

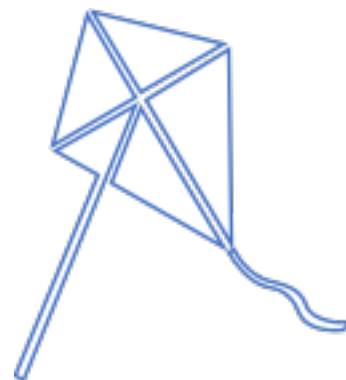


SCUOLA D'INFANZIA E PRIMARIA
A.S. 2019-2020



GIUGNO 2020

A CURA DI
LAURA ANGELA RASPANTI



L'IMPORTANZA DI UTILIZZARE IL NET:

**SPUNTI OPERATIVI
PER L'APPRENDIMENTO
IN AMBITO NATURALE**

Indice

Introduzione	5
Presentazione del contenuto	6
Analisi di partenza	6
Obiettivi	7
Chi ha coinvolto	7
Articolazione:	8
Net 1: giochi con l'acqua	8
Net 2: il vulcano	12
Net 3: le bolle	13
Net 4: Attività di manipolazione	16
Net 5: Attività grafico-pittorica	21
Net 6: canzoncine e attività di movimento	23
Tempi di realizzazione	28
Ruoli	28
Strumenti e strategie	29
Valutazione	30
punti di forza	30
punti di debolezza	30

INTRODUZIONE

La finalità di questo testo è di dare spunti concreti su: quali attività fare, quali materiali utilizzare e le possibili richieste da fare a bambini autistici che seguono un programma cognitivo comportamentale.

Molte volte si parla di questa strategia, ma ci vuole versatilità e fantasia e spesso proviamo tante opzioni che ai nostri utenti non interessano e, si sa, un NET è tale solo se vi è una alta motivazione intrinseca. Perciò il testo prova a descrivere alcuni NET utilizzati per poter dare, almeno in parte, uno spunto che, personalmente, avrei voluto nei primi anni di esperienza.

Per la sezione ragazzi di una biblioteca è fondamentale il rapporto con le scuole, sia per lavorare insie-

me nell'ottica della crescita di bambini e ragazzi sia come possibilità di veicolare le informazioni: far sapere che c'è una biblioteca, far conoscere i suoi orari, le attività proposte. Molti bambini infatti vengono in contatto con la biblioteca durante la visita con la classe della scuola dell'infanzia oppure appena arrivati alla scuola primaria; incuriositi potranno chiedere ai genitori o ai nonni di accompagnarli a cercare un libro, a passare un po' di tempo in spazi colorati, permettendo così anche agli adulti di prendere confidenza e cominciare a frequentare un luogo nuovo nella loro mappa abituale.

La biblioteca dei ragazzi è in realtà una buona possibilità per agganciare diversi pubblici adulti - genitori, nonni, insegnanti, educatori.

La promozione di progetti educativi con utenti disabili all'interno della biblioteca è un'occasione per lasciare che essi si avvicinino, restando in un ambiente protetto, ad uno spazio che sia luogo di apprendimento, socializzazione e integrazione.

PRESENTAZIONE DEL CONTENUTO

Analisi di partenza

Quando ci troviamo davanti a bambini con diagnosi di autismo sappiamo molto bene quanto sia difficile inserirsi nel loro “mondo” per creare una relazione educativa proficua. Questo perché spesso hanno difficoltà comunicative (parola frase o assenza di richiesta), non sono indirizzati verso l'interlocutore, sono chiusi tra le loro stereotipie. L'utilizzo del rinforzo per un lavoro a tavolino nelle terapie ABA (Applied Behaviour Analysis) ovvero dell'Analisi Comportamentale Applicata è molto utile per insegnare varie competenze, ma il valore del NET è già dentro al suo significato letterale:

NET è l'acronimo di **Natural Environment Teaching** che in italiano si traduce in INSEGNAMENTO NEI

CONTESTI NATURALI NEI QUALI SI SFRUTTANO LE OPPORTUNITA' DI INSEGNAMENTO LEGATE ALLA MOTIVAZIONE DEL BAMBINO.

Questo principio è fondamentale quando si parla di questa tecnica perché possiamo offrire moltissimi stimoli che per noi sono attraenti, ma che “falliscono” perché il bambino non è interessato né affascinato. Il punto cardine però, è che se riusciamo ad innescare un interesse nel bambino possiamo lavorare su molteplici abilità sia sociali che comunicative avendo dalla nostra LA MOTIVAZIONE cosicché ogni step di richieste possa essere considerato un RINFORZO (gioco/attività gradita).

É in questa ottica che l'educatore dovrebbe provare in tutti gli ambiti possibili: giochi/manipolazioni/canti e attività di vita quotidiana cosicché da conoscere il proprio utente per poi inserire i vari obiettivi di lavoro. Gli obiettivi che ci poniamo nei NET possono essere sia di consolidamento delle abilità già acquisite, sia in acquisizione poiché questa tecnica prevede una generalizzazione intrinseca durante l'attività.

Obiettivi

Sviluppare le abilità comunicative e l'area del linguaggio, aumentare le abilità sociali quali i comportamenti dell'ascoltatore e , in generale, comportamenti adeguati; incrementare le abilità di identificazione degli oggetti e il range di competenze che il bambino può acquisire.

ESEMPI DI OBIETTIVI DI CARATTERE SOCIALE:

- Sguardo direzionato verso l'interlocutore
- Richiesta di esecuzione e non solo di osservazione
- Attesa
- Richieste per l'andamento del gioco/attività
- Richiesta di aiuto
- Ascoltare ed eseguire le istruzioni dell'adulto
- Imitare

ESEMPI DI OBIETTIVI DIDATTICI E COMUNICATIVI:

- Fare frasi proporzionate alle sue capacità
- Utilizzare attributi acquisiti o in acquisizione
- Utilizzare aggettivi
- Utilizzare colori/numeri
- Utilizzare quindi tutte le abilità che possono essere nella sua area di apprendimento per fare l'attività (contare, imitare, eseguire..)

CHI HA COINVOLTO

Bambini con autismo di varie fasce di età (dai 4 anni ai 7 anni). Questo per un principio fondamentale: i NET seguono le attitudini dell'alunno che possono essere le stesse in diverse fasce di età (esempio sia ad un bambino di 5 anni che ad uno di 7 può piacere giocare con il didò o fare attività manipolative/travasi)

ARTICOLAZIONE

NET 1: GIOCHI CON L'ACQUA

In generale questi giochi sono molto apprezzati.

MATERIALE CHE SI POSSONO UTILIZZARE:

- Bacinella
- Bicchieri o contenitori di varie dimensioni e colori
- Giochi di gomma/bambolotti/animali..
- Sapone
- Spugne
- Tubi
- Annaffiatoio
- Biglie
- Colori
- Bottiglia di plastica bucata
- Retino
- Sapone effervescente o idrolitina
- Si possono utilizzare anche pistole ad acqua se si hanno a disposizione
- Giochi da mare tipo mulino

OBIETTIVO:

- richieste senza stereotipie
- Utilizzo dei colori
- Denominazione
- imitazioni



Educatore dispone i materiali mentre il bambino è sotto rinforzatore o mentre sta facendo un'attività indipendente/attività di routines.

Lo chiama o lo accompagna nell'angolo allestito
 "Giochiamo un po' con l'acqua",
 Versa un po' d'acqua, prende un bicchiere e fa qualche travaso poi attende.

Se il bimbo è interessato inizia subito a fare delle richieste e/o toccare l'acqua si continua in quella linea

TRAVASI

Educatore prende due bicchieri e ci travasa l'acqua facendo finta che sia una **cascata** e verbalizzando il gesto. Il bambino "voglio cascata" (obiettivi possibili per varie situazioni: dirlo senza fare versi, dirlo guardando negli occhi, aggiungere l'articolo, aggiungere il nome dell'interlocutore...)

Se la richiesta è adeguata si fa.

In quel caso se il bambino vuole la fontana e si lavora sulla richiesta verbo+oggetto potrà richiedere "voglio ciotola" (se ne hai 2 di colori diversi > Educatore gli chiede quale vuoi? "ciotola verde") Consegna ciotola > "versa acqua" > si versa nella ciotola... (se invece il bambino ha il concetto di DENTRO si può versare nella bacinella grande per vedere se ti chiede "versa dentro ciotola" e

modellare la sua richiesta rispetto alle sue competenze utilizzando il concetto dentro/fuori, grande/piccolo od offrendogli il modello corretto).

Educatore dopo qualche prova mostra che c'è anche un imbuto, verso l'acqua dentro alla bottiglia (con vari buchi) e WOW esce tipo **fontana!**

Il bambino dice "voglio... (e indica imbuto) > L'educatore tiene in mano e dice "imbuto" il bambino

GIOCHI CON OGGETTI/PERSONAGGI

Se il bambino non è interessato ai travasi si posso utilizzare gli oggetti che abbiamo a disposizione.

Se abbiamo una **barca/oggetti di gomma** galleggianti possiamo spingerla verso l'interlocutore e dargli istruzione "spingi o fai come me". Il bimbo lo fa può richiedere "ancora/ancora barca": se abbiamo vari tipi di barchette o palline galleggianti possiamo lavorare sul colore o sulla grandezza > l'educatore mostra vari materiali ed il bambino può richiedere "voglio barca rossa" oppure "voglio barca piccola".

Dopo qualche minuto se si hanno tanti oggetti dentro la vasca si può dare **l'istruzione**: "dammi la barca rossa"/ "metti dentro (ad es. un secchiello o il suo contenitore).

Per le imitazioni con oggetti o le istruzioni

Si può prendere spunto dall'utilizzo di animali di gomma o personaggi di plastica in base alle preferenze del bambino.

Se gli piacciono i personaggi e ne abbiamo tre o quattro potrà chiederti "voglio Paperino" e men-

ripete l'educatore lo loda ma lo tiene qualche secondo in mano per vedere se il bambino generalizza la richiesta. "voglio imbuto" > super festa glielo diamo con rinforzo sociale e versando un po' di acqua dentro l'imbuto. Se al bambino piace così il gioco, va bene, se no tenderà di indirizzarti sulla bottiglia bucata e si continua in quel senso.

Per continuare si può usare un **annaffiatoio**, oppure un **tubo di gomma** dove versare l'acqua, oppure inserire delle piccole **biglie** che fanno il percorso del tubo e cadono nell'acqua. Anche in questo caso si può lavorare sul colore delle biglie, grandezza delle biglie, sul concetto io/tu per fare autonomamente ("fare Matteo" > prompt "faccio io" > bambino dice correttamente si fa fare poi si riprende in mano la situazione e si vede se rifà la richiesta).

tre lui gioca ci si può inserire facendogli la "doccia" con l'annaffiatoio"

Se l'oggetto ha un nome difficile si può fare l'ecoico con shaping ,se necessario, ed accettare la risposta più vicina alla giusta pronuncia della parola. Dopo averlo rinforzato si riprova per vedere se la pronuncia migliora.

AL BAMBINO PIACE L'IDEA DELLA DOCCIA?

Utilizza spugne, saponi per fare imitazioni ("fai come me e intanto muovi le mani per fare la schiuma, strofini il personaggio, o gli alzi un braccio, o lo fai cantare...) o istruzioni (educatore chiede "schiaccia il sapone, pulisci le gambe o altre parti del corpo) o richieste dell'utente: "versa sapone, dammi spugna, fai tuffo".

Con l'idea della doccia, si può fare finta che sia un bagnetto ed utilizzare quelle **palline effervescenti** che friggono/profumano/colorano. Se non si hanno le palline si può usare l'idrolitina in buste o i digestivi effervescenti. Inoltre con il sapone si possono utilizzare delle **cannucce** per soffiare e fare bolle di sapone più consistenti.

Con i **colori** in tubetto o alimentari si può colorare l'acqua e dopo aver creato una vasca piena di bolle si può fare il gioco dei **TUFFI E RIPRENDO** ovvero si chiede al bambino (**istruzione**) di prendere un oggetto alla volta e lì si può lavorare tantissime opzioni: prendi la palla a sinistra, prendi la palla grande, prendi la palla gialla, prendi la palla morbida/liscia ecc. in base alle competenze del bambino)

Quando ci sono i personaggi/oggetti dentro si può far richiedere il **retino** (che può essere anche un piccolo oggetto da cucina per filtrare e **pescare** gli oggetti).

Se al bambino piace il contatto con l'acqua sul corpo e si hanno a disposizione le **pistole ad acqua** si possono utilizzare facendogli fare richieste con "spruzza" o "schiaccia pistola" e in quel caso si può lavorare sulla **richiesta di attenzione** dopo qualche minuto di gioco: l'adulto è girato o fa finta di fare altro e il bambino tocca il braccio, dice il nome e fa la richiesta.



Si possono usare anche i contenitori a spruzzo più comuni e meno dispendiosi.



Se invece il bambino ha in casa **giochi da spiaggia**, si può usare il classico gioco a mulino con l'acqua invece che con la sabbia, oppure far tuffare le conchiglie..

Poi ci sono i rari casi in cui si è in possesso di giochi d'acqua già strutturati in cui la piacevolezza è montare, scegliere, far navigare ecc. In quei casi si può lavorare su richieste come "alza il ponte", "fai lo scivolo" e mentre il bambino gioca si possono fare domande specifiche come ad esempio "ma la barca che cos'è ? (categoria > veicolo).



NET 2: IL VULCANO

In generale questi giochi sono molto apprezzati.

MATERIALE CHE SI POSSONO UTILIZZARE:

- Bicchierini di varie misure e colori (meglio se da caffè o almeno stretti e non troppo alti)
- Cucchiaini di vari colori e/o grandezze differenti
- Colori alimentari
- Vassoio di plastica o bacinella bassa
- Bicarbonato
- Aceto
- Sapone piatti



OBIETTIVO:

- Richieste verbali con aggettivi e o attributi più articoli appropriati
- Colori
- Imitazioni
- Ecoico di parole difficili

Questo NET non è molto ampliabile dalla fantasia dell'educatore, ma nella maggior parte delle volte piace e quindi viene anche richiesto spontaneamente dal bambino.

Si preparano i vari oggetti ed i materiali, a volte il bambino richiede già anticipatamente “Voglio vulcano” perciò si può lavorare su “voglio IL vulcano”.

Se, invece l'utente non ha mai provato questo NET, il **primo passo** è mostrargli i vari passaggi **senza** richieste prendo un bicchierino e lo metto sul vassoio prendo un cucchiaino metto dentro al bicchiere il bicarbonato, il sapone per i piatti, il colore alimentare infine aggiungo l'aceto che fa reazione e fa letteralmente esplodere il vulcano e far fuoriuscire la schiuma rossa .

(è possibile anche mischiare aceto e colorante in un altro contenitore prima di versarlo sul bicarbonato > l'effetto della schiuma sarà più omogeneo)

Questo NET piace molto ai bambini che prediligono la stimolazione visiva.

I bicchierini possono essere di vari colori cosicché il target sia la richiesta con il nome+ il colore (es. “Laura voglio IL bicchiere BLU”), oppure il nome + aggettivo (“bicchiere picco-

lo/grande”) modellando la richiesta se di livello più basso o sbaglia l'aggettivo/attributo. Utilizzare la ripetizione verbale (ecoico) quando il bambino si sbaglia a pronunciare la parola ed abbassare prestazione di richiesta.

Ad esempio il bambino non riesce a dire bicarbonato se dopo varie prove riesce a dirlo in modo corretto glielo consegneremo senza aspettare che faccia la frase completa “ Laura voglio il bicarbonato”.

Imitazione: se si fanno due vulcani si può esercitare l'imitazione ad esempio inserendo un numero preciso di cucchiaini di bicarbonato dentro al bicchierino, oppure mescolare l'aceto con il colorante. Nella fase del riordino può copiare i movimenti per lavare la ciotola se non è una azione acquisita o non lo fa in maniera adeguata.

Istruzione: educatore chiede di mettere 5 cucchiaini di bicarbonato, oppure chiede di prendere il sapone bianco invece che quello verde, metti a posto le ciotole ecc..

NET 2: LE BOLLE

L'utilizzo delle bolle è molto versatile, si possono utilizzare le **bolle classiche**, utilizzare le cannuce, **la spada** che fa le bolle senza soffiare, ma anche solo muovendo le braccia avanti e indietro, **la pistola** che grazie alla pressione fa molte bolle, oppure se si hanno gli ingredienti si possono fare direttamente con il bambino.



Come fare le bolle?

La ricetta classica si compone con **acqua (200 ml)**, **sapone piatti (70 ml) e glicerina (70 ml)** però, nella maggior parte delle volte, nessuno ha a disposizione la glicerina, quindi si possono fare anche con altri ingredienti più reperibili:

- Sapone per i piatti 100 ml
- Acqua 100 ml
- Una ciotola
- Zucchero 5 gr (un cucchiaino scarso)
- Un cucchiaino

OBIETTIVI:

- Richieste con sguardo direzionato
- Imitazione /istruzione
- Esercitazione fino motorio: tagliare, girare ecc..

ESECUZIONE:

Si chiama il bambino esplicitando di fare le bolle mostrando gli strumenti e gli ingredienti
Il bambino chiede di avere la ciotola senza guardare l'educatore.

L'educatore **non** consegna. Aspetta la nuova richiesta, se non arriva si cerca di aumentare l'interesse continuando il procedimento.

Se invece la richiesta è presente, ma continua a non esserci il contatto visivo si avvicina l'oggetto/rinforzo vicino agli occhi dell'educatore e ci si sposta più al livello del viso del bambino.

Insieme alle richieste, si inseriscono a spot delle istruzioni, come ad esempio versa l'acqua. Oppure prendi lo zucchero sopra il tavolo e vieni qui (questa istruzione ha un livello più difficoltoso perché l'utente non deve solamente ricercare il target, ma muoversi nello spazio e tornare alla situazione di prima senza distrazioni).

Se non abbiamo in casa l'oggetto classico per soffiare le bolle possiamo costruirlo con:

- Cannucce
- Scotch
- Forbici

In questo caso si possono far **contare le cannucce**, fargli scegliere le cannucce preferite (potranno essere differenti per colore, ma potrebbero essere anche alte/basse) ovvero una **richiesta** con aggettivi.

Attività fino-motorio : possono essere proposte come imitazione oppure come istruzione. Devono essere calibrate alle competenze del bambino.

prendere lo scotch ed attaccare la parte iniziale sopra il bordo di un tavolo

Prendere le forbici e tagliare lo scotch

Tenere nella mano le cannucce raggruppate (oppure)

Mettere lo scotch intorno alle cannucce tenute dall'educatore.

Se non avete le cannucce, basta **tagliare a metà una bottiglia da mezzo litro di plastica**: il collo della bottiglia sarà dove in bambino soffia e la base tagliata dove si intinge il liquido.



ATTENZIONE. SOPRATTUTTO SE SI UTILIZZANO LE CANNUCCE FARE MOLTA ATTENZIONE ALLE AZIONI DEL BAMBINO: SPESSO INVECE DI SOFFIARE ASPIRANO ED INGERISCONO ACQUA INSAPONATA.

Si può preliminarmente far provare a soffiare dentro la cannuccia in un bicchiere di acqua, o di succo per verificare se ha questa abilità. L'oggetto in sé però, ha una modalità d'uso molto forte quindi anche se il bambino sa soffiare potrebbe aspirare in automatico.

STRATEGIA= mettere del colorante dentro e restare in prossimità delle cannucce... se si vede liquido colorato salire, si blocca stringendo le cannucce e chiudendo il passaggio.

Se la tentazione per il bambino è troppo forte può essere l'educatore a fare le bolle.

L'utilizzo della bottiglia tagliata limita fortemente questa tendenza, ma è più difficile per l'esecuzione delle bolle.

Proprio perché spesso abbiamo bambini che tendono ad ingerire si prediligono bolle già in commercio.

Le **richieste comunicative** possono essere di vario genere e modulate dalle competenze:

"fai le bolle"

"Bolle piccole/grandi"

"tante bolle"

"faccio io"

"soffia"

"Gira bolle" (l'educatore fa una giravolta lasciando la scia di bolle)

"su, giù" (l'educatore alza e abbassa il braccio verticalmente)

"spara bolle"

Le **istruzioni** possono essere:

- prendi le bolle
- apri o svita le bolle
- soffia
- schiaccia le bolle (attività poi che sarà così gradita da non dover più utilizzare l'istruzione nella maggior parte dei casi).

NET 4: ATTIVITA' DI MANIPOLAZIONE

Le attività di manipolazione possono essere dispartite: fare finta di fare la pizza, utilizzare pasta modellante, utilizzare ingredienti per fare un "pasticcio", perciò, si possono sperimentare in tutte le ipotesi possibili per **verificare se al bambino sono gradite**. Ad esempio:

1. ci sono **bambini a cui NON piace sporcarsi**, ma che amano fare pastelle di vario genere e mescolarle con utensili (soprattutto bimbi più piccolini, età 4 anni circa dalla mia esperienza): il loro rinforzo è guardare tutto quel pasticcio melmoso e lavare le ciotole con l'acqua. In questo caso, se il bambino ha una **repulsione molto elevata** si può utilizzare questa attività **anche** per sporcarlo leggermente ed aumentare la sua tollerabilità (naturalmente supervisionata dal consulente, soprattutto se si scatenano comportamenti problema).
2. Oppure bambini a cui piace toccare, ma appena vedono le mai sporche tendono a ripulirsi su ogni superficie possibile compresi mobili, vestiti, pavimenti..(modalità non adeguata). In questo caso, visto che intrinsecamente gli piace fare questa attività, si può lavorare su un **comportamento sociale** più adeguato: richiedere un fazzoletto/salvietta umida ogni qualvolta ne senta la necessità.



ESEMPIO BAMBINO 1:

Al bambino 1 non piace toccare, ma piace guardare per cui gli OBIETTIVI per questo NET possono essere:

- ampliare il suo vocabolario
- Fare richieste senza stereotipie vocali
- Fare richieste con sguardo rivolto all'interlocutore
- Eseguire istruzioni
- Fare imitazioni
- Aumentare la collaborazione
- Utilizzo del sì e del no

MATERIALI:

- fagioli
- lenticchie
- ceci
- farina bianca
- farina integrale
- farina gialla
- riso
- pasta
- ciotole
- cucchiari
- una bottiglia vuota o riempita in precedenza
- cacao o orzo

Si può annunciare al bambino di fare i pasticci/ la pappa/ la pizza.

Un'attività preliminare può essere **andare insieme a reperire gli ingredienti** che preferisce (se l'attività l'ha già sperimentata ed è molto motivato sarà più semplice) : in questo ambito si può lavorare sul camminare e stare vicino, mantenere l'istruzione data (ovvero non perdersi in altre attività ma restare con l'educatore a prendere tutte le cose e tornare in camera) , eseguire delle istruzioni = siamo in cucina, l'educatore chiede di prendere un cucchiaino.

Altra attività preliminare può essere andare a riempire una bottiglia di plastica vuota: anche in questo caso ci possono essere sia istruzioni che richieste comunicative ("apri tappo", "apri acqua", "acqua fredda/calda", "chiudi tappo"...)

Quando abbiamo tutti gli ingredienti possiamo iniziare. Il bambino dovrà fare le richieste senza versi mentre pronuncia la frase e guardare l'interlocutore.

L'insegnamento di nomi non conosciuti:

Il bambino non conosce il nome dei fagioli, si ripete "fagioli" > il bambino ripete la parola > l'educatore può prenderli metterli in una ciotola e farglieli vedere e toccare (i fagioli secchi non sporcano e gli piacciono) > l'educatore ritrae la ciotola ed il bambino ripete "fagioli" > in questo caso si offre una parte di fagioli dentro la bacinella. Il bambino potrà richiedere un cucchiaino, oppure altri ingredienti.

Per aumentare i tempi di interazione si possono usare sia farine diverse che alimenti che portano una pigmentazione del pasticcio (es. cacao o orzo solubile) se non si hanno a disposizione colori alimentari o in tubetto. Un'altra modalità è versare i colori a tempera da molto in alto: vedere il colore che scende tipo cascata a filo è molto rinforzante soprattutto per i bimbi più piccini.

Altro NET in cui ci si sporca poco è con la **SCHIUMA DA BARBA** : facciamo finta di fare il gelato di vari gusti con una goccia di colore alimentari per ciotolina. Vari gusti da inserire dentro ad un finto cono gelato. Si possono usare dei brillantini, oppure delle lenticchie per fare le praline di cioccolato, altrimenti se si hanno degli avanzi di riso colorato possono essere le codine di zucchero... Insomma tanta fantasia e teniamo tutte le rimanenze anche di altri lavori per le evenienze.



ESEMPIO BAMBINO 2:

In questo caso potrà sperimentare tutte le varianti possibili. Sarà premura dell'educatore tenersi un rotolo di carta/fazzoletti umidi per pulirlo quando ne sentirà la necessità; questo perché a questo bambino l'attività manipolativa in sé piace molto.

DIDO' O PASTA MODELLANTE

Con la pasta modellante si possono fare tantissime cose: ci sono molti accessori inclusi e si può fare finta di fare la pizza, biscotti, animali, gioielli, gelati, torte sfruttando l'imitazione per creare qualcosa.

Gli **obiettivi comunicativi** possono essere: **ampliamento del vocabolario** grazie ai vari utensili proposti (pentola, coltello, imbuto, matterello, nome delle forme..), aumento della ricchezza della frase.

Gli **obiettivi sociali** invece possono essere: **finire un gioco** senza lasciarlo a metà, **non distruggere** vale a dire che alcuni bambini fanno una formica e la distruggono immediatamente senza costruire un gioco vero e proprio. **Guardare** l'interlocutore, **aspettare**.



USARE LE FORMINE

Il modo più "semplice" è utilizzare le formine presenti che possono essere di varia natura: animali, forme geometriche, numeri, lettere, personaggi Disney.

In questo caso si può fare il **ricettivo** dei vari elementi e mentre si fanno le formine si possono chiedere anche informazioni **intraverbali**: ad esempio "ma come fa il cane?" Mentre stiamo facendo la formina di quell'animale.

Obiettivo più **finomotorio** è usare il matterello, schiacciare la formina ed estrarla.

Un altro obiettivo è **non distruggere** le formine fatte, questo si può attuare bloccando il gesto o promptando il mettere da parte la formina appena fatta. Alla fine si possono anche **contare** quante formine si sono fatte.

Se il bambino sa leggere e scrivere o sta imparando:

Si possono utilizzare le imitazioni per fare con il didò un "serpente" e costruire delle lettere. Alla fine si possono fare i ricettivi delle lettere, oppure far scrivere il proprio nome ecc..

FARE IL COMPLEANNO

Un gioco molto divertente è fare finta di fare il compleanno del bambino o ad un personaggio 3d preferito.

In questo caso oltre alla pasta modellante di vari colori, piattini, coltelli, forchette/cucchiaini, se riusciamo reperiamo anche vere **candele e/o stelline scintillanti**.

I passaggi possono essere molteplici, si può fare una torta di diversi colori e strati, fare le decorazioni ecc. in base alla partecipazione del bambino.

Un accorgimento da avere la prima volta è di tenere a distanza la candela e, ancor di più la stellina scintillante cosicché da prevenire una reazione di paura. In questa situazione si può **generalizzare sul verbo accendere** (accendi candela, accendi stellina, accendi fiammifero).

Canteremo anche la **canzone “tanti auguri a te”** e, se il bambino richiede nuovamente di accendere la candeggina potrà essere l'occasione per insegnargliela.

Dopo si possono dare le istruzioni “prendi un piatto, taglia la torta” e imitazione “fai come me” e intanto si fa finta di mangiare la torta.

COSTRUIRE OGGETTI E ACCESSORI

Se il bambino ama questi giochi ed ha una buona manualità, si possono realizzare anche veri e propri animali o oggetti con la **tecnica dell'imitazione** passo passo.

Generalmente il bambino è un pò più grande.

Si può chiedere che animale vuole fare, di che colori (scegliendo il didò), come lo vuole (grande o piccolo) e intanto possiamo **step by step farlo**.

Es. la faccia di un maialino: fare una palla, schiacciarla, prendere un pezzo più piccolo e rifare una pallina e schiacciarla (il muso), poi fare gli occhi, i buchi del naso con un oggetto appuntito e le orecchie.

Si possono fare collane/bracciali/anelli/ macchine/frutta ecc.

Se l'alunno è molto bravo si può far **copiare da modello finito** (altro obiettivo che possiamo generalizzare).

Si possono anche usare canzoncine tipo “la vecchia fattoria” per fare i **versi** degli animali ed **identificarli**.



Si possono poi fare vari tipi di pasta modellabile con il proprio alunno, ma personalmente ho sempre fatto senza dosi ed improvvisando con gli ingredienti presenti.

In generale se si ha una percentuale di l'amido di mais (maizena) oltre alla farina, acqua e olio di semi viene più "vellutata", ma il divertimento (e quindi la nostra opportunità di inserire l'apprendimento) è data più che altro nel manipolare e colorare i vari impasti.

SLIME

- una tazza di colla vinilica
- Mezza tazza di schiuma da barba
- Bicarbonato
- 3 cucchiaini di shampoo per capelli
- Colorante alimentare



PALLONCINO ANTISTRESS

- palloncini di vari colori
- Imbuto
- Farina bianca o farina gialla (per la consistenza preferisco quella gialla)

Inserire la farina nel palloncino con l'imbuto, richiudere il palloncino dopo averlo sbattuto sul tavolo (toglie aria) con un nodo stretto.

Al posto della farina si può usare **il riso, amido di mais, lenticchie, sabbia oppure zucchero**. Si può anche abbinare farina e un po di riso per una consistenza ancora differente.

Nella categoria della manipolazione, si possono inserire anche vere e proprie attività quotidiane che piacciono al bambino:

- FARE LA PIZZA
- FARE I BISCOTTI
- FARE IL PANE
- FARE TORTE

In questo caso l'ampliamento del lessico è funzionale agli strumenti di vita quotidiana insegnando che cos'è un frigorifero, rompendo il numero esatto di uova, cercando un contenitore specifico, imparare a lavare gli oggetti utilizzati, riconoscere e denominare i vari ingredienti ...

Se si ha tempo, un altro rinforzo può essere fare merenda con il cibo fatto: gli obiettivi possono essere l'adeguatezza nello stare a tavola, le richieste appropriate, la richiesta di aiuto, l'esecuzione di piccoli compiti (prendi il coltello, il tovagliolo, spalma la nutella sulla torta ecc).

NET 5: ATTIVITA' GRAFICO-PITTORICA

Anche le attività grafico pittoriche possono spaziare molto in base alla predisposizione del bambino.

In dette situazioni i possibili OBIETTIVI possono essere:

- dipingere dentro i contorni
- impugnare bene il pennello
- ampliare il lessico
- utilizzo delle spugnette o di altri strumenti per dipingere
- copiare un disegno semplice
- imitare ciò che fa l'adulto
- imparare ad incollare
- discriminare oggetti presenti
- fare richieste adeguate con sguardo, senza stereotipi
- tagliare
- incollare
- fare una linea (utilizzo del righello)



OBIETTIVO:

- Richieste verbali con aggettivi e o attributi più articoli appropriati
- Colori
- Imitazioni
- Ecoico di parole difficili

Ecco alcuni spunti che potrebbero essere utili:

COLLAGE = ritagliare strisce di carta e poi pezzetti in libertà per poi incollarli su una immagine.

Si possono fare ritagli di vari colori e poi il bambino deve abbinarli al colore del disegno.

Si possono usare semi di vario genere, cotone idrofilo per fare barba/nuvole, cartoncino ondulato per fare un tetto, carta crespata, sassolini colorati, cannucce....

Una tecnica molto carina e divertente è la pittura con la **SCHIUMA DA BARBA** per un effetto in rilievo. Mettere la schiuma da barba in varie ciotole, aggiungere molta colla vinilica trasparente e i colori preferiti del bambino. Se si hanno dei glitter si possono



utilizzare anche quelli.

Con una spugna si prende la schiuma da barba modificata e si dipinge. É possibile lasciare libero spazio al bambino oppure indirizzarlo nel disegno, dipende dagli obiettivi.

Quando si sarà asciugato farà effetto “pulioretano espanso” dando una tridimensionalità al dipinto.

Si possono poi utilizzare spugne di varie forme (tipo timbrino) da usare con la tempera e molto utili a bambini con minori abilità motorie > ci sono anche spugne con l'impugnatura rigida. Oppure rulli che stendono il colore in modo particolare.

Un altro modo ludico di pitturare è utilizzare le macchinine che vanno avanti e indietro oppure le impronte degli animali/oggetti che possiede. É una cosa che diverte molto e permette di lavorare sia sulla denominazione, colore, intraverbale, imitazione.

Se poi avete un bambino che sa disegnare e adora le macchinine si può disegnare una personale **pi-sta** utilizzando il righello per alcuni tratti (obiettivo ipotizzabile), disegnando cose su istruzione, richiedendone altre all'educatore, scegliendo i colori e se si ha una scatola la si può aprire su due lati e costruire un tunnel, fare il lago con le spugne, disegnare gli animali che vivono nell'acqua o un recinto con gli animali che vivono in fattoria ecc...



NET 6: CANZONCINE E GIOCHI DI MOVIMENTO

Le canzoncine piacciono molto ai bimbi dell'infanzia e danno la possibilità di ampliare il repertorio di imitazioni grosso-motorie e lavorare sulla richiesta. Inoltre, l'obiettivo di restare senza stereotipie e con una attenzione prolungata per tutta la durata può essere un ottimo obiettivo.

I classici sono: LA BELLA LAVANDERINA, SE SEI FELICE, LA CANZONE DELLA FELICITA', ATTENTI BAMBINI, IL COCOMERO TONDO TONDO, LO SCERIFFO, BALLIAMO IL BOOGIE BOOGIE....



“ATTENTI BAMBINI”

Attenti bambini a posto le braccia
spinta in avanti in alto si va!
facciamo una catena dietro la schiena
battiamo le mani con gioia ed amor
facciamo un ponticello
suoniamo la trombetta
se passa il trenino insieme salutiam,
Ciak ciak ciak fa la pioggerella
ciak ciak ciak come è fresca e bella
chi ha l'ombrello lo apre già
o che felicità
Drin drin drin fa il campanellino
Drin drin drin ma com'è carino
Se lo senti lì per lì
Drin drin drin fa il campanellin
Smak smak smak sono tre bacetti
smak smak smak altri tre bacetti
tre di qua e tre di là
oh che felicità!!!

Si può usare la canzone “LA ZIA DI FORLÌ” o “SE SEI FELICE” per lavorare su imitazioni specifiche perché lasciano l'interpretazione dei movimenti all'adulto senza dirlo esplicitamente nel testo. (ad esempio fare una giravolta, o toccarsi le punte delle dita, fare maramao ecc)

Oltre alle imitazioni, le canzoni possono essere utili per **lavorare su fonemi** che il bambino sbaglia. Ad esempio nella **canzone dello sceriffo** ci sono molte sillabe con la consonante F e L su cui si può lavorare.

“ Lo sceriffo fo
Ha i baffi fi
Il cappello lo
Gli stivali li
La cintura ra
Le pistole le
Ma non vuol sparar....”

Oppure ci sono delle canzoni che hanno movimenti con le dita anche abbastanza complesse da effettuare, ad esempio la **canzone della mano**.

(“Dov'è il pollice, dov'è il pollice, eccolo qua, come stai oggi, molto bene grazie, vado via, vengo anche io..”). In questa canzone si lavora con insegnamento naturale sulla denominazione delle dita > **OBIETTIVI**: imparare o consolidare i nomi delle dita della mano, imitare utilizzando entrambe le mani, ripetere alcune parole della canzone o alcune frasi. Nel-

la **canzone 5 scimmiette (saltano sul letto)** c'è la rappresentazione dei numeri con le dita, in questo caso si può verificare se il bambino ha **collegato la rappresentazione con le dita al numero**.

Se sbaglia si può far contare le dita dell'educatore e poi riprendere la canzone.

Altro obiettivo può essere **contare all'indietro (da 5 a 1)**, in questo caso l'educatore NON fa vedere le dita, ma attende un attimo... se il bambino sbaglia o non dice nulla si darà il prompt del numero delle dita per aiutarlo.

Perciò per il **primo obiettivo** = dare la giusta denominazione di numero alla rappresentazione. É necessario che l'educatore mostri le dita subito.

Nel **secondo obiettivo**= il contare all'indietro l'educatore non mostra le dita perché sarebbe un aiuto. (Se si conta all'indietro gli step precedenti sono tutti acquisiti e possono essere utilizzati come prompt).



GIOCHI DI MOVIMENTO

LA PALLA

Con la palla si possono fare richieste per una canzone (ad esempio “Palla pallina, palla dorata, dove sei andata, dalla nonnina, cosa hai mangiato, pane e cioccolato, cosa hai bevuto, acqua di mare..buttala via che ti fa male”).

In generale ci sono bambini che amano molto giocare con la palla e quindi si può sfruttare questa predisposizione per varie richieste ed azioni da insegnare.

Possibili **OBIETTIVI**:

fare richieste adeguate (“Voglio la palla”, “dammi la palla”, “lancia la palla”)

la richiesta di attenzione

Eseguire istruzioni come rotola, palleggia, fai canestro, lancia, tieni in mano

Contare

Attendere il proprio turno

Al bambino piace lanciare la palla.

1. Si possono **contare in modo progressivo i lanci** facendo **a turno** (educatore dice 1, il bambino dice 2 e via dicendo). Si può usare anche la variante del conto alla rovescia per poi partire e fare canestro o una corsa.

2. **Lanciare con diverse varianti**: facendo rimbalzare, facendo rotolare, lanciando con le braccia sopra le orecchie, all'indietro..(obiettivo: mantenimento dell'istruzione, contare i palleggi).

3. Se vogliamo lavorare **sui colori** e si hanno coni o cilindri, possiamo disporli sparsi per l'ambiente e può si dice un colore. Il bambino prova a lanciare verso l'oggetto corrispondente..

4. Gioco del bowling. Possiamo mettere 10 birilli/coni in posizione piramidale e lanciare a turno. Il bambino lancia, conta i birilli caduti, attende il lancio dell'educatore, si conta i birilli e si può lavorare sulla **grandezza dei numeri (il bambino ha fatto 3, l'educatore 1.**

Chi ha vinto? Se ha difficoltà si rappresentano i numeri con i birilli per vedere qual'è il più grande).



Al bambino piace fare canestro.

Se non avete un canestro utilizzate un cerchio, oppure un cestino della spazzatura pulito, le braccia delle mani fatte ad ovale, una fune a terra come se fosse un cerchio, qualsiasi contenitore abbastanza grande da contenere la palla che avete...

Si possono fare **una fila di contenitori di colori e dimensioni diverse.**

Il bambino resta dietro un cerchio che contiene palline colorate (in questo caso il NET è maggiormente basato sulle istruzioni).

L'educatore dà le istruzioni:

- prendi la pallina rossa
- fai canestro nel cestino alto/fai canestro nel cestino giallo/grande/basso.....
- oppure lancia tre palle verdi...

Un'altra opzione può essere il gioco a turno in cui l'obiettivo è far verbalizzare l'azione da fare. Il prompt può essere la denominazione da parte dell'educatore ("dove vuoi lanciare? nel canestro basso o in quello alto?) il bambino risponde, lo fermi un attimo cosicché possa ridire la frase autonomamente e poi lancia.

PERCORSI

Al bambino piacciono i percorsi motori?

I percorsi si possono costruire con il nostro utente, sarà lui, in base al materiale che gli proponiamo a dire quello che vuole.

(ad esempio:

Bimbo "voglio cerchi"

Educatore "voglio i cerchi"

Il bambino riformula bene e l'educatore consegna.

Il Bambino li mette in fila

B. "voglio i birilli?"

E. "Quanti?"

B. "5"

E. "prendine 5". Controlla se obiettivo **conta oggetti** è giusto

ecc...

Cosicché alla fine può fare il percorso.

Come è immaginabile i NET possono essere infiniti perché sono in base ai gusti del bambino ed ogni bambino è a sé. Ci sono bambini che adorano le macchinine, i personaggi di cartoni animati, le barchette, gli animali e di conseguenza si possono usare questi "personaggi" per giocare ed indirizzarli verso i nostri obiettivi. Un esempio. Al bambino X piace Pluto e gli dobbiamo insegnare i nomi dei cibi ed alcune imitazioni, grazie al personaggio che prima va al parco a giocare, dopo torna a casa e si prepara da mangiare (l'educatore ha i cibi finti ed il bambino li richiede), si fa finta di cucinare imitando il gesto. E così via.

In questi casi, avendo un bambino che ha già, in parte, una piacevolezza nel gioco di ruoli o simbolico l'educatore riesce trovare canali maggiori per l'apprendimento.

Vorrei inoltre specificare che le richieste comunicative in questa produzione sono verbali, ma possono essere presenti anche con un bambino segnante.



GIOCHI DI MOVIMENTO

LA PALLA

Con la palla si possono fare richieste per una canzone (ad esempio “Palla pallina, palla dorata, dove sei andata, dalla nonnina, cosa hai mangiato, pane e cioccolato, cosa hai bevuto, acqua di mare..buttala via che ti fa male”).

In generale ci sono bambini che amano molto giocare con la palla e quindi si può sfruttare questa predisposizione per varie richieste ed azioni da insegnare.

Possibili **OBIETTIVI**:

fare richieste adeguate (“Voglio la palla”, “dammi la palla”, “lancia la palla”)

la richiesta di attenzione

Eseguire istruzioni come rotola, palleggia, fai canestro, lancia, tieni in mano

Contare

Attendere il proprio turno

Al bambino piace lanciare la palla.

1. Si possono contare in modo progressivo i lanci facendo a turno (educatore dice 1, il bambino dice 2 e via dicendo). Si può usare anche la variante del conto alla rovescia per poi partire e fare canestro o una corsa.

2. Lanciare con diverse varianti: facendo rimbalzare, facendo rotolare, lanciando con le braccia sopra le orecchie, all'indietro..(obiettivo: mantenimento dell'istruzione, contare i palleggi).

3. Se vogliamo lavorare sui colori e si hanno coni o cilindri, possiamo disporli sparsi per l'ambiente e può si dice un colore. Il bambino prova a lanciare verso l'oggetto corrispondente..

4. Gioco del bowling. Possiamo mettere 10 birilli/coni in posizione piramidale e lanciare a turno. Il bambino lancia, conta i birilli caduti, attende il lancio dell'educatore, si conta i birilli e si può lavorare sulla grandezza dei numeri (il bambino ha fatto 3, l'educatore 1. Chi ha vinto? Se ha difficoltà si rappresentano i numeri con i birilli per vedere qual'è il più grande).



Al bambino piace fare canestro.

Se non avete un canestro utilizzate un cerchio, oppure un cestino della spazzatura pulito, le braccia delle mani fatte ad ovale, una fune a terra come se fosse un cerchio, qualsiasi contenitore abbastanza grande da contenere la palla che avete...

Tempi di realizzazione

15-30 minuti preliminari per organizzare gli scatoloni / le scatole (preferibilmente trasparenti) con i vari materiali in base ai vari utilizzi. Questo momento è decisivo per il lavoro successivo e necessita di essere fatto senza l'utente; se è possibile etichettare le scatole e richiedere la collaborazione della famiglia nel non modificare l'organizzazione cosicché si possono utilizzare una moltitudine di materiali in un lasso di tempo più breve durante la sessione.

Ad esempio una scatola solo per **materiale tipo bricolage** (colla, pennelli, fogli, brillantini, tempere, acquerelli, spugnette, vari tipi di materiali ecc); **scatola per la manipolazione** (vari tipi di farine, aceto, olio, acqua, vari contenitori, cucchiaini, setaccio, imbuto, colori alimentari, schiuma da barba, ceci/ fagioli secchi, riso ecc..), scatola del didò/plastilina con stampini, piattini, utensili e così via.

La lunghezza di un NET dipende esclusivamente dalla motivazione del bambino, potrebbe durare meno di cinque minuti obbligando l'educatore a cambiare direzione oppure anche 10-15 minuti.

Il tempo del riordino è un tempo utile per mantenere la collaborazione del bambino e fare le ultime richieste. Si cerca sempre di riordinare insieme

Ruoli

Il ruolo dell'educatore in quel momento è capire e accompagnare il bambino in una esperienza di gioco per lui intrinsecamente piacevole e rinforzante. Alcune attività possono essere anche quelle di vita quotidiana come la preparazione della merenda o altre attività preferite.

Il bambino non è passivo, ma ci indirizza con le sue richieste e la sua partecipazione nel continuare in un ambito oppure in un altro.

Strumenti e strategie

Il materiale deve essere **molto vario**, di vari colori e tipologie cosicché da poter fare richieste molteplici (ad esempio se lavoriamo sia sui colori che sulle dimensioni è necessario avere sia una palla gialla che blu, ma anche una palla gialla grande cosicché ci sia una discriminazione pura) ed **organizzato** in modo funzionale. Maggiore è la varietà, maggiore versatilità potrà prendere il NET.

SE NON ABBIAMO UN DATO MATERIALE utilizziamo qualcosa di SIMILE: non c'è il didò? lo facciamo noi; non abbiamo quelle pastiglie effervescenti abbastanza costose? Utilizziamo il magnesio effervescente che può essere presente nelle case.

Il **materiale deve essere ben visibile** al bambino, ma **non a disposizione**. Siamo NOI a offrirglielo/consegnarlo.

È importante smuovere l'interesse dell'alunno, ma se guarda dall'altra parte, non fa richieste, si alza e se ne va.. ecco in quel momento non è un NET.. C'è necessità di flessibilità e provare qualcosa di differente.

Per riuscire ad utilizzare al meglio questa opportunità di apprendimento l'educatore deve FRAMMENTARE IL PIU' POSSIBILE LE FASI dell'attività cercando così da farsi fare più richieste possibili e, se le richieste non sono specifiche, fare finta di non capire e provare ad indirizzarlo per una richiesta più appropriata.

Anche in questa tecnica valgono i principi ABA cioè si attende la risposta del bambino, se questa non av-

viene si può dare un **prompt** (aiuto) che può essere **diretto** (ad es. dirgli la frase giusta) o **indiretto**.

L'importante è NON dare al bambino subito dopo che ha utilizzato il nostro aiuto ciò che vuole, ma una minima parte cosicché sia motivato a richiederla di nuovo autonomamente (transfert della risposta) per avere l'esecuzione piena. Dopo qualche prova si ripropone la stessa attività per vedere se la risposta del bambino è corretta. E se si riesce, bisognerebbe testare la generalizzazione del concetto con altri oggetti durante la durata dell'attività.

Fondamentale è la supervisione di un consulente BCBA che garantisca un lavoro efficace e specifico per ogni bambino quindi il mio testo può essere solo che parziale, ma penso possa essere di aiuto per dare alcuni spunti pratici fruibili per tutti gli educatori.

Valutazione

Punti di forza

L'educatore segue la motivazione del bambino quindi sostanzialmente siamo durante ad una attività di gioco e/o di vita quotidiana.

Un'altro punto di forza e caratteristica distintiva del NET è suggerire sempre richieste di difficoltà leggermente superiore rispetto alle capacità attuali del bambino in modo da promuovere in modo graduale le abilità supportandolo con il giusto aiuto.

Il punto di forza maggiore è che **il bambino impara DIVERTENDOSI** e più giochi sperimenta più probabilità ha di trovare attività gradite da riproporre. Questo punto per me è cruciale, dato che molto spesso (non sempre) i rinforzi a tavolino sono rinforzi non sociali come ad esempio il cibo, il tablet, il guardare dei libri, ascoltare la musica e così via. Inoltre, a tavolino il rinforzo è alla fine di un "lavoro"/richiesta invece in questo caso tutta l'attività è piacevole. È molto bello ed incoraggiante un bambino che ti chiede di fare delle attività perché chiede un momento CON te e quindi un momento sociale.

In queste situazioni apprende come comportarsi in una situazione di relazione, quando sono molto piccoli (4-5 anni) i NET con l'educatore si aiutano nell'acquisizione degli obiettivi, ma insegnano anche come comportarsi in una situazione simile con il gruppo dei pari (ad esempio con le canzoncine mimate), a richiedere attenzione, aiuto o un oggetto preferito all'altro.

Punti di debolezza

Non sempre si può usare in modo proficuo il NET proprio perché segue l'andamento della motivazione del bambino. Vi sono bambini che sono poco interessati alle attività ludiche proposte cosicché da rendere molto difficoltoso portare avanti questo tipo di lavoro. In questo caso si cerca di provare tutto il provabile e ci si inserisce appena si vede un minimo di collaborazione.

Inoltre, ci sono bambini a cui piacciono molto giochi molto strutturati in cui l'educatore fa fatica a spostare il focus o da ampliare (un es. il gioco del trenino) cosicché risulta difficile

lavorare sugli obiettivi prefissati.

I NET sono eseguiti da educatori che, a volte, si sentono a disagio e senza idee se non hanno dimestichezza.

Si deve riuscire a trovare un equilibrio tra il divertimento e le richieste verbali del bambino e gli obiettivi più accademici cosicché da bilanciare il gioco ed utilizzare tutte le potenzialità che ci riserva. Questo è difficile e proprio grazie all'osservazione di educatori più esperti o senior tutor si acquisiscono sempre nuove idee sia per le attività, sia per come chiedere ed inserire una domanda conoscitiva.

Inoltre necessitiamo di una grande collaborazione da parte delle famiglie che si impegnano a fornirci il materiale e gli spazi (se siamo in un contesto domiciliare), se questo non avviene siamo molto limitati e penalizzati. A volte, si pensa che in quel momento il bambino stia “solo” giocando e per di più sporcando e sporcandosi, così si cerca di limitare le risorse per indirizzarle su altri materiali specifici per il lavoro a tavolino. È in quel momento che la nostra professionalità deve cercare di dimostrare al genitore che preziosa opportunità è per loro figlio.



www.gemmadoc.com