

SCHEDA ILLUSTRATIVA DELL'ALUNNO

(informazioni ed elementi per l'attività educativo-didattica)

(COPIA ESEMPIO)

1. P. è un alunno che sta bene in classe: sta seduto e osserva con tranquillità quello che succede intorno a lui. **Non parla** (usa un linguaggio rituale e bizzarro) e sembra decodificare con difficoltà le comunicazioni verbali a lui rivolte, perciò è necessario:
 - dosare il linguaggio, usare poche parole e ben scandite per comunicare con lui; catturare il suo sguardo e accompagnare le parole con gesti ridondanti rispetto la comunicazione stessa.
2. Usare questa serie di comandi:
 1. METTI DENTRO
 2. TIRA FUORI
 3. APPENDI LA GIACCA
 4. BUTTA NEL CESTINO
 5. CHIUDI/APRI IL QUADERNO
 6. APRI/CHIUDI IL RUBINETTO
 7. TIRA GIU'/TIRA SU'
 8. VIENI QUI!
 9. VAI LA'!
 10. TIRA LA PALLA
 11. RACCOGLI
 12. METTI SOTTO
 13. TOGLI/METTI LE SCARPE
 14. PULISCI LA BOCCA
3. **ATTIVITA'**: appena P. arriva, saluta Mariolin e appende la giacca, va in classe, si siede al banco, tira fuori gli oggetti dallo zaino, li mette sotto al banco. Segue l'attività della classe: o ascolta ciò che dice la maestra o segue con lo sguardo l'ins.te di sost./op.ULSS che copia sul quaderno l'attività svolta dalla classe(vedi quaderno): **accertarsi che P. segua con lo sguardo ciò che si sta facendo.**

Invitarlo a colorare su un foglio o sul quaderno seguendo questa procedura:

1. Prendi il colore (dal barattolo che è nell'armadio di classe in uno dei ripiani riservati all'ins.te
2. Togli il tappo
3. Colora
4. Metti il tappo
5. Metti dentro (...il barattolo)Così per 4/5 colori.

Nella scuola ci sono alcuni spazi nei quali l'alunno va quando è stanco di stare in classe:

- a) In aula di scienze: c'è un angolo creato per lui con una scatola piena di animaletti con i quali ama giocare in modo rituale: LASCIARLO GIOCARE COME VUOLE. Si può inserirsi nel gioco in modo *soft*, magari orientandolo a delle classificazioni: colore, forma, grandezza. ←(questo vale anche per i giochi con le palline)¶. Quando bisogna smettere il gioco **va avvisato 5 | minuti*** prima e poi ci si fa aiutare a rimettere tutto in ordine.
- b) In biblioteca: angolo vicino alla finestra per guardare o leggere un libretto (vedi raccolta riservata a lui nella libreria) o a giocare con la scatola degli animali se l'aula di scienze è occupata.
- c) In palestra: si prende la *scatola delle palline di P.* (è in aula insegnanti sopra la libreria) e lo si lascia giocare: in genere lui ama creare giochi di scivolo ed equilibrio con le palline¶; c'è anche la scatola delle macchinine che per il momento usa poco.

- 4** Il cibo funziona anche come ansiolitico per P. che mangia volentieri, ma non in modo compulsivo. Fa merenda con i compagni (se non gli piace, in armadio ci sono le sue: merendina + succo).

Quando arriva alle 10.30 deve fare merenda e andare in bagno.

A mensa mangia da solo in modo tranquillo vicino all'ins.te e ai compagni.

MANGIA:

- I. pasta in bianco con olio e parmigiano,
- II. la carne (senza sughi),
- III. pane e patate (solo arroste o fritte)

IV non mangia verdura

V mangia lo Yogourt (ma quello senza i pezzi di frutta)

- 6** P. non dorme mai a scuola e non riesce a distendersi o rilassarsi sul materassino o sul tappeto. Quando è stanco si evidenziano le occhiaie che si azzurano, l'attività rallenta, si incanta, si distanzia dalle relazioni, diventa più difficile catturare la sua attenzione.
- 5** Se si tocca i genitali, spesso significa che deve fare pipì. In bagno, su sollecitazione è in grado di tirare giù e su i pantaloni e le mutande. Sa lavare le mani ma non le sfrega, sollecitarlo a ciò.
- 7** E' un bambino che ha molta sete e sa bere anche dal rubinetto: farlo bere. Esce in cortile con i compagni, gli piace il girotondo, ma anche giocare con la terra e con i sassetti, lasciarlo fare... controllando che non ci siano schifezze nella terra che tocca.

Gli piace passeggiare a mano con l'insegnante e/o con qualche compagno; in particolare predilige una sua compagna di classe e di banco che si chiama Angelica.

Evitare che sosti davanti a finestre o specchi e che si incanti specchiandosi.

- 8** Il "NO" per P. a volte può essere di difficile accettazione e suscitare atteggiamenti di rabbia o di rivolta come dare sberle o tirare i capelli all'adulto o ai bambini (queste azioni sono molto blande e di facile risoluzione).
Agire così: prendergli tutte e due le mani, catturare il suo sguardo, enfatizzare il "...NO, NON SI FA..." con la testa, il NO del dito e il tono fermo e secco della voce; di seguito fargli capire di aver capito la sua richiesta, il suo bisogno, cercando di esaudirlo se possibile, o distrarlo con altro o altra attività per lui piacevole.
Finora è sempre stato molto facile risolvere situazioni di opposizione dell'alunno che si calma subito e riprende serenamente la relazione.