

Caso studio 11

- **Descrizione:** Aisté, una bambina di 8 anni, è riluttante e incapace di esplorare cose nuove e ha difficoltà a mantenere l'equilibrio. Manca di fiducia in se stessa e di abilità comportamentali in situazioni nuove. Difficoltà nella comunicazione e nel prendere decisioni. Non riesce a cogliere il quadro generale delle lezioni, ha difficoltà a comprendere le connessioni e le relazioni spaziali. Scatti d'ira. Mancanza di empatia, sbalzi d'umore, ansia, depressione, reazioni timorose o ansiose ai cambiamenti. La ragazza si sente spesso confusa e disturbata e questo stato può manifestarsi nel comportamento come disturbo da deficit di attenzione e iperattività. Può porre domande che non sono legate al contesto di apprendimento o di comunicazione perché ha difficoltà a comprenderlo. Spesso fa commenti verbali sulle sue attività non verbali, come se si stesse aiutando a svolgerle. È in grado di parlare in modo fluente, ma il suo discorso manca di enfasi, di senso del quadro generale, presta troppa attenzione ai dettagli e non percepisce le reazioni non verbali degli altri al suo discorso. Ha molte conoscenze fattuali, ma ha difficoltà ad applicarle a nuove situazioni, a generalizzare, a risolvere i problemi.

Parole chiave:

Abilità visuo-spaziali, generalizzazione, difficoltà sociali e di apprendimento, abilità visuo-spaziali, goffaggine, comunicazione non verbale, simboli, gesti.

Piano d'azione per lo studio di caso 11

Attività 1: Sfida sul percorso a ostacoli

Materiali necessari: Vari oggetti che possono essere usati come ostacoli (ad esempio coni, hula hoop, cuscini, sedie), un timer e uno spazio per creare un percorso a ostacoli.

Istruzioni:

1. Spiegatele che parteciperà a un percorso a ostacoli. Mostratele i vari oggetti che saranno usati come ostacoli e spiegatele come dovrà attraversarli.
2. Creare un percorso a ostacoli posizionando gli oggetti in sequenza in uno spazio designato.
3. Spiegare le regole della sfida. La bambina dovrà completare il percorso a ostacoli nel minor tempo possibile, senza toccare gli oggetti o uscire dall'area designata.
4. Fatela esercitare a percorrere il percorso a ostacoli senza il timer. Incoraggiatela a prendere tempo, a concentrarsi sull'equilibrio e a pensare a come attraversare gli ostacoli.
5. Quando si sente sicura, avviate il timer e fatele completare il percorso a ostacoli. Incoraggiatela a cercare di battere il suo tempo precedente a ogni tentativo.
6. Dopo ogni tentativo, discutete con la ragazza su cosa ha fatto bene e su cosa può migliorare. Incoraggiatela a pensare a diverse strategie da utilizzare per attraversare gli ostacoli in modo più rapido ed efficiente.
7. Quando la bambina si sente più a suo agio con il percorso a ostacoli, incoraggiatela a invitare un amico o un familiare a partecipare alla sfida insieme a lei.

Questa attività può aiutare la bambina a sviluppare l'equilibrio, la fiducia in se stessa e la capacità di risolvere i problemi, sfidandola a muoversi in un ambiente sconosciuto. Inoltre, offre l'opportunità di esercitare le capacità di comunicazione discutendo la sua prestazione con un adulto o un coetaneo. Incoraggiarla a invitare qualcuno a partecipare alla sfida può anche aiutarla a sviluppare l'empatia e a migliorare le sue abilità sociali.

Attività 2

Per Aisté, che ha problemi di fiducia in se stessa, abilità comportamentali, comunicazione, processo decisionale e comprensione dello spazio, un'attività che potrebbe essere utile è il gioco di ruolo che simula situazioni di vita reale. Questo tipo di attività può fornire all'Aisté un ambiente sicuro e strutturato per esercitarsi e sviluppare competenze sociali ed emotive. Ecco un esempio di un'attività di gioco di ruolo che potrebbe essere utilizzata con Aisté:

1. Scegliete una situazione sociale che Aisté potrebbe trovare impegnativa, come incontrare nuove persone, ordinare del cibo al ristorante o chiedere aiuto a un insegnante.
2. Spiegate ad Aisté la situazione e datele delle indicazioni su come comportarsi in modo appropriato in quella situazione.
3. Fate un gioco di ruolo con Aisté, interpretando la parte dell'altra persona o delle altre persone nella situazione. Fornite feedback positivi e indicazioni, se necessario.
4. Dopo il gioco di ruolo, fate un debriefing con Aisté e discutete cosa è andato bene e cosa potrebbe essere migliorato. Incoraggiatela a riflettere sui suoi sentimenti e sulle sue azioni nella situazione.
5. Ripetete l'attività con scenari diversi e aumentate gradualmente la complessità delle situazioni man mano che Aisté diventa più sicura e a suo agio.

Questo tipo di attività può aiutare Aisté a sviluppare competenze sociali ed emotive, come la comunicazione, il processo decisionale, la fiducia in se stessa e l'empatia. Può anche aiutarla a capire le prospettive e i sentimenti degli altri in diverse situazioni sociali, migliorando così le sue interazioni e relazioni sociali.