



Il gioco nello sviluppo atipico. Disturbi sensoriali e motori



Tamara Zappaterra, Università di Ferrara

Action Td1309



Il gioco nei bambini con disturbi dell'udito



Caratteristiche dei bambini con sordità

- I bambini sordi non producono giochi motori attraverso le vocalizzazioni perché non possono ascoltare se stessi e non possono provare piacere nell'ascoltare i loro borbottii
 - I bambini sordi trascorrono più del loro tempo come “spettatori” di gioco e in giochi solitari. Si impegnano meno in giochi paralleli e in giochi cooperativi e di drammatizzazione con i loro coetanei
 - Le differenze tra i comportamenti ludici dei bambini sordi e quelli normoudenti sono fortemente associate ai livelli linguistici.
- **DIFFICOLTA' INTRINSECA**
 - **L'IMPORTANZA DELLA COMPETENZA LINGUISTICA**

Gioco cognitivo



- I bambini che hanno un ritardo significativo nella lingua parlata sono meno impegnati nel gioco del far finta rispetto ai loro coetanei
- I bambini con perdita dell'udito tra i 12 e i 30 mesi nei programmi orali hanno prodotto un gioco meno fantasioso rispetto ai loro coetanei. Sono state riscontrate differenze nel dominio del linguaggio ma non nel dominio cognitivo
- Il gioco funzionale cognitivo richiede una migliore comprensione delle regole attraverso l'ascolto

GIOCO SIMBOLICO
COMPROMESSO

MENO FANTASIA E LIMITI
LINGUISTICI

Gioco sociale



- Il gioco potrebbe essere efficace nello sviluppo delle relazioni necessarie per favorire l'interazione appropriata (ad es. Interpretazione del gioco, condivisione) e, in definitiva, la crescita della comunicazione sociale (ad es. Iniziativa vocale / verbali, domanda e risposta) tra i bambini con e senza perdita dell'udito.
- Il gioco richiede ai bambini di usare la lingua in modi innovativi e di comunicare più chiaramente negli scambi sociali.
- I bambini con problemi di udito sono significativamente meno coinvolti in giochi associativi o cooperativi rispetto ai bambini con udito normale.

GIOCO COME MEDIUM
NELLA COMUNICAZIONE E
SOCIALIZZAZIONE

GIOCO ASSOCIATIVO E
COOPERATIVO LIMITATO



In sintesi

Un migliore sviluppo del linguaggio sia nella lingua dei segni che nella lingua parlata è un fattore predittivo di un comportamento di gioco migliore. I bambini sordi potrebbero aver bisogno di più segni visivi, indizi o lettura labiale e questo richiede più tempo nelle interazioni. Tuttavia, più tempo negli scambi non significa una peggiore qualità dell'interazione di gioco, specialmente quando questo è fatto con una modalità di comunicazione adatta per ogni bambino sordo.



Il gioco nei bambini con disabilità visiva



- Molti studi hanno dimostrato che i bambini con disabilità visive hanno una variabilità delle capacità di competenza sociale, un'interazione sociale compromessa e che ciò limita il comportamento: in età prescolare sono meno intraprendenti, cercano meno l'interazione con i coetanei e raramente propongono giochi e attività.
- I bambini ciechi preferiscono giochi e giocattoli tattili-uditivi e raramente sono impegnati in giochi simbolici.
- Tuttavia, i bambini ipovedenti sono in grado di sviluppare le loro abilità di gioco in modo simile ai bambini vedenti, con alcune difficoltà o ritardi.

Gioco cognitivo

- Gli studenti non vedenti hanno avuto ritardi significativi in molte aree di gioco - ad es. non eseguivano giochi imitativi prima dei 30-36 mesi.
- Il concetto di Sé nei bambini ciechi e ipovedenti è ritardato a causa del loro scarso e raro impegno in giochi simbolici, di finzione e di fantasia.
- Il bambino cieco rimane impegnato più a lungo in giochi che includono l'esplorazione del proprio corpo; manipolazione indifferenziata di un oggetto; in una modalità non funzionale, senza scopi specifici. Si tratta quindi di attività di gioco ripetitivo e stereotipato in solitario.
- Il gioco simbolico appare molto più tardi rispetto ai bambini vedenti, ma anche il gioco costruttivo è compromesso da difficoltà di coordinamento manuale e bimanuale, dalla minore capacità di coordinamento e orientamento.
- I bambini ciechi non partecipano a giochi di finzione e imitazione prima dei 30-36 mesi





Gioco cognitivo

- La difficoltà del processo di separazione-individuazione non solo è causa di una limitata percezione di sé, ma anche del suo sviluppo tardivo del linguaggio, specialmente per quanto riguarda la comparsa tardiva del pronome della prima persona "io".
- Il ritardo iniziale nello sviluppo del linguaggio è anche spiegato in relazione alla mancanza di dialogo tra il bambino in età prelinguistica e la madre attraverso espressioni facciali e la prossemica.
- Brambling (2004) ha anche sottolineato che quando il gioco simbolico appare nel bambino cieco viene espresso non con oggetti, ma con giochi di ruolo. Può darsi che il bambino cieco sia in grado di raggiungere più facilmente la simbolizzazione attraverso una somiglianza di movimento anziché una similitudine dell'oggetto. Cioè, viene utilizzato con un'enfasi sul verbale, segno che il ritardo nella lingua iniziale può essere perfettamente compensato.

Cost Action 1309 LUDI

Table – Play delays in blind children (Brambring, 2005)

Skill	Sighted children (age in months)	Blind children (age in months)
Building a tower with three toy blocks	15	29
Finds two identical objects in a set of five objects	26	42
Beats a drum rhythmically with two drumsticks	11	37



Gioco sociale

- I bambini ciechi hanno trascorso il 56% del loro tempo di gioco, giocando da soli, mentre i bambini ipovedenti hanno trascorso solo il 33% di questo tempo da soli, rispetto al 14% nei bambini senza disabilità visive. Lo stesso autore ha anche scoperto che i bambini vedenti trascorrevano più tempo a interagire con i loro coetanei.
- Strategie. Rettig & Salm (1992) hanno suggerito cinque strategie di intervento al fine di sostenere e migliorare il gioco comportamentale dei bambini con disabilità visive:
 - Istruzioni specifiche per lo sviluppo delle abilità di gioco.
 - L'uso di giocattoli.
 - Adattamento dell'ambiente.
 - Inclusione di pari senza disabilità.
 - Il ruolo degli adulti.



Strategie

- La prima strategia include azioni come:
 - a) fornire ai bambini non vedenti e ai neonati il maggior numero possibile di oggetti reali; b) aiutare il gioco simbolico; c) evitare comportamenti e manierismi stereotipati, ecc .; d) migliorare il senso di sé per favorire lo sviluppo sociale; e) incoraggiare la motivazione intrinseca, l'impegno attivo, la flessibilità, la spontaneità.
- La seconda strategia include:
 - a) dimostrare al bambino come utilizzare i diversi giocattoli che ha a casa; b) fornire al bambino cieco più giocattoli tattili e / o musicali ecc.
- La terza strategia suggerisce di aiutare i bambini ipovedenti a orientarsi e muoversi in modo efficace e sufficiente nel loro ambiente di gioco e a sentirsi a proprio agio e al sicuro lì.



Strategie

- La quarta strategia prevede di introdurre dapprima un compagno di gioco vedente e di includere lentamente più bambini vedenti. Rettig & Salm (1992) hanno anche suggerito di fornire una supervisione da parte degli adulti quando bambini vedenti e non vedenti giocano insieme al fine di incoraggiare qualsiasi interazione spontanea ed evitare qualsiasi comportamento discriminatorio. L'interazione del bambino cieco con i coetanei è importante per l'accesso al gioco associativo e cooperativo.
- Infine, la quinta strategia suggerisce diversi livelli di partecipazione degli adulti (genitori, terapeuti e altri) al gioco dei bambini non vedenti.





Il gioco nei bambini con disturbi motori

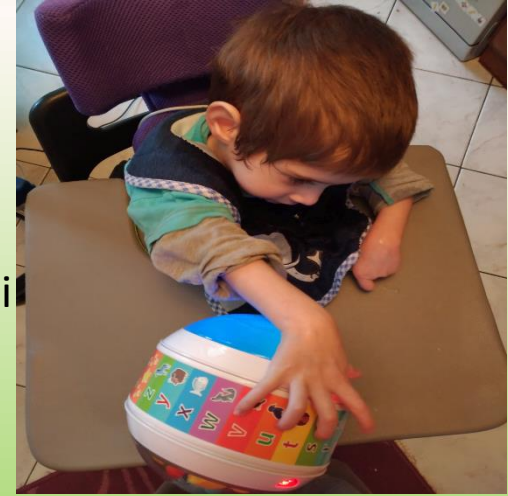


- La presenza di vari gradi di menomazioni motorie ha un impatto negativo sullo sviluppo mentale e cognitivo del bambino.
- Dallas et al. (1993a) hanno scoperto che i bambini con PC hanno mostrato un deficit di assertività durante il gioco, mentre Brodin (1999) sottolinea anche la passività, la mancanza di attenzione e concentrazione.
- Howard (1996) ha ipotizzato una possibile correlazione tra questi dati comportamentali e le abitudini di vita di questi bambini, spesso obbligati a ridurre drasticamente il tempo libero e il divertimento, a causa dei ritmi intensi e frequenti della riabilitazione fisica.
- La mancanza di iniziativa sembra essere una conseguenza ma anche una causa di riduzione delle occasioni di gioco.



Gioco pratico

- Il bambino è particolarmente svantaggiato in tali attività: i processi inferenziali sembrano procedere dalle capacità motorie e in particolare dal loro uso all'interno delle attività di gioco.
- In effetti, ci sono bambini con disabilità fisiche che, a causa delle loro limitazioni funzionali, non possono raggiungere, manipolare, usare gli oggetti e sono solo spettatori delle attività di gioco dei loro coetanei.
- Per dare loro la massima mobilità possibile, per rendere possibile il gioco ai bambini con disabilità fisiche, che non sono in grado di manipolare direttamente oggetti, sono stati implementati adattamenti mirati e sistemi di soluzioni assistive.
- La linea produttiva di ricerca e intervento è condotta in un'area tecnologica e ha lo scopo di aumentare la consapevolezza di insegnanti e professionisti nel settore e di migliorare le loro conoscenze e competenze nella valutazione e nella scelta di prodotti, giocattoli e tecnologie per il gioco di bambini con disabilità fisiche.





Gioco simbolico

- La capacità di usare oggetti per far finta di giocare, ma anche di usare il linguaggio per creare e "vivere" mondi inventati è compromessa. Ad ogni modo, alcune scoperte in letteratura descrivono casi di gioco simbolico in assenza di una capacità vocale completamente sviluppata, soprattutto se sono state stabilite strategie di comunicazione alternativa.
- Forte influenza esercitata sul gioco simbolico dal contesto socio-economico del bambino e dagli stili educativi dei genitori.
- Le attività di gioco sono la base per costruire un quadro teorico per mettere in relazione le abilità dei robot con i bambini che sviluppano abilità cognitive.
- A partire da questo punto, ad esempio, l'uso di robot come tecnologie assistive per dare ai bambini con disabilità fisiche la possibilità di giocare attraverso la manipolazione è stato testato allo scopo di misurare i possibili effetti sulla giocosità; i robot venivano usati per giocare a casa, con l'intenzione di supportare il gioco libero di un bambino con CP.
- I risultati hanno dimostrato che la giocosità aumentava con l'introduzione di un intervento robotico; e, ancora più interessante, che ciò è accaduto grazie alla creazione di scenari di gioco in cui i robot sono diventati il mediatore di attività simboliche.



Gioco di regole

- I bambini con disabilità fisiche possono affrontare questo tipo di gioco in molti casi ricorrendo all'uso di uno strumento IT; se il problema dell'accessibilità viene risolto correttamente e viene scelto il gioco adatto in relazione alle loro capacità cognitive, è possibile offrire loro un ambiente virtuale che sia adattabile e utilizzabile.
- Questo tipo di giochi è già stato sperimentato con successo: ad esempio, gli adolescenti con paralisi cerebrale hanno mostrato apprezzamento e godimento nell'uso di questi strumenti, in stretta correlazione con il carico di lavoro cognitivo richiesto dal gioco.



Gioco sociale

- Rischio che i genitori adottino un atteggiamento «diagnostico»
- I genitori dovrebbero essere addestrati ad adottare abilità specifiche, come resistere alla lentezza nell'esecuzione dei gesti dei propri figli e alla loro ritardata comprensione delle situazioni di gioco, nonché acquisire le competenze necessarie per ravvivare la concentrazione sul compito e mantenerla per lunghi periodi.
- Bambini con disabilità fisiche descritti come frustrati dalla loro menomazione motoria e con scarsa fiducia in se stessi come giocatori e compagni di gioco e descritti come “piagnucolosi” ed emotivamente instabili, non molto amichevoli.
- Secondo Skär (2002) migliorano la propria percezione se usano tecnologie assistive che possono dare loro maggiore autonomia nelle attività di gioco senza ricorrere all'aiuto di un adulto.



Gioco sociale



- I bambini con disabilità motoria tendono, indipendentemente dall'età cronologica, ad assumere ruoli subalterni nel gruppo; i giochi di coppia sono, per questo motivo, più fruttuosi se il bambino con disabilità è il più giovane, beneficiando così dei comportamenti di controllo adottati dall'altro.
- I bambini con buone competenze verbali hanno maggiori probabilità di essere coinvolti nelle attività di gioco tra pari; anche le competenze cognitive influenzano i tipi di gioco associativo e collaborativo.
- È possibile che un'esperienza positiva e una relazione con un pari compromesso possano contribuire a migliorare gli atteggiamenti generali nei confronti della disabilità in generale e della percezione di ausili tecnici e altri possibili "oggetti strani" come semplicemente normali nel contesto scolastico.



+ Per la costruzione identitaria e la sensibilizzazione



