

## Appunti di lavoro (del Team Centro Autismo)

### Il pairing ed il gioco

Ogni intervento educativo va sempre proposto dopo aver fatto un buon "pairing", cioè un appaiamento di stimoli diversi per realizzare un condizionamento, cioè un trasferimento di funzione positiva. Si rende quindi piacevole per il bambino sia l'ambiente di gioco che la persona con la quale interagisce. Quindi: Pairing abilità: ampliamento preferenze. Associare giochi/attività neutri con giochi/attività molto piacevoli al bambino. Oppure, rinforzare l'avvicinamento ed ogni utilizzo di un gioco/attività nuovo. Pairing operatore: è fondamentale che il bambino impari a riconoscere e a vivere l'adulto come qualcosa di positivo e piacevole. La motivazione del bambino è indispensabile per un intervento efficace. "Adulto associato al rinforzo", concretamente:

- seguire la motivazione e gli interessi del bambino
- interagire in modo animato e divertente
- non fare richieste e non chiedere al bambino risposte. Non dare istruzioni al bambino
- preparare diversi esemplari di gioco interessante
- aumentare gradualmente la vicinanza, il contatto oculare, il tono di voce, il contatto fisico
- preparare oggetti graditi tra quelli conosciuti del bambino
- consegnare oggetti/attività piacevoli gratuitamente
- non interrompere attività rinforzanti
- non rimuovere rinforzatori
- cambiare oggetto/attività se il bambino si allontana
- dopo qualche minuto, provare a proporre un'altra attività gradita

Il pairing, oltre che prima di un intervento, dovrebbe essere riproposto periodicamente

Il **gioco** serve ai bambini per imparare e progredire nelle tappe di sviluppo, per potere crescere ed esplorare il mondo in modo efficace e in un ambito protetto, per progredire nella socializzazione.

#### Dimensione sociale del gioco: evoluzione

- Isolato (0-12 mesi): il bambino si impegna in attività da svolgere da solo e sembra poco consapevole degli altri
- Orientato (12-24 mesi): il bambino può non giocare con gli altri, ma appare consapevole e interessato alla loro presenza: li guarda, o guarda i materiali con cui giocano o le loro attività imparando imitando
- parallelo, di prossimità (2-3 anni): il bambino gioca ancora anche da solo, ma è in grado di condividere con gli altri lo stesso spazio o gli stessi materiali. Es.: Garage delle macchinine e ognuno che gioca da solo con la propria macchinina
- obiettivo comune (dopo i 4 anni): il bambino si impegna con altri in attività che hanno un obiettivo comune e condiviso, e richiedono quindi la capacità di modulare il proprio comportamento su quello dell'altro, per cooperare in modo funzionale al raggiungimento dello scopo. Il bambino è capace di rispettare i turni, di dare e ricevere aiuto e suggerimenti, ecc. Garage delle macchinine e tutti giocano ad un gioco comune, interattivo, condiviso e cooperativo.

### Tipi di gioco: evoluzione

- Gioco sensomotorio, senza utilizzo del materiale (0-4 mesi): il bambino non gioca con il materiale ma si impegna in attività auto-stimolatorie che non implicano l'uso di oggetti: muove le dita e le mani, agita il corpo, ecc. Stimolazioni utili dei genitori in questa tappa: attività di contatto corporeo, di equilibrio, cucù, solletico, aeroplanino. Questi giochi permettono di creare un'interazione tra il bambino e l'adulto. Risulta importante costruire routine chiare, prevedibili e ripetitive
- Manipolazione (4-8 mesi): il bambino mostra interesse per il materiale (soprattutto quello quotidiano), ma lo usa con modalità insolite, peculiari, e non convenzionali.
- Gioco di combinazione (8 - 12 mesi): il bambino comincia a usare il materiale anche in modo funzionale. Non viene richiesta un'azione attiva del bambino. L'adulto potrà utilizzare il materiale e lasciare che il bambino osservi quanto sta avvenendo, creando un momento di condivisione. Primi giochi causa-effetto (ad es. giochi sonori-luminosi).
- Gioco funzionale (12-18 mesi): il bambino usa il materiale in modo convenzionale e funzionale (assembla delle costruzioni grandi, costruisce una torre con dei cubetti, arrotola del didò, tavole ad incastro, travasi, ecc.); sono giochi con materiali che hanno uno scopo ed un effetto. Il gioco è nell'utilizzo corretto e funzionale del materiale.
- Gioco simbolico (18-24 mesi): il bambino finge di fare qualcosa o di essere qualcun altro: ad es. fa finta di bere portando alla bocca una tazza inesistente, fa il thé con stoviglie giocattolo, costruisce un treno con dei cubetti e ne riproduce il rumore, ecc. Si arricchiscono i giochi già presenti. Interesse per la tecnologia (sfruttabile "a vantaggio del bambino", ma da contingentare)
- 24/36 e oltre mesi: il gioco si arricchisce sempre più. Puzzle, chiodini, semplici giochi da tavolo individuali o condivisi (memory, domino, tomboline, semplice gioco dell'oca, ecc.), giochi motori più complessi (palla, palloncino, tappeto elastico, ecc.), giochi motori con turni e regole (semplice bowling, golf, basket, calcio).
- gioco sociale (dopo i 4 anni): giochi con altri bambini, con regole, con vincitori, con punti, ecc.

L'insegnamento di abilità di gioco avviene anche grazie alla guida verbale; alla dimostrazione; alla guida fisica. Alcuni giochi possono essere insegnati dall'adulto a tavolino. Dopo che il bambino ha appreso certe abilità, e che saprà condividere spazi, materiale, regole, tempi, turni con l'adulto, si potrà così portarlo a dividerle in un gioco con i coetanei.