

**SUGGERIMENTI OPERATIVI PER L'EDUCAZIONE SENSORIALE DEGLI ALLIEVI
CON AUTISMO
O CON DISTURBI PERVASIVI DELLO SVILUPPO**

**PARTE SECONDA
ATTIVITA', ESERCIZI E GIOCHI**



COSA C'E' IN QUESTA DISPENSA (E COSA NON C'E')

In questa dispensa abbiamo raccolto molte proposte di attività finalizzate allo sviluppo delle capacità percettive dei bambini autistici; nessuno al momento è in grado di dire per ciascun singolo bambino quali siano i problemi percettivi ineliminabili (deficit) e quali le funzioni che possono essere modificate, migliorate, corrette (handicap). L'azione della scuola deve sempre orientarsi all'idea che lo spazio del deficit sia il più piccolo immaginabile e non deve mai stancarsi di tentare di aumentare le capacità di un bambino e di diminuire le sue difficoltà, i suoi problemi, le sue ansie, le sue sofferenze.

Le proposte sono presentate a diversi livelli di strutturazione, per fornire agli insegnanti gli spunti necessari a realizzare il proprio lavoro quotidiano.

Saranno fornite quindi sia proposte già fortemente strutturate, destinate a servire come esempio per il lavoro degli insegnanti, sia idee semplicemente abbozzate, che gli insegnanti potranno liberamente organizzare e strutturare in relazione alle specifiche situazioni in cui si trovano ad operare.

Ciò perché non è intenzione di questo Ufficio avvallare l'idea, oggi dominante, che sia possibile trovare risposte pre-confezionate alle richieste che i bambini avanzano.

Risposte pre-confezionate in "pacchetti" non sono possibili per alcun bambino e quindi neppure per i bambini autistici.

Le risposte possono e devono essere trovate dai docenti di classe e di sostegno, dai genitori, dalle famiglie, uniti nel comune impegno di dare "gambe e braccia" alla speranza.

Quindi: qui troverete proposte, stimoli, idee, suggerimenti, esempi ...

Qui non troverete risposte. Quelle, maestri, toccano a voi: esse sono il vostro vero e unico privilegio.

<p><i>Un cenno di storia della scuola</i></p>	<p><i>Io riuscii a far leggere e scrivere correttamente e in calligrafia alcuni deficienti del manicomio, i quali poterono poi presentarsi ad un esame nelle scuole pubbliche insieme ai ragazzi normali e superarne la prova. Questi effetti meravigliosi avevano quasi del miracolo, per coloro che li osservavano. Ma per me i ragazzi del manicomio raggiungevano quelli normali agli esami pubblici solo perché guidati lungo una via diversa... L'educazione scientifica, quindi, era quella che, pur basata sulla scienza, modificava e migliorava l'individuo Queste furono quindi le conclusioni a cui giunsi: non solo osservare ma trasformare Il fatto centrale nell'educazione scientifica dei deficienti era questo: gli idioti e gli individui al di sotto del normale non rispondevano all'insegnamento abituale e non sapevano eseguire ordini; perciò era necessario ricorrere ad altri messi i quali potevano essere resi adatti alle capacità di ogni individuo.</i></p>
<p>Maria Montessori, La scoperta del bambino</p>	

L'INSEGNAMENTO STRUTTURATO

Nell'allegato tecnico alla nota prot. 16922 del 12 novembre 2008, è stato spiegato ed illustrato con esempi come la via migliore per insegnare ai bambini autistici consiste nell'insegnamento strutturato, cioè in modalità didattiche rigorosamente pianificate, coerentemente sviluppate, attentamente realizzate e che si avvalgono di una vasta gamma di materiali reperibili in commercio soltanto per una parte minima e poco significativa.

Per poter insegnare ai ragazzi autistici, quindi, l'insegnante deve essere capace di:

- individuare quali competenze vanno insegnate per prime, in quanto supportano tutte le altre (GERARCHIA DELLE COMPETENZE);
- descrivere le competenze in termini operativi (COSA DEVE FARE L'ALLIEVO E COME DEVE FARLO, CON QUALE TIPO DI AIUTO, CON QUALE TIPO DI RICOMPENSA, ECC.);
- variare gli aspetti percettivi delle attività che supportano la costruzione di una competenza per consentire la generalizzazione degli apprendimenti e quindi la formazione dei concetti (IL CONCETTO E' CIO' CHE RIMANE UGUALE QUANDO TUTTO IL RESTO CAMBIA. I CONCETTI NON SI INSEGNANO: SI FORMANO NELLA MENTE COME RISPOSTA AL TIPO DI ESPERIENZA CHE VIENE REALIZZATO)
- inventarsi e di costruirsi il proprio materiale didattico, utilizzando quanto più possibile gli oggetti della vita quotidiana e materiali di recupero. Occorre inventiva, creatività, abilità manuale, capacità di riciclo creativo.



Approfondimento

“Il termine *generalizzazione* si incontra spesso nella letteratura didattica - psicologica e metodologica. Esso viene usato per designare molti aspetti del processo di apprendimento delle conoscenze da parte degli scolari. E' possibile evidenziare due gruppi fondamentali di fenomeni, ai quali questo termine è generalmente connesso.

Se si ha presente il *processo* di generalizzazione, allora di solito ci si riferisce al passaggio del bambino dalla descrizione delle proprietà di un singolo oggetto al reperimento e all'individuazione in esse di una intera classe di oggetti simili. Qui il bambino trova e distingue alcune proprietà persistenti, ricorrenti di tali oggetti ... Si effettua una generalizzazione, vale a dire le caratteristiche simili in tutti gli oggetti di quella stessa specie o classe si riconoscono comuni

Veramente, con il termine *concetto* si intende non semplicemente l'insieme degli attributi comuni ma l'insieme degli attributi generali, *essenziali* ... Condizione necessaria di generalizzazioni corrette è l'analisi di esempi concreti del fatto che gli attributi, che possono variare largamente, non sono essenziali per un determinato concetto ... Condizione indispensabile per la formazione, negli alunni, di generalizzazioni corrette è la variazione degli attributi non essenziali dei concetti delle proprietà e dei fatti nel persistere degli attributi essenziali.

Con la definizione di *risultato* di questo processo si rileva la capacità del bambino di non considerare alcuni attributi dell'oggetto, particolari e varianti (per focalizzarsi su quelli invarianti e comuni ... la caratteristica comune si denota con una qualche parola-*segno*, con uno schema grafico, ecc. La cognizione del comune, essendo il risultato della comparazione e della fissazione in *segno* è sempre qualcosa di astratto, di distinto, di pensato.

Vasilij V. Davydov, *Gli aspetti della generalizzazione nell'insegnamento*, Giunti Barbera 1979



LA REGOLA D'ORO

IMPARARE FACENDO

Tutto l'insegnamento dei bambini autistici deve essere attivo, cioè basato sul loro agire, ovviamente guidato dall'adulto e, soprattutto, dalla struttura stessa del compito. Ricordiamo che nei bambini a sviluppo tipico, l'attività esplorativa e la percezione sono inscindibilmente connesse, mentre per il bambino autistico ciò non avviene in modo spontaneo.



Informazioni

“Un bambino (a sviluppo tipico) può rigirare tra le mani un oggetto e accompagnare questo comportamento con l'ispezione visiva. In questo modo egli riceverà dall'oggetto stesso una serie di stimolazioni, provocate sia dalle qualità percettive di parti dell'oggetto non visibile attraverso una percezione a distanza, sia da altre qualità fisiche quali la consistenza del materiae, il peso e così via, e sulla base di queste informazioni potrà decidere di passare alla messa in atto di altre azioni più complesse”

B. Benelli – L. D'Odorico – M. C. Levorato – F. Simion, *Forme di conoscenza prelinguistica e linguistica*, Giunti

COME MODIFICARE LO SPAZIO FISICO

Per andare incontro alle specifiche esigenze degli alunni autistici è necessario individuare innanzi tutto quali sono le condizioni a loro più favorevoli.

Per un inquadramento generale si rimanda alla parte quarta dell'allegato tecnico alla citata nota prot.16922/2008.

Qui si ricordano soltanto alcuni aspetti collegati al funzionamento sensoriale.

- 1) occorre che la postazione di lavoro del ragazzo autistico sia lontana da fonti di distrazione, quindi, ad esempio, lontano dalla finestra e dalle posizioni di passaggio,
- 2) che l'ambiente sia ordinato e con poche stimolazioni,
- 3) che per quanto possibile sia protetto dai rumori,
- 4) che sia dotato di illuminazione adatta (le "vibrazioni" di certe luci al neon possono essere terribili per loro anche se noi non le percepiamo)
- 5) il ragazzo autistico deve avere un proprio "nascondiglio" in cui raccogliersi quando è troppo sotto pressione e deve avere dei tempi e delle attività di "decompressione".

Per l'individuazione delle condizioni ambientali più favorevoli al benessere del bambino autistico, nella prima parte della dispensa si sono forniti esempi di possibili strumenti di osservazione, per la compilazione e l'interpretazione dei quali si raccomanda una stretta collaborazione con la famiglia.



Ai ragazzi autistici può piacere molto un piccolo spazio avvolgente e buio entro il quale raccogliersi nei momenti di "sovraccarico" sensoriale.

www.southpawenterprises.com

ORGANIZZARE LE ATTIVITA'

Ci sono alcune fondamentali regole di organizzazione delle attività scolastiche, che consentono di attenuare le difficoltà sensoriali dei ragazzi autistici. Ne ricordiamo brevemente alcune.

- 1) Utilizzare nella comunicazione un canale sensoriale alla volta. Ad esempio, non parlare mentre si indica ma prima indicare e poi parlare o viceversa.
- 2) Non gridare, non alzare la voce
- 3) Evitare per quanto possibile i rumori forti e improvvisi
- 4) Rendere visibile l'organizzazione dell'ambiente e prevedibili le attività utilizzando tabelloni, schede, strutturazioni dello spazio (percorsi disegnati per terra con codice colore, spazi attentamente delimitati e suddivisi, simboli ben individuabili, ecc.)
- 5) Privilegiare il canale visivo che sembra essere quello che fornisce un supporto più proficuo per l'apprendimento
- 6) Non dimenticare gli altri canali, soprattutto quello uditivo, attraverso l'uso di ritmi sonori, filastrocche cantate, ninnananne, movimenti su musiche semplici, ecc. Ad esempio si sa che alcune sequenze, come lavarsi i denti, vengono apprese meglio dai ragazzi autistici se sono trasformate in filastrocche e arricchite con semplici accompagnamenti musicali. Le "canzoncine" e i tabelloni disegnati aiutano i ragazzi autistici a "fare da sé", obiettivo sempre fondamentale
- 7) Dovendo comunque affrontare ambienti rumorosi (ad esempio un viaggio in pullman) valutare la possibilità di usare tappi per le orecchie o cuffie con musiche di sottofondo
- 8) Privilegiare materiali che non creino problemi al tatto pur avviando i percorsi di desensibilizzazione di cui parleremo
- 9) Ampliare per quanto possibile le scelte in termini di gusto e olfatto, proponendo nuove esperienze in modo da facilitarne l'accoglimento



Approfondimento

“L'apparato visivo degli esseri umani è assai complesso: essenzialmente esso funziona prima scomponendo il campo percettivo in elementi separati e poi ricomponendo l'immagine. Ovviamente noi non ne siamo consapevoli

Un comportamento tipico dei bambini autistici è quello di girare la testa per vedere una cosa posta alla periferia del campo visivo anziché usare la visione periferica (la coda dell'occhio). Un altro comportamento caratteristico è quello di ruotare tra le mani degli oggetti in modo continuo, di vedere sempre le stesse scene di un cartone animato ... Ci sono esempi di altri tipi di difficoltà come quella a distinguere tra loro immagini simili o di vedere soltanto le piccole cose o la superficie di un oggetto E' quindi corretto dire che i bambini autistici processano gli input visivi in modo differente dal nostro ... Alcuni hanno problemi con la profondità, ad esempio non comprendono di quanto devono alzare il piede per appoggiarlo su un tappeto o per salire su un gradino o per scendere. Ciò determina anche difficoltà nel comprendere quanto le cose sono lontane ... anche in una stanza un autistico può non comprendere quanto distino le pareti... o può parergli che il soffitto cada. Il lancio di oggetti contro la parete a volte può servire a comprendere meglio quanto esse distino”

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

PROPOSTA DI UN MODELLO DI PROGRAMMAZIONE

In base al principio costituzionale della libertà di insegnamento, ciascun insegnante può determinare da sé le proprie modalità di programmazione.

Fatto salvo questo principio, vale ricordare che programmare per i bambini autistici è un compito estremamente complesso, che coinvolge più persone (insegnanti di classe, di sostegno, educatori, famiglia, compagni di scuola) che agiscono in luoghi ed in tempi diversi.

Identificare quindi modalità rigorose e dettagliate di programmazione, che consentano a ciascuno di procedere in modo coordinato rispetto all'azione degli altri, è un passaggio da cui non si può prescindere.

Proponiamo – solamente a titolo esemplificativo – uno schema di programmazione di una unità di lavoro, di cui nella parte I della dispensa si sono forniti esempi già compilati.

A ciascun *team* l'ineludibile compito di modificare, arricchire, adattare, compilare le schede che servono a tracciare il percorso di apprendimento di ciascun alunno.

ABILITA'	
-----------------	--

OBIETTIVO	
------------------	--

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'	
FACILITATORE	
PRE-REQUISITI	
SEGNALE DI PARTENZA	
SEGNALE DI CONCLUSIONE	
RICOMPENSA	
AVVIO	
MODELLAMENTO	
MATERIALE NECESSARIO	
TEMPO PREVENTIVATO	
PROSECUZIONE	



SEZIONE PRIMA: PERCEZIONE VISIVA



Un antropologo su Marte

“Le luci brillanti, il sole di mezzogiorno, le luci riflesse, quelle stroboscopiche, le luci scintillanti e quelle dei tubi al neon: ciascuna sembra bruciare i miei occhi. I suoni acuti e le luci brillanti, insieme, sono più che sufficienti per mandare in sovraccarico i miei sensi”

Liane Holliday Willey, 1999, Pretending to be normal

Per quanto questa dispensa sia ricca di spunti e di materiali è impossibile fornire un quadro di tutto quanto è possibile fare per educare la percezione visiva dei bambini autistici.
Applicheremo quindi la prima regola d'oro



LA REGOLA D'ORO

Insegnare per primo ciò che è più importante, quindi iniziare da quelle capacità che stanno alla base delle altre.

Ecco gli obiettivi che abbiamo scelto di illustrare in modo dettagliato.

A. DISCRIMINARE E RICONOSCERE I COLORI

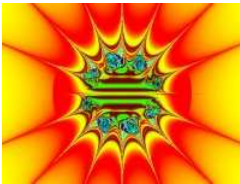
1. RICONOSCERE COLORI UGUALI
2. RIUNIRE OGGETTI SVARIATI IN BASE AL COLORE
3. IMPARARE I NOMI DEI PRINCIPALI COLORI
4. RIUNIRE I COLORI IN “FAMIGLIE” (PRODUZIONE)
5. RIUNIRE I COLORI “IN FAMIGLIE” (RICONOSCIMENTO)

B. DISCRIMINARE E RICONOSCERE LE FORME A DUE DIMENSIONI

1. RICONOSCERE FORME IDENTICHE
2. DISCRIMINARE TRA LE FORME CHE “HANNO DELLE PUNTE” (ANGOLI) E FORME CHE NON NE HANNO (TONDI – OVALI)
3. RICONOSCERE LE TIPOLOGIE DELLE PRINCIPALI FORME GEOMETRICHE (METTERE TUTTI I TONDI INSIEME ANCHE SE DI DIVERSE DIMENSIONI, TUTTI I QUADRATI INSIEME ANCHE SE DI DIVERSE DIMENSIONI, TUTTI I TRIANGOLI INSIEME ANCHE SE DI DIVERSE DIMENSIONI)
4. IMPARARE I NOMI DELLE PRINCIPALI FORME (TONDO, TRIANGOLO – RETTANGOLO)

DISCRIMINARE E RICONOSCERE I COLORI

LIVELLO I: imparare ad abbinare colori uguali.



LA REGOLA D'ORO

L'insegnante deve sempre pronunciare in modo distinto il nome del colore che il bambino sta manipolando. Se il bambino è verbale chiedergli di ripetere la parola.

“E’ necessario richiamare l’attenzione del bambino più volte sullo stesso colore, presentandolo sotto aspetti vari e in ambienti diversi. Lo stimolo deve essere forte Ad ogni nozione che il maestro dà, vi unisca la parola, la sola parola che vi si riferisce, pronunciandola spiccatamente”



Maria Montessori, *Riassunto delle lezioni di didattica date in Roma alla scuola magistrale ortofrenica l'anno 1900.*

PRIMO ESEMPIO DI ATTIVITA' DIDATTICA


ABILITA'		ABBINARE COLORI UGUALI
-----------------	---	-------------------------------

OBIETTIVO	Saper abbinare 4 oggetti formati da due coppie identiche
------------------	---

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'	Davanti al bambino sono posti due piattini. Su uno è posata una gelatina rossa, sull'altro una gelatina verde. Davanti al bambino su un tovagliolino sono posate due gelatine una rossa e una verde identiche a quelle poste nei piattini. Al segnale di VIA! il bambino deve prendere una delle due gelatine che ha davanti e metterla accanto a quella identica e poi procedere con la seconda. Al segnale di STOP! Il lavoro è finito
FACILITATORE	Usare il tipo di gelatina o di caramellina che al bambino piace
PRE-REQUISITI	Conoscere i segnali di VIA e STOP e saperli rispettare Saper prendere un oggetto piccolo Saper collocare un oggetto piccolo su una superficie predefinita
SEGNALE PARTENZA	DI Il VIA! dato dall'insegnante
SEGNALE CONCLUSIONE	DI Lo STOP! dato dall'insegnante
RICOMPENSA	Lodi, battimani, "dammi il cinque", una stellina sul tabellone e mangiarsi una delle gelatine
AVVIO	Può essere necessario dare una spintarella al braccio per far partire il gesto. Potrebbe anche essere necessario accompagnare il gesto per un tratto.
MODELLAMENTO	Si può mettere accanto al bambino un altro bambino che mostra l'esercizio intero poi ne ripete il primo gesto facendosi imitare dal bambino autistico
MATERIALE NECESSARIO	Piattini, gelatine, tovagliolini
TEMPO PREVENTIVATO	Da definirsi in relazione alla situazione del singolo bambino
PROSECUZIONE	Cambiare i colori Cambiare tipo di materiale, passando a materiale non commestibile Aumentare il numero dei colori Sfumare le ricompense passando da quelle dirette (mangiarsi la gelatina) a quelle "sociali": le lodi e i battimani. Man mano non premiare più un singolo esercizio ma una "batteria" di esercizi (prima due, poi tre, ecc.)

Esempi di materiali commestibili che possono essere inizialmente usati per incentivare il riconoscimento dei colori

	<p>Mini candy di diverse forme che, nella prosecuzione dell'esercizio, possono anche consentire l'abbinamento forma/colore</p>		
			<p>Braccialetti che si possono mangiare (utili anche per distinguere il braccio destro dal sinistro)</p>
			
<p>Mini chewing-gum</p>	<p>Candy a forma di foglie autunnali</p>	<p>Ancora candy di diverse forme e colori</p>	<p>Candy a forma di pesciolino</p>

ABILITA'		 ABBINARE COLORI UGUALI
OBIETTIVO	Saper abbinare colori uguali (due colori)	
DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'	Dati due fondi di cartone per torte, ricoperti di carta da collage uno rosso e l'altro bianco, il bambino deve scegliere tra i campioni di cartoncino che ha davanti (che sono ricoperti con la medesima carta) quali vanno in un piatto e quali in un altro	
FACILITATORE	Sui piatti sono posti dei quadratini di velcro nel numero esatto dei campioni che il bambino ha a disposizione. Sul retro dei campioni c'è un'altra striscia di velcro. Il bambino può "attaccare" ciascun campione al suo posto sopra il piatto.	
PRE-REQUISITI	Riconoscere il segnale di via e quello di stop Saper prendere un cartoncino Saper appoggiare un cartoncino sopra il velcro Saper premere per far attaccare il velcro	
SEGNALE PARTENZA	DI	Il via dell'insegnante
SEGNALE CONCLUSIONE	DI	Lo stop dell'insegnante (che avviene quando tutti i campioni sono collocati). Man mano il bambino verrà guidato a comprendere che quando i campioni sono finiti il lavoro è finito. A questo punto può essere utile dargli un campanello di quelli che suonano quando li si preme e far premere a lui il campanello per dire STOP quando ha finito tutti i campioni. Si potrà poi passare a far sì che si dia da solo anche il segnale della partenza, premendo lo stesso campanello. Si può usare anche un timer (che il bambino fa partire e arresta da solo) per registrare il tempo e premiarlo anche per la velocità di esecuzione.
RICOMPENSA	Una stellina sul tabellone	
AVVIO	Una leggera spinta al braccio per avviare la prima azione, soltanto se tassativamente necessario	
MODELLAMENTO	Far eseguire l'esercizio ad un compagno. Quando il bambino è bravo, fare a gara a chi fa prima.	
MATERIALE NECESSARIO	Fondi per torte di cartone Carta da collage Cartoncini rettangolari o rotondi velcro	
TEMPO PREVENTIVATO	
PROSECUZIONE	Iniziare con due colori poi aumentare. Modificare la forma dei campioni (prima erano tondi poi usarli quadrati o rettangolari o viceversa). Cambiare la forma dei campioni tra i due colori (rossi e quadrati, neri e tondi) Aumentare il numero dei colori (rosso, nero, bianco).	

ABILITA'		ABBINARE COLORI UGUALI
-----------------	---	-------------------------------

OBIETTIVO	Saper abbinare campioni di colore ai loro modelli	
DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'	Preparare un album fatto di cartone un po' spesso. Ciascun foglio è colorato diversamente (1 foglio rosso, uno verde scuro, uno marrone, uno giallo, uno rosso, uno bianco e così via). Su ciascun foglio sono incollate dei pezzetti di velcro. Preparare una scatola in cui riporre tanti rettangolini di cartoncino colorati come i fogli. Dietro ciascun rettangolino c'è un pezzetto di velcro. Il numero dei campioni è uguale al numero dei pezzetti di velcro incollati sul cartoncino. Il bambino deve prendere un campione alla volta e scorrere il suo album avanti e indietro finché non trova la base su cui va posto	
FACILITATORE	Sui piatti sono posti dei quadratini di velcro nel numero esatto dei campioni che il bambino ha a disposizione. Sul retro dei campioni c'è un'altra striscia di velcro. Il bambino può "attaccare" ciascun campione al suo posto sopra il piatto.	
PRE-REQUISITI	Riconoscere il segnale di via e quello di stop Saper prendere un cartoncino Saper appoggiare un cartoncino sopra il velcro Saper premere per far attaccare il velcro	
SEGNALE PARTENZA	DI	Il via dell'insegnante
SEGNALE CONCLUSIONE	DI	Lo stop dell'insegnante (che avviene quando tutti i campioni sono collocati). Man mano il bambino verrà guidato a comprendere che quando i campioni sono finiti il lavoro è finito. A questo punto può essere utile dargli un campanello di quelli che suonano quando li si preme e far premere a lui il campanello per dire STOP quando ha finito tutti i campioni. Si potrà poi passare a far sì che si dia da solo anche il segnale della partenza, premendo lo stesso campanello. Si può usare anche un timer (che il bambino fa partire e arresta da solo) per registrare il tempo e premiarlo anche per la velocità di esecuzione.
RICOMPENSA	Una stellina sul tabellone	
AVVIO	Una leggera spinta al braccio per avviare la prima azione, soltanto se tassativamente necessario	
MODELLAMENTO	Far eseguire l'esercizio ad un compagno. Quando il bambino è bravo, fare a gara a chi fa prima.	
MATERIALE NECESSARIO	Fondi per torte di cartone Carta da collage Cartoncini rettangolari o rotondi velcro	

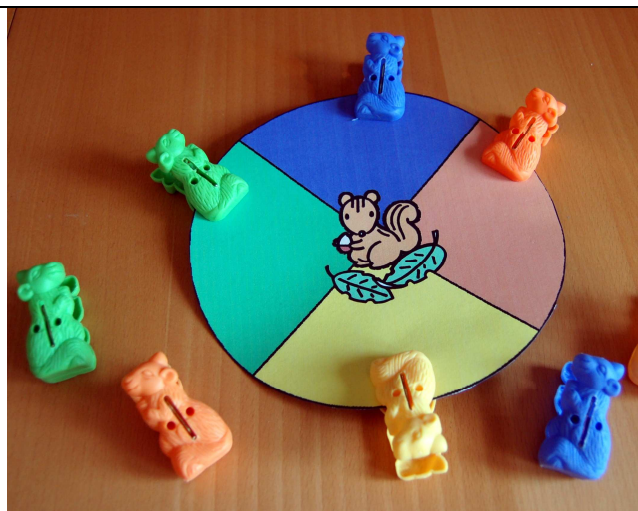
TEMPO PREVENTIVATO
PROSECUZIONE	Iniziare con due colori poi aumentare. Modificare la forma dei campioni (prima erano tondi poi usarli quadrati o rettangolari o viceversa). Cambiare la forma dei campioni tra i due colori (rossi e quadrati, neri e tondi) Aumentare il numero dei colori (rosso, nero, bianco).

ABILITA'		ABBINARE COLORI UGUALI
-----------------	---	-------------------------------

OBIETTIVO	Saper raggruppare oggetti in base al colore abbinandoli ai campioni	
DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'	Applicare delle mollette da bucato o fermacarta colorati alla parte di corrispondente colore su un disco a due colori. Il disco è formato da una base di cartone per torte su cui sono state incollati due semicerchi di carta da collage.	
FACILITATORE	Bisogna avere cura di scegliere il colore della carta da collage che sia quanto più uguale a quello della molletta. Altrimenti in mesticheria comprare i colori acrilici avendo cura di portare con sé le mollette come campione Per facilitare la parte manuale dell'esecuzione l'insegnante può tenere in mano il disco su cui vanno attaccate le mollette.	
PRE-REQUISITI	Riconoscere il segnale di via e quello di stop Saper aprire e chiudere una molletta	
SEGNALE PARTENZA	DI	Il via dell'insegnante
SEGNALE CONCLUSIONE	DI	Lo stop dell'insegnante (che avviene quando tutti i campioni sono collocati). Man mano il bambino verrà guidato a comprendere che quando i campioni sono finiti il lavoro è finito. A questo punto può essere utile dargli un campanello di quelli che suonano quando li si preme e far premere a lui il campanello per dire STOP quando ha finito tutti i campioni. Si potrà poi passare a far sì che si dia da solo anche il segnale della partenza, premendo lo stesso campanello. Si può usare anche un timer (che il bambino fa partire e arresta da solo) per registrare il tempo e premiarlo anche per la velocità di esecuzione.
RICOMPENSA	Una stellina sul tabellone	
AVVIO	Una leggera spinta al braccio per avviare la prima azione, soltanto se tassativamente necessario	
MODELLAMENTO	Far eseguire l'esercizio ad un compagno. Quando il bambino è bravo, fare a gara a chi fa prima.	
MATERIALE NECESSARIO	Fondi per torte di cartone Carta da collage Mollette fermacarta o mollette da bucato di varie forme e colori	
TEMPO PREVENTIVATO	
PROSECUZIONE	Iniziare con due colori poi aumentare dividendo il cerchio in tre parti e poi in quattro, in sei, in otto. Usare diverse mollette in modo da avere, alla fine, sullo spicchio verde attaccato una molletta da bucato a forma di cocodrillo, una molletta fermacarta a forma di scoiattolo e una di altro tipo.	

Ecco l'applicazione realizzata da una mamma e reperibile all'indirizzo Internet

<http://homemademamma.wordpress.com/2009/02/23/lo-scoiattolo-impara-i-colori/>



SUGGERIMENTI IN ORDINE A MATERIALI DI USO COMUNE CHE POSSONO ESSERE USATI PER L'APPENDIMENTO DEI COLORI



<http://www.therapysoppe.com>





I gettoni colorati possono essere di grande aiuto. Incollare un gettone colorato su una scatolina di cartone può trasformarla in un'utile guida a cosa il bambino deve inserirci dentro. Anche una soluzione come quella qui accanto può essere utile se sul fondo di ogni posto viene incollato il gettone-campione

<http://www.monthome.com/sensorial.htm>



Gli esercizi di abbinamento dei colori possono essere uniti a quelli per apparecchiare la tavola. L'insegnante prepara le posizioni da apparecchiare segnandole con tovaglioli di colore diverso. Diciamo 3 posti a tavola, tre tovaglioli uno blu, uno giallo e uno rosso. Il bambino deve completare l'apparecchiatura dei 3 posti mettendo il piatto, la forchetta, il cucchiaio, il coltello e il bicchiere del medesimo colore del tovagliolo. Se serve un esempio l'insegnante potrebbe aver apparecchiato il 4° posto con tutti i pezzi in colore bianco.

ABILITA'		ABBINARE COLORI UGUALI
-----------------	---	-------------------------------

OBIETTIVO	Saper raggruppare oggetti in base al colore abbinandoli ai campioni
DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'	Disporre entro due contenitori di diverso colore gli oggetti di eguale colore che sono preparati sul tavolo
FACILITATORE	Usare oggetti che il bambino trova divertenti
PRE-REQUISITI	Rispettare i comandi Essere in grado di prendere e posare gli oggetti da collocare
SEGNALE PARTENZA	DI Il suono breve di un campanello
SEGNALE CONCLUSIONE	DI Due suoni brevi dello stesso campanello
RICOMPENSA	Lodi, battimani, evviva, "batti il cinque" e poi mangiarsi un chewing-gum a scelta
AVVIO	Può essere necessario un leggero colpetto al braccio al momento del via
MODELLAMENTO	Far eseguire l'esercizio a un compagno
MATERIALE NECESSARIO	Contenitori di diversi colori Oggetti di diversi colori
TEMPO PREVENTIVATO
PROSECUZIONE	Aumentare il numero dei colori e quindi dei contenitori. Usare contenitori diversi per i diversi colori. Cambiare gli oggetti da collocare usando oggetti diversi



Le coppette a destra possono essere utilizzate come contenitore per i mini chewing-gum a sinistra abbinando il colore della coppetta a quella del chewing-gum; per sviluppare contemporaneamente anche la manualità si può far usare il cucchiaino.

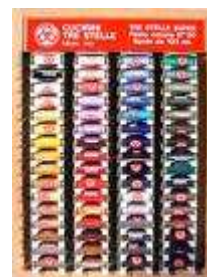
Preparare delle scatole apponendo all'esterno di ciascuna una tasca di plastica trasparente. Preparare delle etichette con un campione di colore e il nome del colore. Inserire il campione nella scatola e con il bambino cercare in un mucchietto di giocattolini di plastica quali corrispondono al colore di volta in volta apposto fuori dalla scatola.



Palettine da gelato e bicchieri di plastica colorata

Acquistare alcuni pacchetti di cucchiaini di plastica da gelato di svariati colori. Attaccare con un giro di scotch un cucchiaino di ciascun colore fuori da un bicchierino di plastica. Il bambino deve collocare i cucchiaini nel contenitore giusto.

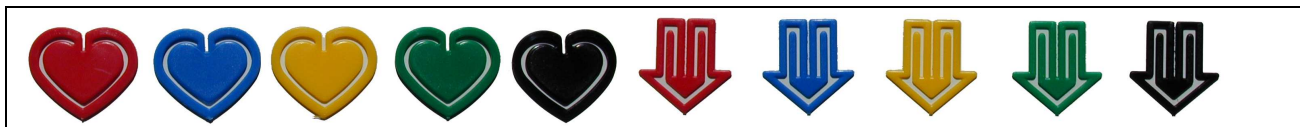
Acquistare nei negozi “tutto a 1€” alcune confezioni di cucirini di cotone colorato. Fissare un cucirino su un piatto di plastica. Tutti i cucirini di quel colore andranno nel piatto.



Mini basket colorati di carta e di plastica. Si possono abbinare a dei gettoni, alle palettine da gelato oppure ad altri oggetti come le mollette fermacarta colorate o i piccoli nastri per oggetti regalo



La vaschetta portacibo a più scomparti sulla sinistra può essere preparata dall'insegnante incollando in fondo una etichetta di un certo colore. Tutta la minuteria va collocata nello scomparto del colore giusto (si può partire da oggetti uguali per forma e diversi per colore per poi passare ad oggetti uguali per colore ma diversi per forma)



Se è necessario partire con oggetti grandi, questi calzanti di plastica a forma di piede possono servire a classificazioni per colore (ne occorrono almeno 3 per colore),
 Si possono ritagliare dei piedi simili a questi da della plastica da tovaglie o da fogli di cartoncino, magari plastificato per garantirne la durata nel tempo.

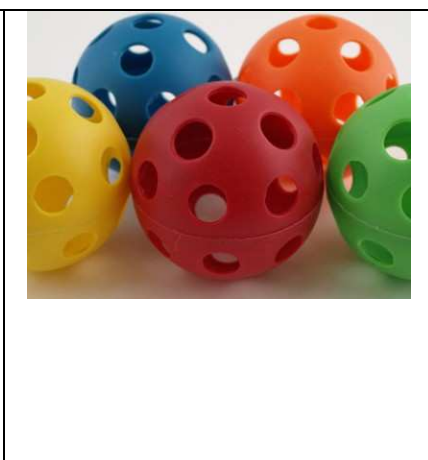
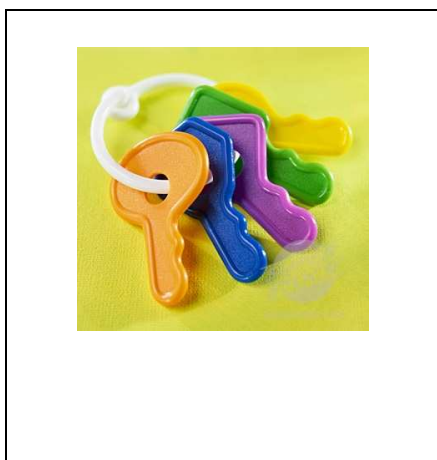
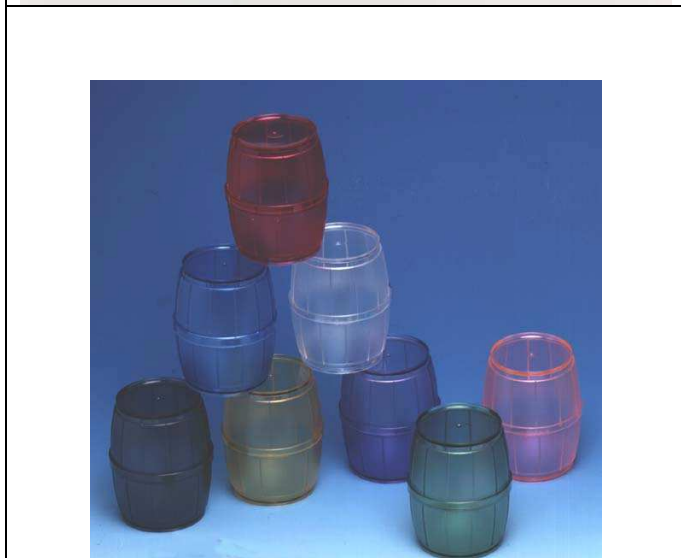


Gli oggetti per confezionare la bigiotteria forniscono utilissimi materiali per le classificazioni per colore. Possono poi essere usati per sviluppare la manualità fine (ad esempio infilare perle)



Per conservare gli oggetti piccoli si possono utilizzare dei contenitori di plastica colorati come questi, che così possono fornire una ulteriore occasione di esercizio.

Si possono usare anche contenitori a forma di botticella come quelli in basso a sinistra o le valigette di plastica colorata trasparente in basso a destra, che sono molto adatte a raccogliere le “famiglie di colori” cioè campioni di colori appartenenti alla stessa gamma.



		<p>Altri suggerimenti su oggetti che possono essere usati per la classificazione in base al colore</p>
---	---	--

		
--	--	--

Con alcune scatole da scarpe rivestite di carta da collage di colore unito si possono preparare delle autorimesse dentro cui possono entrare soltanto auto giocattolo aventi quel colore (auto rosse nell'autorimessa rossa, auto verdi nell'autorimessa verde, ecc.)

		<p>Questi giocattoli da usare nella vasca da bagno, possono fornire lo spunto per un esercizio più raffinato: riunire i "piccoli" alla loro giusta mamma, guidati sia dal colore sia dal tipo di animale.</p>
---	---	---

LIVELLO II: imparare a riconoscere il nome dei colori principali e, se possibile, imparare a pronunciarlo.

Come abbiamo detto in precedenza, l'insegnante deve sempre pronunciare il nome del colore che il bambino sta usando. Per imparare a usare autonomamente il nome del colore, i passi possono essere questi:

- a) Rispondere al comando dell'insegnante che chiede di scegliere un oggetto di un certo colore tra oggetti dello stesso tipo (scegli il confetto rosso)
- b) Utilizzare contenitori chiusi di diverso colore (ad esempio scatoline per regalo). Dire al bambino che la caramella è dentro alla scatolina verde. Se il bambino apre la scatolina giusta avrà la caramella
- c) Chiedere al bambino se vuole un candito rosso o uno verde e dargli quello che chiede soltanto se lo chiede oppure, se non è verbale, se indica sul tabellone dei colori quello che vuole. Ampliare la scelta da due a più possibilità
- d) Etichettare le cose che servono per gli esercizi sul colore con il nome del colore scritto in stampato maiuscolo



LA REGOLA D'ORO

Ricordare i 3 passaggi fondamentali che consentono il corretto sviluppo degli apprendimenti (in ogni bambino e quindi anche nei bambini autistici):

1) Manipolare

2) Rappresentare ciò che si è manipolato

3) Tradurre in codici ciò che si è

rappresentato, iniziando da codici analogici (disegni, foto) per arrivare, se possibile, a codici astratti (simboli, segni)



Altre attività che possono essere realizzate per la percezione visiva

PERCEZIONE FIGURA/SFONDO

- 1) Mostrare cose che il bambino conosce su sfondi e in contesti diversi, chiedendogli di prendere l'oggetto (MANIPOLAZIONE)
- 2) Fotografare davanti al bambino oggetti reali che il bambino stesso conosce bene, dopo averli posati su sfondi e in contesti diversi. Poi gli si chiede di indicare nella foto l'oggetto che ha davanti a sé (RAPPRESENTAZIONE)
- 3) Usare i lucidi da lavagna luminosa, fotocopiando o stampando su alcuni delle immagini e su altri degli sfondi (ad esempio la foto della sua casa e separatamente la foto della mamma, quella del papà, quella degli altri familiari, ecc. oppure la foto della sua camera poi la foto del bambino), in modo da poter realizzare composizioni diverse scambiando tra loro immagini e sfondi (RAPPRESENTAZIONE)
- 4) Su una striscia lunga, che rappresenti uno sfondo continuo (ad esempio una strada di città) si può far scorrere una macchinina, in modo che il bambino sia guidato a seguire il movimento dell'auto tralasciando lo scorrere del fondo. Se occorre un rinforzo del segnale, può essere di aiuto scegliere un veicolo dotato, ad esempio di un lampeggiatore e di una sirena (auto della polizia, camion dei vigili del fuoco, ecc). (MANIPOLAZIONE)
- 5) Dopo le esperienze realizzate con una macchinina giocattolo, si può ripetere l'esercizio usando l'immagine di un'automobilina fotocopiata su un lucido (tecnica un tempo usata nel cinema di animazione). (RAPPRESENTAZIONE)
- 6) Si scelgono due oggetti di cui si abbiano due copie identiche (ad esempio due cavalli e due automobili). Con i primi due oggetti si realizza un set in cui essi sono appoggiati su un groviglio di fili di rafia. Si mostra al bambino il campione del primo oggetto chiedendogli di prendere quello uguale che è nel cestino, poi si passa al secondo. L'oggetto che trova potrebbe essere il premio per averlo trovato (se è un dolcetto lo mangia se è una automobilina ci gioca). (MANIPOLAZIONE)
- 7) Si sviluppa l'esercizio sopra indicato sia aumentando il numero degli oggetti sia modificando lo sfondo (MANIPOLAZIONE)



- 8) Si ripete l'esercizio ma con la fotografia del set e non più con le cose reali: quindi il bambino deve riconoscere l'oggetto reale che ha in mano nella fotografia (RAPPRESENTAZIONE)
- 9) Per favorire il passaggio dagli oggetti reali alle rappresentazioni bidimensionali, si possono ritagliare delle forme in fogli di carta vetrata o di cartoncino ondulato, appoggiandole su uno sfondo liscio. Il bambino viene così facilitato nel riconoscimento del campione che ha in mano perché può percepire anche con il tatto e non soltanto con la vista

IMPORTANZA DEI CONFINI E DEI BORDI DELLE FIGURE

- 1) Incollare spago sottile lungo il bordo di figure ritagliate nel cartoncino (poi su figure disegnate)
- 2) Ripassare con un pennarello grosso i contorni di cose di uso comune (tali da poter essere contornate) e poi fare l'esercizio di ricollocare la cosa sopra la sua forma
- 3) Ritagliare le forme contornate (forme semplici; ricordare che esistono forbici di diverso tipo, che facilitano l'azione delle mani se vi sono difficoltà con la manualità fine)
- 4) Ritagliare figure da riviste illustrate (ovviamente semplici)
- 5) Fotografare oggetti semplici, stampare le foto e ritagliare l'immagine lungo i confini della forma



Per realizzare in modo semplice e divertente delle forme a incastro, si possono realizzare con il DAS e le formine taglia biscotti.
Si stende il DAS con un mattarello per dolci, non troppo sottile per evitare che poi si rompa.
Si ritagliano tanti quadrati di circa 10X10 cm
Al centro di ogni quadrato, con una formina taglia biscotti si ritaglia con cura la formina stessa (ad es. un cuore).
Poi sia l'esterno della forma sia l'interno vengono messi ad asciugare su una reticella per torte.
Quando sono asciutte si decorano in modo contrastante.
Si avranno così delle mattonelle dentro cui è ricavato un "vuoto" che le nostre formine vanno a riempire perfettamente.
Se si è abbastanza bravi, si possono ritagliare forme di fantasia usando un coltellino appuntito.
Per sollevare la forma senza romperla è ottimo il coltello a spatola che si usa per i formaggi.

LA PAGINA DEI GIOCHI	
PRENDI LA MIRA (COORDINAMENTO OCULO-MANUALE)	
<p>Si può usare il tipico gioco del tiro al barattolo per sviluppare la mira e il coordinamento oculo-manuale. Ovviamente la distanza va valutata in relazione alla capacità del ragazzo</p>	
<p>Ad una corda tesa vengono appesi alcuni oggetti sonori, ad esempio un grappolo di campanellini, un campanaccio da mucca, un sonaglio per lattanti, ecc. Ciascun bambino deve tirare una palla di stracci contro uno degli oggetti cercando di farli suonare. Vince il bambino che in 10 tiri colpisce più volte. Si possono formare squadre o coppie. Si addestra sia l'occhio sia l'udito e contemporaneamente si esercita la coordinazione occhio-mano per prendere la mira.</p>	
HO SCRITTO T'AMO SULLA SABBIA (PREGRAFISMI)	
<p>La sabbia umida è un mezzo molto interessante per trascrivere il gesto di un bambino. Per cui si possono attrezzare vaschette di sabbia (attenzione: acquistarla e non prelevarla dall'arenile: è proibito!) da inumidire con un poco d'acqua, livellare con una riga e poi "attivare" infilando le dita per fare i buchi, strisciando per fare righe di vario tipo ecc.</p>	
MEMORY SEMPLIFICATO (PERMANENZA DELLA PERCEZIONE VISIVA)	
<p>Si preparano alcune tessere con immagini semplici conosciute dal bambino. Le tessere devono essere uguali almeno a due a due ma possono anche essercene di più. All'inizio si gioca con soltanto poche immagini. Il bambino guarda le carte disposte scoperte sul tavolo, poi l'insegnante le copre. Il bambino ne scopre una e deve ricordare dove era la sua compagna, trovarla e scoprirla. Quando il bambino ha imparato a giocare, può fare coppia con un compagno. Chi sbaglia perde il turno.</p>	
I CERCATORI D'ORO	
<p>Si può giocare a gruppi o squadre. E' adatto anche come gioco per occasioni di festa. L'adulto nasconde in giro piccoli oggetti (vanno bene cose qualunque anche pasta alimentare tipo maccheroni) colorati però con la vernice color oro. I cacciatori vanno in giro nella stanza e cercano tutti i "tesori" nascosti. Ogni squadra raccoglie i suoi tesori in un cestino e poi va alla "banca" e può fare il cambio con dolciumi o piccoli doni, secondo una tabella appesa sopra la "banca" (ad esempio: quattro maccheroni valgono un cioccolatino; dieci maccheroni una macchinina, ecc.). Vale quanto detto per tutti i giochi: prima il bambino impara a giocare con l'adulto poi con i compagni. Aniché il color oro si può fare una caccia a qualunque altro colore. Dopo aver usato oggetti appositamente preparati si passa ad usare oggetti di uso comune.</p>	

IL DOMINO DEI COLORI

Si acquistano dei cartoncini bianchi da domino. Su ogni metà si incollano dei gettoni di diverso colore. Cominciare con pochi colori. Il bambino deve, come in ogni domino, collegare tra loro le tessere mettendo in contatto i colori uguali.

Quando il bambino è già capace si possono incollare oggetti diversi (graffette, mollette, gettoni, etc.) chiedendo di abbinare oggetto uguale a oggetto uguale. Poi si complica ancora collegando oggetti per il solo colore (gettone rosso con graffetta rossa **IN QUANTO ENTRAMBI ROSSI**) oppure per la sola forma (graffetta verde con graffetta rossa **IN QUANTO ENTRAMBE GRAFFETTE**)



Ecco un gioco interessante preparato da una mamma: un dado con le facce colorate e quattro oggettini di plastica o di gomma che abbiano i colori delle facce del dado. All'indirizzo internet indicato si trova anche lo schema per realizzare il dado.

<http://homemademamma.wordpress.com/2009/02/07/il-dado-dei-colori/>



SUGGERIMENTO METODOLOGICO

INSEGNARE A FOCALIZZARE LO SGUARDO

Per insegnare al bambino a focalizzare lo sguardo su ciò che noi vogliamo che osservi, si possono preparare dei “mirini” cioè dei riquadri di cartone vuoti al centro, dipinti di colore nero.

Si possono utilizzare le formine preparate con il DAS per il gioco delle forme a incastro.

Si parte con una forma campione e due altre forme tra cui scegliere quella uguale. Le forme, colorate con un colore molto brillante, diciamo un rosso lacca, vengono disposte non troppo vicine né troppo lontane una dall'altra. Poi si prende il mirino, lo si ferma in modo che la prima forma sia proprio al centro, si mostra il modello al bambino e gli si chiede se è uguale. Poi si passa alla seconda forma e si procede allo stesso modo.

Si passa poi a 3 forme. Quando si arriva a poter scegliere tra 4 forme diverse, è bene cominciare a disporre le forme in schieramento due per due. Si fa scorrere il mirino da sinistra a destra dall'alto verso il basso per introdurre il tipo di percezione che è collegato alla nostra forma di lettura e di scrittura.



L'ESPERIENZA DEL GESTO CHE SCRIVE



<http://www.girovagandointrentino.it/puntate/2004/estate/fassa/fassa.htm>

Uno dei primi passi da compiere nell'educazione dei bambini in difficoltà è collegare una azione ad un effetto, in modo da sviluppare l'azione finalizzata e lo sviluppo del rapporto di causa-effetto che è una delle capacità cognitive più importanti.

Per realizzare questo lungo percorso di esperienze che viene riassunto in questa scheda occorrono quanti più materiali possibili che possano essere usati per tracciare segni.

Partiamo dal primo strumento: il corpo (e principalmente le mani).

Occorrono dei piatti di carta, dei colori a tempera, un foglio di carta da pacco bianco usato dalla parte ruvida e un grembiule di plastica per evitare di sporcarsi.

Il bambino indossa una maglietta a mezze maniche in modo da non sporcarsi. La tempera non diluita viene sistemata nel piatto di carta. Il bambino vi immerge una mano aperta e poi stampa la mano sul foglio tante volte e in tutte le direzioni, finché non esaurisce il colore.

A questo punto si lava la mano ben bene, si prepara un altro piatto con un altro colore e si ripete l'esercizio.

Se il bambino si stanca facilmente o è infastidito dal colore sulle mani, si può "spezzettare" l'esercizio stampando un colore al giorno. In tal modo ogni colore avrà il tempo di asciugarsi e il lavoro verrà anche meglio.

Una ripresa del lavoro si effettua usando la mano con le dita chiuse e strisciando la mano sul foglio in modo da realizzare diversi percorsi (diritto, a onde, ecc). Anche in questo caso si possono usare colori diversi per percorsi diversi.

Poi dalla mano intera si passa ad usare un dito per realizzare picchiettature, trattini, strisce, onde, zig-zag, ecc.

Per cominciare a introdurre l'uso di strumenti, si consiglia di partire da strumenti grossolani, come i pennelli a rullo, le spatole, le pennellesse, i pennelloni tondi, ecc.

Poi si può passare a pennelli più sottili.

L'esperienza di tracciare percorsi sul foglio va ripetuta con tutti i possibili materiali da scrittura: pennarelli grossi e fini, gessetti, colori a cera, matite colorate, ecc.

All'inizio sarà l'insegnante che guiderà la mano del bambino poi man mano lo renderà autonomo a cercarsi i propri segni.

Abituare il bambino ad avere cura dei materiali di lavoro: alla fine della sessione lavare sempre i pennelli con acqua tiepida e sapone, sciacquarli, metterli ad asciugare con la punta verso l'alto. Buttare i recipienti di carta nel bidone, pulire il tavolo con una spugna, ecc.

Avere cura delle cose è un apprendimento importante perché prelude alla capacità di avere cura di se stessi; inoltre facilita lo sviluppo dell'autonomia personale, del senso di responsabilità e favorisce l'inserimento sociale.

Ecco delle attività giocose che possono essere eseguite in compagnia di altri bambini.

CREMA SPALMABILE

Occorre della pellicola per alimenti e dei colori a tempera piuttosto densi.

Si stende la pellicola su un tavolo di plastica o coperto da un materiale facilmente lavabile. I bambini appoggiano grumi di colori diversi in diverse posizioni della pellicola, né troppo vicine né troppo lontane tra loro.

Poi il tutto viene coperto da un secondo strato di pellicola per alimenti, sigillando bene i bordi.

Quindi i bambini premendo e spingendo sulla pellicola fanno scivolare i colori in modo da diffonderli ottenendo effetti diversi a seconda se si spinge o se si schiaccia, se si usa con tutto il palmo o solo un dito o la punta delle dita aperte a rastrello ecc.

Gli effetti si possono fotografare. Le pellicole possono anche essere chiuse tra due lastre di plexiglas e diventare oggetti decorativi, man mano sostituibili con nuove realizzazioni.

IMITANDO POLLOCK

Il grande pittore Jackson Pollock non ce ne vorrà se deriviamo da una delle sue tecniche un'idea interessante per il laboratorio di pittura: questa tecnica si chiama "dropping".

Tradotto in parole povere, il "dropping" consiste nello stendere a terra delle vaste superfici da colorare (un foglio di carta da pacchi bianco per noi può andare benissimo, basta che sia fissato sopra un foglio di plastica per coprire bene il pavimento). Poi si intinge un pennello più o meno grosso nel colore e lo si fa sgocciolare sul foglio, in modo che la gocciolatura divenga la trascrizione visibile del gesto del pittore.

Se ci si attrezza bene (a piedi nudi poi lavabili e con pantaloncini corti) si può anche camminare sul foglio sgocciolando e magari spargendo il colore con il piede.

Se vi sono bambini autistici che non amano pasticciare e sporcarsi, si può ridurre la superficie usando un grande foglio fissato sul tavolo e far gocciolare il pennello senza pasticciarsi.

E' però interessante mantenere l'esperienza della trascrittura tramite colore del gesto che il bambino compie.



<http://ninniandmary.blogspot.com/2008/08/capire-larte-contemporanea.html>

http://www.ascuoladiguggenheim.it/lab_details.php?id=24