

Scheda Progetto AUTISMO

In una fase storica così difficile quale quella che stiamo vivendo, Fondazione Volta, insieme a Camera di Commercio di Como Lecco e Confindustria Como, e con la collaborazione dell'Ufficio Scolastico Territoriale, ha deciso di promuovere un progetto di sostegno alle scuole ed alle famiglie degli studenti comaschi.

Abbiamo deciso di avviare un progetto dal carattere sperimentale e focalizzato su ragazzi, studenti, autistici, che per la loro fragilità soffrono particolarmente le restrizioni imposte dalla pandemia.

Elementi di sintesi

Obiettivo	rafforzare e sviluppare le abilità sociali, la Teoria della Mente, il Problem Solving e la Cooperazione attraverso il gioco simbolico, facilitando la socialità tra i membri del gruppo di gioco
Destinatari	ragazzi con disturbo dello spettro autistico senza o con lieve disabilità intellettiva. Verranno attivati 3 gruppi composti ciascuno da 5 ragazzi.
Attività e modalità di intervento	verrà adottato il protocollo Giochi di ruolo per lo spettro autistico e l'intero progetto è sviluppato in modalità telematica. Il progetto si svilupperà in 3 fasi: <ul style="list-style-type: none"> - una prima fase conoscitiva per ogni partecipante con la terapeuta e il master/narratore. per la formazione di gruppi il più possibile omogenei in termini di età e funzionamento; - una seconda fase dedicata alla conoscenza tra i partecipanti - la terza fase di gioco vero e proprio svolta attraverso due piattaforme, una specifica per il gioco di ruolo on line (Roll20) e una per la videochat. Verranno realizzati 20 incontri per ciascun gruppo L'intervento sarà oggetto di un'azione di monitoraggio e valutazione, i cui risultati saranno restituiti in forma anonima ed aggregata, previa autorizzazione dei genitori dei ragazzi coinvolti.
Professionisti coinvolti	<ul style="list-style-type: none"> - Un dottore in tecniche psicologiche iscritto all'albo B dell'ordine degli psicologi per la parte clinica; - Un operatore che si occuperà strettamente della narrazione e della definizione della stessa a seconda degli obiettivi clinici e sociali in collaborazione con il DTP
Tempistiche	avvio a maggio 2020 e conclusione a luglio 2020.

Di seguito i dettagli del progetto

Il protocollo Giochi di ruolo per lo spettro autistico.

DATI GENERALI E OBIETTIVI DEL PROGETTO

Si tratta di un protocollo utilizzato per sviluppare le abilità sociali, la Teoria della Mente, il Problem Solving e la Cooperazione attraverso il gioco simbolico, oltre a facilitare la socialità tra i membri del gruppo di gioco.

In psicologia e psicoterapia è nota come una tecnica di apprendimento all'interno dei contesti interpersonali attraverso l'assunzione di ruoli.

Il partecipante viene invitato ad assumere un certo "ruolo" con delle caratteristiche e ad agirlo in una simulazione con un gruppo. Nella maggior parte di questi giochi, quelli più tradizionali, un giocatore specialmente designato, detto master (o "gamemaster", "custode", "narratore", ecc.) seguendo il regolamento e l'ambientazione del gioco, agisce da arbitro e conduce la seduta di gioco, descrive il mondo nel quale i personaggi dei giocatori si muovono e determina i risultati delle azioni che gli altri giocatori intendono far compiere al proprio personaggio.

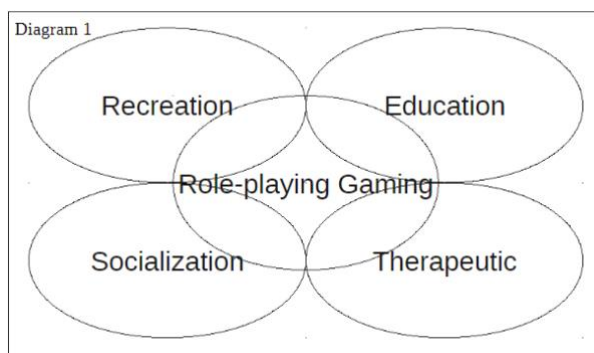
Ogni personaggio è caratterizzato da svariate caratteristiche a seconda del tipo di gioco di ruolo (ad esempio forza, destrezza, intelligenza, carisma e così via), generalmente definite tramite punteggi, che ne descrivono le capacità. Le azioni intraprese nel gioco riescono o falliscono secondo un sistema di regole formali e di linee guida e tramite il tiro dei dadi.

Per permettere ai partecipanti di giocare fin da subito, verrà utilizzata una versione più narrativa e snellita da un punto di vista regolistico in modo che sia più versatile da un punto di vista sia clinico che di applicazione. Tale scelta si è resa necessaria al fine di non escludere ragazzi che, a vario titolo, possono trovarsi in difficoltà di fronte ad un gioco molto codificato.

Il gioco di ruolo che verrà utilizzato è Dungeons and dragons (D&D), piuttosto noto ed apprezzato sia dalla fascia adolescenziale che dalla fascia adulta. Gli apprendimenti sociali mediati dal GDR (gioco di ruolo) e dal gioco di narrazione aiuteranno a rafforzare la connessione tra le emozioni e la cognizione, affinché sia più semplice decodificare i segnali dell'ambiente e ottenere un comportamento più adeguato sia per gli altri che per il benessere della persona stessa. Giocare è un costante esercizio di plasticità mentale, flessibilità cognitiva e presa di prospettiva (mentalizzazione e immedesimazione nell'altro). Il giocatore deve agire "come se" a prendere le decisioni sia il suo personaggio, un orco irritabile, burbero e non incline alla diplomazia, oppure un esperto occultista, capriccioso e volubile. Oltre a questo esercizio costante, durante la campagna di gioco, verranno inserite scene studiate appositamente per creare un apprendimento specifico.

ABILITA' POTENZIABILI ATTRAVERSO IL PROGETTO:

- Abilità sociali (social skills);
- Cooperazione;
- Immaginazione;
- Strategie di coping;
- Problem solving;
- Teoria della mente;
- Funzioni esecutive;
- Linguaggio espressivo e conversazionale.



VALUTAZIONE E MONITORAGGIO

Valutazione

Considerata l'impossibilità di somministrare test "de visu" a causa dell'emergenza sanitaria COVID19, non è possibile fare un assessment completo. Nonostante questo, oltre al colloquio preliminare via Skype, verrà utilizzato un test in autosomministrazione, il SIB (valutazione del comportamento interpersonale assertivo): il test SIB è un questionario di autovalutazione del comportamento interpersonale e assertivo, concepito per un'ampissima fascia d'età, dall'adolescenza all'età adulta. Già largamente utilizzato in Europa e nei Paesi anglosassoni, è stato validato e standardizzato in Italia su un ampio campione. I partecipanti maggiorenni faranno il test in autonomia; per l'età evolutiva il test sarà svolto sia dal partecipante che da una persona per lui significativa in modo da valutare la percezione che il/la ragazzo/a ha di sé stesso/a e la percezione che del/la ragazzo/a ha l'adulto significativo.

Monitoraggio

Il monitoraggio avverrà attraverso l'individuazione di obiettivi specifici che verranno inseriti in una scheda di performance individuale che avrà la seguente forma:

Gli obiettivi saranno scelti in base alle caratteristiche dei partecipanti al gruppo (i gruppi saranno omogenei per caratteristiche dei partecipanti e obiettivi da raggiungere).

Restituzione

I risultati, a fine progetto, saranno forniti alla famiglia di ogni singolo partecipante e non divulgati in alcun altro modo per preservare la privacy dei partecipanti e delle famiglie stesse. Verrà richiesta autorizzazione alle famiglie per l'elaborazione dei dati in forma anonima al fine di resocontare a Fondazione Volta l'andamento generale del progetto.

MODALITA' DI ATTUAZIONE

Considerato il particolare momento l'intero progetto è sviluppato in modalità telematica.

E' prevista una prima fase conoscitiva per ogni partecipante (tramite piattaforme per il videocalling come Skype, google meet o similari) di circa un'ora con la terapeuta e il master/narratore. Tale fase si rende necessaria per la formazione di gruppi il più possibile omogenei in termini di età e funzionamento.

Una seconda fase sarà dedicata alla conoscenza tra i partecipanti, sempre attraverso piattaforme di videocall come Skype, google meet o Discord (piattaforma per il gaming online molto apprezzata dai giovani e dagli adolescenti). Parallelamente saranno predisposte chat supervisionate tra i partecipanti in modo da favorire la socializzazione tra gli stessi al di là del progetto, tali chat saranno facilitate e supervisionate dagli operatori responsabili del progetto GDR.

La fase di gioco vero e proprio sarà svolta attraverso due piattaforme, una specifica per il gioco di ruolo on line (Roll20) e una per la videochat tramite skype, google meet o similari che favorisca l'interazione considerato che la videochat presente all'interno della piattaforma per il gioco di ruolo non è molto performante e permette la comunicazione esclusivamente durante il gioco.

In un secondo momento, quando l'emergenza sanitaria sarà terminata, sarà possibile passare alla modalità "in presenza".

DESTINATARI DEL PROGETTO

Destinatari del progetto saranno ragazzi con disturbo dello spettro autistico senza o con lieve disabilità intellettiva.

DURATA E INCONTRI

Gli incontri previsti sono 1 individuale da 1h e 21 di gruppo della durata di 2 ore a cadenza bisettimanale da Maggio 2020 a fine Luglio 2020. I gruppi potranno essere composti da un massimo di 5 persone. Definirei un massimo di 5 gruppi (quindi 25 ragazzi), ma questo è un dato da rivedere all'occorrenza.

Gli operatori coinvolti sono

- Un dottore in tecniche psicologiche iscritto all'albo B dell'ordine degli psicologi per la parte clinica;
- Un operatore che si occuperà strettamente della narrazione e della definizione della stessa a seconda degli obiettivi clinici e sociali in collaborazione con il DTP.