

A CURA DI

Bernabò Carlotta

Scuola primaria

A.S. 2017/2018 e 2018/2019

Anno 2020

GIOCO IN PICCOLO GRUPPO

Sviluppare l'intersoggettività tramite il gioco sociale

Indice

| | | |
|--|-------|-----------|
| INTRODUZIONE | <hr/> | 5 |
| PRESENTAZIONE DEL CONTENUTO | <hr/> | 6 |
| IMMAGINI UTILI A SUPPORTARE LA SPIEGAZIONE | <hr/> | 13 |
| ESEMPI DI PRESE DATI | <hr/> | 13 |

INTRODUZIONE

Con questo documento si intende descrivere un'esperienza che possa essere consultata da tutti coloro (educatori, insegnanti e genitori) che vogliono insegnare e potenziare maggiori competenze sociali e di relazione con i pari tramite l'utilizzo di giochi di società e la condivisione di momenti ludico/ricreativi ad alunni con disabilità, in questo caso specifico ad un alunno con disturbo dello spettro autistico.

"I rapporti fra educazione e gioco possono essere buoni: dipendono da cosa intendiamo per educazione e cosa per gioco. Quest'ultimo potrebbe essere considerato come dispositivo di inclusione/integrazione. Giocando, un soggetto mette insieme mente e corpo, realtà e simboli. Il gioco può educare, ma soprattutto dovrebbe divertire." Andrea Canevaro, 2019.

PRESENTAZIONE DEL CONTENUTO

ANALISI DI PARTENZA

L'alunno ha sempre emesso un buon comportamento e un atteggiamento adeguato durante i momenti prettamente sociali (la ricreazione, il pranzo e le attività in piccolo gruppo a scuola). Durante il gioco il bambino, tuttavia, tendeva a richiedere in modo ripetitivo e monotono gli stessi tipi di giochi, relazionandosi sempre in modo abbastanza adeguato e competente con i compagni finché si stava alla sua regola, ma quando quella regola cambiava lui non l'accettava, tendeva ad interrompere il gioco allontanandosi ed isolandosi e mettendo in atto alcune stereotipie (come lo sfarfallio, salti sul posto e parlare da solo). Per questo è sempre stato necessario un costante supporto da parte dell'adulto per aiutarlo a mantenere attiva l'attenzione, la partecipazione e l'interazione con i pari ed è quindi stato studiato ed attivato un progetto ad hoc per implementare tali competenze e favorire la sua inclusione adeguata nel contesto classe.

OBIETTIVI

Far acquisire e potenziare maggiori competenze sociali e di relazione con i pari tramite l'utilizzo di giochi di società e di movimento e la condivisione di momenti ludico/ricreativi a bambini con disturbo dello spettro autistico.

CHI HA COINVOLTO

Ad ogni incontro erano presenti: l'educatore dell'alunno con spettro autistico, l'alunno con spettro autistico e solo 2/3 compagni di classe alla volta, che partecipavano a rotazione tra tutti quelli cui le famiglie hanno aderito al progetto.

Al primo incontro e in itinere è venuta in supervisione la consulente privata ABA dell'alunno con spettro autistico per l'impostazione e il monitoraggio dell'intervento.

ARTICOLAZIONE

Gli incontri avevano luogo un sabato mattina al mese della durata di due ore ognuno, presso il centro polivalente Habilandia del Comune di San Lazzaro di Savena.

Ad ogni incontro partecipavano l'educatore che conduceva e mediava la sessione di gioco, il bambino con disabilità e 2/3 suoi compagni di classe, e a volte anche la consulente ABA in supervisione dell'intervento.

Tutti gli incontri erano così strutturati: accoglienza, saluto, prima sessione di gioco, merenda, seconda sessione di gioco e saluto finale.

Dopo che tutti i bambini, che partecipavano ai relativi incontri programmati, arrivavano ad Habilandia, l'educatore li accompagnava verso l'aula didattica e gli faceva prendere le sedie per posizionarle tutte in cerchio e iniziare con i saluti. Questa fase è sempre stata molto importante, soprattutto per il bambino con spettro autistico poiché poteva capitare che non riconoscesse i suoi compagni o che non fosse predisposto e attivo per le attività che sarebbero seguite. Dopo i saluti iniziali e sondato che il bambino riconoscesse tutti i suoi compagni (risposta positiva alla domanda "Chi è lui/lei?") si rimaneva in cerchio per fare conversazione e quindi stimolare la sua attenzione e l'esecuzione di alcuni obiettivi preposti in insegnamento ("fare e rispondere alle domande", "fare e rispondere alle richieste", "reciprocazione ed estensione del commento"). Tendenzialmente gli argomenti potevano riguardare il colore o l'animale preferito, lo sport o le attività che facevano nel pomeriggio e, a ridosso delle vacanze, cosa avrebbero o avevano fatto durante le vacanze. Le domande stimolo che l'educatore spesso faceva per monitorare l'acquisizione o il mantenimento di quegli obiettivi erano: "Chi è lui/lei? Qual è il suo colore preferito?". Se il bambino rispondeva subito correttamente, molto spesso erano i compagni a rinforzarlo positivamente con piccole approvazioni tipo "bravo è corretto", se invece non rispondeva perché non attento o in evitamento, l'educatore inizialmente come stimolo, finché non aveva acquisito questa competenza, gli diceva "Se non ti ricordi glielo puoi chiedere".

Un'altra attività che si poteva proporre, al posto della conversazione in cerchio, era una piccola intervista che i bambini conducevano a coppie. L'educatore dava dei fogli ad ognuno di loro su cui faceva scrivere delle domande stimolo, che poi si sarebbero fatti a vicenda per intervistarsi (ad esempio: "Come ti chiami?", "Qual è il giorno del tuo compleanno?", "Qual è il tuo animale preferito?", "Hai qualche animale domestico?"). Alla fine delle interviste i bambini condividevano in cerchio ciò che avevano scritto del proprio compagno, e, sempre per stimolare la sua attenzione e l'esecuzione di alcune competenze richieste, l'educatore faceva alcune domande sulla conversazione in atto.

Dopo questo piccolo momento di conversazione, si procedeva con una prima fase di sessione di gioco. Precedentemente l'educatore esponeva su un tavolo tutti i giochi portati dal bambino con disturbo dello spettro autistico (ad esempio: "Acchiappa la polpetta",

“UNO”, “Ginello l'asinello”) così che fossero ben visibili nel momento della scelta. Importante sottolineare che i giochi portati erano sempre quelli cui il bambino sapeva già bene le regole e le modalità di svolgimento, questo perché ciò consente che ci sia meno mediazione possibile dell'educatore ed emerga quindi più autonomia nello svolgimento da parte del bambino. I bambini sceglievano i giochi tramite alzata di mano (anche questa può essere una competenza in insegnamento), poi si andava al tavolo per preparare in modo collaborativo il gioco scelto. Prima di cominciare, il bambino con disturbo dello spettro autistico doveva esporre le regole del gioco ai compagni (come detto prima, era un momento importante di valutazione per l'educatore poiché era un primo indizio su quanto poi dovesse mediare o lasciare il bambino in autonomia durante lo svolgimento di esso), poi si sceglieva una conta che doveva fare per assegnare i turni di gioco di ognuno. A gioco iniziato le competenze sotto analisi per l'educatore risultavano essere “Rispettare il proprio turno” e a fine gioco l'eventuale “Accettazione della perdita”.

Altri giochi che solitamente si potevano fare durante la prima sessione erano prettamente di movimento, quali semplici giochi motori di imitazione da fare in cerchio o più complessi che prevedevano un percorso. In quest'ultimo caso (molto apprezzato e richiesto spesso da tutti i bambini) l'educatore valutava l'utilizzo di alcuni attrezzi motori presenti, dopodiché, in collaborazione con i bambini, si prendevano e si portavano nell'auletta morbida (un ambiente abbastanza ampio e con poco arredo, consono a questa tipologia di gioco). I bambini, quindi, prima costruivano il percorso, sempre collaborando e cooperando, poi, dopo la conta per la scelta dei turni, lo percorrevano uno alla volta incitandosi a vicenda. Questi tipi di percorsi possono essere svolti anche tenendo il tempo con il cronometro, in questo modo si aumenta la difficoltà e la richiesta. Alla fine del percorso si può fare una classifica, sempre utile per valutare l'eventuale competenza “Accettazione della perdita”. Questi giochi motori possono anche essere molto utili per una riattivazione del bambino con spettro autistico nel momento in cui non sia collaborativo o poco presente all'azione. Dopo questa prima fase di gioco c'era il momento della condivisione della merenda, portata e offerta sempre dalla famiglia del bambino con spettro autistico, quindi, dopo essere tutti andati a lavare le mani in bagno (per rendere anche questo un momento ludico si può scegliere di metterli in fila indiana e cantare una canzoncina o imitare gli animali ecc..), si apparecchiava la tavola dividendosi i compiti e poi i bambini a coppie distribuivano la merenda. In questo caso una competenza del bambino da valutare poteva essere “Fare e rispondere a domande”, infatti, ad esempio, se doveva distribuire, poteva chiedere “Vuoi la pizzetta?” o “Quale pasticcino vorresti?”, mentre se era seduto e in attesa doveva rispondere “Sì/no, grazie” o “Vorrei il pasticcino al cioccolato”. La merenda era anche un momento di conversazione e condivisione, più difficile da condurre e mantenere per il bambino con spettro autistico poiché concentrato e motivato verso la merenda (vissuta anche come piccolo rinforzo), quindi la mediazione e la conduzione dell'educatore era molto più presente. Gli argomenti e le domande più comuni in questo caso, visto anche

il momento conviviale, potevano essere: “Qual è il tuo cibo preferito?”, “cos'hai mangiato ieri sera?” o “Cosa ti cucina di buono di solito la nonna?”.

Dopo la merenda si svolgeva l'ultima fase di gioco in cui si usavano esclusivamente giochi da tavolo. L'esecuzione era uguale a quella della prima fase dove si usavano la stessa tipologia di gioco.

Infine, a conclusione dell'incontro, l'educatore faceva sedere di nuovo i bambini tutti in cerchio, gli faceva chiudere gli occhi e gli dava il pensierino donato dalla famiglia del bambino con spettro autistico. Questo momento poteva essere utile per la verifica delle competenze “fare e reciprocare un commento”, in quanto dovevano indovinare cosa ci fosse nel pacchetto: “Secondo me c'è una penna” “secondo me invece è una matita”. Dopo aver dato il pensierino, vissuto anche come rinforzo da tutti i bambini, c'era il momento del saluto finale e l'educatore accompagnava i bambini verso l'uscita di Habilandia dalle rispettive famiglie.

TEMPI DI REALIZZAZIONE

La proposta del progetto è stata fatta ed accettata in sede di un Gruppo Operativo a inizio anno scolastico 2017/2018, cui hanno partecipato la famiglia dell'alunno con disturbo dello spettro autistico, la neuropsichiatra infantile dell'AUSL, la pedagoga responsabile del Settore integrazione Sociale Minori del comune di San Lazzaro di Savena, l'insegnante di sostegno e l'educatrice dell'alunno. Dopodiché la proposta è stata esposta alla consulente privata ABA BCBA della famiglia per strutturare ad hoc l'intervento e i vari incontri. Allo stesso tempo la famiglia si è attivata subito a contattare e a prendere le adesioni di alcune famiglie dei compagni di classe dell'alunno e a concordare le date degli incontri con tutti i soggetti attivi del progetto, anche in base alla disponibilità delle aule ritenute idonee del centro polivalente Habilandia (aula didattica per i giochi da tavolo e aula morbida per i giochi di movimento).

Relativamente in tutto per l'organizzazione e realizzazione si è impiegato un mese.

RUOLI

EDUCATORE: in questo progetto l'educatore ha condotto e gestito gli incontri. Ha guidato e sollecitato, quando era opportuno, l'inizio del gioco e l'azione e ha mediato l'interazione tra i bambini durante le attività in corso.

CONSULENTE ABA: al primo incontro ha impostato e mostrato la struttura del progetto, che in seguito l'educatrice ha seguito in autonomia nel corso dei restanti incontri, e in itinere ha partecipato come supervisore, modificando il progetto e dando consigli all'educatore laddove si era reso necessario.

ALUNNO CON DISTURBO DELLO SPETTRO AUTISTICO: soggetto principale su cui era stato impostato il progetto per acquisire e potenziare maggiori competenze sociali e di relazione con i pari.

COMPAGNI DI CLASSE: soggetti attivi nel progetto che aiutano, in ambiente naturale (NET), l'acquisizione e il potenziamento delle competenze sociali e relazionali del bambino con disturbo dello spettro autistico.

STRUMENTI/STRATEGIE

La metodologia applicata era guidata dai principi dell'analisi del comportamento applicata (ABA), in cui si tiene conto degli interessi e delle motivazioni del bambino per rinforzare comportamenti positivi, e per riuscire a mantenere sempre alta e costante la collaborazione con gli adulti di riferimento ed i coetanei. Poiché in queste occasioni il rinforzo sembrava già essere per l'alunno lo stare insieme ai suoi compagni e la loro approvazione, nonché la condivisione dei suoi giochi e la dimostrazione di essere e di stare nelle piccole relazioni che venivano a crearsi, non veniva presentato un rinforzo materiale e contingente con frequenza variabile. A fine incontro, invece, veniva dato un piccolo pensierino a tutti i bambini che avevano partecipato, da parte della famiglia dell'alunno con disturbo dello spettro autistico, che era sempre molto apprezzato e che risultava per tutti un piccolo rinforzo.

Gli strumenti usati durante questo progetto erano tutti i giochi di società e di attività motoria che il bambino conosceva già (sia riguardo le regole sia lo svolgimento di essi, come ad esempio "Acchiappa la polpetta", "Ginello l'asinello", "Uno") e verso cui aveva un alto interesse, che portava a scelta ad ogni incontro e di cui anche agli altri suoi compagni potevano piacere. Inoltre l'educatore era provvisto di una presa dati che ha alcuni item sui comportamenti sociali che il bambino aveva già in mantenimento o stava imparando a gestire nella relazione con l'altro (ad esempio: imitazione dei compagni, rispettare il proprio turno e l'attesa, accettazione della perdita, ecc..) per tenere monitorata la validità e l'efficacia del progetto.

Alcune strategie efficaci per mantenere attiva l'attenzione del bambino sono risultate essere l'uso dei giochi di società di elevato interesse nel bambino, nel cui svolgimento era sempre supportato dall'educatore che pian piano sfumava la sua guida verbale nella sessione di gioco, mentre durante i momenti di conversazione tra i pari, l'educatore cercava di stimolare l'ascolto tramite domande mirate sull'argomento di cui si stava parlando tutti insieme e a cui ad ogni risposta positiva gli veniva data approvazione in modo molto naturale da tutti, invece quando la risposta non era corretta o idonea perché la sua attenzione non era attiva, inizialmente gli veniva offerto dall'educatore un prompt o suggerimento verbale (ad esempio: "se non ti ricordi o non hai ascoltato glielo puoi richiedere") che man mano è andato a sfumare.

STRUMENTI/STRATEGIE

Gli strumenti usati durante questo progetto erano tutti i giochi di società e di attività motoria che il bambino conosceva già (sia riguardo le regole sia lo svolgimento di essi, come ad esempio "Acchiappa la polpetta", "Ginello l'asinello", "Uno") e verso cui aveva un alto interesse, che portava a scelta ad ogni incontro e di cui anche agli altri suoi compagni potevano piacere. Inoltre l'educatore era provvisto di una presa dati che ha alcuni item sui comportamenti sociali che il bambino aveva già in mantenimento o stava imparando a gestire nella relazione con l'altro (ad esempio: imitazione dei compagni, rispettare il proprio turno e l'attesa, accettazione della perdita, ecc..) per tenere monitorata la validità e l'efficacia del progetto.

Alcune strategie efficaci per mantenere attiva l'attenzione del bambino sono risultate essere l'uso dei giochi di società di elevato interesse nel bambino, nel cui svolgimento era sempre supportato dall'educatore che pian piano sfumava la sua guida verbale nella sessione di gioco, mentre durante i momenti di conversazione tra i pari, l'educatore cercava di stimolare l'ascolto tramite domande mirate sull'argomento di cui si stava parlando tutti insieme e a cui ad ogni risposta positiva gli veniva data approvazione in modo molto naturale da tutti, invece quando la risposta non era corretta o idonea perché la sua attenzione non era attiva, inizialmente gli veniva offerto dall'educatore un prompt o suggerimento verbale (ad esempio: "se non ti ricordi o non hai ascoltato glielo puoi richiedere") che man mano è andato a sfumare.

VALUTAZIONE: PUNTI DI FORZA E CRITICITA'

Si può affermare che il progetto abbia avuto un riscontro positivo sia da parte del bambino e dalla sua famiglia, sia dai compagni e dai loro genitori che hanno partecipato volentieri. Il progetto "Gioco in piccolo gruppo" è stato ben strutturato e il bambino ha raggiunto l'obiettivo finale preposto ed imparato e potenziato le regole del comportamento sociale che si erano scelte per lo svolgimento di questi incontri. È importante sottolineare che tutti questi risultati il bambino li ha raggiunti anche grazie all'intervento di tipo comportamentale ABA, che pian piano è andato a sfumarsi lasciando spazio a una relazione sempre più naturale e inclusiva tra i pari, e al continuo scambio attivo d'informazioni reciproche sul percorso dell'alunno (e di conseguenza anche del piccolo gruppo di classe che ha partecipato) tra la famiglia, la consulente e l'educatrice. Alcune criticità sorte sono insite nella metodologia per quanto riguarda la dimensione dell'autonomia e del senso di consapevolezza del bambino rispetto all'educatrice poiché spesso il bambino, anche in situazioni nelle quali sapeva di essere competente, ricercava comunque la conferma dell'adulto di riferimento, quindi il rischio che emerge da questo tipo di metodologia è quello legato all'instaurarsi di una sorta di dipendenza del bambino nei confronti della figura di riferimento. Allo stesso tempo la figura di riferimento è spesso consapevole di questa continua ricerca di conferme e si trova inserita in un doppio legame che le rende difficile mantenere il suo ruolo professionale che prevede il fatto di saper incentivare nel bambino sia il senso di sicurezza sia lo sviluppo dell'autonomia senza sostituirsi o anticipare il suo agire. Altre criticità da parte dell'educatore potrebbero essere la difficoltà nel mantenere sempre attiva e accattivante la sessione di gioco, quindi riconoscere quali giochi hanno un maggiore interesse da parte di tutti i bambini (non solo del bambino con disabilità), dare delle regole e farle mantenere a tutti i bambini del gruppo, saper gestire i tempi ed eventualmente modificarli in itinere durante la sessione, ricordare ai compagni di non sostituirsi al loro compagno con disabilità (rispondere al posto suo, anticipare l'azione di gioco), ma rispettare i suoi tempi, incentivarlo all'azione e dargli degli stop in modo gentile in caso di necessità.

"...non con la costrizione dovrai educare i fanciulli, ma con il gioco: in questo modo saprai discernere ancora meglio le propensioni naturali di ciascuno." Platone, La Repubblica.

IMMAGINI UTILI A SUPPORTARE LA SPIEGAZIONE



Figura 1: PERCORSO MOTORIO COSTRUITO DAI BAMBINI COOPERANDO NELL'AULA MORBIDA DI HABILANDIA

ESEMPIO DI PRESA DATI SUI COMPORTAMENTI SOCIALI

| DATA | | | | |
|---------------------------------|--|--|--|--|
| RICONOSCERE I COMPAGNI | | | | |
| FARE E RISPONDERE ALLE DOMANDE | | | | |
| IMITARE I COMPAGNI | | | | |
| RISPETTARE IL PROPRIO TURNO | | | | |
| ACCETTARE LA PERDITA | | | | |
| FARE E RECIPROCARRE UN COMMENTO | | | | |



www.gemmadoc.com