

**SERVIZIO SANITARIO REGIONALE
EMILIA-ROMAGNA**

Azienda Unità Sanitaria Locale di Imola

DSM-DP UOC NPIA

Programma Autismo – Centro Autismo

Attività didattiche strutturate

Con il termine attività didattiche strutturate sono definite tutte quelle attività che hanno lo scopo di stimolare abilità cognitive, attenzione, linguaggio, e competenze prescolari.

Le immagini che troverete di seguito sono da integrare con la programmazione individuale di ogni bambino concordata tra scuola, famiglia e AUSL in quanto ogni bambino ha un percorso di sviluppo unico e diverso dagli altri.

Indicazioni per svolgere le seguenti attività:

- Definire uno spazio e un tempo in cui praticare queste attività
- Prima di iniziare le attività strutturate proporre al bambino un breve momento ludico e di gioco
- L'attività deve essere guidata dall'adulto che ha il compito di renderla piacevole ed essere motivante
- Togliere eventuali distrattori che potranno essere consegnati alla fine delle attività
- Non avere paura di ripetere! A volte sono necessari diversi passaggi di insegnamento prima che il bambino sia autonomo e indipendente nel compito.

Abbinamenti

Lo scopo degli abbinamenti è portare il bambino a prestare attenzione all'oggetto consegnato con l'obiettivo di identificare e mettere insieme oggetti uguali. Gli abbinamenti possono essere fatti in diverse modalità e con una crescente difficoltà: con oggetti (piatti, bicchieri, ...), con immagini, con oggetti da abbinare ad immagini, per forma o per colore, usando immagini uguali o simili.

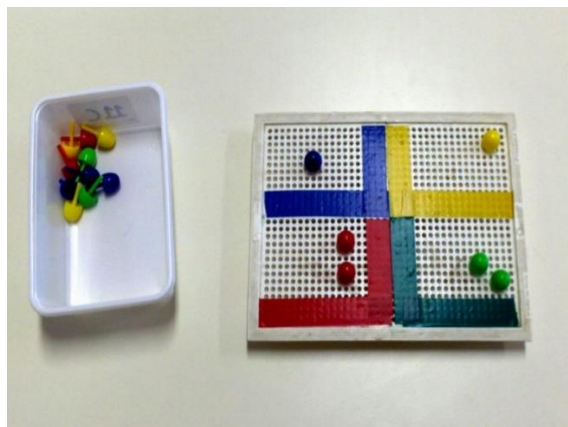
L'adulto consegna al bambino il pezzo da abbinare dando l'istruzione "Metti uguale". Se il bimbo non riesce spontaneamente l'adulto per insegnargli ed evitare di praticare errori, può guidarlo fisicamente o indicare dove va messo l'oggetto consegnato.



Smistamento

Gli smistamenti vengono fatti seguendo una istruzione che identifica e definisce una specifica categorie, per esempio animali, cibi, veicoli, vestiti, colori, oggetti della casa, ...

*L'adulto consegna l'immagine o l'oggetto dando l'istruzione "Metti con...."
Il bambino prende e smista nello spazio della categoria corretta.*

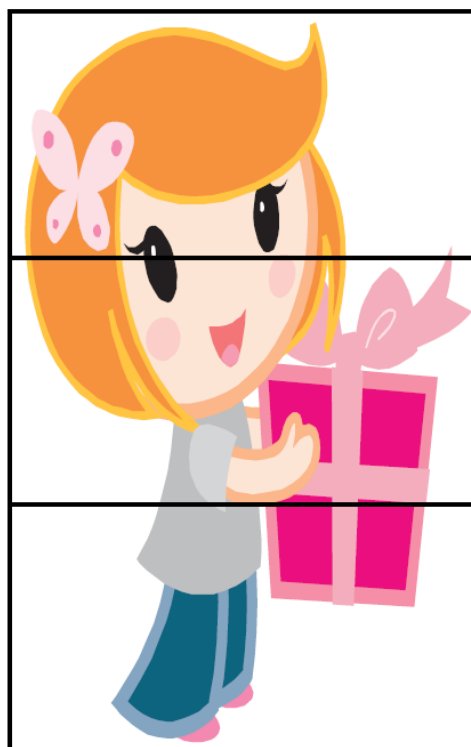


Attività di logica: Composizione di immagini

L'adulto consegna un pezzo alla volta al bambino.

Il bambino può richiedere i pezzi successivi attraverso il proprio mezzo comunicativo (segni, vocale, contatto oculare, ...).

Quando viene consegnato il pezzo, il bambino lo ruota e manipola cercando di ricostruire l'immagine.

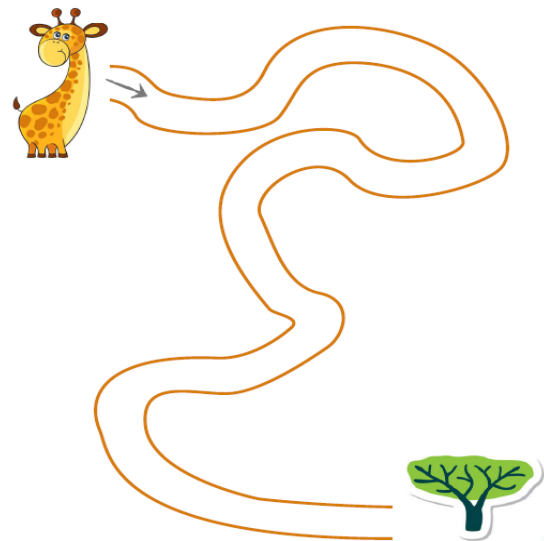
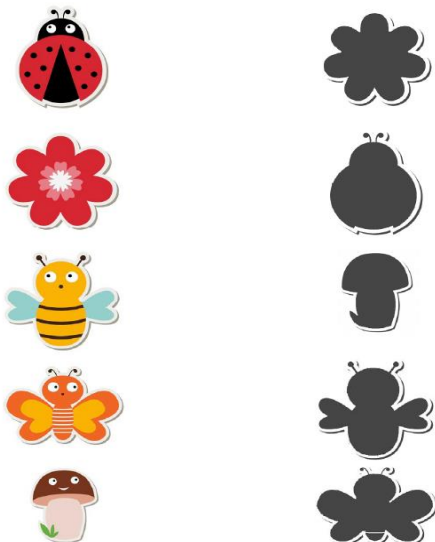
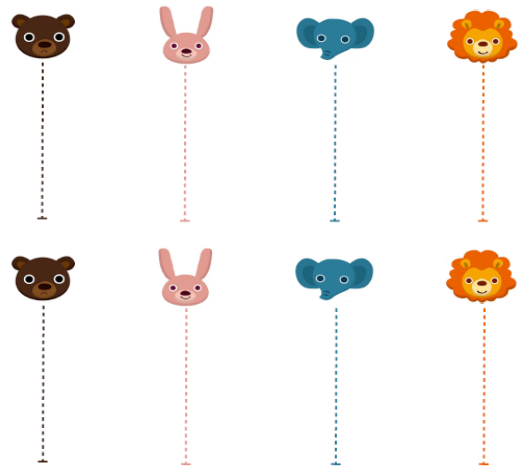
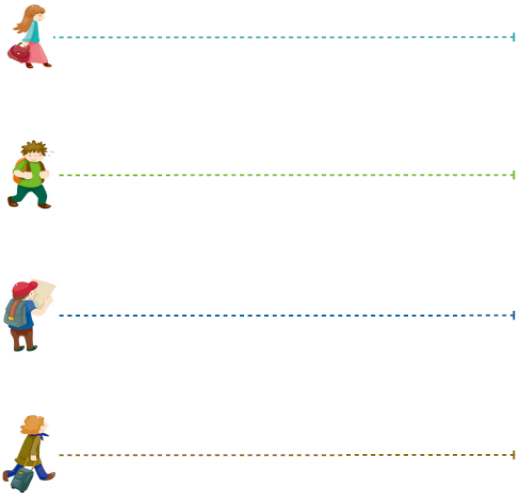


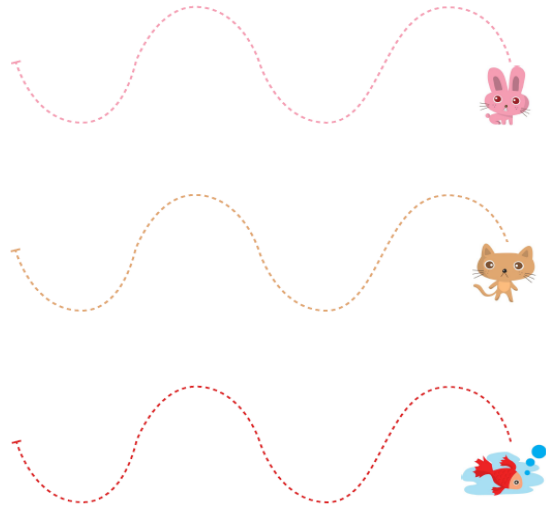
Pregrafismo

È l'abilità che precede l'apprendimento della scrittura, sviluppa la capacità di coordinazione del movimento di mano e occhi e l'accuratezza dell'impugnatura, è un importante prerequisito per tutte le future attività scolastiche.

L'adulto presenta il compito (cercando di rimanere nei compiti adeguati al livello di sviluppo del bimbo) partendo dalle attività più semplici in modo da aiutare e guidare il bambino nell'accuratezza. Inizialmente è consigliato, nel caso il bimbo pratichi per le prime volte questa attività, guidare la sua mano per poi sfumare un po' alla volta l'aiuto.

Molto importante è osservare che il bambino presti attenzione e guardi l'attività che sta svolgendo.

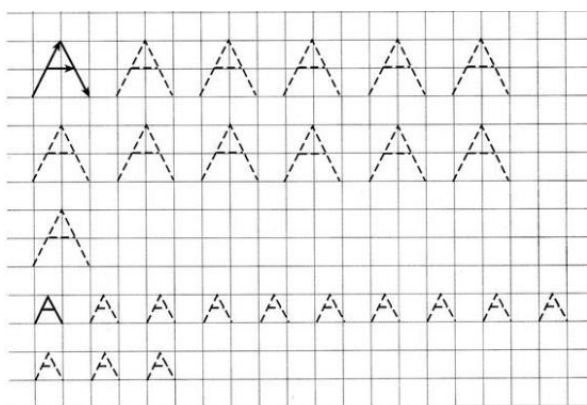




Lettere e numeri

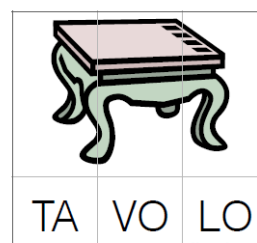
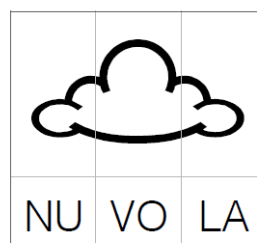
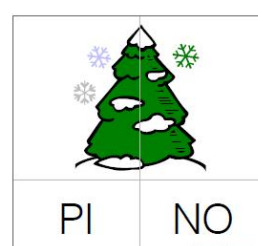
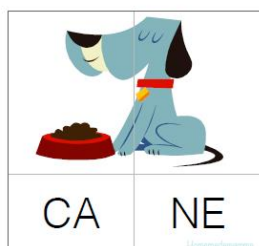
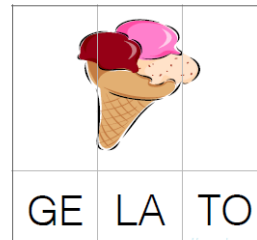
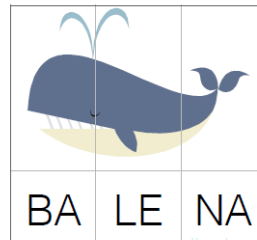
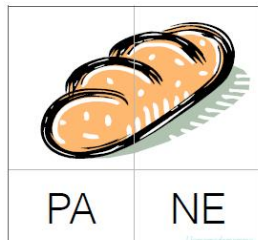
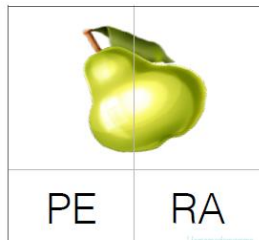
In questa area si sviluppano competenze molto specifiche dell'accademico, per questo ad ogni bimbo vanno presentate attività adeguate al suo sviluppo e decise e valutate insieme alla sua equipe scolastica ed educativa. Di seguito riportiamo alcuni esempi di attività riguardanti sia le lettere sia i numeri e le quantità, messi in ordine di difficoltà crescente.

Esercizi per le lettere

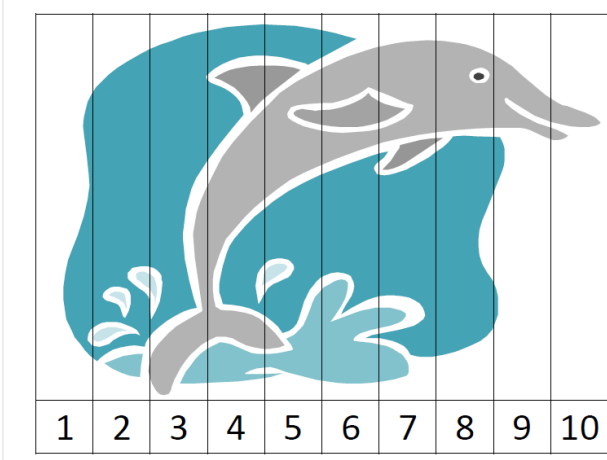


 *La tombola delle sillabe*

PA	QUO	RO	SU
TU	VO	ZI	VE
TA	SI	SO	RU
RA	PO	PU	NO



Esercizi per i numeri



2

8

8

2

7

7

4

5

5

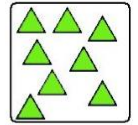
4



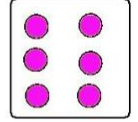
8



6



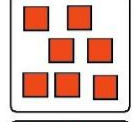
11



10



7



8

