

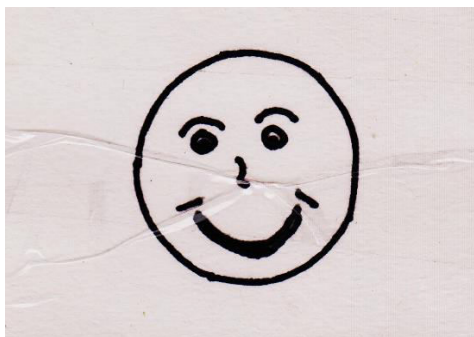
Teoria della Mente

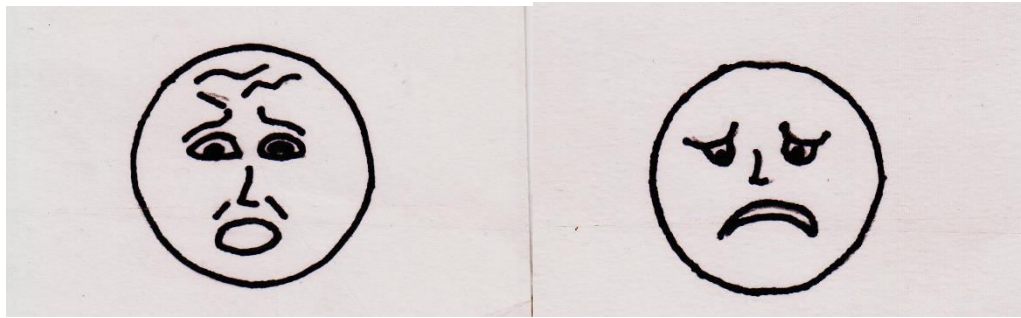
Scopo: Si insegna a un bambino autistico a riconoscere emozioni, sentimenti, predire, prevedere come la situazione influenza le emozioni, prevedere come si sentirà l'altra persona in una specifica situazione .

Uso

Fase 1

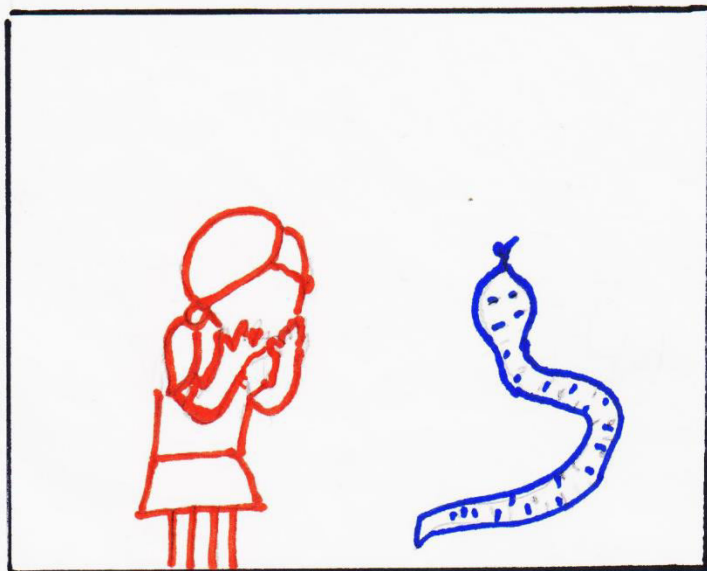
S'insegna al bambino a trovare un'immagine della stessa emozione. Si usano prima i simboli, in seguito possiamo associare un simbolo a un'immagine che rappresenta l'emozione. Giocare secondo il principio di Loto.





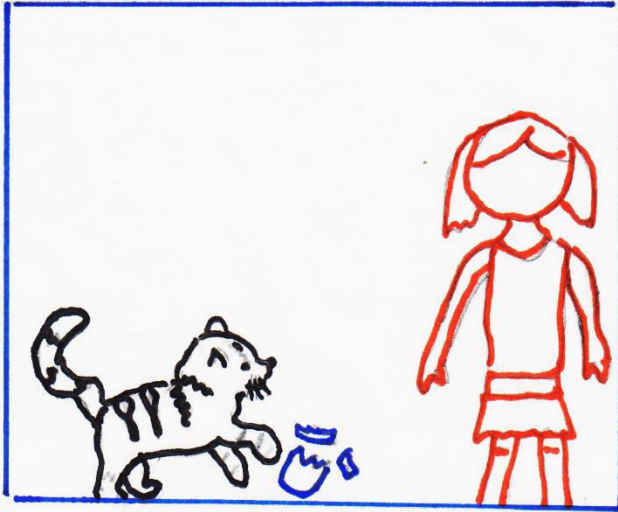
Fase 2

Il bambino sceglie una carta con l'emozione che corrisponde alla situazione. Si presentano 4 situazioni (felicità, paura, tristezza, rabbia) con 4 esempi visivi. La situazione è illustrata al bambino, chiedendo come si sente e perché.

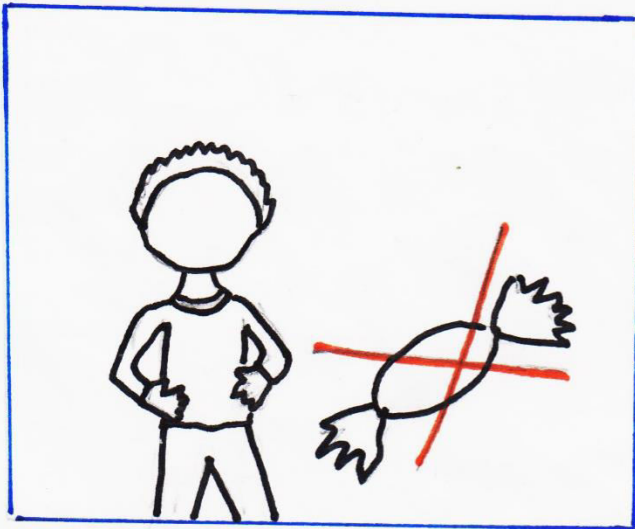
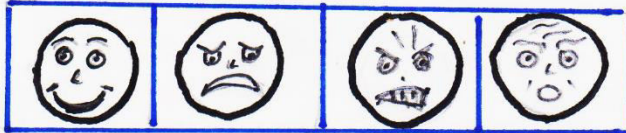


Situation is fearsome.
Ugne sees the snake.
How does Lina feel?
Why does she feel like that?





Situation is angry.
The cat broke mother's cup.
How does the mother feel?
Why does she feel like that?



Situation is sad.
Mother doesn't give a sweet for
Martynas
How does Martynas feel?
Why does he feel like that?



Dopo aver esaminato gli esempi di ogni situazione, si esplicitano le regole :

QUANDO OTTIENI QUALCOSA DI BELLO, SEI FELICE

QUANDO SUCCEDA QUALCOSA DI BRUTTO, HAI PAURA

QUANDO SUCCEDA QUALCOSA DI SPIACEVOLE, SEI TRISTE

QUANDO QUALCUNO FA COSE SPIACEVOLI, SEI ARRABBIATO

Fase 3

Si insegna al bambino a riconoscere come si sente una persona quando il suo desiderio è soddisfatto o meno. Ci sono 4 situazioni in cui una persona vuole qualcosa e riceve qualcosa e 4 situazioni in cui non la riceve.

Si spiega al bambino ciò che una persona vuole, se la ottiene o meno e si chiede allora come si sente allora e perché.

Wish

Ugne wants an ice cream

Mother bought an ice cream

What does Ugne want?
How does Ugne feel?
Why does she feel like that?



Si esplicitano le regole :

QUANDO OTTIENI COSA VUOI, SEI FELICE.

QUANDO NON OTTIENI QUELLO CHE VUOI, SEI TRISTE.

Fase 4

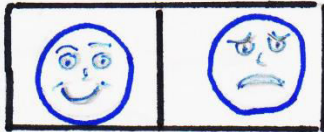
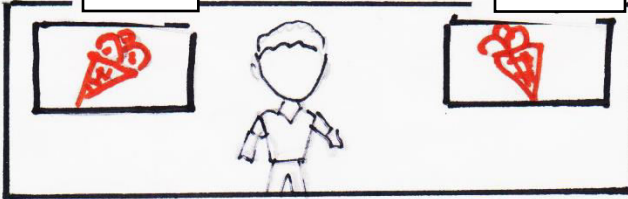
Si presenta la situazione al bambino, si spiega cosa vuole una persona, cosa pensa e se lo ottiene o meno. Si chiede come si sente quella persona e perché.

Si esplicitano le consegne:



Wish

Thinks



Roko mama atneša ledų.

Rokas nori ledų.

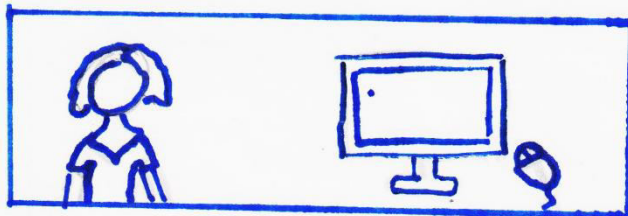
Rokas galvoja, kad gaus ledų.

Mama duoda Rokui ledų.

Ko nori Rokas?

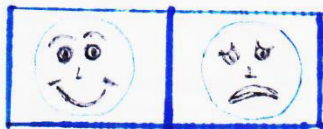
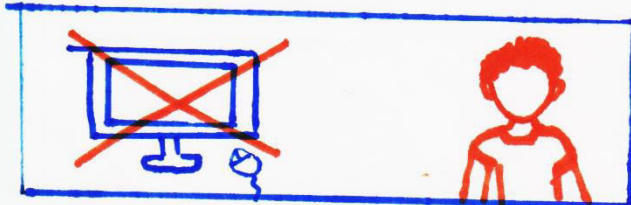
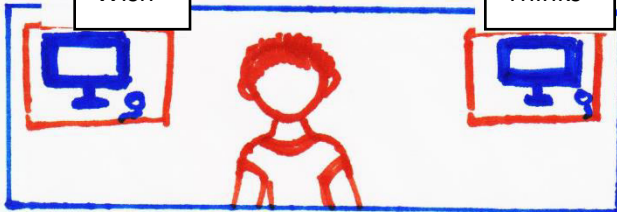
Apie ką galvoja Rokas?

Kaip jis jaučiasi gavęs ledų?
Kodėl jis taip jaučiasi?



Wish

Thinks



Mother switch on the computer.

Martynas wants to play with computer.

Martynas thinks he will play with computer.

Mother didn't allow to play with computer.

What does Martynas want?

What does Martynas think about it?

How does Martynas feel?

Why does he feel like that?

Si esplicitano le regole:

SE VUOI CHE UNA COSA ACCADA ED ACCADE, SEI FELICE.

SE VUOI FARE QUALCOSA MA NON PUOI, SEI TRISTE.