



LA PERCEZIONE TATTILE



Un antropologo su Marte

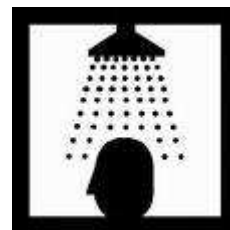
“Tanto quanto amavo sgranocchiare materiali scricchiolanti e granulosi, spesso mi era impossibile toccare alcuni oggetti. Odiavo le cose rigide, satinare, scricchiolanti, cose che mi facevano sentire troppo stretta mi strappavo di dosso tutto anche in luoghi pubblici.... Spesso trovavo conforto tra i grandi rami di un acero del giardino; sull’albero potevo guardare tutto ciò che avevo intorno senza essere costretta ad interagire con alcuno.”

Diane Holliday Willey, *Pretending to be normal*, 1999

“Io non ho mai potuto fare una doccia perché non posso sopportare le gocce d’acqua sulla pelle. Mi fanno male. Le percepisco come tante piccole punte che mi pugnano.... All’età di 8 anni sono diventata ipersensibile ai pettini e alle spazzole... mi sembrava che un fuoco sintetico mi divorasse la testa e la parte alta del collo....

Per tutta la vita ho sofferto di una specie di brivido lungo la schiena ... era come acciaio freddo, duro e fluido allo stesso tempo, con dita d’acciaio ... poi si dirama in ogni parte, braccia e gambe .. e non ha mai fine mai fine ...”

Gunilla Gerland, *A real person. Life on the outside*, 1997,



“Per piacere, non toccatemi.

Io non apprezzo molto che le persone mi tocchino! ... Per piacere non abbracciatemi senza avermelo prima chiesto (e sapendo che potrei anche rispondere di no se me lo chiedete prima). Qualcuno che mi abbraccia, specialmente quando non me lo aspetto, può saturare i miei sensi”

Joel Smith, *Living with autism*, <http://thiswayoflife.org>

I bambini autistici possono presentare forme di intolleranza e di ipersensibilità molto forti rispetto a svariate sensazioni tattili provenienti da ogni parte del proprio corpo. Ad esempio può risultare loro intollerabile la sensazione del sudore sulla pelle, come abbiamo ricordato nella dispensa che riguarda l'educazione motoria; ci sono bambini che non tollerano il contatto con determinati tessuti: esistono in commercio abiti e biancheria particolari, proprio per limitare al massimo le sensazioni fastidiose, che addolorano e affaticano le persone autistiche e ne limitano la capacità di concentrarsi, di apprendere e di vivere una vita "comune".

Quindi le attività tattili svolte a scuola potrebbero contribuire, se accuratamente predisposte, a "desensibilizzare", per quanto possibile, la percezione tattile e favorirne il rientro in un range più simile a quello di tutti noi. Probabilmente rimarranno comunque delle peculiarità e delle differenze, ma rendere possibile una vita con meno dolore e meno fastidio costituisce un obiettivo già molto importante.

Vi è un altro aspetto da considerarsi: il tatto può esercitare anche una funzione calmante. Dalle esperienze e dalle testimonianze di persone autistiche e delle loro famiglie emerge che una pressione sul corpo, né forte né lieve, può svolgere una importante funzione di aiuto al "contenimento" di sé e quindi a riacquistare la calma. Si rimanda ad esempio alle parole di Temple Grandin sulla "macchina degli abbracci" da lei stessa ideata, realizzata ed adoperata.



Un antropologo su Marte



... Temple mi mostrò la sua camera da letto: una camera austera con le pareti imbiancate e un letto singolo, vicino al quale era sistemato un enorme aggeggio dall'aspetto strano. "E quello cos'è?" le chiesi. "Quella è la mia spremitrice" rispose Temple. "Alcuni la chiamano la mia macchina per gli abbracci" "E a che cosa serve?" "Esercita una pressione decisa ma piacevole sul corpo, dalle spalle alle ginocchia" spiegò Temple. "Una pressione costante, oppure variabile o anche pulsante – come si preferisce" Le chiesi perché mai si dovrebbe desiderare di sottoporsi a tale pressione e Temple mi raccontò che da piccola desiderava moltissimo essere abbracciata, ma allo stesso tempo aveva il terrore di qualunque contatto fisico. Quando veniva abbracciata ... si sentiva sopraffatta, soffocata dalla sensazione; provava un senso di pace e di piacere ma anche di terrore, come di essere inghiottita. Cominciò a sognare ad occhi aperti ... una macchina magica che potesse stringerla energicamente ma al tempo stesso con dolcezza, come in un abbraccio; una macchina il cui funzionamento, però, fosse completamente comandato e controllato da lei ... Oggi la sua macchina (con qualche modifica) viene sperimentata nell'ambito di studi clinici approfonditi.


www.hug-machine.org

Oliver Sacks, *Un antropologo su Marte*, Adelphi

<http://www.grandin.com/inc/intro-squeeze.html>

E' quindi importante essere attenti a rilevare il tipo di contatto fisico che un bambino autistico può desiderare, quale può tollerare, quale può aiutarlo e con quali mezzi si può renderlo maggiormente significativo per lui.

Anche in termini di contatto tattile a livello delle mani, è bene ricordare che – se alcuni contatti possono essere fastidiosi – altri possono avere un potere calmante e rilassante (come per tanti di noi).

	<h3>Informazioni</h3>
 www.flickr.com	<p>La stimolazione tattile è molto importante per lo sviluppo del cervello; la pelle è il più esteso organo di senso, quello che si sviluppa per primo durante la gestazione e l'ultimo a scomparire.</p> <p>Nel primo anno di vita, il senso del tatto svolge una funzione importantissima per il corretto sviluppo del bambino e per la sua conoscenza del mondo, anche agendo in sinergia con altri sensi (si pensi al lattante che prima rigira un oggetto tra le mani guardandolo e poi se lo mette in bocca, integrando in tal modo il senso della vista con la sensazione tattile delle mani e quello della bocca per arrivare veramente a “capire come è fatto”.</p>

Il senso del tatto deve essere esercitato, disciplinato e fatto oggetto di esperienza per i bambini autistici.

Il primo obiettivo, quindi, è quello di procurarsi una ricca e variegata raccolta di materiali “tattili”, sia specificamente prodotti sia “colti” dalla realtà quotidiana.

Nel capitolo seguente si propongono alcuni suggerimenti.



Un antropologo su Marte

“Io sono calmato e confortato dalle seguenti cose: amo le cose setose e morbide e le cose che mi stringono, le cose ed i posti stretti e tiepidi, la pressione profonda, la deprivazione sensoriale, essere avvolto stretto come una mummia queste sono le mie sensazioni preferite [Strapples]”

“Hey Strapples, cosa significa quando dici che ami la deprivazione sensoriale? [Capriccio]”

“Deprivazione sensoriale significa eliminare vista suono e gli altri sensi per esempio come essere completamente avvolti come una mummia in un gigantesco, soffice, setoso involucro che elimini ogni sensazione tranne quella di essere stretto tutto intorno [Strapples]”

www.wrongplanet.net General Autism Discussion

“Questa grande tinozza era piena di giochi e stava nell'ingresso. Michael ha deciso che ne aveva bisogno. Ci ha messo dentro le sue coperte favorite e un mucchio di cuscini. Ci è entrato dentro e si è addormentato nel letto fatto da lui stesso... lui sa di che cosa ha bisogno”

www.autism-blog.com



UNA RIFLESSIONE SUI MATERIALI

Esistono in commercio (ed altre sono facilmente producibili a livello domestico) molte “palle” tattili che possono essere “trattate” in svariati modi (strizzate, stirate, schiacciate, aggrovigliate); esse forniscono:

- una rilevante differenziazione di stimoli tattili, quindi affinano il senso tattile e la capacità percettiva delle mani e – soprattutto – stimolano il cervello a processare le sensazioni
- importanti possibilità di apprendimento (capacità fino motorie) di azioni fondamentali per la vita quotidiana (schiacciare, stringere, strizzare, afferrare, ecc.)
- possibilità di rilassamento e di scarico delle tensioni



Un antropologo su Marte

“Le mie sensazioni preferite sono:

- *la pelliccia morbida come quella del gatto o come quella dietro le orecchie di un cane,*
- *il vento forte*
- *la pressione, come quella di qualcuno che sta sopra un materasso che mi copre*
- *la sensazione di sedere sopra una lavatrice mentre lava o su una asciugatrice mentre asciuga*
- *il caldo, come sedere con la schiena contro un termosifone*
- *scaglie lisce come un serpente che mi passa tra le dita*
- *la cart morbida*
- *i cibi croccanti, comprese parti di piante che la maggior parte della gente non mangia*
- *la plastica liscia*

Le sensazioni che non mi piacciono sono:

- *essere stretto, in qualunque modo*
- *che due parti del mio corpo si tocchino, come le gambe*
- *la pelle sudata*
- *un grande insetto che mi stia addosso*
- *i capelli tirati*
- *essere solleticato*
- *i cibi scivolosi come la maionese” [EvilKimEvil]*

“Le mie sensazioni più odiate sono:

- *l’acqua fredda e l’aria fredda*
- *il denim*
- *la carta e ogni cosa che faccia sentire la pelle asciutta*
- *i tessuti che prudono come la lana*
- *la polvere*
- *l’abbaiare dei cani*
- *i bambini che piangono e quelli che gridano*

- *il parlare monotono*
- *le ragazze adolescenti che parlano e ridono* [Strapples]

“Io odio il gesto, il rumore bianco, ... le voci umane” [LabPet]

“Non mi piace quando qualcuno mi bacia e io dopo sento la loro saliva e mi devo asciugare. Io odio essere solleticato, mi rende molto agitato.

Odio i rumori improvvisi.

Odio quando la gente sputa in terra. Non è per i germi è per come mi sento.

Disprezzo la sensazione di sentirmi annoiato.

Le luci stroboscopiche.

Le sirene.

I bambini che gridano” [sbwilson]

www.wrongplanet.net



Approfondimento

“I bambini autistici possono essere diagnosticati con iper o ipo visione, udito, vista, tatto, gusto e olfatto e per “rumore bianco” su tutti questi canali.

Tuttavia per il canale tattile le cose sono più complicate. Dire che un bambino autistico ha iper o ipo percezione tattile o rumore bianco sul canale tattile non significa assolutamente niente. Può essere che il ragazzo sia iper o ipo sensibile alla pressione lieve e non alla pressione forte o alla temperatura perchè questi sono i tre tipi di recettori della percezione tattile. In altre parole, la diagnosi è significativa soltanto se correlata ad uno, a due o a tutti e tre i tipi di recettori.

Ad esempio, come potete capire quale tipo di recettori funziona in modo diverso? Perché il comportamento di un bambino autistico sembra così contraddittorio? Perché un bambino non vuole essere toccato e poi si morde le mani a sangue? Per capire effettivamente queste ragioni occorre osservare cosa viene sempre rifiutato o cosa sempre ricercato. L'analisi di questi comportamenti può portare alla giusta interpretazione del funzionamento dei recettori tattili.

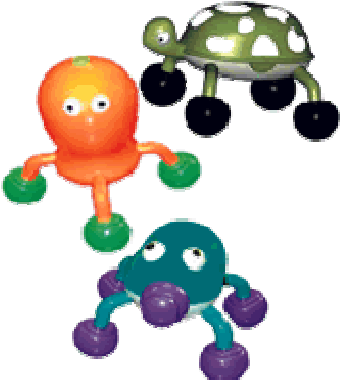

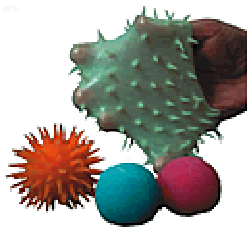



Ad esempio sbattere la testa o le ginocchia contro il muro può indicare un ipo funzionamento dei recettori della pressione forte. Al contrario l'incapacità di accettare un carezza o un tocco può essere correlata ad un iper funzionamento dei recettori della pressione leggera. La combinazione di ipo attività dei recettori della pressione forte e di ipo attività dei recettori della pressione leggera è osservabile nella maggior parte delle persone autistiche

Robin Burne, The Autism Centre, Maggio 2006 www.learning-connections.org.uk

**ESEMPI DI MATERIALI TATTILI PER AFFINARE LA SENSORIALITA' DELLE MANI E
PER SVILUPPARE ALCUNE CAPACITA' FINOMOTORIE**





 <p> animaletti vibranti con valore rilassante materiale che può essere manipolato e non si attacca alle dita </p>	 <p> per imparare a tendere un materiale elastico </p>
 <p> materiali particolari che non si attaccano alle dita </p>	 
 <p> materiale disponibile a diversi livelli di resistenza offerta alla forza della mano </p>	

	<p>palla fatta di sfere che cambiano colore quando le si strizza <-----</p>	
	<p>palle che cambiano 7 colori (uno alla volta) schiacciando il bottone -----></p>	
<p>http://www.sensetoys.com</p>		

THERAPLAY Visual Motor

Try using our hand balls for a "hands-on" effect during painting and other fine-motor activities.

Mondo Koosh®

Koosh® Ball

Mini Koosh®

SureKatch™ Ball

Spider Ball™

“Hand” Balls Fit Kids...Fun For All

We've selected some of our best balls to offer you in sizes that will fit right into your kids' hands. That means we've kept the sizes small (3-1/2" [9cm] or less). Ideal for squeezing, tossing, catching, sensory processing or just fun...but make sure you share with your kids!

MONDO-KOOSH BALL. 4" (10.1cm) diameter. Contains latex.
1-087982-104 12.59 ea.

MINI KOOSH®. 2" (5cm) diameter. Contains latex.
1-008374-104 4.99 ea.

KOOSH® BALL. 3-1/2" (9cm) ball covered with tentacles. Contains latex.
1-1005260-104 7.99 ea.

SureKatch™ Ball. 4" plastic ball (with 1-1/2" [4cm] core) with as many hoops as you can grasp.
1-1005660-104 Qty. 1-11 6.99 ea. Qty. 12+ 6.29 ea.

SPIDER BALL™. Exciting to hold. Solid rubber 2-7/16" (6.2cm) diameter core and non-removable rubbery legs. Legs keep them from rolling away. Balls bounce. Contain latex.
1-401043-104 Qty. 1-5 9.99 ea. Qty. 6+ 9.59 ea.

MINI SPIDER BALL™. 1-1/2" (4cm) core.
1-401045-104 Qty. 1-5 8.59 ea. Qty. 6+ 8.29 ea.

HAND BALL PACK. One Spider Ball, one Koosh® Ball, one Touch Ball (see next page), one SureKatch™
1-020293-104 30.99 set

O-Ball

Spider O-Ball Set

O-Ball Irresistible and You Can WEIGHT IT!

This is one of the most irresistible, easy-to-grab 4" (10.2cm) plastic balls. It's colorful, bendable, squishable and, best of all, weightable. By placing our Mini Spider Balls inside (holds up to 10), you can weight your O-Ball up to 2 lbs. (9kg). Not only do the Spider Balls weight it, but they also add extra tactile appeal. O-Balls are easily caught with one finger or a whole handful of fingers. Kids of all ages (OK... adults too) love this great little ball.

O-Ball 1-021556-104 Qty. 1-11 8.99 ea. Qty. 12+ 7.99 ea.

Spider-O-Ball Set. One O-Ball and 12 Mini Spider Balls.
1-021603-104 60.99 set

Fun Gripper® Ball Set

Bright Colors, Tacky Feel. Perfect Weight

Your jugglers will love the tacky feel and weight of these balls. The colors are incredibly bright. Built for long lasting play and repetitive practice.

Set of 3.
1-006958-104 11.99 set

Grab-N-Balls™

Filled With PVC and Gel

Sturdy, tactile, shell combined with PVC balls and nontoxic gel, make the perfect "pick-me-up" and toss/catch ball ever held. Set of six (red, yellow/blue, green, violet and orange). Hold em, catch em, throw em, squish em!

1-1283345-104 Qty. 1-5 25.99 set Qty. 6+ 23.99 set

162 Phone 1-800-850-8602 • Fax 1-800-845-1535 • Order Online at www.abilitations.com

http://catalogs.schoolspecialty.com/2247_ssi_abilitations/t1.asp

Al di là dei materiali progettati appositamente e venduti nei negozi specializzati, è importante ricordare che i bambini autistici devono imparare a fare esperienza con tutti gli oggetti di uso quotidiano. Ecco una raccolta di oggetti comuni ad alto valore "tattile".

MATERIALI COMUNI AD ALTO VALORE "TATTILE"
 IL MONDO DELLE SPUGNE



MATERIALI COMUNI AD ALTO VALORE "TATTILE"
 SPAZZOLE, SPAZZOLINI, SCOPETTI & CO.


		
		
		
 <p>guanto di lana merinos</p>	 <p>piumini naturali</p>	 <p>spazzole naturali</p>
		

anche le spazzole per gli animali forniscono interessanti possibilità tattili



Ovviamente i materiali tessili forniscono importantissime stimolazioni, come già sapeva Maria Montessori, che nelle sue classi aveva sempre lo “stipetto” in cui venivano conservati vari tipi di tessuti, disponibili per la manipolazione dei bambini.

Si forniscono alcuni esempi:

 <p>seta</p>	 <p>velluto liscio</p>	 <p>velluto a coste strette e larghe</p>
 <p>tela juta</p>	 <p>canapa</p>	 <p>cotone fino</p>
 <p>pile</p>	 <p>panno di lana</p>	 <p>pannolenci</p>
 <p>maglia in lana</p>	 <p>viscosa</p>	 <p>pellame e cuoio</p>
<p>ciniglia</p>	<p>alcantara</p>	<p>camoscio/daino</p>

Tra i materiali più interessanti vanno annoverati anche i vari tipi di corda e spago, i cordoni da tenda con i relativi fiocchi, i cordoncini decorativi, ecc.

 <p>corda luminosa speciale per barche</p>	 <p>corda intrecciata</p>	 <p>cordame</p>
 <p>corde di canapa</p>	 <p>spago di canapa</p>	 <p>vari tipi di spago</p>
 <p>fiocchi per tende</p>		
		


Un tipo di percezione fondamentale legata al tatto è quello della temperatura, che possiamo riassumere inizialmente nella differenza CALDO/FREDDO e quindi nella differenziazione CALDO/TIEPIDO/FREDDO.

Per avviare questo tipo di percezione sono molto utili i materiali sanitari che possono essere raffreddati in frigorifero o scaldati nel microonde o in acqua calda.

	<p>cuscino di sale che può essere riscaldato o raffreddato (chiuso in un sacchetto di plastica per evitare l'assorbimento di umidità)</p>	
	<p>compresse calde/fredde</p>	
	<p>Imbottitura di noccioli di ciliegia (grande valore tattile) riscaldabile in microonde o in forno e raffreddabile in frigo (sembra in un sacchetto di plastica)</p>	

Materiali per la distinzione leggero/pesante

Si possono preparare cuscini, sacchetti, scatole, barattoli, ripieni di vario materiale, che ovviamente dà risultati diversi in termini di peso. Vale sottolineare anche il valore tattile di ciascuno di questi materiali.

 <p>cuscini imbottiti con noccioli di ciliegia (pesante)</p>	 <p>cuscini imbottiti di noccioli</p>	 <p>cuscino di piume</p>
 <p>mattone pieno</p>	 <p>gommapiuma</p>	 <p>cotone idrofilo</p>
 <p>kapok</p>	 <p>sfere di polistirolo</p>	 <p>polistirolo per imballaggi</p>
 <p>brecciolino</p>	 <p>ghiaietto</p>	 <p>ghiaia</p>
 <p>sabbia</p>	 <p>ghiaino per acquari</p>	 <p>stoppa</p>

 tappi di sughero	 cubetti di porfido	 lana tosata
 palle da biliardo	 biglie di vetro	 legumi secchi
 semi di sesamo	 semi di girasole	 semi di papavero

Un'altra fonte di esperienze tattili è la carta vetrata o carta abrasiva, presente in commercio in diverse gradazioni di "ruvidezza". Ritagli di carta vetrata applicati su supporti di cartone rigido o di legno forniscono con poca spesa l'equivalente delle carte tattili in commercio.

	 le tavolette tattili del materiale montessoriano
http://www.monthome.com/sensorial.htm	http://thehometeacher.blogspot.com/2009/03/sensorial-activities-more-on-montessori.html

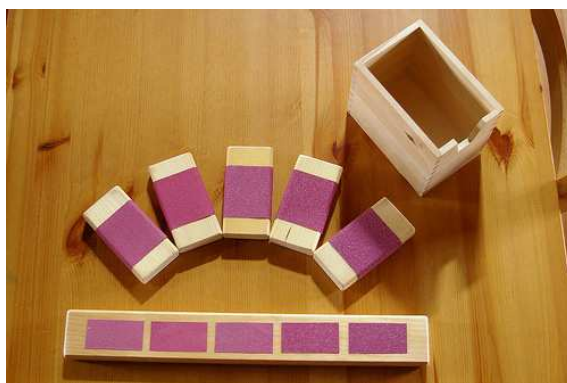


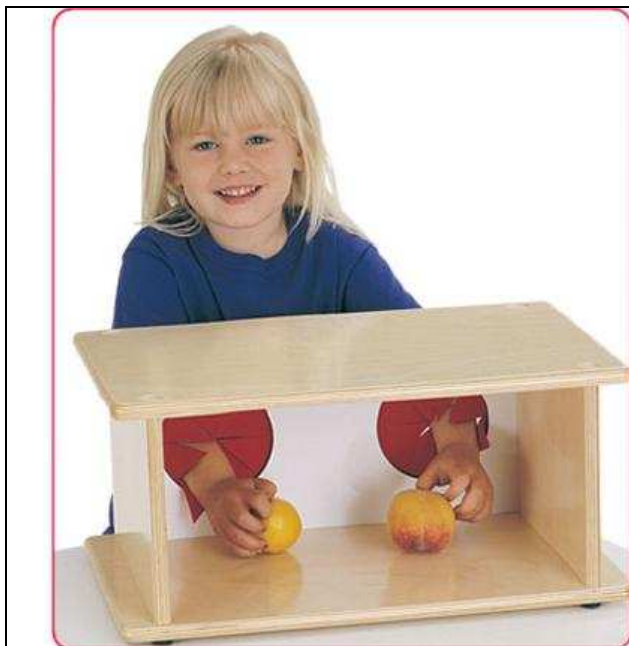
cartoncini con diversi tipi di carta
abrasiva



soluzioni “casalinghe” del materiale
montessoriano

<http://momatwork.splinder.com/post/16356528/Montessori+DIY>





soluzione di facile realizzazione per far lavorare i bambini sul senso del tatto senza bisogno di bendarli.

http://www.daycaremall.com/special_needs.html

ESEMPLIFICAZIONI DI PERCORSI DIDATTICI

Proponiamo alcuni livelli di esercizi, che di seguito esplicheremo con alcuni esempi. Ovviamente molto altro è possibile, sia in relazione allo sviluppo dell'allievo sia relazione alla capacità creativa degli insegnanti.

PRIMO LIVELLO:

Discriminare sensazioni di tipo opposto su diverse posizioni del corpo: caldo/freddo, liscio/ruvido, pesante/leggero, presenza/assenza di vibrazione, ecc.

Individuare il punto del corpo in cui si è stati toccati con un oggetto (senza vedere).

SECONDO LIVELLO

Riconoscere senza vederli dei materiali tattili uguali tra altri diversi toccandoli con le mani/con i piedi.

TERZO LIVELLO

Mettere in ordine dei materiali per livello di intensità di una sensazione: dal più liscio al più ruvido, dal più leggero al più pesante, dal più caldo al più freddo, ecc.

QUARTO LIVELLO


Individuare senza vedere su quale punto del proprio corpo è stato posato un oggetto con forte valore tattile

QUINTO LIVELLO

Riconoscere al tatto un oggetto uguale a quello posto davanti al bambino


PRIMO LIVELLO

Discriminare sensazioni tattili di tipo opposto: caldo/freddo; liscio/ruvido; pesante/leggero; vibrante/fermo; ecc. Riconoscere le sensazioni usando diverse parti del corpo.

ABILITA'		Distinguere caldo/freddo
-----------------	---	---------------------------------


1)	Dati due oggetti saper distinguere quello caldo da quello freddo
OBIETTIVO	

DESCRIZIONE DELL' ATTIVITA'	Dati due biscotti fatti in casa, di cui uno scaldato nel tostapane, collocare su un piatto rosso quello caldo e su un piatto blu quello a temperatura normale. Se il bambino è verbale e conosce le parole caldo/freddo fargli dire le parole	
FACILITATORE	Potrebbe essere più facile assegnare un cuscinetto termico (caldo o freddo) che serva come modello, dovendo poi il bambino riconoscere tra i restanti due cuscinetti quale dà la stessa sensazione. In questo caso il cuscinetto modello caldo potrebbe già essere posato su un piatto rosso (per avviare alla codifica del colore rosso=caldo). Se viene fatta questa scelta, ricordarsi di mantenere il codice colore anche nelle altre attività e nella vita quotidiana. Quindi, ad esempio, se il bambino vuole un tè chiedergli se lo vuole caldo o freddo usando come risposta due dischi, uno rosso e uno blu, da indicare.	
PRE-REQUISITI	Essere in grado di toccare una superficie conoscere il codice colore rosso=caldo blu=freddo conoscere i segnali di partenza e di fine	
SEGNALE PARTENZA	DI	Il suono di un piccolo gong
SEGNALE CONCLUSIONE	DI	due suoni di gong
RICOMPENSA	mangiarsi il biscotto	
AVVIO	(identificare in relazione alle singole situazioni)	
MODELLAMENTO		
MATERIALE NECESSARIO	Due biscotti casalinghi un tostapane due piatti uno blu e uno rosso il gong per i segnali	
TEMPO PREVENTIVATO		
PROSECUZIONE	Passare dal biscotto ai cuscinetti termici di cui si sono forniti esempi. Passare da due a più oggetti.	

ABILITA'		Distinguere pesante/leggero
-----------------	---	------------------------------------

2)	Dati due oggetti saper distinguere quello pesante da quello leggero
OBIETTIVO	

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'	Dati due barattoli di latta, uno con dentro della ghiaia e uno vuoto, distinguere quello pesante da quello leggero disponendo quello leggero sul disegno di una piuma e quello pesante sul disegno di un camion (o di altro oggetto pesante che il bambino conosca). Se il bambino è verbale ed è in grado di usare le parole leggero/pesante fargli dire le parole.
FACILITATORE	Potrebbe essere più facile predisporre un barattolo-campione (pieno o vuoto) che serva come modello, dovendo poi il bambino riconoscere tra i restanti due barattoli quale dà la stessa sensazione del modello. In questo caso il barattolo-modello leggero potrebbe già essere posato su un piatto con il disegno della piuma (per avviare alla codifica dell'immagine piuma=leggero) Se viene fatta questa scelta, ricordarsi di mantenere il codice anche nelle altre attività e nella vita quotidiana.
PRE-REQUISITI	Essere in grado di afferrare un barattolo conoscere i segnali di partenza e di fine
SEGNALE PARTENZA	DI Il suono di un piccolo gong
SEGNALE CONCLUSIONE	DI due suoni di gong
RICOMPENSA
AVVIO	
MODELLAMENTO	
MATERIALE NECESSARIO	Due barattoli ghiaia due piatti uno con il disegno di una piuma e uno con il disegno di un camion il gong per i segnali
TEMPO PREVENTIVATO	
PROSECUZIONE	Passare a materiali diversi. Passare da due a più oggetti.


ABILITA'		Individuare dove si è stati toccati
-----------------	---	--

3)	Senza guardare dire quale mano è stata toccata
OBIETTIVO	

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'	Il bambino tiene le mani dietro a uno schermo senza appoggiarle. L'insegnante tocca leggermente una delle due mani con un oggetto; tocca alcune volte il palmo altre il dorso. Il bambino alza la mano che è stata toccata
FACILITATORE	Usare un oggetto il cui contatto riesca gradito al bambino: se predilige le cose morbide usare un pennello da trucco, ad esempio. se preferisce i contatti rigidi usare una matita non appuntita o il manico del pennello. Se il bambino non riesce a tenere le mani sollevate, farle appoggiare sul tavolo a volte palmi in su e a volte palmi in giù.
PRE-REQUISITI	Riuscire a mettere le mani dietro ad uno schermo Saper alzare una mano
SEGNALE PARTENZA	DI
SEGNALE CONCLUSIONE	DI
RICOMPENSA	
AVVIO	
MODELLAMENTO	
MATERIALE NECESSARIO	Un pennello uno schermo
TEMPO PREVENTIVATO	
PROSECUZIONE	Passare ai piedi. Poi passare a contatti più fini: le dita una alla volta, ad esempio, sia delle mani sia dei piedi. Toccare vari punti del corpo che poi il bambino indica (magari tenendogli un fazzoletto a coprirgli il viso se non lo si può bendare)


SECONDO LIVELLO

Riconoscere senza vederli dei materiali tattili uguali tra altri diversi toccandoli con le mani (e – ove possibile – con i piedi)

ABILITA'		Riconoscere due oggetti uguali
-----------------	---	---------------------------------------


1)	Riconoscere due oggetti uguali escludendo il terzo diverso, senza vedere
OBIETTIVO	

DESCRIZIONE DELL' ATTIVITA'	Usando una "scatola" tipo quella riprodotta a pag. XX il bambino deve accoppiare due "palle tattili" uguali escludendo la terza molto diversa; le due palle uguali vanno poste in un cestino dentro che sta dentro la stessa scatola. La terza palla va lasciata sul fondo.
FACILITATORE	Usare materiali già conosciuti
PRE-REQUISITI	Saper usare lo schermo, essere in grado di toccare i materiali proposti, sapere cosa significa "uguali".
SEGNALE PARTENZA	DI
SEGNALE CONCLUSIONE	DI
RICOMPENSA	
AVVIO	
MODELLAMENTO	
MATERIALE NECESSARIO	
TEMPO PREVENTIVATO	
PROSECUZIONE	Aumentare il numero dei materiali tra cui scegliere la coppia. Usare via via materiali meno diversi tra loro. Usare materiali piccoli (ad esempio due fagioli bianchi e un pisello secco).

ABILITA'		Riconoscere due oggetti uguali
-----------------	---	---------------------------------------

2)	Riconoscere due calzini riempiti di materiali uguali distinguendoli da un terzo riempito di materiale diverso.
OBIETTIVO	

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'	Tra tre calzini riempiti di legumi secchi distinguere i due riempiti di fagioli grandi da quello riempito di lenticchie. I due calzini uguali vanno posati in un vassoio a due posti collocato sulla destra del banco e quello diverso su un piatto collocato a sinistra. E' bene che vassoio e piatto siano di colori diversi
FACILITATORE	
PRE-REQUISITI	Essere in grado di toccare i materiali proposti. Sapere cosa significa "uguale".
SEGNALE PARTENZA	DI
SEGNALE CONCLUSIONE	DI
RICOMPENSA	
AVVIO	
MODELLAMENTO	
MATERIALE NECESSARIO	
TEMPO PREVENTIVATO	
PROSECUZIONE	Aumentare il numero dei calzini "imbottiti" tra cui scegliere la coppia. Aumentare il numero delle coppie possibili. Variare i materiali (tappi di sughero e tappi a corona; bottoni e biglie di vetro, ecc.)


ABILITA'		Abbinare oggetti uguali a due due
-----------------	---	--

3)	Abbinare tavolette tattili
OBIETTIVO	

DESCRIZIONE DELL' ATTIVITA'	Date due coppie di tavolette tattili, come quelle di pag. XXX, unire le due coppie di tavolette uguali. Disporre le tavolette in due vassoi a due posti uno a sinistra e uno a destra del tavolo. I posti per le tavolette vanno disegnati sul fondo del vassoio.
FACILITATORE	
PRE-REQUISITI	
SEGNALE PARTENZA	DI
SEGNALE CONCLUSIONE	DI
RICOMPENSA	
AVVIO	
MODELLAMENTO	
MATERIALE NECESSARIO	
TEMPO PREVENTIVATO	
PROSECUZIONE	Aumentare il numero delle coppie possibili; aumentare il numero delle cose da abbinare (da coppie a terne, ecc.)


TERZO LIVELLO

Mettere in ordine dei materiali per livello di intensità di una sensazione: dal più liscio al più ruvido, dal più leggero al più pesante, dal più caldo al più freddo, ecc.

ABILITA'		Mettere in ordine dei materiali dal più liscio al più ruvido
-----------------	---	---


1)	Dati tre campioni di stoffa, ordinarli dal più liscio al più ruvido
OBIETTIVO	

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'	Il bambino ordina dal più liscio al più ruvido un campione di tela juta, uno di tela da sdraio e uno di seta, disponendoli su un cartellone a tre posti con tre colori a scalare (dal rosso intenso al rosa pallido, ad esempio).
FACILITATORE	Incollare in cima al cartellone tre campioni dei materiali prescelti, già posti nell'ordine giusto
PRE-REQUISITI	Essere in grado di toccare i materiali proposti. Aver già eseguito gli esercizi di distinzione tra liscio e ruvido
SEGNALE PARTENZA DI	
SEGNALE CONCLUSIONE DI	
RICOMPENSA	
AVVIO	
MODELLAMENTO	
MATERIALE NECESSARIO	
TEMPO PREVENTIVATO	
PROSECUZIONE	Aumentare il numero dei campioni. Usare lo stesso tipo di materiale (ad esempio la carta vetrata)

ABILITA'		Mettere in ordine dei materiali dal più morbido al più duro
-----------------	---	--

2)	Dati tre oggetti, ordinarli da quello più facile da strizzare nella mano a quello che oppone più resistenza
OBIETTIVO	

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'	Dati una palla di gommapiuma, una palla del tipo di quelle a pag. XXX e una palla da tennis, ordinarle da quella più facile da strizzare a quella che oppone più resistenza
FACILITATORE	
PRE-REQUISITI	Essere in grado di toccare i materiali proposti. Aver già eseguito gli esercizi di distinzione tra morbido/duro
SEGNALE PARTENZA	DI
SEGNALE CONCLUSIONE	DI
RICOMPENSA	
AVVIO	
MODELLAMENTO	
MATERIALE NECESSARIO	
TEMPO PREVENTIVATO	
PROSECUZIONE	Aumentare il numero dei campioni. Usare lo stesso tipo di materiale (ad esempio il materiale di pag. XXX che viene proposto in tre diverse tipologie a seconda del tipo di resistenza che oppone)


ABILITA'		Mettere in ordine dei materiali dal più granuloso al meno granuloso
-----------------	---	--

3)	Dati tre calzini riempiti di materiali diversi, metterli in ordine da quello più granuloso a quello meno granuloso.
OBIETTIVO	

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'	Dati tre calzini, il primo pieno di fagioli grossi, il secondo pieno di lenticchie e il terzo pieno di sabbia, il bambino li ordina dal più granuloso al più fine
FACILITATORE	
PRE-REQUISITI	Essere in grado di toccare i materiali proposti. Aver già eseguito gli esercizi di distinzione di granulosità
SEGNALE PARTENZA	DI
SEGNALE CONCLUSIONE	DI
RICOMPENSA	
AVVIO	
MODELLAMENTO	
MATERIALE NECESSARIO	
TEMPO PREVENTIVATO	
PROSECUZIONE	Aumentare il numero dei campioni. Usare lo stesso tipo di materiale (fagioli bianchi grossi, fagioli borlotti, azuki)

QUARTO LIVELLO

Individuare senza vedere su quale punto del proprio corpo è stato posato un oggetto con un forte valore tattile.


ABILITA'		Individuare quale mano è stata toccata
-----------------	---	---

1)	Individuare quale mano è stata toccata con un guanto di lana merinos (o con un oggetto duro)
OBIETTIVO	

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'	Il bambino tiene le mani dentro la scatola tattile di pag XXX. L'insegnante appoggia delicatamente la sua mano guantata con un guanto di lana merinos su una delle mani del bambino. Il bambino estrae la mano che è stata toccata.
FACILITATORE	In fase iniziale, usare il tipo di tocco e il tipo di materiale più adatto al bambino (tocco leggero se non sopporta i contatti forti, un dito se non sopporta tutta la mano, ecc. oppure usare un materiale rigido se la lana merinos gli procura fastidio: tipo un cotton fioc)
PRE-REQUISITI	Essere in grado di tenere le mani nella scatola.
SEGNALE PARTENZA	DI
SEGNALE CONCLUSIONE	DI
RICOMPENSA	
AVVIO	
MODELLAMENTO	
MATERIALE NECESSARIO	
TEMPO PREVENTIVATO	
PROSECUZIONE	Toccare le dita (il bambino estrae la mano toccata e alza il dito toccato); toccare le braccia. fare lo stesso esercizio con i piedi tenendo i piedi sotto la tavola. Toccare la schiena in un punto che il bambino possa raggiungere e poi chiedergli di toccarsi dove è stato toccato.

QUINTO LIVELLO

Riconoscere al tatto un oggetto uguale a quello posto davanti al bambino.

ABILITA'		Individuare al tatto un oggetto uguale a quello che si ha davanti
-----------------	---	--

1) OBIETTIVO	Individuare al tatto tra due oggetti quello uguale al modello che si ha davanti
-------------------------	--

DESCRIZIONE DELL' ATTIVITA'	Il bambino tiene le mani dentro la scatola tattile di pag XXX. Dentro la scatola ci sono una palla e un cucchiaio. Davanti al bambino c'è uno dei due oggetti. Il bambino trova al tatto l'oggetto uguale a quello che vede, lo estrae e lo mette accanto al modello
FACILITATORE	Usare oggetti molto diversi tra loro.
PRE-REQUISITI	Essere in grado di tenere le mani nella scatola
SEGNALE PARTENZA	DI
SEGNALE CONCLUSIONE	DI
RICOMPENSA	
AVVIO	
MODELLAMENTO	
MATERIALE NECESSARIO	
TEMPO PREVENTIVATO	
PROSECUZIONE	Usare materiali via via più simili (ad esempio una palla piccolissima e una grande, un mestolo e un cucchiaio, ecc.)

STIMOLARE ALL'USO DELLE MANI E SVILUPPARE LA SENSIBILITA' TATTILE

LA PAGINA DEI PRIMI GIOCHI

L'INDIGESTIONE DEL SERPENTE

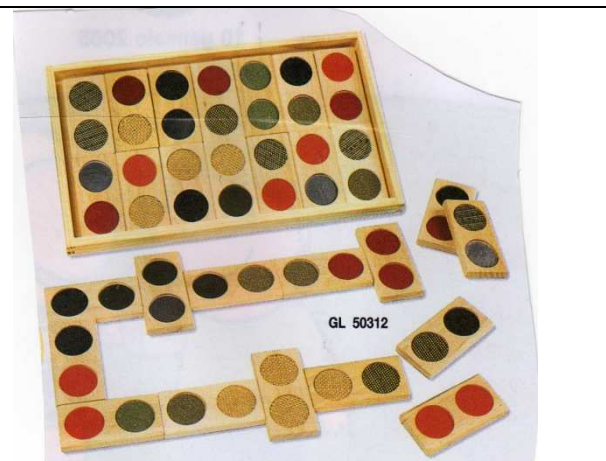
Occorre una lunga calza di microfibra o di lana o di cotone robusto (senza il tallone sagomato), meglio se di a righe di colori brillanti, per simulare la pelle del serpente. La punta della calza viene imbottita con qualcosa di morbido; poi si inserisce un anello di elastico per capelli (vanno bene quelli colorati in modo brillante). Nel successivo segmento del serpente si inserisce un sacchettino di plastica sottile con dei semi di mais (non troppo fitti: si devono sentire bene sotto le dita). Si ferma con un altro elastico per capelli. Si inserisce poi un altro sacchetto con del sale grosso e così via, inserendo anche materiali morbidi (ad esempio un bel pon-pon). Inserire anche qualcosa che schiacciato produca un suono, come certe palline sonore. I materiali devono essere diversi in modo da produrre molte stimolazioni. Quindi si chiude l'imboccatura della calza restringendola in modo da darle la forma appuntita della coda e cucendovi dei campanellini.

E' un giocattolo che fornisce molte stimolazioni diverse, sia tattili, sia visive, sia uditive.

IL DOMINO TATTILE

Occorrono delle tessere di cartone rigido o di compensato più o meno della misura sopra indicata (5 x 10 cm). Ogni tessera è formata da due diversi tipi di tessuto o di superficie che viene incollata sopra il compensato (ad esempio: velluto liscio e carta vetrata; velluto a coste e iuta; iuta e seta; seta e velluto liscio; ecc).

Si gioca inizialmente in due più l'insegnante: l'insegnante mette la prima tessera sul tavolo. Tutte le altre tessere sono riposte in un sacchetto. Infilando la mano nel sacchetto e toccando le tessere, i giocatori a turno devono trovare la tessera che si accoppia a quelle che sono già sul tavolo.



CACCIA AL PESCALZINO

Occorrono una cesta e diversi calzini a gamba lunga. Ci si procura diverso materiale tattile: ad esempio da una passeggiata nel bosco si possono riportare piccole pigne, pinoli, ghiande, castagne, noci, nocciole. Si riempiono i calzini a coppie con piccole quantità di oggetti simili: due calzini con le piccole pigne, due con le castagne, due con le ghiande e così via. Per facilitare il gioco si possono usare le coppie di calzini riempiendole dello stesso tipo di oggetto. Poi si complica il gioco riempiendo le coppie di calzini con oggetti diversi. Con l'aiuto del tatto i bambini devono accoppiare i calzini contenenti lo stesso tipo di oggetti.

LISCIO – RUVIDO	MORBIDO/DURO
<p>Con campioni di stoffa si possono preparare delle piastrelle quadrate (diciamo 30x30cm) in modo da poter iniziare a mettere in gradazione le pezze dalla più liscia alla meno liscia o dalla più ruvida alla meno ruvida. Molto utili sono le tavolette di carta vetrata a diverse gradazioni, che sono realizzabili con poca spesa acquistando la carta vetrata nei negozi specializzati e poi incollandola o su tavolette di compensato o su cartone grosso. Queste esperienze costituiscono anche una prima introduzione al concetto di seriazione.</p>	<p>Per esercitare la capacità di distinguere tra oggetti morbidi e oggetti duri, è bene predisporre una collezione di oggetti di vario tipo e di diversa consistenza: spugne naturali e sintetiche, gommapiuma, piccoli cuscini, giocattoli di gomma morbida per bambini piccoli o per animali, pon-pon di lana, gomitoli di lana, pezzetti di legno compensato, contenitori di plastica rigida, cubetti metallici, bottoni grossi, piccoli coperchi, ecc. Mettendo tutto in un cestone e con gli occhi chiusi il bambino deve separare gli oggetti morbidi da quelli duri.</p>

LA PAGINA DEGLI ESERCIZI

INDOVINA COSA
<p>Versione per i bambini che parlano. Vengono scelti alcuni oggetti che il bambino conosce bene e di cui è in grado di dire il nome. Il bambino introduce gli oggetti in un sacchetto. Poi introduce la mano nel sacchetto, tocca un oggetto alla volta, dice il nome e lo estrae. Riceve una stellina come premio per ogni nome giusto.</p> <p>Versione per bambini che non parlano. Viene scelto un gruppo di oggetti uguali a coppie. Un esemplare per ciascuna coppia viene allineato sulla tavola. Il bambino tiene una mano dentro la scatola tattile di pag. XXX L'insegnante mette nella scatola un oggetto alla volta. Il bambino indica quello uguale, poi lo estrae e lo mette accanto al suo identico.</p>
LE FORME IN RILIEVO
<p>Si prende del cartone da imballaggio. Con una parte lasciata intera si forma la base, che può essere anche variamente dipinta. Poi da un altro pezzo di cartone si ritagliano doppie delle forme più o meno grandi e complesse in relazione al grado di sviluppo del bambino. Evitare comunque dimensioni troppo grandi o troppo piccole (che vengono ritagliate e percepite a fatica).</p> <p>Anche queste forme possono essere variamente colorate. Una delle due forme per ogni tipo viene incollata sul tabellone mentre l'altra serve da campione. A occhi chiusi il bambino deve prendere una forma-campione e collocarla sopra la forma incollata sul tabellone.</p>

LE PISTE DI CARTA VETRATA

Per facilitare la comprensione dei percorsi delle linee sul foglio (collegamento agli esercizi di pregrafismo di pag.....) si ritagliano percorsi a onde larghe e strette, a zig-zag, ecc. ritagliandoli nella carta vetrata che verrà poi incollata su un foglio di cartone da imballaggi o su compensato sottile. In questo modo il bambino potrà seguire con il dito i vari tipi di percorsi, facendone esperienza tattile. Poi potrà ridisegnarli con un pennarello.

IL DOMINO (seconda versione)

Con il cartone da imballaggio o con il compensato sottile si preparano delle tessere di circa 10 cm per 5, divise in due quadrati. Si spalmano i quadrati di colla attaccatutto e si ricoprono con semi di varia natura: semi di lino, semi di papavero, chicchi di pepe, cus-cus, semolino, riso, miglio, ecc.

Fare attenzione a rendere le tessere abbinabili tra loro (ci devono essere diversi quadrati di ogni tipo). Poi si gioca come il domino normale, abbinando le tessere uguali prima a occhi aperti toccando con le mani e poi a occhi chiusi.

1) RACCORDO TATTO/VISTA

E' molto importante che nei bambini autistici (e comunque in tutti i bambini a funzionamento cognitivo "rigido"), vengano costruiti con attenzione i collegamenti tra le diverse percezioni sensoriali, soprattutto tra tatto e vista. Infatti gran parte della capacità di conoscere/riconoscere oggetti deriva non tanto o non solo dall'averli visti ma soprattutto dall'averli toccati.

Il tatto, soprattutto l'uso delle mani, consente la costruzione corretta delle dimensioni spaziali degli oggetti (altezza, larghezza, profondità), e del loro esistere in quanto materia (peso, forma esterna, eventuali cavità, movimenti possibili, ecc.). Queste informazioni sono molto più complete di quelle che la sola vista fornisce.

Quindi è indispensabile far eseguire esercizi in cui si conosce un oggetto con tutti i sensi possibili. Poi si separa ciascuna impressione sensoriale per evidenziarla e svilupparla al massimo. Quindi ci si esercita a "sostituire" la conoscenza acquisita attraverso un senso con la conoscenza acquisita attraverso un altro senso.

Prendiamo una mela. La stringiamo tra le mani, la sentiamo pesare sul palmo della mano aperta, la sosteniamo attraverso il picciolo, stringendola tra due dita. La annusiamo. La sbucciamo e teniamo la buccia da parte. Esploriamo separatamente la buccia e la polpa. Tocchiamo, annusiamo, lecchiamo, mordiamo. Poi tagliamo la mela e la guardiamo dentro.

Facciamo lo stesso con una pera. Poi mettiamo in un sacchetto sia una mela sia una pera (intere). Mostriamo al bambino una mela e gli chiediamo di trovare la mela nel sacchetto usando solo il tatto. E così via.

2) PERMANENZA DELLA PERCEZIONE TATTILE

L'allievo riconosce al tatto una superficie che ha toccato alcuni secondi prima individuandola tra due (o tre) altre superfici. Questo esercizio ripete quelli indicati in precedenza ma postone di poco il momento del riconoscimento.

GIOCHI CON I COMPAGNI

LA STRETTA DI MANO
<p>Si fa sedere in cerchio su un tappeto o su delle seggioline vicine un piccolo gruppo di bambini che si tengono per mano. Il primo bambino stringe con la mano destra la mano sinistra del bambino vicino, il quale “trasmette” la stretta stringendo a sua volta con la mano destra la mano sinistra del bambino seguente. In tal modo la stretta “viaggia” più o meno velocemente lungo tutto il cerchio di bambini tornando al primo bambino che ha dato l'avvio.</p> <p>Se il gruppo è veloce e sveglia si può arricchire il gioco facendo partire contemporaneamente due strette, una che viaggia verso sinistra e una che viaggia verso destra, incrociandosi ad un certo punto del viaggio e costringendo il bambino cui capita l'incrocio ad una bella performance.</p> <p>Il gioco serve a costruire il gruppo, a sviluppare la percezione tattile delle mani e la velocità percezione-reazione. Addestra al rispetto delle regole, ad attendere il proprio turno, a rimanere seduti, a non rompere il cerchio, a farsi toccare e a toccare i compagni senza che il tutto diventi troppo “stringente”.</p>
CACCIA AL RUVIDO
<p>Dentro uno scatolone vengono messi tanti ritagli di stoffe diverse ma di dimensioni più o meno equivalenti tra loro. L'insegnante fa toccare ai bambini un campione di stoffa o liscio o ruvido (ad esempio un pezzo di juta o di seta). Al via dell'insegnante i bambini (valutare se a occhi bendati o no) frugano nel mucchio e trovano tutte le stoffe dello stesso tipo di quella che hanno toccato. Vince il bambino che ne trova di più.</p> <p>Si può giocare anche a squadre (ad esempio due squadre di due bambini) in modo da poter affiancare un bambino in difficoltà ad un bambino normodotato, se opportuno.</p>
PESCATORE CIECO
<p>Pochi bambini bendati devono cercare sul pavimento degli oggetti buttati dall'adulto. Vince chi trova più oggetti. Se il movimento nello spazio a occhi bendati crea problemi, si può fare lo stesso gioco cercando su un grande tavolo. Si può semplificare il gioco partendo con un solo bambino che a occhi bendati cerca di acchiappare sul tavolo un oggetto sonoro e fermo e poi un oggetto sonoro che si muove. Poi si può giocare a coppie a man mano complicare il gioco.</p>
IL DOMINO DEI BOTTONI
<p>Occorre del feltro ritagliato in strisce larghe circa 5 cm e lunghe il doppio. Le dimensioni possono essere aumentate in caso di difficoltà manipolatorie del bambino.</p> <p>Occorre poi alcune serie di coppie di bottoni grandi e facilmente distinguibili tra loro, anche al solo tatto. I bottoni vanno cuciti alle due estremità delle “tessere” di feltro, in modo da poter essere appaiati facendo il domino. Per rinforzare il gioco, le tessere di feltro possono essere incollate su listelli di compensato o di cartone rigido. Si gioca come nel domino normale, sia pure iniziando con un numero piccolo di tessere. Dopo aver giocato a occhi aperti, si gioca a occhi chiusi, riconoscendo i bottoni al tatto.</p>