

L. Paola Marchetti

LA CASA DI TOMMY

RICONOSCERE GLI OGGETTI E LA LORO FUNZIONE
PER FAVORIRE LA COMUNICAZIONE
E LE AUTONOMIE PERSONALI NELL'AUTISMO

Con la collaborazione e la supervisione
scientifica di Maria Josè Nuzzo



LA CASA DI TOMMY



Con il progetto Pluralità visibili, Erickson si impegna a promuovere una narrazione e rappresentazione equa delle differenze. Ciò significa assicurare che i libri rappresentino in maniera realistica e significativa le diverse identità sociali e politiche delle persone, e siano privi di stereotipi e pregiudizi. Comporta anche l'utilizzo di un linguaggio inclusivo. Il manifesto Pluralità visibili illustra le ragioni, le sfide e gli impegni che Erickson assume per rappresentare le pluralità che caratterizzano la società contemporanea.

Per approfondire
erickson.it/pluralita-visibili

Progettazione/Editing
Martina Pancheri
Angela Nardelli

Impaginazione
Mirko Pau
Antonella Gozzi

Progetto grafico
Alessandro Stech

Direzione artistica
Giordano Pacenza

© 2025 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.
Via del Pioppeto 24
38121 TRENTO
Tel. 0461 951500
www.erickson.it
info@erickson.it

ISBN: 978-88-590-3814-6

Tutti i diritti riservati.
Vietata la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata, se non previa autorizzazione dell'Editore.



Semplici regole per smaltire e riciclare gli imballaggi
www.erickson.it/it/dove-lo-butto

LA CASA DI TOMMY

Riconoscere gli oggetti e la loro funzione per favorire la comunicazione e le autonomie personali nell'autismo

L. Paola Marchetti

Con la collaborazione e la supervisione
scientifica di Maria Josè Nuzzo

L. Paola Marchetti

Semplicemente una mamma, la mamma di Tommy, un ragazzo con grave disturbo dello spettro autistico che ama la vita e le persone a lui vicine, che ama disegnare, guardare film animati, ascoltare musica, andare in bicicletta e cantare.

Dedico quest'opera a mio figlio Thomas Maurizio Pilz.

Maria Josè Nuzzo

Psicologa e psicoterapeuta, dal 2015 collabora con ANGSA La Spezia, dipendente della cooperativa «I ragazzi della Luna» dal 2017, si occupa di valutazioni funzionali a bambini con diagnosi di disturbo dello spettro autistico, stesura di piani terapeutici abilitativi (ABA) e supporto alle famiglie degli stessi.

INDICE

Presentazione	7
Introduzione	10
Gli obiettivi del progetto	15
Le caratteristiche della web app	20
Guida alla navigazione	29
L'uso della web app e le sue potenzialità	42
Bibliografia	63

GUIDA ALLA NAVIGAZIONE

Uno dei primi obiettivi che si vuole raggiungere con la web app *La casa di Tommy* è quello di aiutare i bambini e le bambine a conoscere meglio gli interni della casa, il nome degli arredi e, in dettaglio, gli oggetti che si trovano comunemente in ogni ambiente domestico.

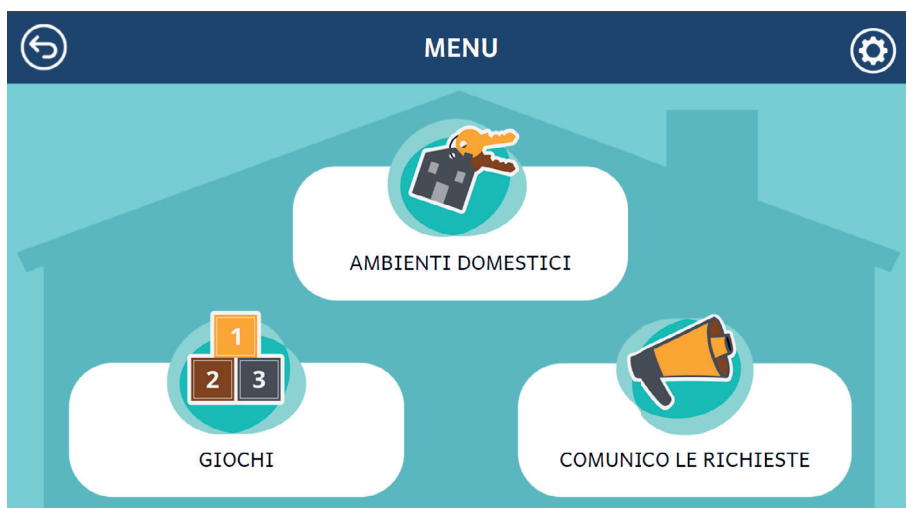


Fig. 7 La struttura della web app.

Entrando, si accede alla prima schermata che ci mostra tre tasti: «Ambienti domestici», «Comunico le richieste» e «Giochi». Da qui è possibile accedere alle opzioni, per poter scegliere il maiuscolo (usato di default per agevolare la

lettura delle parole) o minuscolo (da utilizzare in un secondo tempo per aumentarne il grado di difficoltà). Da questo menu principale, cliccando su «Ambienti domestici», si apre una schermata con sei sezioni: «Ingresso», «Soggiorno», «Cucina», «Camera da letto», «Cameretta», «Bagno».

Ambienti domestici

Come si chiamano le zone o stanze della nostra casa e cosa si fa in quelle stanze? Non si può dare per scontato che il bambino lo sappia. Abbiamo di fronte a noi la finestra degli ambienti domestici che ci permetterà di visitare ogni rispettivo ambiente contrassegnato dal proprio nome. Cliccando su un ambiente, nella sezione «Esploro», compare un disegno a colori e arredi e oggetti sono contrassegnati dal loro nome scritto in nero. Per esempio, nel soggiorno troveremo: divano, poltrona, libreria, televisore, ecc.

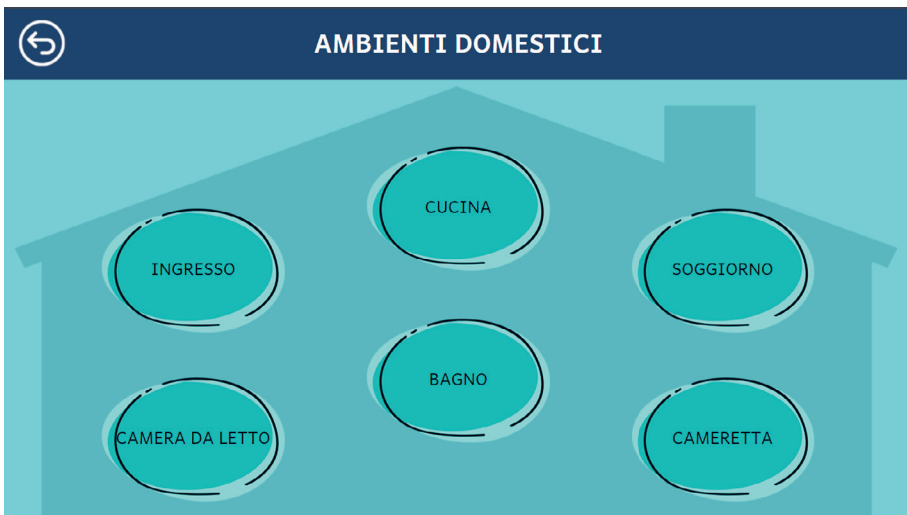


Fig. 8 I sei ambienti domestici.

Per quanto riguarda le immagini di singoli oggetti, si è preferito non usare gli articoli davanti ai sostantivi, che in alcuni casi, soprattutto nei bambini più piccoli, generano confusione, tanto che i bambini li apprendono insieme

formando una sola parola: per esempio, la matita diventa lamatita, ecc.

Per ogni ambiente domestico sono previste diverse attività. La sezione «Esploro» consente di entrare nell'ambiente scelto e di poter ascoltare il nome degli oggetti o degli arredi presenti con il loro nome scritto accanto.



Fig. 9 L'attività di esplorazione dell'ambiente.

Questo primo esercizio incentiva il bambino ad associare la parola all'oggetto corrispondente e quindi al riconoscimento delle parole e alla loro pronuncia. Nella sezione «Trascino» le parole vengono separate dagli oggetti e le si ritrovano incolonnate in verticale al lato destro della schermata, come in una lista. L'elenco comprende tutte le parole presenti nella sezione «Esploro». Si tratta di esercitare la memoria visiva e di imparare a riconoscere e a distinguere le parole e gli oggetti. Il bambino si diventerà a riportare tutte le parole al posto giusto, cioè nella loro originale posizione, in corrispondenza dell'oggetto identificato da quel nome, con un clic del mouse oppure trascinandole. Se la posizione scelta non è corretta, la parola sbagliata ritorna automaticamente a riposizionarsi nella lista. Per ciascuna parola, una guida vocale ne fa ascoltare la pronuncia. Mediante il tasto «Cosa faccio qui», presente in quasi tutti gli ambienti di casa, si può accedere a immagini



Fig. 10 Esercizio per familiarizzare con i nomi degli oggetti.

che raffigurano attività o autonomie da svolgere in quel particolare ambiente. Si tratta di immagini che possono essere presentate al bambino in modo scorrevole o da usare in sequenza, come nel caso delle due task analysis «Mi lavo» e «Mi vesto», oppure di altre da usare singolarmente, anch'esse rappresentative di una determinata azione. Immagini e parole aiuteranno in primis i bambini ad apprendere nuove abilità, e di conseguenza anche tutta la famiglia a collaborare e migliorare la comunicazione e lo svolgimento delle attività quotidiane.



Fig. 11 Esempio di descrizione di funzione di un oggetto.

La sezione «A cosa serve» mostra al bambino l'utilizzo di alcuni elementi presenti nelle stanze. Per ogni ambiente domestico sono stati scelti alcuni oggetti che, se cliccati, mostreranno in una nuova schermata l'oggetto isolato con il nome e una breve indicazione sull'utilizzo, sia in maniera scritta che tramite audio. Per esempio: «Frigorifero e freezer: qui si conservano i cibi al freddo».

Un gioco che si potrebbe fare con il bambino è una specie di caccia al tesoro: scegliere un oggetto presente nel disegno e poi cercarlo insieme nella propria casa per passare dal virtuale al reale.

Un'altra sezione è «Cosa c'è dentro», che permette, cliccando il tasto «Apro», di vedere all'interno di alcuni elementi presenti nell'immagine. Nell'ingresso, per esempio, sarà possibile «curiosare» nella scarpiera e si aprirà una schermata che contiene diversi tipi di scarpe. In cucina, cliccando sul frigorifero, sul freezer o sul mobiletto dispensa, compariranno le immagini di tante cose buone da mangiare. Cliccando sull'armadio della cameretta si aprirà una schermata di immagini con i diversi capi di abbigliamento appesi. Nella cameretta del bambino, allo stesso modo, potremmo aprire l'armadio e così, se ha già imparato a riconoscere i vari capi di abbigliamento, potremmo invitarlo a scegliere

cosa indossare. Naturalmente alla scelta effettuata deve far seguito un'azione coerente. Infine, cliccando sull'armadietto del bagno compariranno immagini di oggetti e prodotti da usare per l'igiene e la cura della persona.

Comunico le richieste

Cliccando su questo tasto appariranno una serie di immagini che raffigurano una determinata richiesta con in basso le relative parole scritte in maiuscolo. Tali immagini saranno molto utili nella comunicazione, quando ci risulta difficile decifrare un disagio del bambino, e quindi di valore pratico nell'insegnare a definire visivamente sensazioni difficili da spiegare, come il caldo, il freddo, l'avere sonno, ecc. Non riuscire a esternare queste primarie necessità provoca nei piccoli una serie di frustrazioni. Sentirsi incompresi genera in chiunque più chiusura verso gli altri. Inoltre, il non riuscire a comunicare i propri bisogni genera addirittura i tristemente noti comportamenti problema. Al contrario, grazie a queste immagini, si offre al bambino un'alternativa pratica, valida e rassicurante che tutti sapranno utilizzare e che può avere sempre a disposizione.

I giochi

La web app contiene inoltre 8 giochi configurabili con cui il bambino potrà familiarizzare con gli ambienti della casa.

Gioco 1 – Distinguo e associo

In questo gioco compare al centro dello schermo un'immagine con sotto la parola scritta che identifica quell'oggetto, alimento o capo di abbigliamento (in base a quale categoria è stata scelta nelle opzioni). In basso compaiono tre immagini, di cui una uguale alla parola target. Il compito sarà quello di associare immagini identiche; sia nel caso di risposta corretta che di errore, il bambino sentirà un suono di feedback positivo o negativo. Cliccando le parole è sempre possibile sentirne l'audio. Quello descritto è il livello più facile, si potrà aumentare la difficoltà scegliendo di mostrare solo l'immagine oppure, per aumentare ancora, solo la parola. I vari oggetti non appariranno sempre nello stesso ordine, ma saranno mostrati in maniera randomica. Si tratta sia di un «ripasso» dei nomi di elementi già visualizzati e ascoltati nelle schermate degli ambienti domestici. Il gioco è configurabile.

DISTINGUO E ASSOCIO

CATEGORIE DI PAROLE

☒ OGGETTI ☐ ALIMENTI ☐ CAPI DI ABBIGLIAMENTO

STIMOLI

☒ PAROLA + IMMAGINE ☐ PAROLA ☐ IMMAGINE

AVANTI

Fig. 12 Configurazione del gioco 1.



Fig. 13 Esempio di attività del gioco 1.

Gioco 2 - Associa parola e immagine

In questo gioco compaiono 3 immagini sulla parte sinistra, corredate da relativo audio, che devono essere collegate ai relativi termini scritti, che sono posizionati a destra. In base alla scelta fatta nelle opzioni, le immagini possono essere di oggetti, alimenti o capi di abbigliamento. Se il collegamento è corretto, il «filo» che unisce immagine e parola rimane, altrimenti verrà cancellato, in modo da dare al bambino un feedback istantaneo.

Questo gioco può aiutare il bambino a collegare le immagini, di cui magari può anche già sapere il nome, alla propria codifica scritta.



Fig. 14 Esempio di attività del gioco 2.

Gioco 3 - Dove si trova

Il terzo gioco proposto aiuterà il bambino a ribadire le informazioni che ha già appreso nella sezione degli ambienti domestici. Esso prevede di riconoscere un oggetto e scegliere l'ambiente giusto nel quale esso si trova, tra due possibili opzioni; sia nel caso di risposta corretta che di errore, il bambino sentirà un suono di feedback positivo o negativo. Anche in questo caso, ogni volta che si entra si vedranno delle domande e risposte sempre diverse. Con il clic sulla parola se ne potrà ascoltare l'audio. Per esempio, per lo stimolo «divano» il bambino dovrà ricordarsi dove si trova e scegliere l'ambiente giusto, cioè il «soggiorno», cliccando sul riquadro che contiene tale parola. Per aumentare il livello di difficoltà si può togliere la facilitazione data dalla presenza dell'immagine nella parola target oppure aumentare il numero di risposte (da 2 a 5).



Fig. 15 Esempio di attività del gioco 3.

Gioco 4 - Cosa faccio con...

Questo gioco aiuta a collegare gli oggetti visti nei vari ambienti all'uso che se ne fa.



Fig. 16 Esempio di attività del gioco 4.

In alto apparirà un oggetto (ad esempio, lo shampoo) e al di sotto tre immagini di azioni, quali per esempio, lavo i denti, lavo i capelli, lavo la faccia. Il bambino dovrà scegliere quale tra le azioni è quella corretta. Come primo

livello si potrà scegliere di mostrare sia l'immagine che la parola (sia per la domanda che per le risposte). Sarà possibile aumentare la difficoltà lasciando solo le immagini o solo le parole, anche alternando queste due modalità.

Gioco 5 - Cosa uso se...

Questo gioco è speculare al precedente: in questo caso viene mostrata un'azione target e il bambino deve scegliere, tra tre possibilità, l'oggetto che serve per compiere quella determinata azione.

Anche in questo caso è possibile mostrare l'immagine con la parola, oppure aumentare di difficoltà e mostrare solo la parola o solo l'immagine. Rispetto al gioco precedente, come detto, in questo caso si parte dall'azione. Tale inversione aiuta a constatare se, cognitivamente parlando, il bambino sia in grado di fare collegamenti mentali basati non solo sulla memoria visiva, ma anche sulla logica.



Fig. 17 Esempio di attività del gioco 5.

Gioco 6 - Cose buone in cucina

Attraverso questo gioco, il bambino impara a distinguere i cibi e a riconoscerli, come appartenenti a otto categorie: frutta, verdura, carni, latticini, cereali e derivati,

condimenti, dolci, bevande. Il gioco presenta una serie di alimenti visualizzabili a scorrimento uno per volta; in alto invece appaiono due categorie (ad esempio, frutta e verdura) e il bambino deve trascinare ogni alimento in una delle caselline appartenenti alla categoria corretta. Anche in questo caso, per variare la difficoltà, è possibile far apparire gli alimenti come testo + immagine, solo immagine o solo testo.



Fig. 18 Esempio di attività del gioco 6.

Gioco 7 - Il posto giusto

Questo gioco riguarda gli alimenti e il posto nel quale essi sono conservati al meglio. Come nell'esercizio precedente, appaiono alcuni elementi a scorrimento e, di volta in volta, essi devono essere posizionati in uno tra due possibili posti. Si tratta di mettere il cibo nel contenitore giusto, quello che lo mantiene alla temperatura adeguata di conservazione. Apprendere questa attività aiuterà gradualmente i bambini a riporre al posto giusto i cibi, dando una mano alla mamma o al papà a sistemare in casa gli acquisti della spesa.



Fig. 19 Esempio di attività del gioco 7.

Gioco 8 – Dove vado se...

In ogni schermata è presentata un'azione che il bambino dovrà associare, scegliendo tra 3 diverse possibilità, l'ambiente in cui essa si svolge. Esso è molto simile al gioco 3 con la differenza che in questo caso gli stimoli non sono oggetti ma attività o autonomie. Anche in questo caso, per variare la difficoltà, si può scegliere se presentare l'azione con immagine + parola, solo immagine oppure solo parola.



Fig. 20 Esempio di attività del gioco 8.



www.erickson.it