

COMITATO SCIENTIFICO (PREINSEDIAMENTO 12 DICEMBRE 2022; INSEDIAMENTO IL 23 GENNAIO 2023)

SEDUTA DEL 27 FEBBRAIO 2023

AUTISMO: GLOSSARIO PSICO-PEDAGOGICO E TECNICO-PRATICO

CONTESTO: STUDI DI CASO-OSSERVAZIONI DIRETTE IC TRESORE BALNEARIO AS 22-23

| LESSICO SPECIFICO | DETTAGLIO | FUNZIONALITÀ | FINALITÀ | BIBLIOGRAFIA/ ESEMPI con link condivisi/esplicativi | TRASFERIBILITÀ | Esempi di utilizzo |
|----------------------------|--|---|---|--|---|--|
| Agenda iconica giornaliera | L'agenda visiva è uno strumento che ha l'obiettivo di creare una routine con informazioni relative all'organizzazione della giornata | Strutturare gli spazi e i tempi. | Strumento visivo che favorisce l'apprendimento e la gestione degli spazi e dei tempi. Porta a: <ul style="list-style-type: none"> • aumento comprensione • comunicazione • prevedibilità • indipendenza • significati condivisi • diminuzione Comporta problema • diminuzione ansia | L'apprendimento visivo nell'autismo Come utilizzare facilitazioni e aiuti tramite immagini PERNILLE DYRBJERG, MARIA VEDEL (cap. 2) | Utile per tutti con le dovute personalizzazioni | Visione dell'andamento della giornata e anticipazione. |
| Stimoli visivi | <ul style="list-style-type: none"> • Immagini • Icone • Fotografie • Pecs | Comunicazione e gestione spazio - temporale | Facilitare i processi | -The Picture Communication Symbols Guide Editore : Mayer-Johnson (1 giugno 1995) - https://arasaac.org/ | Tutti | Impiegati nelle agende iconiche |

| | | | | | | |
|----------------|--|---|---|---|--|--|
| | | | | - https://caa.simcaa.org/ | | |
| Stereotipie | Per stereotipia si intende la ripetizione di una sequenza invariata e costante di uno o più comportamenti. Esistono molti tipi di stereotipie: motorie, nella comunicazione scritta o parlata, nei giochi, nel disegno, negli interessi... | Autoregolazione Autostimolazione | Movimenti ripetitivi come volteggiare, battere le mani o vocalizzare sono chiamati "stimming"= comportamento autostimolante | Glossario di alcuni termini in uso nell'accompagnamento o del Disturbo dello Spettro Autistico (ASD) Editoriale Romani | | -Sfarfallare -Girare su se stessi - battere le mani - muovere oggetti tra le mani - ecolalia |
| Scatole teacch | Il programma TEACCH , acronimo di "Treatment and Education of Autistic and Communication Handicapped Children", prevede una presa in carico globale in senso sia "orizzontale" che "verticale", in ogni momento della giornata e in ogni periodo dell'anno e della vita, delle persone autistiche e non solo. | Scatole finalizzate al potenziamento di una abilità precedentemente appresa. L'attività si struttura posizionando le scatole da svolgere a sinistra e una volta terminate, le stesse vengono riposte a destra. | Potenziamento e generalizzazione e mantenimento di abilità | Verso l'autonomia. La metodologia t.e.a.c.c.h. del lavoro indipendente al servizio degli operatori dell'handicap Condividi | Tutti | Postazioni di lavoro strutturato secondo il programma Teacch |
| Storie sociali | Le Storie Sociali sono progettate per insegnare comportamenti appropriati e abilità sociali, generando poi la modifica del comportamento. | Apprendere un comportamento sociale o modificarne uno non appropriato | L'obiettivo di una storia sociale è quello di condividere informazioni sociali in uno stile e formato specificatamente definiti e facilmente comprensibili. | - Carol Gray Il nuovo libro delle storie sociali. Promuovere le competenze relazionali in bambini e giovani adulti con autismo e sindrome di Asperger. Con aggiornamento online | Le Storie Sociali vanno adattate alle esigenze individuali, (ad esempio aggiungendo o fotografie e facendo riferimento a episodi personali e significativi per la persona) | - Quando è il mio turno per parlare? - Chi posso abbracciare? - Cosa faccio al centro commerciale? |
| Task Analysis | L'"Analisi del compito" è una procedura che analizza la sequenza di un compito nell'ordine logico per la sua esecuzione, e lo scompone in | Scomporre un'azione complessa in step di cui si compone per favorire | Apprendere abilità legate all'autonomia e ridurre l'emissione dei comportamenti problema | <i>In fase di lavorazione</i> | Tutti, per ogni insegnamento | Rappresentazioni di azioni di cui si costituisce un compito, ad esempio per |

| | | | | | | |
|---------------------------|--|--|---|-------------------------------|------------|---|
| | step che vengono insegnati uno alla volta. | l'apprendimento. Alcuni compiti non vengono acquisiti perché troppo complessi nella loro totalità dunque è necessario scomporre in micro-obiettivi per favorire l'apprendimento. | | | | lavare i denti, per vestirsi, per preparare la cartella. |
| Token economy individuale | "Contratto educativo", tramite il quale l'operatore stipula un accordo con il soggetto: ad ogni comportamento corretto, quest'ultimo riceverà un gettone (o altri oggetti simbolici), e ad ogni infrazione, gliene sarà tolto uno o non gliene verrà assegnato alcuno. In cambio di un certo numero di gettoni sarà garantito al soggetto l'accesso ad un determinato "premio" | La Token economy mira a ridurre la frequenza di comportamenti ritenuti inadeguati, aumentare l'impegno nello studio, migliorare il rendimento scolastico e aumentare la frequenza dei comportamenti corretti | Tale strategia educativa mira a rendere l'individuo consapevole e capace di autoregolarsi, responsabile delle azioni che compie e delle conseguenze che esse comportano | <i>In fase di lavorazione</i> | Tutti | Cartelloni riportanti regole, tipi di token e premi condivisi |
| Token economy di classe | Stesso concetto applicato al gruppo classe e non al singolo individuo | Come sopra | Come sopra | <i>In fase di lavorazione</i> | Come sopra | Come sopra |