può stabilire che ogni componente rivesta la sua cesta di uno specifico colore, in modo da renderla immediatamente riconoscibile da ciascun membro del gruppo e promuovere il rispetto del materiale altrui. • La sequenza indicata nella scheda <i>Una cesta portagiocchi</i> può essere ridotta e semplificata, eliminando le azioni che prevedono l'utilizzo di taglierino, punteruolo o ago e limitandosi al solo rivestimento dello scatolone con i ritagli di riviste o di carta da regalo. • Se il ragazzo non è in grado di lavorare in autonomia, l'adulto può accompagnarlo passo dopo passo unendo le consegne verbali alla lettura delle sequenze visive.

continua

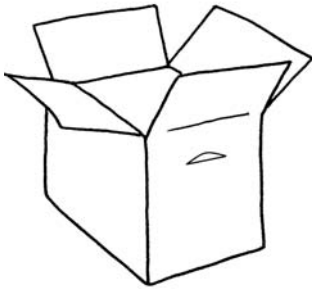


	<ul style="list-style-type: none"> • Al termine dell'attività, quando la cesta è pronta, si può analizzare insieme al ragazzo ciò che ha fatto servendosi delle immagini: si possono fotocopiare, ritagliare e consegnare in ordine sparso le illustrazioni, in modo che l'alunno possa riordinarle ricordando le azioni che ha compiuto.
<p>SUGGERIMENTI</p>	<p>Un ambiente ordinato, comprensibile e prevedibile aiuta i ragazzi a operare con maggiore successo e minore ansia. A sostegno di tale organizzazione ambientale intervengono i supporti visivi, vale a dire delle strategie educative che rendono ogni tipo di informazione chiara, veicolata attraverso segnali visivi in vari modi, e che utilizzano diversi livelli di stimolazione visiva. Immagini, codici di colori, numeri, simboli, etichette, contenitori, ecc. possono indicare la giusta collocazione delle cose e aiutare i ragazzi a classificare e riordinare i materiali da soli. Sarebbe opportuno etichettare o contrassegnare i posti dove devono essere collocati gli oggetti alla stessa maniera della scatola che contiene quel particolare tipo di materiale, in tal modo si potrebbe insegnare ad associare l'oggetto all'etichetta che lo rappresenta, nonché utilizzare quest'indicazione per rimettere tutte le cose al loro posto. Il materiale potrebbe quindi essere sistemato in scatole chiuse «neutre», vale a dire rivestite di un colore omogeneo (ad esempio bianco) e contraddistinte da un'etichetta o un simbolo (oppure una foto, un'immagine, ecc.) per specificarne il contenuto.</p> <p>Le etichette possono servire da stimolo per aiutare la persona a comunicare quello che possiede o quello che desidera ottenere, per fare un inventario del contenuto o come promemoria di quello che andrebbe rimesso nella scatola.</p> <p>Ovviamente, è necessario che i fruitori dei segnali visivi siano istruiti sul modo di usarli: bisogna dunque insegnare loro come trovarli, riconoscerli e trarne informazioni.</p> <p>Le immagini della sequenza presentate nella scheda sono accompagnate da brevi didascalie che descrivono l'azione raffigurata e corrispondono alla consegna verbale che il ragazzo deve eseguire fase dopo fase.</p> <p>Se il ragazzo è in grado di farlo, può leggere la didascalia prima di eseguirla in modo da autoistruirsi sul da farsi, promuovendo l'autonomia dall'adulto.</p> <p>Se non è in grado di leggere, può fare riferimento alle immagini che l'interlocutore gli presenterà accompagnandole con la frase contenuta nella didascalia. È importante che tutti gli adulti che intervengono in questa fase uniformino le consegne verbali leggendo le didascalie: in tal modo si facilita la comprensione, si promuove l'apprendimento, non si genera confusione e si rende prevedibile l'intera operazione.</p> <p>L'introduzione del supporto procedurale può essere accompagnata da diversi livelli di prompting forniti dall'adulto. Gli aiuti si devono comunque ridurre gradualmente, finché sia solo il supporto visivo a guidare il ragazzo, consentendogli di svolgere il compito con maggiore autonomia.</p>



UNA CESTA PORTAGIOCHI

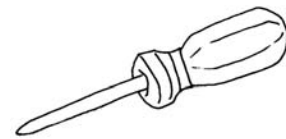
COSA SERVE



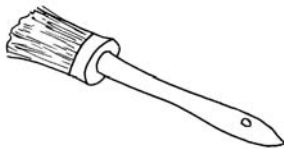
SCATOLONE
DI CARTONE



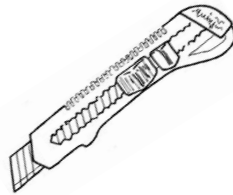
VECCHIE RIVISTE
O FUMETTI O CARTA
DA REGALO



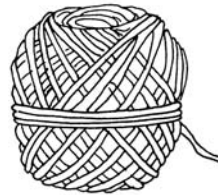
PUNTERUOLO



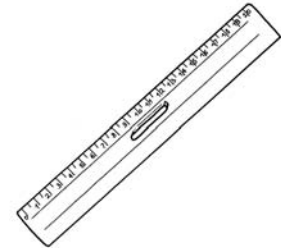
PENNELLO



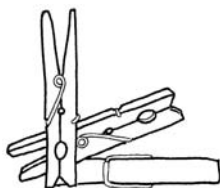
TAGLIERINO



GOMITOLO
DI SPAGO



RIGHELLO



MOLLETTE DA
BUCATO



AGO

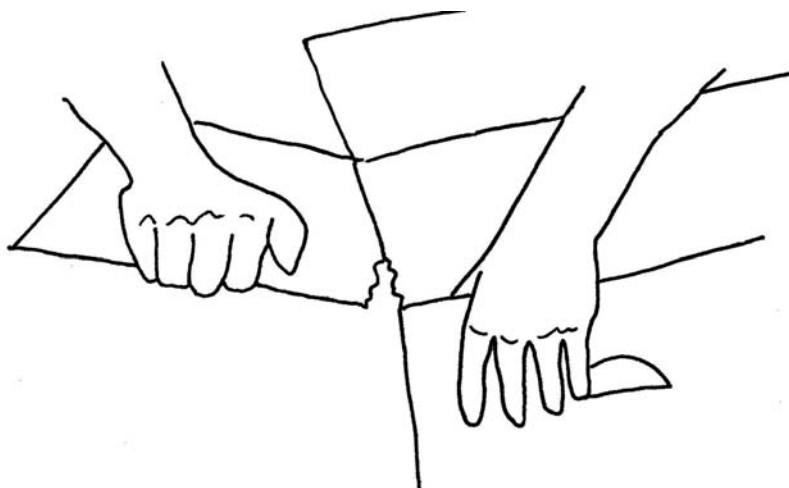


FORBICI



COLLA
VINILICA

continua



**STACCA LE ALETTE LATERALI
DALLO SCATOLONE**



**STRAPPA LE PAGINE DELLA RIVISTA
IN GROSSI PEZZI**

DIARIO DELL'IGIENE PERSONALE

Sfoglia le pagine seguenti ed esegui man mano che è necessario, nel corso della tua giornata, i compiti illustrati nelle immagini.

Al termine di ciascun compito, colora il quadratino corrispondente al giorno corrente, seguendo queste indicazioni.



ROSSO: non hai eseguito il compito illustrato nel disegno



GIALLO: hai eseguito il compito illustrato nel disegno con l'aiuto di altri (genitori, insegnante, ecc.)



VERDE: hai eseguito il compito illustrato nel disegno in autonomia

Al termine del mese conta quanti quadratini rossi, gialli o verdi hai colorato e riporta il risultato nella seguente tabella.



Totale quadratini rossi = numero ____



Totale quadratini gialli = numero ____



Totale quadratini verdi = numero ____

continua

MI SVEGLIO DA SOLO



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	16	17	18	18	20	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31

MI PREPARO LA COLAZIONE DA SOLO



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	16	17	18	18	20	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31

MI CAMBIO



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	16	17	18	18	20	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31



MI LAVO IL SEDERE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	16	17	18	18	20	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31



MI LAVO I PIEDI

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	16	17	18	18	20	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31



MI LAVO BRACCIA E ASCELLE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	16	17	18	18	20	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31