

Introduzione

L'amicizia, come la filosofia, come l'arte, non è necessaria. Non ha alcun valore per la sopravvivenza e tuttavia è una delle cose che danno un senso alla sopravvivenza.

C.S. Lewis

«Le cose andrebbero molto meglio se solo potessi trovargli un amico». I genitori, eroici, sono sempre alla ricerca disperata di un coetaneo disposto ad accettare il loro figlio o la loro figlia autistici, con sindrome di Asperger, con disturbi pervasivi dello sviluppo o disturbi dell'apprendimento non verbale, e a diventarne il compagno di giochi: sognano un amico comprensivo che ricopra l'essenziale funzione di ponte relazionale.

Tuttavia, la triste realtà è che non ci si può fare degli amici con la stessa facilità con cui si acquista un oggetto, così come non ci si può limitare a collocare un bambino con gravi deficit sociali in presenza di coetanei, o in un normale contesto sociale, sperando che acquisisca le capacità di crearsi degli amici e che sia motivato a farlo. Molti non comprendono in pieno la complessità dei fattori e delle competenze che occorrono per instaurare un'amicizia. Purtroppo non ci sono scorciatoie o soluzioni facili: l'amicizia, persino al più esperto di noi, richiede molti sforzi per ottenere anche il più piccolo risultato; inoltre, fin dalla nascita tutto congiura contro chi è affetto da autismo, sindrome di Asperger o disturbo pervasivo dello sviluppo.

Questa raccolta di esercizi è basata sul modello di intervento di sviluppo relazionale (*Relationship Development Intervention, RDI*). Lo scopo del presente lavoro è fornire un programma completo per sviluppare le capacità relazionali di bambini affetti da sindrome di Asperger, disturbi pervasivi dello sviluppo, autismo e disturbi dell'apprendimento non verbale. Il secondo volume, contiene esercizi adatti a adolescenti e adulti con problemi analoghi. Questo testo invece è pensato per i bambini più piccoli, in particolare per la fascia di età dai 2 agli 8-9 anni, e pone l'accento su abilità fondamentali come la relazione in ambito sociale, la regolazione del comportamento, la reciprocità nella conversazione e la sincronia nelle azioni. Le attività proposte sono state concepite espressamente per i bambini più piccoli e coprono i primi tre dei sei livelli del nostro sistema: se complete le attività presentate in questo volume e siete pronti a proseguire, potete usare il

testo dedicato ai bambini più grandi e agli adulti e iniziare con il quarto livello. Nel secondo volume proponiamo infatti attività per individui più adulti, sottolineando l'importanza dello sviluppo e del mantenimento dell'amicizia.

Ci viene chiesto spesso perché utilizziamo un modello di sviluppo che inizia con esercizi base sulle capacità di relazione. Perché non lavorare semplicemente sulle abilità sociali «adeguate all'età»? A chi ci ha posto la domanda noi rispondiamo chiedendogli se insegnerebbe calcoli matematici complessi a qualcuno che, pur non essendo in grado di fare le addizioni e le sottrazioni, ha l'età giusta per andare all'università. Quando facciamo questo paragone con la matematica, la gente riconosce l'assurdità di un simile tentativo ma, quando si tratta di amicizia e di sviluppo sociale in genere, molti continuano a insegnare abilità avanzate di costruzione dell'amicizia a persone ancora prive delle basi relazionali. L'amicizia, come la matematica, dipende dal consolidamento di molte abilità fondate su capacità precedentemente acquisite. Non ci si può accostare alla matematica avanzata se non si padroneggiano i fondamenti dell'algebra. L'amicizia è come il calcolo: non si può aprire il libro dell'amicizia alla sezione avanzata e aspettarsi di ottenere dei risultati se non si padroneggiano i capitoli introduttivi.

Una seconda affinità con la matematica risulta evidente quando comprendiamo perché molti di noi hanno dimenticato quasi tutte le nozioni di algebra imparate a scuola. La risposta, come tutti sappiamo bene, è che le abbiamo dimenticate perché, da quando ce le hanno insegnate, non abbiamo più avuto bisogno di usarle: dal momento che non avevano alcuna utilità pratica e alcun significato particolare per noi, non abbiamo potuto impararle in modo efficace. Per apprendere le abilità legate all'amicizia occorre comprenderne la funzione a livello personale: apprendiamo meglio e più efficacemente quando siamo in grado di capire le possibili applicazioni di ciò che stiamo imparando nella nostra vita.

Come usare questo libro

Il programma che proponiamo è scandito per obiettivi e permette quindi di valutare facilmente i progressi di un bambino. Gli obiettivi sono elencati nella *Scheda di controllo dei progressi*; ogni obiettivo è collegato a un esercizio specifico o a una serie di esercizi, contenuti in uno dei manuali o in entrambi, quindi saprete sempre a quale fine state svolgendo una certa attività.

L'*Indice tematico delle attività* fornisce un sistema di rimandi ad attività e obiettivi, inoltre la maggior parte delle attività è presentata in progressione crescente. Se volete, potete muovervi in modo sistematico da un obiettivo all'altro, procedendo attraverso le attività nell'ordine in cui esse sono presentate.

Se, invece di seguire l'ordine che proponiamo, preferite lavorare su ambiti specifici, fate comunque riferimento all'*Indice tematico delle attività* organizzato per aree, in cui potete scegliere un argomento e trovare gli esercizi corrispondenti, elencati in ordine crescente di complessità.

Poiché l'intervento di sviluppo relazionale è, appunto, un programma di sviluppo, occorre iniziare a lavorare dalla fase appropriata. A questo proposito, ricordiamo che iniziare da un livello troppo alto è peggio che iniziare da uno troppo

basso. Al *Connections Center di Huston* iniziamo sempre dal Protocollo di Valutazione dello Sviluppo Relazionale, una serie di attività campione della durata di due ore, che osserviamo, videoregistriamo e valutiamo attentamente.

Il lettore italiano può utilizzare la *Scheda di controllo dei progressi* leggendo la descrizione delle fasi e gli obiettivi legati a ognuna di esse. Provate gli esercizi della fase che vi sembra rappresentare meglio il livello di sviluppo del soggetto con cui state lavorando. Accertatevi di non aver saltato alcun passo fondamentale. Per esempio, ci stupiamo sempre di quante persone con autismo ad Alto Funzionamento arrivino da noi con carenze nell'abilità di riferimento sociale, una competenza sulla quale lavoriamo nella fase 2 del nostro programma. Non tralasciate queste abilità fondamentali per la fretta di arrivare a esercizi più «appropriati all'età».

A chi è indirizzato questo libro?

Genitori

I genitori possono far praticare ai figli la maggior parte degli esercizi a casa: abbiamo scritto questo libro per «svelare il mistero» dello sviluppo sociale. Molte istruzioni relative alle attività sono fornite passo passo, in modo tale da non richiedere l'intervento di un professionista. Quando è richiesta la presenza di compagni di pari livello, invece, raccomandiamo di rivolgersi a un consulente, a un terapeuta o a un altro insegnante e di prestare molta attenzione alla formazione dei gruppi.

Insegnanti specializzati e insegnanti

Insegnanti e insegnanti specializzati trarranno utili spunti da questo manuale. Il programma di sviluppo relazionale è studiato per una facile applicazione in ambito scolastico. Il presente volume, insieme al secondo, fornisce un programma completo per lo sviluppo relazionale e può essere utilizzato con tutti gli alunni, anche se non presentano disabilità specifiche. Questi volumi dovrebbero poi agevolare lo sviluppo di un Piano Educativo Individualizzato, dal momento che il programma fornisce obiettivi chiari collegati a specifici esercizi e attività.

Terapisti

Anche per i terapisti questo volume costituirà uno strumento importante. La chiarezza degli obiettivi, che può risultare utile quando si deve dimostrare un efficace utilizzo delle risorse, rappresenta un ulteriore vantaggio per chi fornisce cure ambulatoriali e chi si occupa degli aspetti amministrativi.

Supporto in rete

Il nostro sito Internet (www.connectionscenter.com) può essere utilizzato come integrazione e come importante supporto all'applicazione degli interventi di

sviluppo relazionale. Sul sito, troverete informazioni su come contattare operatori di diverse zone che hanno seguito corsi di formazione sul Protocollo di Valutazione dello Sviluppo Relazionale. Viene fornito, inoltre, un elenco di terapisti che sono stati formati per ricoprire il ruolo di insegnanti relazionali secondo il nostro modello di intervento.

Il forum consente a genitori e insegnanti di scambiarsi consigli e idee su attività nuove o varianti di quelle proposte, oltre a fornire uno spazio in cui persone della stessa zona possono incontrarsi per formare coppie o gruppi di compagni dello stesso livello.

Sul sito troverete anche i link per l'acquisto di tutto il materiale necessario a portare avanti questo programma. Infine, stiamo videoregistrando la maggior parte delle attività del programma e presto sarà possibile ordinare i CD e i DVD direttamente dal sito. Ogni acquirente potrà registrarsi gratuitamente sul sito, per un periodo limitato, in modo da visionare spezzoni dei video che illustrano ogni attività descritta nel testo e potrà avere accesso gratuito e illimitato all'archivio delle attività e a un'area in cui si svolge uno scambio di messaggi sulle attività stesse.

Quali sono i risultati dell'intervento di sviluppo relazionale?

A mano a mano che procederete con il programma di intervento di sviluppo relazionale, noterete cambiamenti significativi. Sarà più piacevole relazionarsi con il bambino: gli adulti e gli altri bambini si avvicineranno di più a lui o a lei e avranno il desiderio di interagire. Il bambino sorriderà e riderà di più e il tempo che trascorrerà osservando voi e gli altri in modo eloquente — non solo stabilendo un contatto visivo, ma cercando anche di capire come vi sentite — aumenterà in modo significativo. Si dimostrerà più «vivace» e naturale, mostrerà più entusiasmo e più gioia. Nei mesi e negli anni a venire, con tutta probabilità, avverranno alcuni cambiamenti di carattere sociale:

- si farà dei veri amici che lo apprezzeranno sinceramente;
- la sua comunicazione diverrà più spontanea e più creativa, così come il suo senso dell'umorismo;
- riceverà più inviti dai coetanei e avrà un maggiore desiderio di accettarli;
- diventerà un buon collaboratore e un apprezzato membro di gruppi;
- contribuirà in modo significativo alla vita altrui;
- darà più soddisfazioni ai suoi insegnanti;
- ai suoi occhi vi sentirete meno «oggetto» e più essere umano;
- le sue azioni saranno meno guidate da copioni e regole e più dalle esigenze e dai sentimenti di chi lo circonda.

Anche il suo mondo interiore cambierà:

- sarà più flessibile e accetterà più facilmente cambiamenti e transizioni;
- si mostrerà più curioso di scoprire i nuovi aspetti del suo mondo;
- diventerà più creativo;
- prenderà in considerazione più alternative per la soluzione di un problema;

- penserà anche in termini di «grigio», non soltanto di «bianco o nero, giusto o sbagliato»;
- richiederà e valuterà le opinioni altrui;
- sarà più consapevole della propria identità.

Per chi è pensato l'intervento di sviluppo relazionale?

Ci viene chiesto spesso se il programma di intervento di sviluppo relazionale è adatto a determinate fasce d'età, patologie o casi particolarmente gravi. La risposta è che l'intervento di sviluppo relazionale è un programma a vasto raggio; le sole persone che a nostro parere non potrebbero beneficiarne sono quelle che necessitano, prima di un lavoro sulle capacità relazionali, di un intervento su eventuali comportamenti aggressivi, oppositivi o ostili.

- Le attività di intervento di sviluppo relazionale sono studiate per tutti i bambini e gli adolescenti con sindrome di Asperger, disturbi pervasivi dello sviluppo mentale e autismo (dal Basso all'Alto Funzionamento).
- Il programma può essere utilizzato anche con bambini non affetti da autismo o da sindrome di Asperger, ma che hanno problemi di sviluppo relazionale, come il disturbo da deficit dell'attenzione/iperattività, disturbo bipolare, sindrome di Tourette e disturbi dell'apprendimento. Ai livelli più avanzati, costituisce un eccellente programma di sviluppo relazionale per bambini privi di problemi specifici.
- Le attività presentate in questo volume possono essere proposte a bambini dai due anni in su.

Come è nato il programma di intervento di sviluppo relazionale?

Io [Steven Gutstein] ho trascorso più di vent'anni studiando le relazioni in veste di terapeuta infantile, di coppia e familiare, di ricercatore universitario e di esperto in programmi educativi. Dopo anni di intenso lavoro con individui affetti dalle varie forme di autismo, io e Rachelle [K. Sheely] sentivamo una crescente insoddisfazione per gli scarsi risultati che avevamo ottenuto con i metodi a nostra disposizione.

Ritenevamo che molti soggetti con autismo fossero in grado di partecipare come veri e propri partner ad autentiche relazioni affettive: bastava solo fornire loro i mezzi per conoscerle e farne esperienza in modo graduale e sistematico. Negli ultimi dieci anni, abbiamo sviluppato e perfezionato i nostri metodi di valutazione e intervento proprio partendo da questa convinzione.

Nel primo capitolo, discuteremo le abilità essenziali per l'amicizia e spiegheremo in che cosa si differenziano dalle altre abilità di carattere sociale. Il secondo capitolo, invece, fornirà informazioni su come intraprendere il programma. Poi cominceremo a descrivere le attività dei primi tre livelli e delle corrispondenti dodici fasi del programma. Ogni livello, così come ogni fase, è preceduto da una breve introduzione.

Attività 1 - Le mie parole sono importanti

OBIETTIVI DELL'ATTIVITÀ

- Rendere il bambino attento alla comunicazione
- Insegnargli a dare importanza alle vostre parole
- Farsi ascoltare

Riassunto

Quante volte vi sentite frustrati perché dovete ripetere le cose all'infinito? Molti bambini con disturbi autistici non ascoltano attentamente. Si distraggono con facilità, perciò chi parla deve ripetere e fare di tutto per assicurarsi che la comunicazione venga ricevuta.

In questo esercizio vogliamo suggerire che sia chi parla sia chi ascolta ha delle responsabilità durante la comunicazione. Se il bambino sa spostare la sua attenzione e sa prestarne a quanto comunicate, potete saltare questa attività.

I bambini imparano a utilizzare indizi indiretti per prestare maggiore attenzione a chi parla. È importante che non facciano affidamento sugli aiuti («Stai attento!», «Guardami!», «Ascoltami!») per sapere quando prestare attenzione. Questi aiuti creano un'eccessiva dipendenza nel bambino: prima di spostare la sua attenzione sulla persona che parla, aspetterà sempre che qualcuno gli dica di ascoltare. Gli indizi indiretti che utilizziamo in questa attività non creano lo stesso tipo di dipendenza, perché il bambino ha la percezione di compiere spontaneamente un'azione finalizzata, senza che gli venga richiesta o imposta. Tale percezione rende più probabile che in futuro presti attenzione senza bisogno di suggerimenti. In tutte le attività si insiste sullo sviluppo dell'azione volontaria.

Come potrete notare, le prime attività proposte in questa fase iniziale non rientrano propriamente nell'ambito degli «esercizi». Si tratta, piuttosto, di cambiamenti che vorremmo attuaste nelle vostre modalità di comunicazione. Pensate a queste attività come a nuove abitudini comunicative da sviluppare.

Partecipanti

Per questo esercizio è necessaria la partecipazione di tutte le persone significative nella cerchia del bambino.

Preparazione

Ricordate che non si tratta di un'attività da riservare a un momento o a un luogo specifico. È un metodo continuo di comunicazione che dovrete impiegare finché il bambino non presta attenzione a quanto gli comunicate, senza bisogno di aiuti.

Istruzioni per gli insegnanti

Al bambino non vengono fornite spiegazioni ufficiali: limitatevi a osservarne il livello di attenzione verso quanto dite e a calibrare le vostre azioni a seconda che vi stia ascoltando e guardando attentamente o meno. Questo esercizio comprende tre tappe fondamentali.

PRIMA TAPPA: DISCORSO RALLENTATO

Nella prima tappa chiunque comunichi con il bambino deve rallentare il ritmo del discorso, inserendo pause calcolate tra le parole e le frasi. Per farlo saranno necessari molta pratica e feedback. Non sottovalutate l'importanza di modificare lo stile del vostro linguaggio, anche quando i principianti hanno buone abilità verbali. Parlando più lentamente e con una pronuncia più chiara, accrescerete il valore di ogni parola e renderete più semplice, per il bambino, elaborare le informazioni.

SECONDA TAPPA: BILANCIAMENTO

La tappa successiva consiste nel tenere la vostra comunicazione in «equilibrio» con il bambino. Questo implicherà due passaggi. In primo luogo, cercate di non utilizzare, nelle vostre espressioni, più parole di quelle che usa il bambino. Ciò significa che, se il bambino di solito pronuncia frasi di due o tre parole, le vostre frasi dovranno avere la stessa lunghezza.

Se il bambino è del tutto privo di abilità verbali, utilizzate frasi molto brevi. In secondo luogo, non aggiungete altre parole finché il bambino non fornisce una risposta sensata al primo gruppo di parole che avete pronunciato.

Vi consigliamo di non ripetervi continuamente e di non aggiungere ulteriori informazioni, se la vostra informazione iniziale è stata ignorata. Se vogliamo rendere le nostre parole preziose per l'ascoltatore, è importante che non continuiamo ad aggiungerne, nel caso in cui egli non abbia prestato attenzione a quelle iniziali. Rischieremo di «svalutare» le nostre parole.

TERZA TAPPA: METTERE IN EVIDENZA

La terza tappa consiste nell'inserire elementi di «evidenziazione» nel vostro discorso, cioè segnali indiretti ma potenti, attraverso i quali il bambino comprende che deve prestare attenzione ad alcune informazioni importanti. In questo modo, si aiuta il bambino a percepire le parole evidenziate che hanno un'importanza maggiore.

Mettere in evidenza è molto più efficace che fornire indizi diretti, poiché dà al bambino la sensazione che è stato lui stesso a «scegliere» di spostare l'attenzione. Dovrete verificare quali alterazioni nella sequenza del vostro discorso riescono ad attirare l'attenzione del bambino; ad esempio, quando arrivate a un punto essenziale della frase, potete fare un respiro profondo o un sospiro.

In alternativa, potete «fermarvi» su una parola e ripeterla, come se balbettaste, per circa cinque secondi: questo solitamente provoca uno spostamento dello sguardo e un rapido aumento dell'attenzione. Se il balbettio da solo non funziona, lo si può accompagnare con una netta variazione nel volume della voce.

Attività 111 - Attività improvvisate

OBIETTIVI DELL'ATTIVITÀ

- Imparare la gioia dell'improvvisazione
- Usare il pensiero flessibile
- Adattarsi rapidamente alle idee altrui

Riassunto

Con questa attività ci spostiamo nell'ambito dell'improvvisazione.

Ai bambini vengono forniti materiali di base dai quali partire per improvvisare e creare insieme una nuova attività.

Grazie al lavoro fatto in precedenza, gli esperti hanno immagazzinato una grande quantità di idee e ora possono ri-combinare gli elementi di molte attività già sperimentate.

Partecipanti

Potete svolgere questa attività con diverse coppie di bambini.

Preparazione

Scegliete dei materiali che siano abbastanza semplici e familiari, ma che non catturino troppo l'attenzione dei bambini.

È preferibile iniziare con oggetti ben noti, come poltrone sacco, palloncini, palle e blocchetti per costruzioni dal momento che, arrivati a questa fase, i bambini sono in grado di utilizzare questi materiali per un gran numero di attività.

Istruzioni per gli insegnanti

L'attività comprende tre tappe.

PRIMA TAPPA

Spiegate alle coppie di bambini che devono inventare un gioco servendosi degli oggetti presenti; avranno piena libertà di scelta, a patto che siano entrambi d'accordo e che l'attività sia divertente per tutti.

SECONDA TAPPA

Per aiutarli a trovare l'ispirazione, preparate un elenco per immagini delle attività precedenti, che già padroneggiano, oppure riproponete altre attività, isolando le parti che i bambini vogliono usare per la loro creazione.

TERZA TAPPA

Se vi accorgete che la squadra è a corto di idee, prendete uno degli oggetti e dite: «Vediamo. Qui ci sono delle poltrone sacco. In che modi vi piace usarle? Adesso potrebbero andare bene?». Se i partner hanno ancora delle difficoltà, potete redigere un elenco dei diversi modi in cui è possibile usare ogni oggetto; per esempio, i blocchetti per le costruzioni possono essere birilli da bowling, ostacoli, case, fortini o strade.

Varianti

Esercitatevi con un'altra forma di improvvisazione. Spiegate ai partner che devono svolgere una determinata attività, ma fornite loro materiali diversi da quelli tradizionali per svolgerla. Per esempio, se dite loro di improvvisare una partita di tennis, invece di dare rete e racchette, fornirete diversi cilindri in cartone, poltrone sacco, nastro adesivo, piatti di plastica e fogli di carta. Applicate questa tecnica di variazione a tutte le attività che vi vengono in mente e resterete sorpresi della rapidità con cui i bambini sviluppano le abilità di pensiero dinamico e flessibile.

Ostacoli/opportunità

I maggiori ostacoli che possono presentarsi in questa attività sono il bisogno dei bambini di fare le cose «a modo proprio» e la mancanza di immaginazione. Si tratta comunque di buone ragioni per continuare a lavorare su questo esercizio.

Scheda di controllo dei progressi

Criteria di valutazione

Utilizzate questa tabella per stabilire i vostri obiettivi di partenza e registrare i progressi. Nella prima colonna a destra, che fa riferimento alla prima data di valutazione, scrivete accanto a ogni obiettivo se è stato raggiunto completamente («R»), solo in parte («O»), in modo discontinuo («S») o se l'abilità dev'essere ancora sviluppata («N»). Quando passate alla fase successiva, scegliete le attività da praticare, basandovi su quelle in cui il bambino ha ottenuto «O» oppure «S» nella fase precedente

R = Raggiunto:

- Mette in pratica l'abilità richiesta allo scopo di accrescere il livello di coordinazione, condivisione dell'emozione e divertimento con i partner sociali.
- Mostra l'abilità in modo indipendente per oltre l'80% del tempo. Inizia senza aiuto, suggerimenti o premi.
- Mette in pratica l'abilità con la frequenza richiesta dal normale sviluppo.
- Utilizza l'abilità con diversi adulti e compagni di pari livello (quando indicato), in contesti appropriati.

O = Operativo:

- Mette in pratica l'abilità con il solo scopo di incrementare il grado di coordinazione, condivisione emotiva e divertimento comune con i partner sociali.
- Mostra l'abilità in modo indipendente in meno dell'80% dei casi, ma in più del 20%.
- Mette in pratica l'abilità nella maggior parte delle situazioni che la prevedono, ma con meno frequenza di quanto ci si aspetta nello sviluppo normale.
- Non utilizza spesso l'abilità con altri adulti o compagni (quando indicato), ma lo fa in molti contesti diversi.

S = In fase di sviluppo:

- Mette in pratica l'abilità per pochi momenti, per raggiungere uno scopo o per ottenere una ricompensa non legata all'interazione sociale.
- Esercita l'abilità in modo indipendente per meno del 20% del tempo.
- Non è ancora in grado di mettere in pratica l'abilità con altre persone o in contesti diversi.

N = Non raggiunto:

- Non riesce a mettere in atto l'abilità, oppure lo fa solo con l'intenzione di ottenere una ricompensa o raggiungere uno scopo non legato all'incremento della coordinazione e al divertimento condiviso (per esempio ricevere un regalo o guardare la televisione).

Scheda di controllo dei progressi

Nome: _____ **Cognome:** _____

Data di valutazione: Data 1: _____ Data 2: _____

Data 3: _____ Data 4: _____ Data 5: _____

LIVELLO 1		DATA				
Fase 1		1	2	3	4	5
1	Stabilisce un contatto visivo e vi sorride, invitandovi a condividere l'entusiasmo e la gioia					
2	Ottiene la vostra attenzione prima di comunicare					
3	Presta attenzione alle vostre espressioni facciali e alle vostre parole prima di comunicare					
4	Apprezza i vostri tentativi di gioco simulato semplice					
5	Quando vi comportate in modo divertente condivide l'entusiasmo					
6	Comunica in modo esplicito per invitarvi a partecipare a un'attività comune					
7	Comunica in modo appropriato la conclusione o la pausa in un'attività condivisa					
8	Comunica l'entusiasmo della sua attesa durante le pause delle attività condivise					
9	Sposta lo sguardo su due diversi partner sociali durante le attività comuni					
Fase 2						
10	Fa riferimento alla vostra espressione facciale e ai vostri gesti per cercare sostegno e rassicurazione					
11	Si ferma di fronte alle vostre espressioni di disapprovazione					
12	Guarda le vostre espressioni facciali e altri segnali non verbali per ottenere approvazione					
13	Fa riferimento alle vostre espressioni facciali e ad altri segnali non verbali per stabilire quale azione intraprendere					
14	Segue le vostre indicazioni per determinare in che direzione guardare per trovare qualcosa					
15	Segue i vostri segnali, come sorrisi, cenni di assenso o diniego e sopracciglia aggrottate, per stabilire dove cercare qualcosa					
16	Durante l'interazione, presta attenzione ai vostri spostamenti					
Fase 3						
17	Si mostra orgoglioso quando, con l'aiuto delle vostre istruzioni, porta a termine un compito					
18	Imita le vostre azioni quando sta imparando una nuova abilità o attività					

(continua)

Scheda di controllo dei progressi		1	2	3	4	5
19	Osserva per accertarsi che le azioni siano eseguite con il giusto grado di velocità e attenzione					
20	È disponibile ad accettare le vostre istruzioni per farsi guidare					
21	Riproduce semplici espressioni emotive, imitando le vostre					
22	Accetta i cambiamenti nella routine delle attività senza turbarsi od opporre resistenza					
23	Interrompe le attività e apporta dei cambiamenti senza risentirsi od opporre resistenza					
Fase 4						
24	In una serie di semplici attività, regola la coordinazione e imita le vostre azioni					
25	Dopo aver coordinato le azioni con voi, condivide faccia a faccia le espressioni di divertimento					
26	Durante le attività comuni, fa riferimento all'espressione del vostro volto per coordinare il suo comportamento con il vostro					
27	Apprezza il gioco simulato e i role-playing condivisi, guidati da un partner adulto					
28	In una serie di attività coordinate, sincronizza le azioni con voi					
29	Coordina i movimenti secondo le vostre istruzioni, passando dall'immobilità al movimento faccia a faccia, schiena contro schiena e fianco a fianco con voi, anche in caso di rapido cambiamento					
LIVELLO 2						
Fase 5						
30	Coordina i suoni e le parole per creare combinazioni di parole e suoni senza senso, ma divertenti					
31	Trae maggiore divertimento da un'attività se aggiungete delle varianti alla versione già nota					
32	Dopo che avete introdotto delle varianti all'attività, modifica il proprio comportamento per imitare le vostre azioni					
33	Dopo aver modificato il proprio comportamento per imitare le vostre azioni, condivide il divertimento					
34	Non aggiunge varianti o cambiamenti alle attività senza il vostro permesso					

Interrompete qui la valutazione se il bambino ha meno di tre anni

35	Dimostra consapevolezza di quanto influisce sulla comunicazione l'atto di uscire dal campo visivo di una persona o di allontanarsi troppo da lei					
36	Percepisce esattamente e apprezza i gradi di miglioramento					

(continua)

Scheda di controllo dei progressi		1	2	3	4	5
Fase 6						
37	Apprezza i cambiamenti graduali che apportate e che trasformano un'attività già nota in una nuova					
38	Apprezza la sorpresa di un'attività che si trasforma nel suo opposto grazie all'introduzione di una serie di varianti					
39	Apprezza le attività in cui, senza preavviso, cambiate le regole e aggiungete elementi di sorpresa					
40	Apprezza le attività in cui introducete modi nuovi per usare oggetti familiari					
41	Esprime con precisione e condivide le espressioni di gioia, rabbia, tristezza e paura					
42	Si accorge di quando i partner sociali esprimono sentimenti e reagisce in maniera adeguata					
43	Usa le parole con significato opposto, o senza senso, per creare un divertimento condiviso					
44	Apprezza l'umorismo al di fuori di un copione					
45	Apprezza il gioco simulato e il role-playing, anche quando lo stato emotivo dei personaggi cambia in base a rapide e inaspettate variazioni di copione					

Interrompete qui la valutazione se il bambino ha meno di quattro anni

Fase 7						
46	Riconosce e imita sei diverse espressioni emotive					
47	Inizia a comunicare sei diverse espressioni emotive					
48	Si dimostra consapevole del fatto che i cambiamenti emotivi avvengono in modo graduale					
49	Usa in modo efficace le espressioni non verbali e le parole per comunicarvi il suo disagio					
50	Resta al vostro fianco mentre camminate insieme, in un contesto quotidiano					
51	Segnala a un compagno di essere pronto per iniziare un'attività e attende la risposta					
52	Aspetta che il partner segnali di essere pronto, prima di cominciare un'attività					
53	Modifica il proprio comportamento per sincronizzare le proprie azioni con un compagno, durante semplici attività coordinate					
54	Preferisce le attività nelle quali i compagni adattano continuamente il loro comportamento per rimanere coordinati					

(continua)

Scheda di controllo dei progressi		1	2	3	4	5
55	Mostra di apprezzare il contributo originale di un compagno a un'attività comune					
56	Sincronizza i tempi e i ruoli con un compagno per formare una «squadra di barzellettieri»					
57	Presta attenzione alle reazioni emotive degli ascoltatori, mentre racconta una barzelletta					
58	Comprende che la condivisione del divertimento è lo scopo principale delle barzellette					
59	Presta molta attenzione alle risposte del partner, durante una semplice conversazione					
60	Rimane su un argomento condiviso durante una semplice conversazione «botta e risposta»					
61	Utilizza strutture di dialogo semplici					
62	Partecipa a conversazioni strutturate, caratterizzate dalla curiosità reciproca con i compagni					
Fase 8						
63	Usa il dialogo interno per tradurre le istruzioni con le proprie parole					
64	Usa il dialogo interno per pianificare le azioni che vuole intraprendere					
65	Usa il dialogo interno per ripensare a un'azione che ha appena compiuto					
66	<u>Riconosce che provare un determinato sentimento non implica necessariamente intraprendere un'azione specifica</u>					
67	Non incolpa automaticamente gli altri quando ha delle difficoltà o quando è deluso					
68	Preferisce le attività nelle quali i compagni aggiungono a turno delle varianti					
69	Dimostra di saper anticipare i movimenti del compagno					
70	Invita i compagni a partecipare alle attività, anche quando un partner non sarebbe necessario					
71	Comunica per stabilire quali attività preferisce il compagno					
72	Comunica con un compagno per coordinare l'inizio e la fine di attività comuni					
73	Prima di iniziare, comunica efficacemente con un compagno per accordarsi e pianificare la scelta di un'attività, dei ruoli e delle regole					
74	Comunica per ottenere chiarimenti, quando è confuso riguardo al proprio ruolo in un'attività					
75	Si ferma immediatamente, o modifica le proprie azioni, quando un compagno è confuso, contrariato o annoiato					
76	Agisce come partner di pari livello in giochi simulati e role-playing strutturati, e la sua compagnia è piacevole					

(continua)

Scheda di controllo dei progressi		1	2	3	4	5
77	Modifica deliberatamente il proprio comportamento affinché i compagni si divertano di più					
78	Verifica spesso che i partner siano soddisfatti delle sue azioni					
LIVELLO 3						
Fase 9						
79	Esplora un contesto sconosciuto, che incute un leggero timore, con un compagno di pari livello					
80	Usa efficacemente i segnali non verbali per collaborare con un compagno, in attività costituite da varie tappe					
81	Apprezza le attività nelle quali entrambi i partecipanti assumono due ruoli diversi e integrano le loro azioni per raggiungere uno scopo comune					
82	Si accerta che i compagni siano d'accordo su azioni e idee prima di procedere					
83	Considera prioritario il divertimento comune dei compagni, anche di fronte a un gioco competitivo					
84	Quando i partner sono in disaccordo o hanno opinioni divergenti, usa metodi efficaci per raggiungere dei compromessi					
85	Quando si lavora e/o si gioca insieme, sostiene e incoraggia i compagni					
86	Agisce come compagno di squadra altruista per perseguire scopi comuni					
87	Pianifica le azioni con la speranza che siano approvate dai compagni					
Fase 10						
88	Forma volentieri una squadra con i compagni per creare nuove attività, canzoni, giochi e role-playing					
89	Si accerta che i compagni di squadra apportino gli stessi contributi allo sforzo creativo					
90	Comunica apprezzamento per le idee creative dei partner					
91	Comunica che lavorare in squadra è più divertente che lavorare da soli					
92	Preferisce ricevere il contributo dei compagni piuttosto che contare solo su se stesso					
93	Durante le attività creative, si impegna nella pianificazione e nella valutazione con i partner					
Fase 11						
94	Apprezza l'improvvisazione con i compagni per introdurre cambiamenti inaspettati in attività già note					
95	Apprezza l'improvvisazione con i compagni per variare in modo divertente canzoni e barzellette già note					
96	Apprezza i role-playing improvvisati, nei quali i partner introducono dei cambiamenti inattesi e divertenti, pur rimanendo coordinati					

(continua)

Scheda di controllo dei progressi		1	2	3	4	5
97	Durante le attività improvvisate, verifica che le azioni siano state comprese e apprezzate					
98	Intraprende le necessarie azioni correttive, durante le attività improvvisate, quando le azioni non sono connesse con i partner e/o non sono divertenti per tutti					
99	Si dimostra sinceramente curioso ed entusiasta quando i compagni attirano la sua attenzione verso interessanti scoperte e condividono con lui oggetti, foto, immagini e suoni					
100	Condivide l'entusiasmo con il partner, dopo aver osservato qualcosa insieme a lui					
101	Fa riferimento al campo visivo del partner per percepire uno stimolo condiviso					
102	Mette in atto una forma semplice di attenzione condivisa con il partner					
103	Condivide l'attenzione quando i compagni attirano la sua attenzione su qualcosa di interessante					
Fase 12						
104	Si impegna nell'attenzione complessa insieme ai partner					
105	Verifica che i partner abbiano correttamente percepito le scoperte comuni					
106	Modifica la propria posizione nello spazio per vedere o sentire meglio un oggetto che un compagno sta cercando di condividere					
107	Collega le emozioni ai diversi avvenimenti che potrebbero averle suscitate					
108	Cerca di determinare le semplici cause dei sentimenti che prova					
109	Sostiene semplici conversazioni con i compagni basandosi su diversi tipi di emozioni					
110	Comunica interesse e coinvolgimento per i sentimenti dei compagni e degli adulti che conosce					
111	Fornisce aiuto e conforto, quando i compagni si mostrano offesi o contrariati					
112	Si accerta che gli ascoltatori capiscano davvero quello che sta dicendo					
113	Verifica che l'argomento che sta trattando in una conversazione riguardi anche il compagno					
114	Si serve di semplici strategie per partecipare ad attività di gioco con i compagni					
115	Desidera avere degli amici per le seguenti ragioni: lo trattano bene, condividono le cose con lui, apprezzano ciò che gli piace, cercano di farlo sentire importante e a suo agio					
116	Saluta gli amici con gioia ed entusiasmo, anche nel caso di un incontro inatteso					

(continua)

Scheda di controllo dei progressi		1	2	3	4	5
117	Trova dei modi per far sentire rapidamente a proprio agio gli amici, quando lo vanno a trovare					
118	Sceglie argomenti di conversazione che siano interessanti anche per gli amici					
119	Sceglie attività condivise, in base alle preferenze di un amico					
120	Si comporta bene con gli amici, almeno nella misura in cui essi si comportano bene con lui					
121	Non cerca di barare o di portare dalla sua parte un compagno, quando è impegnato in attività o giochi competitivi					
122	Non si mostra prepotente nei confronti degli amici e non cerca di esercitare un controllo su di essi					
123	Si offre di aiutare un compagno che esegue una certa attività con fatica					
124	Non ignora un amico per dedicarsi a un'attività e presta maggiore attenzione all'amico che all'attività					
125	Quando gioca, sa perdere sportivamente e fa sentire a suo agio il vincitore					
126	Resta calmo dopo aver fatto un errore e resta nel gruppo per continuare l'attività					
127	Si mostra comprensivo quando gli amici fanno degli errori o hanno un problema					

Indice tematico delle attività

AREA	LIVELLO	FASE	NUMERO ATTIVITÀ	NOME ATTIVITÀ	OBIETTIVI/ABILITÀ DELLA SCHEDA DI CONTROLLO
Amicizia	3	10	104	La nostra canzone	88-93
		12	126	Imparare a perdere	125
			127	L'unione fa la forza	115
			128	Posso giocare?	114
			133	I nostri ricordi	115
			134	Il posto segreto	91, 93
			135	Cos'è più importante?	115-124
			136	Le mappe dell'amicizia	115-124
Apprendistato	1	3	31	Assistente	17
			32	Coordinarsi	18
			33	Fare da guida	19, 20
Attenzione	1	1	1	Le mie parole sono importanti	3
			5	Definizioni inaspettate	3
			16	Giochi con le poltrone sacco I	1, 2, 5, 6, 7, 8
Coinvolgimento	1	1	7	Il tunnel	1, 5
			8	Arrampicarsi e saltare	1, 3, 5, 9
			9	Condividere l'affetto	1, 2, 3, 5, 6, 9
			11	Dondolare e volare	1, 2, 5, 9

(continua)

			13	Spingere/Tirare con effetti sonori	1, 2, 5, 6, 7, 8
			14	Azioni a ritmo veloce	1, 2, 5, 6, 7, 8
			15	Il pupazzo a molla	1, 2, 5, 6, 7, 8
			17	Partecipazione semplice	1, 2, 5, 6, 7, 8
			18	Giochi con le poltrone sacco II	1, 2, 5, 6, 7, 8
Collaborazione	1	4	39	La consegna della verdura	24, 25, 26, 28
			40	Il negozio	27
			45	Macchine e rampe	24, 25, 26, 29
	2	8	81	Trovami!	68, 69, 75
			82	Duetti al tamburo	68, 69, 70, 72, 74, 75, 77, 78
			85	Gioco simulato con un partner	76-78
			86	Role-playing con un partner	76-78
	3	9	91	Garage	81-84
			92	La tangenziale	81, 82, 83, 84, 87
			95	Variazioni musicali	82, 83, 84, 87
		10	107	Role-playing inventati	88-93
			108	La fabbrica delle barzellette	88-93
			109	Strutture inventate	88-93
			110	Sculture inventate	88-93
	3	11	111	Attività improvvisate	94, 95, 97, 98
			112	Strutture improvvisate	94, 95, 97, 98
			113	Regole improvvisate	94, 95, 97, 98
			114	Ritmi improvvisati	94, 95, 97, 98
			115	Musica improvvisata	94, 95, 97, 98
			116	Canzoni improvvisate	94, 95, 97, 98
			117	Movimento improvvisato	94, 95, 97, 98
			118	Role-playing improvvisati	94-98
			119	Barzellette improvvisate	94-98

(continua)

Comunicazione	1	1	3	Azioni e suoni inaspettati	1, 3
			4	Canto	1, 2, 5
		4	53	Parole in rima	30
	2	5	60	Troppo vicino o troppo lontano	35
	3	12	122	Adesso mi senti?	112
			123	Passaparola	112
Comunicazione non verbale	1	1	2	Ho perso la voce	3
			9	Condividere l'affetto	1, 2, 3, 5, 6, 9
		2	24	Torri non verbali	13
			26	Scambio di posto	12, 13
			27	Reginella reginella, quanto manca al tuo castello?	12, 13
			29	Tris di...	12, 13, 15
	2	8	83	Puzzle mescolati	80
	3	12	121	Parlare senza parole	109
			124	Disegni senza parole	97, 98, 105, 106
Conversazione	2	7	78	Strutture dialogiche	59, 60, 61
		8	84	Siamo connessi?	80
			87	Conversazioni interessanti	62
	3	12	125	Conversazioni connesse	113
Coordinazione	1	1	13	Spingere/Tirare con effetti sonori	1, 2, 5, 6, 7, 8
			14	Azioni a ritmo veloce	1, 2, 5, 6, 7, 8
			17	Partecipazione semplice	1, 2, 5, 6, 7, 8
			18	Giochi con le poltrone sacco II	1, 2, 5, 6, 7, 8
		4	37	La montagna di poltrone	24-26
			38	Spezzare la catena	24, 25, 26, 28
			41	Stop... Via!	24, 25, 26, 29
			42	Inizio e fine	24, 25, 26, 29
			46	Autoscontri	24, 25, 26, 29

(continua)

			47	Doppio lancio	24, 25, 26, 29
			48	Corde	24-26
			49	Tamburi	24-26
			50	Motivi	24-26
			51	Posizione	24, 25, 29
			52	Connessioni	24
	2	5	54	Gradi di cambiamento	31-34
			55	Autoscontri: variazioni sul tema	31-34
			56	Scontro di numeri	31-34
			57	Variazioni con la palla	31-34
			58	Variazioni con i tamburi	31-34
			59	Cambiare andatura	31-34
		6	71	Trasformare i ritmi	37
		7	72	Sei pronto?	51, 52
			74	Ritmi sincronizzati	51, 52, 53, 55
			75	Un partner... dispettoso	51-55
			79	Anticipazione	69
		8	80	Ripassare i duetti	51-55
Cooperazione	3	9	96	Camminare con un amico	80, 82, 83, 84, 85
			100	Il lettore di mappe e l'esploratore	80-87
		10	101	Ritmi inventati	88-93
			102	L'automobile artistica	88-93
			103	Canzoni inventate	88-93
			105	Espressioni inventate	88-93
			106	Giochi inventati	88-93
Cooperazione di gruppo	3	9	88	Palla e rete	80
			89	Sollevarre e portare	80, 82
			90	È buio!	79

(continua)

			97	Staffetta	83, 85, 86
			98	Lo squalo e i pescatori	80, 83, 84, 85, 86
			99	Ritorna il mostro	80-87
Creatività	3	10	101	Ritmi inventati	88-93
			102	L'automobile artistica	88-93
			103	Canzoni inventate	88-93
			105	Espressioni inventate	88-93
			106	Giochi inventati	88-93
			107	Role-playing inventati	88-93
			108	La fabbrica delle barzellette	88-93
			109	Strutture inventate	88-93
			110	Sculture inventate	88-93
		11	111	Attività improvvisate	94, 95, 97, 98
Curiosità	1	1	15	Il pupazzo a molla	1, 2, 5, 6, 7, 8
Emozioni	1	3	36	Espressione	21
	2	5	61	Gradi di felicità	48
			62	La voce dell'entusiasmo	48
		6	69	Emozioni che si trasformano	45
	3	12	120	Emozioni	107-109
Flessibilità	1	4	53	Parole in rima	30
	2	5	54	Gradi di cambiamento	31-34
			55	Autoscontri: variazioni sul tema	31-34
			56	Scontro di numeri	31-34
			57	Variazioni con la palla	31-34
			58	Variazioni con i tamburi	31-34
			59	Cambiare andatura	31-34
		6	64	Trasformazioni di attività	37
			65	Trasformazioni di funzione	40

(continua)

			66	Cambiamenti di regole	39
			67	Il Mondo dei contrari	38
			68	Barzellette inaspettate	43, 44
			69	Emozioni che si trasformano	45
			70	Rovesciare i ruoli	45
			71	Trasformare i ritmi	37
		7	74	Ritmi sincronizzati	51, 52, 53, 55
			75	Un partner... dispettoso	51-55
	3	10	109	Strutture inventate	88-93
			110	Sculture inventate	94, 95, 97, 98
		11	111	Attività improvvisate	94, 95, 97, 98
Funzioni superiori di autocontrollo	2	5	63	Migliorare	36
		7	73	Il dialogo interno	63
	3	9	93	Autoistruzioni	63, 64
			94	Replay	65
Pensiero flessibile	1	1	5	Definizioni inaspettate	5
	3	11	112	Strutture improvvisate	94, 95, 97, 98
			113	Regole improvvisate	94, 95, 97, 98
			114	Ritmi improvvisati	94, 95, 97, 98
			115	Musica improvvisata	94, 95, 97, 98
			116	Canzoni improvvisate	94, 95, 97, 98
			117	Movimento improvvisato	94, 95, 97, 98
			118	Role-playing improvvisati	94-98
			119	Barzellette improvvisate	94-98
Prestare attenzione	1	2	25	Segui i miei occhi fino al premio	13-15
	3	12	129	La scatola delle scoperte	99-106
			130	Che cosa vedi?	99-106

(continua)

			131	Conversazioni con l'album di foto	99-106
			132	La barriera	99-106
Riferimenti	1	1	10	Il gioco del cucù	1, 2, 3, 5
			12	Su la maschera, giù la maschera	1, 4, 5, 8
			19	Percorsi sopraelevati	1, 2, 5, 6, 7, 8
		2	20	Il partner sleale	16
			21	Il furbetto	16
			22	L'insegnante scomparso	16
			23	Salvami!	4, 8, 9, 10
			28	Hai perso!	13
			30	Resta sintonizzato su questa stazione	13
Role-playing	1	4	43	Assumere un ruolo	27
	2	6	70	Rovesciare i ruoli	45
		7	76	Ruoli sincronizzati	51-54
		8	86	Role-playing con un partner	76-78
	3	10	107	Role-playing inventati	88-93
Simulazione di gioco	1	4	44	Facciamo finta che...	27
	2	8	85	Gioco simulato con un partner	76-78
Spostamento dello sguardo	1	1	6	Approccio con due insegnanti	5-9
Transizione	1	3	34	Transizione	22, 23
			35	Completamento incompleto	22, 23
Umorismo	2	6	68	Barzellette inaspettate	43, 44
		7	77	Umorismo sincronizzato	55-58
	3	10	108	La fabbrica delle barzellette	88-93
		11	119	Barzellette improvvisate	94, 98