

Francesca Cottone e Giorgia Pelagatti

Insegnare ai bambini con disturbi dello spettro autistico

Attività su lettere, numeri,
forme e colori



Erickson
SOFTWARE

Guida

Editing e progettazione

Niccolò Lucchetti

Francesca Cretti

Sviluppo software

Walter Eccher

Coordinamento tecnico

Matteo Adami

Grafica

Cristian Stenico

Elaborazione grafica e animazioni

Dario Scaramuzza

Testing

Marco Anesi

Barbara Bussani

Susanna Tassinari

Marzia Zuppari

Audio

Jinglebell Communication

Musiche

Simone Bordin

Immagine di copertina

Dario Scaramuzza

Fotocomposizione e packaging

Tania Osele

© 2012 Edizioni Erickson

Via del Pioppeto 24 – 38121 Trento

tel. 0461 950690 – fax 0461 950698

www.erickson.it – info@erickson.it

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

Francesca Cottone e Giorgia Pelagatti

Insegnare ai bambini con disturbi dello spettro autistico

Attività su lettere, numeri, forme e colori

Erickson
SOFTWARE

FRANCESCA COTTONE

È nata a Palazzo Adriano in provincia di Palermo e nel 2006 si è trasferita a Parma, dove ha iniziato a lavorare come insegnante di scuola primaria (curricolare e di sostegno) e come educatrice. È laureanda in giurisprudenza presso l'ateneo di Palermo. Attualmente vive e lavora a Parma.

GIORGIA PELAGATTI

È nata e vive a Parma. È laureata in Psicologia presso l'Università degli studi di Parma. Nel 2006 ha iniziato a occuparsi di riabilitazione in bambini con Disturbi Generalizzati dello Sviluppo nelle vesti di educatrice scolastica e domiciliare. Attualmente esercita la libera professione di psicologa in uno studio a Parma.

INDICE

Installazione e avvio del CD-ROM	p. 6
Introduzione	
<i>a cura delle autrici</i>	p. 7
Guida alla navigazione	p. 9
Login	p. 9
Menu	p. 9
Tasti di scelta rapida	p. 11
Attività	p. 12

Installazione e avvio del CD-ROM

Per usare il CD-ROM su computer Windows, assicurarsi che la propria macchina soddisfi i requisiti di sistema riportati in copertina.

Avvio automatico

1. Inserite il CD-ROM nell'apposito lettore.
2. Non premete nessun tasto. Il programma partirà automaticamente (il tempo medio è di 25 secondi).

Avvio manuale

1. Inserite il CD-ROM nell'apposito lettore.
2. Cliccate su Start/Avvio.
3. Cliccate su Esegui.
4. Digitate D:\AVVIOCD.EXE (dove D indica la lettera dell'unità CD-ROM) e premete «Ok». In alternativa, premete il pulsante «Sfoglia», scegliete l'unità CD-ROM nel campo «Cerca in» e fate doppio clic sul file «AvvioCD».
5. Passate alle voce «Installazione del programma».

Installazione del programma

Con i sistemi operativi Windows è possibile installare l'applicazione in due modalità:

1. L'applicazione può essere installata e utilizzata da tutti gli utenti che accedono al computer. Per poter fare questo tipo di installazione, l'utente deve avere i diritti di amministratore.
2. L'applicazione può essere installata e utilizzata da un solo utente.

L'installazione del programma può essere di due tipi:

- installazione automatica, ovvero il programma si autoinstalla;
- installazione personalizzata, in cui l'utente può scegliere la cartella in cui installare il programma.

Con alcuni sistemi operativi all'inserimento del CD-ROM potrebbe comparire una finestra denominata «Controllo dell'account utente» che chiede conferma prima di installare il programma. Selezionare l'opzione «Consenti». A questo punto partirà l'installazione Erickson. Se non disponete di un account utente con privilegi di amministratore prima di proseguire verrà chiesto di inserire la password di amministratore. Se non disponete di questa password non sarà possibile proseguire con l'installazione.

Leggimi

Per ulteriori informazioni, consultare il file «Leggimi» presente nella finestra di avvio o visualizzarlo, cliccando su «Risorse del computer», cliccare l'icona CD-ROM, dal menu «File», selezionare la voce «Esplora», fare doppio clic sul file «Leggimi».

Introduzione

a cura delle autrici

L'autismo si colloca in quelli che sono definiti Disturbi Generalizzati dello Sviluppo e, secondo i criteri del DSM-IV (APA, 1996, pp. 88-89), è caratterizzato da:

1. compromissione qualitativa dell'interazione sociale;
2. compromissione qualitativa della comunicazione;
3. modalità di comportamento, interessi e attività ristretti, ripetitivi e stereotipati.

Il quadro teorico di riferimento cui si ispira questo lavoro si identifica nel programma TEACCH (Treatment and Education of Autistic and Communication Handicapped Children).

Il TEACCH non è un metodo. TEACCH è un'organizzazione di servizi su base statale, creata nello stato americano della Carolina del Nord, all'interno dell'Università, da Eric Schopler e dai suoi collaboratori. Le scuole si convenzionano con i centri TEACCH per avere la formazione e la supervisione al lavoro delle classi per bambini con autismo situate all'interno delle scuole normali. I servizi TEACCH continuano poi anche per le età successive, rispondendo anche a necessità di abitazione e di lavoro con persone autistiche adulte. L'efficacia dei servizi prestati è stata misurata con varie ricerche controllate e si ha la percentuale più bassa di persone autistiche ricoverate in istituzioni. TEACCH è quindi una delle organizzazioni che applica un sistema integrato di interventi. La ricerca e l'elaborazione di strategie di educazione sono tra gli scopi dell'organizzazione. Seguendo le sue strategie e i suoi principi TEACCH applica i metodi e le conoscenze più validi e aggiornati di educazione e trattamento, senza badare se sono elaborati in ambito TEACCH o da altri, collaudandone però l'efficacia. (Watson et al., 1997, p. 13)

Le attività contenute nel software sono state ideate e usate con bambini seguiti con tale programma riabilitativo. Lo svolgimento degli esercizi va però di volta in volta contestualizzato e individualizzato, infatti, nonostante le compromissioni tipiche che caratterizzano la patologia, una delle maggiori difficoltà di chi lavora con bambini affetti da autismo è data dall'estrema diversità del quadro clinico di ciascuno di essi, per cui ognuno di loro è unico e diverso dall'altro.

Le attività contenute in questo CD-ROM, essendo realizzate secondo livelli di difficoltà crescenti, si prestano a essere utilizzate sia con

bambini ad alto funzionamento sia con bambini maggiormente compromessi; lo scopo del software è quello di incrementare e potenziare abilità cognitive e percettive, senza però trascurare l'aspetto ludico dell'apprendimento, infatti la strutturazione delle varie attività potrà risultare utile al bambino non solo per imparare, ma anche per giocare e rapportarsi con i pari.

Bibliografia

- American Psychiatric Association (APA) (1996), *DSM-IV. Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali*, Milano, Masson.
- De Meo T., Vio C. e Maschietto D. (2000), *Intervento cognitivo nei disturbi autistici e di Asperger*, Trento, Erickson.
- Freeman S. e Dake L. (2007), *Il linguaggio verbale nell'autismo*, Trento, Erickson.
- Ianes D. e Zappella M. (2009), *Facciamo il punto su... l'autismo*, libro + DVD + CD-ROM, Trento, Erickson.
- Jordan R. e Powell S. (1997), *Autismo e intervento educativo*, Trento, Erickson.
- Rapoport J.L. e Ismond D.R. (2002), *DSM-IV. Guida alla diagnosi dei disturbi dell'infanzia e dell'adolescenza*, Milano, Masson.
- Schopler E. e Mesibow G.B. (1998), *Apprendimento e cognizione nell'autismo*, Milano, McGraw-Hill.
- Simpson R.L. e Zions P. (1994), *Cosa sapere sull'autismo*, Trento, Erickson.
- SINPIA – Società Italiana di Neuropsichiatria dell'Infanzia e dell'Adolescenza (2005), *Linee guida per l'autismo*, Trento, Erickson.
- SIPES – Società Italiana di Pedagogia Sociale (2008), *Integrazione degli alunni con disturbo dello spettro autistico*, Trento, Erickson.
- Watson L.R., Lord C., Shaffer B. e Schopler E. (1997), *La comunicazione spontanea nell'autismo secondo il metodo TEACCH*, Trento, Erickson.
- Xaiz C. e Micheli E. (2011), *Lavorare con le famiglie dei bambini con autismo: Guida per gli operatori*, Trento, Erickson.

Guida alla navigazione

Login

Per accedere al programma è necessario scrivere il proprio nome nel riquadro o selezionarlo dalla lista dei nomi. Per scorrerla si possono usare le due frecce a lato. Quindi si clicca il pulsante «Entra» per entrare nel menu e iniziare le attività.

Per visualizzare la guida in formato PDF si deve cliccare il libro sopra la scansia.

Login: registrazione di un nuovo utente



Menu

Dopo aver inserito il nome nella lavagna del login e cliccato «Entra», si accede al menu principale, dove sono presenti gli elementi di accesso alle sezioni, descritti dal simpatico orsetto Orsù:

a) Pulsanti attività

Grazie ai sei pulsanti in primo piano è possibile accedere alle attività del software, ciascuna delle quali permette allo studente di apprendere e approfondire un argomento specifico, come lettere, numeri, colori e forme geometriche, e di cimentarsi in giochi come i puzzle che aiutano a sviluppare la sua abilità percettiva.

b) Punto interrogativo (Spiegapulsanti)

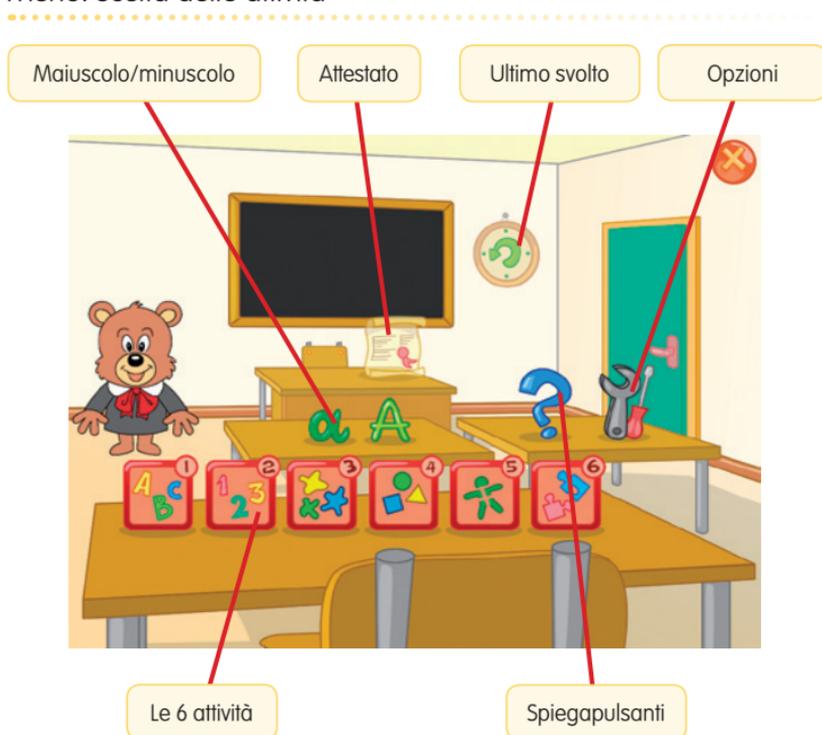
Al clic sul punto interrogativo si apre la videata che spiega la funzione dei vari pulsanti presenti durante lo svolgimento degli esercizi.

c) La chiave inglese e il cacciavite (Opzioni)

Cliccando sulla chiave inglese e il cacciavite si apre un riquadro in cui è possibile impostare le seguenti opzioni:

- scelta dell'audio generale: sonoro (un suono), verbale (una breve frase del personaggio guida), visivo (un'animazione del personaggio); di default il rinforzo è di tipo verbale;
- disabilitare la risposta automatica dopo tre tentativi;

Menu: scelta delle attività



- sbloccare l'attestato;
- disabilitare l'audio delle istruzioni generiche;
- disabilitare l'audio degli esercizi;
- disabilitare l'audio dei feedback.

d) Le lettere A/a (Maiuscolo/minuscolo)

Cliccando sui pulsanti A/a è possibile scegliere se visualizzare i testi in stampato maiuscolo o minuscolo. Di default il programma è impostato sul maiuscolo.

e) L'orologio a parete con la freccia a spirale (Ultimo svolto)

Al clic sull'orologio a parete il bambino può riprendere l'attività dall'ultimo esercizio svolto nella sessione di lavoro precedente.

f) La pergamena (Attestato)

Una volta completate tutte le attività contenute si può cliccare sulla pergamena che apre l'attestato. Nelle opzioni è possibile selezionare la casella che lo rende liberamente accessibile in qualunque momento della navigazione. L'attestato, personalizzato per ogni utente, è stampabile.

g) Pulsante «X»

Al clic sul pulsante «X» in alto a destra si ritorna alla videata del login.

Tasti di scelta rapida



Il programma consente agli utenti di utilizzare una combinazione di tasti in alternativa al clic del mouse sui pulsanti presenti nelle videate.

FUNZIONI DEL PROGRAMMA/PULSANTI	COMBINAZIONE DI TASTI
<i>Generali</i>	
Audio istruzioni	Ctrl + Barra spaziatrice
Esci/Chiudi	Ctrl + x
Stampa	F10
Guida/informazioni utili	F1
Attiva/disattiva istruzioni scritte	Ctrl + i
Opzioni	Ctrl + o
<i>Login</i>	
Entra	Invio
Esci dal software sì/no	s/n
Selezione utente	Frecce alto/basso
Elimina utente	Ctrl + e
<i>Menu</i>	
Testo maiuscolo/minuscolo	Ctrl + m

FUNZIONI DEL PROGRAMMA/PULSANTI	COMBINAZIONE DI TASTI
Ultimo svolto	Ctrl + u
Attestato	Ctrl + a
<i>Lista esercizi</i>	
Scrolla lista su/giù	Frecce alto/basso
Seleziona esercizio	Invio
<i>Esercizi</i>	
Scorri videata	Ctrl + Frecce avanti/indietro
Ho finito	Ctrl + Invio
Annulla	Ctrl + a
Opzioni	Ctrl + o
Aiuto	Ctrl + h
Guida/informazioni utili	F1

Attività

Eccezion fatta per la prima sezione che non presenta alcuna divisione al suo interno, cliccando sulle attività si accede a un sottomenu con diversi esercizi, liberamente selezionabili. Ogni esercizio presente nella stessa sezione è volto a perseguire il medesimo obiettivo didattico. Durante la navigazione si possono scorrere le videate cliccando sulle frecce di scorrimento. È possibile accedere a una particolare videata, non consecutiva rispetto a quella su cui si sta lavorando, scrivendo il numero della videata nel campo sinistro del contavideate e premendo «Invio» sulla tastiera.

1. Impariamo le lettere

Al clic sulla prima attività, prima di iniziare l'esercizio, appare una finestra di dialogo che spiega come personalizzare l'esercizio in base alle necessità dello studente, decidendo quali lettere della parola da ricostruire devono apparire come già date. Una volta fatta la scelta tramite la maschera opzioni posta al di sotto delle celle, il personaggio guida chiede allo studente di individuare una particolare lettera presente all'interno della parola target. L'alunno deve quindi cliccare sulla lettera indicata e trascinarla nello spazio vuoto sottostante. Lo scopo dell'esercizio è sviluppare nello studente la consapevolezza dell'alfabeto e il riconoscimento delle diverse lettere. Al termine dell'esercizio il personaggio guida legge per intero la parola ricostruita.

2. Impariamo i numeri

- **Clicca e conta:** l'obiettivo dell'attività è insegnare allo studente la forma dei numeri e la corrispettiva quantità numerica.

Impariamo le lettere

The screenshot shows a software window titled "1. IMPARIAMO LE LETTERE" with a sub-header "IMPARIAMO LE LETTERE". Inside the window, a blue-handled knife is displayed in a light blue box. Below the knife, the word "COLTELLINO" is written in large, black, outlined letters. The letters "C", "O", "L", and "O" are highlighted with blue borders. Below the word, there are two rows of letter boxes: the first row contains "C", "O", "L", "T", "E", "L", "L", "O" and the second row contains "C", "O", "L", followed by four empty boxes, and "O". At the bottom of the window, there is a cartoon bear character on the left, a "STAMPA" button, an "ANNULLA" button, and a navigation bar with a left arrow, "15 / 25", and a right arrow.

Dopo aver osservato il numero presente nella videata, il bambino deve cliccare in ordine da sinistra verso destra i pallini; a ogni clic il personaggio guida conterà assieme a lui sino a raggiungere il numero indicato.

Clicca e conta

The screenshot shows a software window titled "2. IMPARIAMO I NUMERI" with a sub-header "CLICCA E CONTA". Inside the window, the number "5" is displayed in a large, black, outlined font. Below the number, there is a grey horizontal bar containing five circles: three green circles followed by two white circles. At the bottom of the window, there is a cartoon bear character on the left, a "STAMPA" button, and a navigation bar with a left arrow, "5 / 9", and a right arrow.

- 1,2,3... stelle: in questo esercizio l'alunno deve trascinare un cartellino con un numero accanto a un insieme con il numero di stelle corrispondente, così da rafforzare la corrispondenza tra numero e quantità numerica.

1,2,3... stelle



- Quante stelle: in base alla compromissione, è possibile decidere se affrontare queste attività a livello base o facilitato. A livello base i numeri appariranno random, mentre a livello facilitato saranno sempre in ordine crescente da uno a nove. Lo scopo dell'esercizio è collocare accanto all'insieme corrispondente il numero corretto, rafforzando le abilità precedentemente sviluppate.

3. Impariamo i colori

- Colori in libertà: in questo esercizio l'alunno può colorare liberamente e senza alcun controllo un disegno usando la palette fornita, familiarizzando con i colori base.
- Osserva e colora: partendo da un disegno già colorato, lo studente deve ricolorare lo stesso soggetto in bianco e nero, usando un numero crescente di colori.

4. Impariamo le forme geometriche

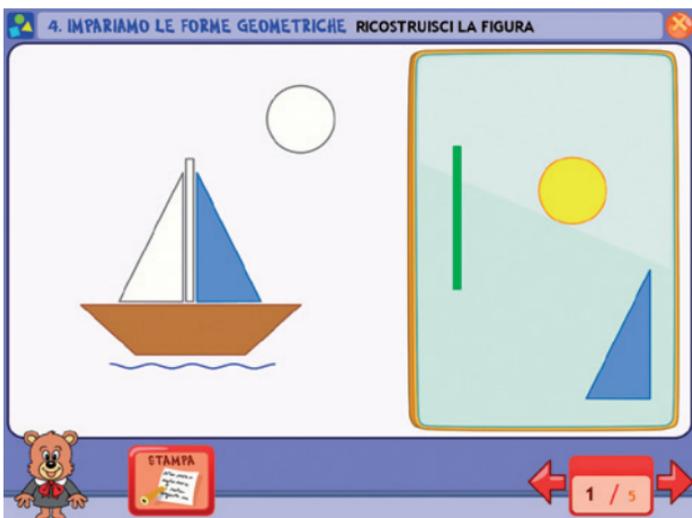
- Colora con guida: all'interno di questa attività lo studente deve osservare una legenda all'interno della quale ogni forma geometrica è associata a un colore. Deve quindi colorare dei disegni composti da forme geometriche seguendo la legenda.

Impariamo i colori



- Ricostruisci la figura: qui l'alunno deve trascinare da un serbatoio delle figure geometriche colorate sopra un disegno composto dalle medesime, rafforzando il riconoscimento delle forme geometriche già avviato nell'esercizio precedente.

Impariamo le forme geometriche



- Trascina e colora: usando come guida le forme geometriche colorate presenti all'interno di un disegno in bianco e nero, lo studente deve trascinare le macchie di colore.

5. Le parti del disegno

- Trova la figura: l'attività consiste nell'individuare, all'interno di un'illustrazione articolata, un disegno preciso. L'esercizio si presenta su diversi livelli di difficoltà, chiedendo allo studente di trovare sino a tre soggetti all'interno di disegni sempre più complessi, rafforzando in tal modo le sue abilità percettive.

Trova la figura



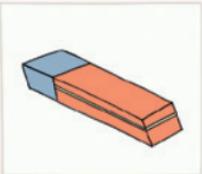
- Trova la lettera: seguendo le indicazioni del personaggio guida, l'alunno deve trovare e cliccare la lettera nominata all'interno di una parola.

6. Puzzle

In questo esercizio lo studente deve ricostruire un'immagine collocando nell'ordine corretto una serie di tasselli sino a formare un disegno articolato. In caso di necessità è possibile cliccare il pulsante «Aiuto» per far apparire l'immagine già ricostruita in bianco e nero a cui sovrapporre i tasselli colorati. I puzzle hanno da due a dodici pezzi.

Trova la lettera

5. LE PARTI DEL DISEGNO TROVA ANCORA PIÙ LETTERE



G O M M A

M

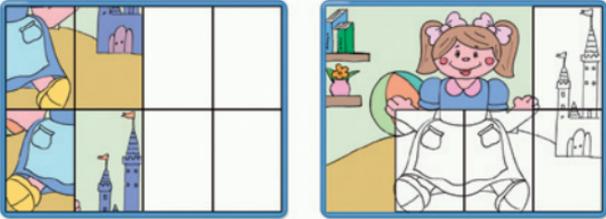


STAMPA

2 / 3

Puzzle

6. PUZZLE PUZZLE CON OTTO PEZZI



STAMPA

ANNULLA

AIUTO

1 / 3



Copia l'immagine che trovi all'interno del CD-ROM e impostala come sfondo del tuo computer!



© 2012 Edizioni Erickson. Tutti i diritti riservati.
Via del Pioppeto 24 – 38121 TRENTO
tel. 0461 950690 – fax 0461 950698
www.erickson.it – info@erickson.it

Erickson
SOFTWARE