

19 maggio 2021

Il bambino con grave disabilità motoria: strumenti per l'apprendimento e la partecipazione

Paolo Vaccari

1

Il bambino con grave disabilità motoria: strumenti per l'apprendimento e la partecipazione



2

Il linguaggio rappresenta una tappa fondamentale della crescita. E' un passaggio importantissimo verso l'autonomia mentale:

- ✓ è la progressiva conquista della capacità di dare un nome: agli oggetti, alle esperienze, ai sentimenti;
- ✓ permette, attraverso la negoziazione dei significati linguistici, la condivisione della cultura del gruppo sociale;
- ✓ favorisce la differenziazione psicologica e la conquista di autonomia
- ✓ organizza il pensiero simbolico

3

Lo svilupparsi delle competenze linguistiche scandisce il parallelo modificarsi delle relazioni con l'ambiente.



L'adulto riduce la sua massiccia funzione interpretativa (di sorrisi, sguardi, gesti) a favore di un aiuto a perfezionare la lingua, guidando il bambino a definire sempre meglio stati, situazioni, esperienze.

Il perdurare dell'assenza del linguaggio fissa la relazione adulto-bambino alle forme tipiche della primissima infanzia

4

NON POTER PARLARE SIGNIFICA ...

⊙ Limitazioni nell'esprimere

- **bisogni primari** (sete, freddo, caldo, localizzazione di un dolore fisico, di un fastidio, etc..)
- **opinioni e argomentazioni**
- **dissenso e condivisione**

⊙ Impossibilità di chiedere informazioni e porre domande (dove? quando? come? perché? chi? etc.)



5

⊙ Difficoltà a indurre cambiamenti nel comportamento degli altri



⊙ Impossibilità d'uso di espressioni di cortesia e altre espressioni di regolazione della relazione (scusa potresti ..., ti disturbo?, grazie, prego, per favore, come stai? ...)

⊙ Impedimento o drastica riduzione delle funzioni dialogiche di commento (che strano ..., è incredibile ..., è una cosa bellissima ..., ci sarai rimasto male ..., etc.)

6

Le difficoltà più frequenti generate dall'assenza di linguaggio orale

⇒ tempi della comunicazione incompatibili con le comuni interazioni dialogiche che producono esclusione ed evitamento da parte degli interlocutori

⇒ generarsi frequente di un inconsapevole pregiudizio negativo relativo alle competenze mentali



gli interlocutori "normali" attivano strategie che proteggono da un reale contatto



7

⇒ fra adulto e bambino si stabilisce una **relazione comunicativa "rigida" e asimmetrica**

▪ l'adulto domina lo spazio della comunicazione, il bambino si limita ad assentire o dissentire

▪ la sola possibilità di rispondere con sì-no alle domande, rende il bambino dipendente dall'iniziativa dell'adulto; inoltre, non di rado, egli verrà frainteso

▪ l'interlocutore parla per quasi tutta la durata dell'interazione

▪ è l'interlocutore a iniziare quasi sempre l'interazione e a definirne gli scopi. I più frequenti sono l'accudimento fisico, scopi educativi o didattici.

▪ lo scambio di opinioni generali e il commento sono praticamente assenti



8

⇒ l'interazione bambino-adulto presenta **numerose distorsioni**

▪ registri comunicativi prevalentemente direttivi

▪ registri poco sintonici rispetto agli interessi del bambino

▪ tendenza a trascurare l'espressione non-verbale del bambino



⇒ non ricevendo risposte dal bambino, l'adulto tende ad agire direttamente **non informando il bambino;**

9

Dal punto di vista motorio

Il bambino può esprimere:

- ❑ uno o pochi movimenti volontari
- ❑ non sufficienti per digitare su una tastiera o governare il mouse
- ❑ utili spesso per agire su un solo pulsante o per azioni grossolane



⇒ importanza della indicazione di sguardo anche nelle attività di apprendimento

10

Dal punto di vista motorio

La grave disabilità motoria ostacola le azioni dirette del bambino, che **acquisisce informazioni guardando le azioni degli altri**.

Poiché la disabilità impedisce al bambino di spostarsi e seguire da vicino lo svolgersi delle attività nel loro fluire nella stanza, è **molto importante che le nostre azioni si svolgano sotto lo sguardo del bambino**.



11

Il modello di partecipazione

(David Beukelmann, Pat Mirenda 1990)

Gli interventi [...] debbono iscriversi in un quadro più ampio di provvedimenti tesi a migliorare le

possibilità di partecipazione

alla vita sociale e alle attività che essa comprende poiché è solo nella condivisione di azioni e di esperienze che nascono opportunità, desideri e necessità di comunicare.

12

Il modello di partecipazione

Provvedimenti strumentali

- ✓ strumenti per la seduta e lo spostamento autonomo nell'ambiente
Tavoli, sedie, carrellini, deambulatori, carrozzine ...
- ✓ scelta di oggetti adatti o modifiche per facilitarne la fruizione
Oggetti della vita quotidiana, giocattoli, strumenti di ogni tipo ...
- ✓ adeguamento degli spazi per favorire una interazione efficace con l'ambiente e la collaborazione alle attività
Distribuzione fisica degli oggetti in rapporto all'orientamento, alla possibilità auto-organizzativa, alla raggiungibilità fisica, ...
- ✓ soluzioni ausiliarie per favorire la partecipazione

13

Supporti per tabelle e materiali cartacei



14

Supporti per tabelle e materiali cartacei



15

Supporti per tabelle e materiali cartacei



16

Supporti in Velcro®



17

Supporti in Velcro®



18

Supporti in Velcro®



19

Supporti in Velcro®



20

Supporti in Velcro®



21

Supporti in Velcro®



22

Supporti in Velcro®



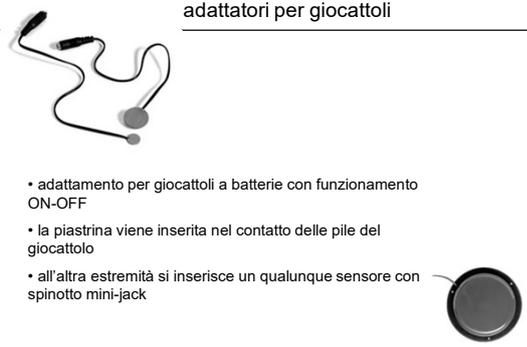
23

Supporti in Velcro®



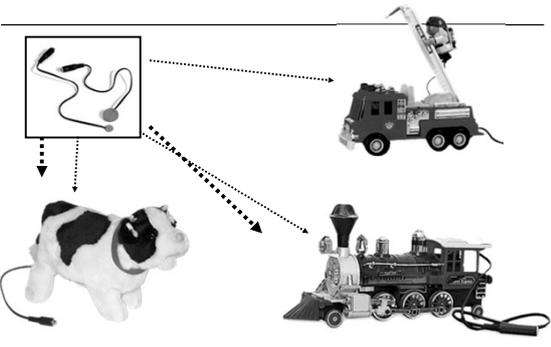
24

adattatori per giocattoli

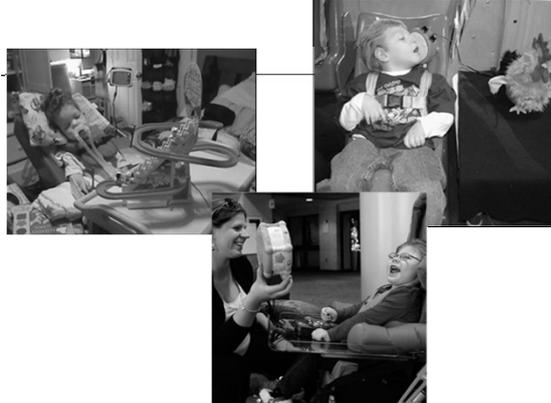


- adattamento per giocattoli a batterie con funzionamento ON-OFF
- la piastrina viene inserita nel contatto delle pile del giocattolo
- all'altra estremità si inserisce un qualunque sensore con spinotto mini-jack

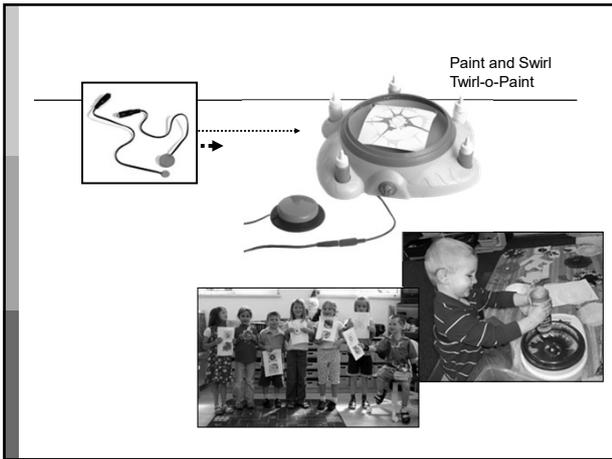
25



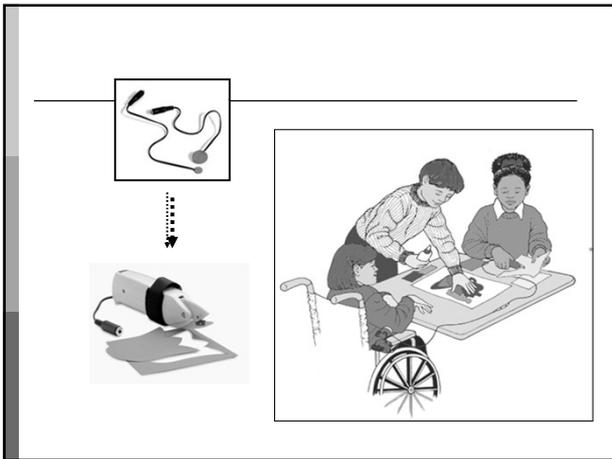
26



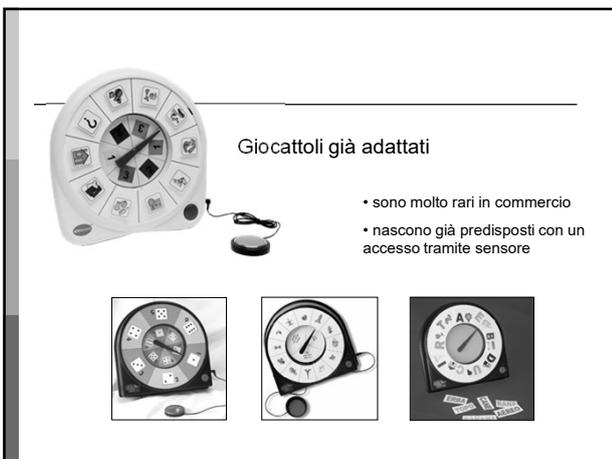
27



28



29



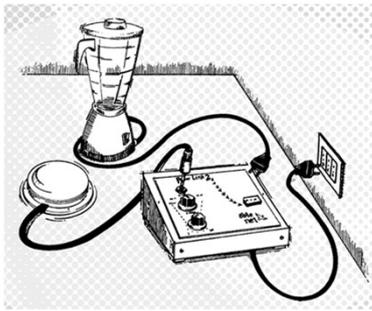
30

piccoli dispositivi di controllo ambientale



- adattamento di elettrodomestici con funzionamento ON-OFF
- la presa dell'elettrodomestico viene inserita negli alloggi sulla superficie
- viene inserito un sensore nelle apposite prese
- viene selezionata la modalità di funzionamento (diretta-temporizzata-on/off)

31



32

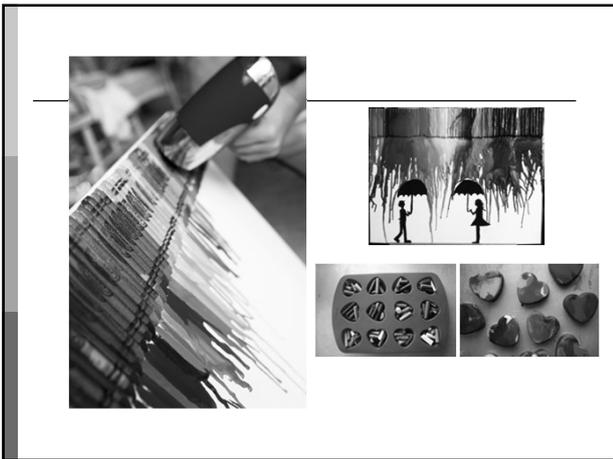
primo Sostegno alla partecipazione



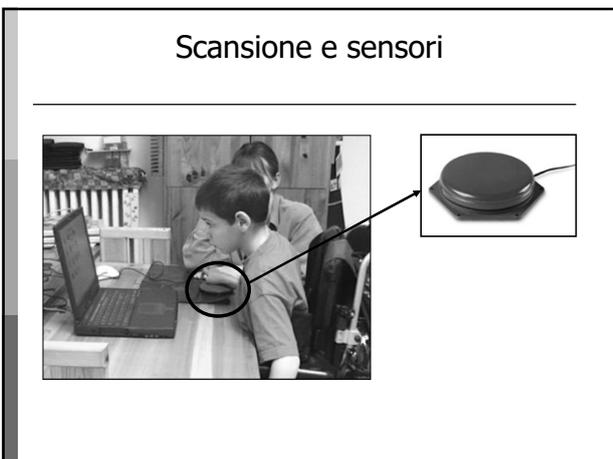
33



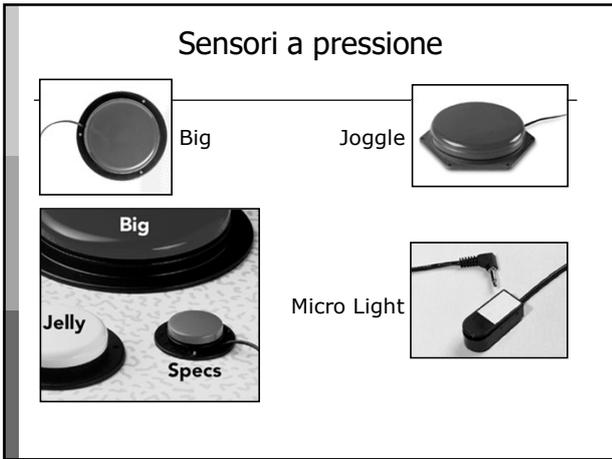
34



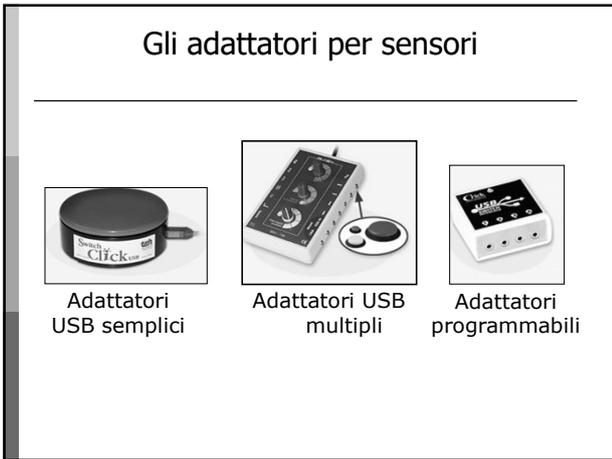
35



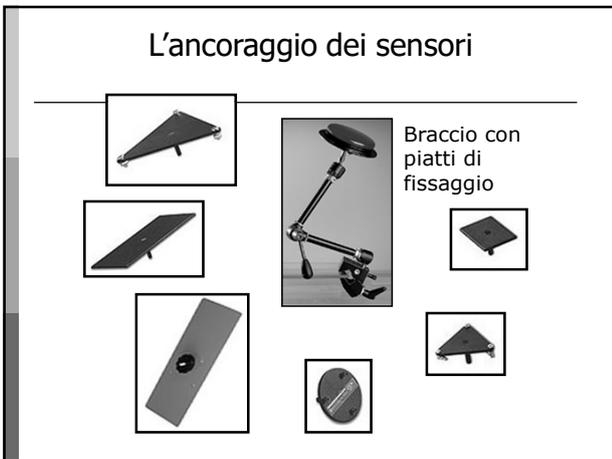
36



37



38



39

Applicazioni software

PowerPoint per predisporre attività che prevedano sfogliamento (sensore associato alla funzione di PaginaSu o Spazio):

- Con fotografie per ricostruzione e racconto di una vacanza, di una gita, di una festa, di una esperienza
- Con illustrazioni e fotografie per lo studio



40

Applicazioni software

I programmi specifici per la preparazione di materiali cartacei e attività interattive:

- Boardmaker (Simboli P.C.S)
- Symwriter (Simboli Widgit)
- InPrint (Simboli Widgit)
- Widgit Online (Simboli Widgit)
- Mind Express (SymbolStix)



41

Scansione: le modalità principali

- Scansione manuale o automatica
- Scansione lineare o riga-colonna

42

Scansione manuale

Richiede l'uso di due sensori

→ è spesso necessario l'affiancamento di un assistente

Non obbliga la persona ad adeguarsi ai tempi della macchina

→ riduce l'ansia del controllo motorio

→ è più adatta ad una fase di apprendimento nella quale le abilità non sono ancora automatizzate

43

Scansione automatica

Richiede l'uso di un solo sensore

→ quasi sempre permette un lavoro più "autonomo"

Obbliga la persona ad adeguarsi ai tempi della macchina

→ aumenta l'ansia del "non arrivare in tempo"

→ è più adatta ad una fase di apprendimento nella quale le abilità sono più automatizzate

44

Scansione lineare

Viene impiegata per la scansione su poche scelte

→ viene tipicamente usata nelle prime fasi di apprendimento

Scansione riga-colonna

Viene impiegata quando le scelte sono molte

→ È il sistema obbligato per una efficiente scrittura lettera per lettera con un solo sensore

→ il suo funzionamento deve essere appreso gradualmente nel tempo e questo apprendimento non deve sovrapporsi a nuovi contenuti per evitare un eccessivo carico cognitivo

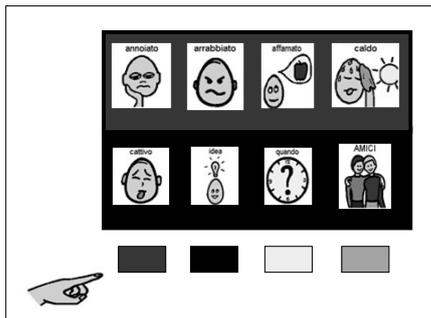
45

Le scansioni

	MANUALE (1 o 2 sen.)	AUTOMATICA (1 sensore)
LINEARE (semplice, pochi elementi)	X	X
RIGA/COLONNA (complessa, molti elementi)	X	X

46

La doppia codifica



47

Il puntamento oculare



48

Il puntamento oculare



Occhi come:

organo di esplorazione e lettura

vs.

organo/"arto" per la selezione

49

Il puntamento oculare



Distinzione tra:

- dispositivi **mono-oculari** (impongono di norma l'immobilità del capo)
- dispositivi **binoculari** (consentono il movimento del capo)

Importanza del software applicativo

50

Grazie

51
