







# Cap. X - CACCIA ALL'OGGETTO

Gli oggetti che ci interessano in questa sezione sono quelli che producono un effetto evidente quando vengono usati. Questo per:

- ❖ favorire la motivazione ad usarli (se l'effetto che producono è interessante per il bambino)
- ❖ assicurare una ragione per usarli (quindi non un gesto compiuto senza motivo)
- ❖ avviare alla comprensione dei rapporti di causa/effetto

 <p> <b>Teaching Play &amp; Socialization Skills to Children with Autism</b>        Amy McGinnis, M.S., OTR        March 2007        POAC of PA     </p> 	 <p> <b>Choosing Appropriate First Toys</b> </p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Look at the behavior the child engages in during "free time"</li> <li>• Analyze the apparent reinforcing properties of those behaviors</li> <li>• Try to choose simple cause &amp; effect toys or activities that produce similar forms of reinforcement</li> </ul> 
 <p> <b>Common Mistakes in Teaching Play Skills</b> </p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Failure to bring the play behavior under the control of automatic reinforcement</li> <li>• Attempting to teach complex play skills too early on in programming</li> <li>• Failure to choose toys/activities that child may have interest in</li> <li>• Placing too many demands during play</li> <li>• Killing value of play by forcing child to "share" or "take turns"</li> </ul> 	<p>       Scegliere appropriati primi giochi: osservare il comportamento del bambino durante le attività spontanee        Analizzate le apparenti proprietà rinforzanti di questi comportamenti  <b>Tentate di scegliere giochi di semplice causa/effetto o attività che producano simili forme di rinforzo.</b>        Errori comuni nell'insegnare a giocare:        Non mettere il gioco sotto il controllo di un rinforzo automatico        Tentare di insegnare competenze di gioco complesse troppo presto nel programma        Non scegliere delle attività di gioco per le quali il bambino abbia interesse        Fare troppe richieste durante il gioco        Distruggere il valore del gioco forzando il bambino a "mostrare" o "a fare a turno".     </p>

Facendo una ricerca su Internet, visitando i negozi di materiali vari (non soltanto di giocattoli o le cartolerie) si possono trovare molti oggetti interessanti ai nostri fini. In questa sezione ne suggeriremo alcuni, soltanto a titolo esemplificativo. Il primo gruppo di materiali riguarda oggetti che producono effetti interessanti quando vengono usati in maniere anche semplici.

## Oggetti sonori

[www.sensetoys.com](http://www.sensetoys.com)



All'interno dei cilindri c'è una pallina sonora. Quando i cilindri vengono colpiti con un dito e fatti ruotare si produce un effetto uditivo. Più forte è il colpo più velocemente i cilindri girano più complesso è il suono.

Quindi abbiamo due effetti:

- azione sì/no
- azione forte/debole



**campanelle A**



**campanelli B**

Le campanelle di tipo A devono essere prese per l'asta e dondolate. Allora si produce il suono (che è anche correlato alla velocità del dondolamento). Azione di tutta la mano e poi del polso.

I campanelli di tipo B suonano se viene premuto il bottone che hanno in cima. Quindi una sola azione che riguarda il controllo di 1 solo dito.

Il valore aggiunto riguarda la somiglianza dei due tipi di campanelle e questo favorisce la capacità di discriminazione visiva



Sonaglio molto leggero e quindi adatto anche a bambini molto piccoli o con poca forza nelle mani. Richiede lo stesso tipo di impugnatura delle campanelle ma con l'oggetto rovesciato: la campanella va impugnata in modo che la campana rimanga sotto la mano, mentre il sonaglio va impugnato in modo che la parte sonora sia in alto.



I tentacoli del polpo sono diversi tra loro e, una volta strizzati, producono suoni diversi. Il polpo ha anche un aggancio in alto che consente di appenderlo, cambiando quindi la posizione in cui può essere manipolato. Facendo strizzare un tentacolo a ciascun bambino e guidandoli come un direttore d'orchestra, l'adulto potrebbe coordinare i bambini a produrre interessanti sinfonie "polpiche"

Anche ciascuna sezione di questo bruco produce suoni diversi se viene strizzata o schiacciata. Che ne dite di una sinfonia "polpobruchica"?



[www.sensetoys.com](http://www.sensetoys.com)



Questo piccolo xilofono esercita la capacità prensione del martelletto e il coordinamento occhio/mano per colpire le lamelle. Il premio è il bel suono che se ne ottiene.



Per far suonare questo tamburello bisogna impugnarlo come un sonaglio ma richiede che il polso venga velocemente ruotato sia in senso orario sia in senso antiorario.



<http://hurleyburleightoys.com.au>

Strumenti musicali per bambini piccoli, che sono adatti anche a chi abbia difficoltà con le impugnature.



Questo piccolo sonaglio consente una impugnatura molto semplice e per produrre il suono basta agitarlo in qualunque modo. Si tratta quindi di uno strumento adatto per cominciare un percorso, soprattutto con bambini con poche abilità fino motorie.

<http://www.peanutgallery.com.au>



Queste “cicale” producono un suono “cliccante” quando vengono premute tra il pollice e l’indice piegato, quindi richiedono un tipo di azione già più complessa.

Tutti gli strumenti musicali qui accanto illustrate (e anche quelli che qui non ci sono) richiedono azioni diverse che vengono ricompensate dal suono prodotto: le maracas si impugnano e si scuotono, come i sonagli, e si possono suonare con una o due mani. Il tamburello va tenuto con una mano e percosso con l'attaccatura del palmo dell'altra mano.



Se la mano che regge il tamburello viene fatta ruotare sul polso, i piccoli piatti posti sul lato arricchiscono il suono. I bastoni zigrinati producono suoni interessanti se “grattati” con un bastoncino. E’ un’azione più semplice di quella del tamburello e di buon effetto. La “paletta” viene scossa e produce un suono grazie alla parte gialla “battente”.



<http://www.usefultoy.com>

Tra gli oggetti che producono effetti sonori il tamburo è sicuramente molto interessante. Si può suonare con una mano sola o con due, alternando i colpi con innumerevoli variazioni.

Acquisita l'abilità di battere alternativamente con le due mani e presa velocità, il bambino può realizzarsi un bel rullo di tamburo che sicuramente lo diventerà e potrà essere inserito nelle attività di educazione musicale della classe.








<http://enablingdevices.com>



<http://enablingdevices.com>

A sinistra uno “strumento” musicale particolare: finché i fili di palline metalliche vengono mossi e toccano la barra metallica, viene emessa una musica. Quando la mano smette di agitare i fili, la musica cessa. A destra un insieme di strumenti musicali adattati per bambini con difficoltà motorie ma che possono incentivare anche un bambino autistico ad usarli attraverso varie modificazioni (pulsanti di vario tipo da premere)

## Oggetti con effetti visivi

<p><a href="http://www.sensorycorner.co.nz">http://www.sensorycorner.co.nz</a></p>  <p>Palla che produce un suono quando rotola</p>	<p><a href="http://www.sensetoys.com">www.sensetoys.com</a></p>  <p>Palla che contiene dei “semi” colorati in una sospensione liquida. Ogni più piccolo movimento produce effetti di colore molto interessanti</p>	<p><a href="http://www.ape2zebra.com">http://www.ape2zebra.com</a></p>  <p>Cane con pila dinamo che si attiva premendo una leva</p>
<p><a href="http://www.sensorycorner.co.nz">http://www.sensorycorner.co.nz</a></p>  <p>Lavagna “sensibile” che cambia colore quando viene toccata</p>	<p><a href="http://enablingdevices.com">http://enablingdevices.com</a></p>  <p>Lampada con fibre che si illuminano</p>	<p><a href="http://enablingdevices.com">http://enablingdevices.com</a></p>  <p>premando il bottone giallo si ottengono luci, vibrazioni e suono</p>
	<p><a href="http://enablingdevices.com">http://enablingdevices.com</a></p> <p>Lampada che proietta intorno l'immagine di un cielo stellato. Vengono anche emessi suoni registrati: il canto degli uccelli, pioggia, stormire di fronte, ecc.</p>	



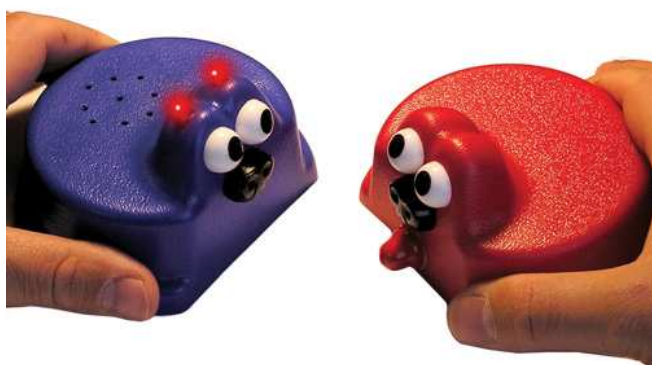
Questo giocattolo attiva un tipo di impugnatura molto interessante: di afferra la parte rossa tra indice e medio, mentre il pollice si appoggia sul pulsante nero. Premendo il pulsante nero con il pollice, la spirale luminosa si accende e ruota: un bell'effetto per i bambini che amano il movimento e la luce.

[www.therapyshoppe.com](http://www.therapyshoppe.com)



Lampada che può motivare i bambini che amano le luci e i colori. Infatti quando si preme il pulsante la lampada emette un arcobaleno che si estende in tutta la stanza.

<http://independent-life-technologies.co.uk>



Giocattolo che favorisce l'abilità di far incontrare le due mani. Quando i due animaletti si toccano si accendono le lucine rosse, si sente un suono e si avvertono vibrazioni

<http://independent-life-technologies.co.uk>



[www.paper-craft-style.blogspot.com](http://www.paper-craft-style.blogspot.com)



Esistono molti tipi di fustellatori, che consentono di ricavare dal cartoncino numerosissime forme (utili poi per decorazioni e lavori vari) premendo con forza il palmo della mano sul bottoncino bianco.

Esistono fustellatori più complessi che consentono di decorare in modo attento biglietti di auguri, cartoncini per vari scopi, ecc.

La manualità richiesta non è complessa in se stessa ma la struttura del lavoro lo è: bisogna scegliere la fustellatura che si vuole realizzare, inserire il fustellatore nell'apposita posizione, collocare la carta nella giusta posizione, premere, far scorrere la carta, ecc.



<http://www.1888toys.com>



Flipper semplificato che consente di affinare diversi tipi a abilità, compreso il coordinamento occhio mano e la velocità di riflessi. E' un gioco già più adulto quindi adatto ai ragazzi.



Questo gioco si chiama Girobix e anch'esso è adatto a ragazzi già un po' più grandi. Si tratta di una trottola magnetica che può essere mossa lungo la spirale in molti modi diversi a seconda di come si orienta la spirale stessa.



<http://enablingdevices.com>

Esempio di diversi giochi simili, in cui basta premere il pulsante giallo per far scattare la rana e ascoltare per 15 secondi alcune gradevoli musicchette.



gioco che prevede di colpire con forza il pulsante in basso. In relazione alla forza usata si accendono le luci del percorso verticale (che quindi fornisce un feed back immediato).

Se la forza è sufficiente ad arrivare in cima, si accendono le luci e ruotano le sferette colorate. Si sente anche una allegra musicchetta.

<http://enablingdevices.com>

Per stimolare la produzione di gesti correttamente eseguiti possono essere necessarie molte ripetizioni che non devono mai diventare meccaniche o noiose.

Le persone autistiche tendono a eseguire meccanicamente le azioni e questo fa parte del loro problema. E' quindi un aspetto che non deve essere potenziato.

Si consiglia l'uso di materiali e strumenti "aperti" cioè che possano essere usati in tanti modi e forme diverse e dare origine a tante occasioni di apprendimento, anche "incidentali" cioè non previste (magari suggerite da un compagno che sta facendo qualcosa di interessante).

### LA REGINA DEGLI STRUMENTI "APERTI": LA SABBIERA



<http://development-toddler.com/drawing-on-the-cereal-for-developing-fine-motor-skills>

Il termine "sabbiera" va qui inteso in senso lato, come contenitore in cui mettere materiali che possono essere spostati, ammassati, travasati ecc. Quindi passiamo dai fagioli, alle lenticchie, alla brecciolina per acquari, alla sabbia vera e propria. Una piccola quantità su un vassoio di colore contrastante fornisce una divertente lavagna sulla quale qualunque gesto della mano o del dito lascia un segno.

Le sabbiere più grandi, quelle vere e proprie, consentono al bambino di entrarci e di stare nella sabbia, cosa che in genere piace. Stanti le particolari condizioni percettive di alcuni bambini autistici, è anche possibile che vi siano rifiuti nei confronti del fatto di entrare nella sabbiera e di sporcarsi di sabbia. In questo caso la ghiaia fine può migliorare la situazione, oppure ci si può limitare ad una sabbiera da usare con le mani. In ogni caso si può imparare, ad esempio, a riempire un contenitore usando sia le mani sia oggetti vari e a pressare la sabbia (come sta facendo il bambino nell'immagine).



<http://fitness.preschoolrock.com>



[www.ascoeducational.co.uk](http://www.ascoeducational.co.uk)



[www.keeperofthehome.org](http://www.keeperofthehome.org)

Tra gli oggetti vanno ricordati quelli che si usano al mare: secchielli e formine di vario tipo, palette, rastrelli. Ma poi anche i giocattoli che riproducono le grandi macchine movimento terra: ruspe, trattori, caterpillar, ecc.

Nella sabbiera le mani imparano a scavare, a lisciare, ad ammucciare, a pressare ...



<http://hurleyburleightoy.com.au>



Strumenti modellati per tracciare righe di diverso tipo nella sabbia

<http://www.grandrivertoys.com>



[http://baioenterprises.com/all\\_services.htm](http://baioenterprises.com/all_services.htm)

Scavare nella sabbiera (anche riempita di materiali diversi e più grossolani della sabbia) per cercare oggetti nascosti può essere divertente, oltre che utile.



<http://hurleyburleightoy.com.au>

A molti bambini piacciono le bolle di sapone. Anche per i bambini autistici spesso è così.

Le bolle di sapone sono uno dei primi tentativi che viene fatto per attirare la loro attenzione.

Sono anche un premio per ricompensare attività che ancora il bambino non riesce a trovare “ricompensanti” in se stesse.

Esistono in commercio molti strumenti, come quelli qui accanto riportati, che rendono ancora più interessanti e variate le bolle di sapone, moltiplicando gli effetti, evitando che il gioco “si saturi” e quindi smetta di interessare il bambino, ecc.

Ricordiamo che le bolle di sapone possono essere prodotte “in casa” con bagno schiuma o detersivo per piatti, e che l’effetto può essere moltiplicato, ad esempio, inserendo della polverina dorata o argentata nel liquido.



<http://enablingdevices.com>

Gioco telecomandato che consente di usare la coccinella per tracciare dei disegni sul foglio.

Può essere motivante sia per imparare l’uso del comando sia per comprendere il rapporto causa effetto a distanza.

