

APPENDICE DEL LIBRO "LET ME HEAR YOUR VOICE" DI CATHERINE MAURICE

DIAGNOSI

Il problema della diagnosi è veramente importante.

I genitori di un bambino possono portarlo da sei differenti psichiatri e avere una qualsiasi di queste etichette:

- Disturbo pervasivo dello sviluppo,
- disturbo pervasivo dello sviluppo con caratteristiche autistiche,
- disturbo pervasivo dello sviluppo con tendenze autistiche,
- disturbo pervasivo dello sviluppo di tipo autistico,
- autistico con disturbi emotivi.

Qual è la differenza tra questi?

E' quasi impossibile avere una risposta ben definita. Ma la prima volta che uno sente uno di questi termini, differenti da "autismo", si ha l'impressione che "disturbo pervasivo dello sviluppo" sia meno grave, qualitativamente differente da autismo.

Per chiarirmi le idee, sono andata direttamente a cercare le definizioni sul libro "Manuale diagnostico e statistico per ritardo mentale, terza edizione rivista" (DMS - IIIR).

Disturbo pervasivo dello sviluppo è una categoria diagnostica, come ritardo mentale o disturbo della personalità. La sua caratteristica principale è che inizia nell'infanzia.

Tra le sue caratteristiche:

- 1) disturbi qualitativi nella relazione sociale;
- 2) problemi nella comunicazione e nell'immaginazione;
- 3) gamma marcatamente ristretta di attività e interessi.

Inoltre, c'è una lunga lista di manierismi e stereotipi, disturbi del sonno, risposte strane a input sensoriali, etc. "In generale, più è piccolo il bambino e più grave è l'handicap, più è facile la presenza di queste caratteristiche".

Qual è la prognosi per PDD? "Nella maggior parte dei casi, dura tutta la vita".

WWW.IPPOCRATES.IT



Disturbo autistico è una sottocategoria di disturbo pervasivo dello sviluppo. Il disturbo autistico è la forma più grave di PDD e devono essere riscontrati almeno otto dei sedici criteri base del PDD.

E infine c'è il *disturbo pervasivo dello sviluppo - non altrimenti specificato* (PDD-NOS). Questa categoria diagnostica comprende nuovamente "un disturbo qualitativo nello sviluppo dell'interazione sociale e delle capacità comunicative verbali e non verbali, ma non ci sono i criteri per indicare disturbo autistico ... Alcune persone con questa diagnosi possono avere una gamma marcatamente ristretta di comportamenti, altri no."

Questo è quello che dice il libro.

Poi come lo applichi ogni psichiatra è una cosa personale.

Ho visto bambini che secondo me erano più gravi di mia figlia Anne-Marie che però avevano avuto una diagnosi solo di PDD o "tendenze autistiche".

La maggior parte dei genitori che ho incontrato non prestano molta attenzione, almeno per un po', a tutti questi vari termini.

Sono abbastanza intelligenti da capire che sia che il loro bambino abbia una diagnosi di PDD o di "Autismo infantile", la cosa migliore è curare il problema con la stessa velocità.

Ma ci sono altri genitori che, sfortunatamente, sono portati a pensare, o scelgono di pensare, che PDD significhi "meno grave".

Non dimenticherò mai il sospiro di sollievo di una madre che dopo tre settimane di diagnosi per il suo piccolo bambino mi disse: "E' OK! Ha solo PDD!" Per lei questo significava che il bambino non era autistico e perciò era tutto a posto, era solo in una fase che poi sarebbe passata.

Suggerisco che ogni genitore che sente l'affermazione "non è autistico, ma ha solo PDD" chieda al professionista che sta pronunciando queste parole di spiegare la differenza di prognosi tra le due etichette.

L'istituto per la ricerca sull'autismo, San Diego, California, può aiutare quando c'è confusione o contraddizione sulla diagnosi di un bambino.

L'ARI fornisce informazione sulla diagnosi, le cause e le cure per l'autismo e fornisce anche un servizio diagnostico per genitori e professionisti.

I genitori completano un questionario di quattro pagine, il modulo E-2. Il controllo diagnostico, che viene poi ridato all'istituto per la valutazione.

Il controllo viene rivisto dal computer e viene inviata una relazione al genitore o al professionista.

Non si paga per il servizio, che è stato utilizzato finora da almeno 14mila bambini.

WWW.IPPOCRATES.IT



PROGRAMMI

Introduzione

"La terapia comportamentale" a volte non è stata capita.

Alcune persone hanno avuto l'impressione che Bridget ha lavorato esclusivamente sul comportamento mentre Robin lavorava sul linguaggio.

In effetti, il programma comportamentale di Bridget era focalizzato per la maggior parte sulla comunicazione verbale e non verbale: gioco, aspetti cognitivi, socializzazione.

La parola "comportamentale" si riferisce ad un modo di insegnare: enfasi sulle prove distinte, scomposizione dei compiti, uso sistematico di rinforzi e lodi, etc.

"Terapia comportamentale" è anche un termine generale usato per indicare un vasto curriculum per bambini con disturbi dell'apprendimento, sviluppato negli ultimi 25 anni da Lovaas e molti altri ricercatori della comunità professionale.

Come tale è stato usato con bambini che hanno ricevuto una vasta gamma di diagnosi, da autismo a ritardo mentale, a disturbi del linguaggio a "disturbi", etc.

Ho deciso di rivedere il curriculum di Michel.

All'inizio avevo incluso i curricula di entrambi i bambini, ma ho visto che spesso si ripetevano.

Inoltre, noi eravamo organizzati meglio per il programma di Michel, e le nostre note sono più esaustive e sistematiche.

Questi programmi non vogliono essere una prescrizione per altri bambini.

I bisogni di ogni bambino differiscono da quelli di altri e anche i progressi di ogni bambino variano.

Vengono qui riportati per due motivi:

- 1) Per dare un'idea del lavoro che è stato fatto durante le sessioni di terapia comportamentale, senza annoiare il lettore con informazioni troppo tecniche e ripetitive. E' importante sottolineare il punto che ho cercato di mettere in evidenza nel libro: non c'è una cura magica e veloce. C'è un sacco di lavoro noioso. Le note del programma reale per entrambi i bambini sono in un file di oltre 1000 pagine.
- 2) Per dare più informazioni e assistenza possibile ai genitori di bambini artistici, specialmente coloro che non riescono a trovare un buon programma terapeutico a cui iscrivere i propri bambini. Anche se il curriculum qui descritto è stato sviluppato in maniera specifica per Michel, ci sono molte informazioni che possono essere usate, adattate o riformulate per altri bambini.

Comunque, a qualsiasi genitore che voglia tentare di iniziare un programma a casa di terapia comportamentale, raccomando di leggere il libro "The me book", dove viene spiegato il metodo di insegnamento e dove si possono trovare molti di questi programmi. Inoltre, il genitore avrà bisogno dell'aiuto di un terapeuta comportamentale che mostri come insegnare e aiuti a redigere un curriculum per quel particolare bambino.

E' difficile trovare dei terapisti. Studenti universitari, specialmente coloro che studiano scienze dell'educazione, sono dei buoni candidati. Recentemente un padre che stava approntando un programma a casa mi ha detto che i dipartimenti per l'assistenza delle università potevano fornire più candidati di quelli di psicologia o istruzione speciale. Quando stavamo cercando terapisti per la prima volta, abbiamo messo biglietti in diverse università. Poi il passo successivo è trovare con una persona con esperienza che sia capace di insegnare e supervisionare gli altri. La supervisione deve essere costante. Contattate la Clinica Lovaas e chiedete loro di mandare un supervisore che faccia un workshop iniziale e vi aiuti ad insegnare a tutte le persone che trovate.

Il ritmo dei programmi è estremamente importante, in modo che né il bambino né il terapeuta ne siano annoiati o sopraffatti.

Il rinforzo deve essere molto frequente all'inizio, e bisogna fare diversi esperimenti con molti tipi di rinforzo e lodi. Cibo e bevande sono rinforzi primari, ma solletico, abbracci e sorrisi possono essere rinforzi molto potenti quando avete l'attenzione del bambino.

Molti materiali per l'insegnamento possono essere ordinati attraverso cataloghi di risorse per l'istruzione. Abbiamo trovato fotografie per le emozioni, per le sequenze, per le etichette e molte altre in cataloghi di questo tipo.

Ovviamente c'è molto da dire sulla terapia comportamentale, e questa appendice vuole dare un'idea delle tecniche e del curriculum realizzato nel caso di Michel. Niente di scritto può essere paragonato al guardare dal vivo un bravo terapeuta che lavora veramente con un bambino.

GLOSSARIO

Linea base: la resa senza aiuto di un bambino su un certo lavoro. Il terapeuta chiede al bambino di fare qualcosa o dire qualcosa e non aiuta. Si prende nota dei dati di linea base su un'abilità per stabilire quanto il bambino già sa o può fare da solo. Per esempio, si può stabilire la linea base delle preposizioni "sopra" e "sotto" chiedendo al bambino di mettere qualcosa sopra o sotto una sedia e vedendo se capisce ed esegue il comando senza aiuto.

DRA

Rinforzo differenziale di un comportamento alternativo, il tentativo di estinguere un comportamento inappropriato premiando il bambino per un altro comportamento più appropriato (rinforzando questo comportamento). Supponiamo che il bambino metta sempre in fila le costruzioni. Invece di dirgli "Non mettere in fila le costruzioni", che, in alcune circostanze, può semplicemente aumentare il comportamento, date al bambino qualche altra cosa da fare, una cosa che sapete che sa fare, e lodatelo per aver completato il compito alternativo. State cercando di approntare una situazione in cui ignorate il comportamento autistico o inappropriato e premiate un comportamento alternativo. Quando Michel piangeva e si lamentava durante la terapia, usavamo un DRA di "bravo, sei in silenzio, bravo stai ascoltando" ogni volta che rimaneva calmo per cinque minuti.

Linguaggio espressivo

Uso verbale del linguaggio. I termini "linguaggio espressivo" e "linguaggio ricettivo", o comprensione di linguaggio, possono essere equiparati con qualsiasi parola stiate cercando di insegnare. Per esempio, se state insegnando "suo-sua espressivo" significa che state cercando di insegnare al bambino ad usare le parole "suo" e "sua" in modo appropriato. Se state insegnando "suo-sua ricettivo", state cercando di insegnare al bambino a capire la distinzione. Le abilità ricettive di solito vengono insegnate prima delle ricettive.

Eliminazione degli aiuti

Diminuzione graduale degli aiuti fisici e verbali. E' importante che il bambino non diventi dipendente dagli aiuti. Vedere "il me Book" per una discussione completa sull'uso degli aiuti e sull'eliminazione degli aiuti.

Modellamento

Il modellamento (dimostrazione) del terapeuta della risposta corretta per un bambino. Il modellamento è usato molto e in maniera estesa all'inizio del linguaggio espressivo, poi eliminato quando il bambino diventa più indipendente. Il modellamento differisce

dall'aiuto verbale in cui il terapeuta mostra la parola completa, non solo l'iniziale. "Acqua" è un modello verbale; "Ac.." è un aiuto verbale.

Aiuti

L'aiuto verbale o fisico del terapeuta per completare un compito. Un esempio di aiuto verbale è dire "sc.." quando il bambino deve dire "scarpa". Un esempio di aiuto fisico è mettere il dito indice del bambino come se dovesse indicare quando gli si chiede di indicare.

Compiti randomizzati

Mescolare compiti già imparati nella stessa richiesta. Per esempio: prima insegnate ricettivamente "Tocca la testa", poi "Tocca la gamba", poi "Tocca il braccio". Quando il bambino ha masterizzato tutti questi comandi separatamente, li mescolate insieme.

Linguaggio ricettivo

Comprensione del linguaggio. Vedere linguaggio espressivo.

SD

Stimolo discriminatorio. Lo stimolo particolare, di solito un comando verbale, che il terapeuta dà per ottenere una risposta particolare. Gli SD all'inizio sono molto schematici (per esempio rimangono sempre uguali, per non creare confusione nel bambino, tipo "Metti insieme") poi diventano più flessibili e variati ("Metti insieme tutti i blocchi rossi?" "Perché non metti tutti i blocchi blu insieme?", etc.).

CURRICULUM DI MICHEL

REGOLE BASE GENERALI SEGUITE

1. Contatto oculare in ogni prova
2. Ogni abilità di prova deve essere masterizzata prima di iniziare la randomizzazione dei comandi.
3. Abbiamo variato i rinforzi costantemente per mantenere la loro efficacia.
4. Abbiamo lavorato sui capricci e sui comportamenti di resistenza.

Nota: Le abilità all'interno di una categoria sono state messe in ordine gerarchico, dalla più facile alla più difficile. Comunque, durante una sessione si insegnano abilità di diverse categorie.

Inst. è l'abbreviazione di istruttore
M. è l'abbreviazione di Michel.

DA FEBBRAIO A GIUGNO 1990

1. Attenzione

Il programma "Guardami" è stato importantissimo per insegnare a M. a prestare attenzione. M. viene aiutato a stare seduto sulla sedia, mani tranquille, l'Inst. è seduto di fronte, non gli permette di dondolare, cadere sul pavimento o girarsi, l'Inst. è deciso e pretende. Lodi, abbracci e carezze vengono dati quando si comporta bene. Riuscire a far sì che M. presti attenzione diventa un punto fondamentale.

Guardami

Faccia a faccia

Un secondo

Due secondi

Cinque secondi

Dall'attività all'adulto (cioè impegnandolo in un'attività, poi insegnandogli a guardare in su e fare contatto oculare nel mezzo dell'attività, quando l'adulto dice "Guardami") (aiutare mettendo la mano sotto il mento e tenendo cibo o altri rinforzi a livello degli occhi)

Rispondere al proprio nome

Contatto oculare all'SD "Michel"

Faccia a faccia

Attività e adulto

WWW.IPPOCRATES.IT



2. Seguire istruzioni semplici

Comandi:

siediti

alzati

vieni

mani giù

batti le mani

braccia in su

abbracciami

gira

batti i piedi

saluta

etc.

(aiutare fisicamente, poi eliminare l'aiuto)

Parti del corpo

SD = Tocca

Testa

Naso

Piedi

Pancia

Occhi

Gambe

Etc.

Comandi di azioni (linguaggio ricettivo)

SD = Mostra

Mangiare

Bere

Battere le mani

Salutare

Abbracciare

Girare

Alzarsi

Sedersi

Camminare

Correre

Etc.

3. Imitazione motoria

SD = Fai così

Azioni grosso-motorie

Batti le mani

Braccia in su

Batti sulle gambe

Batti sul tavolo

Tocca la testa

Fai l'indiano (battendo la mano sulla bocca aperta)

Batti i piedi

Alzati

Fai no con la testa

Fai sì con la testa

Etc.

Azioni fino-motorie

Indicare

Aprire e chiudere le mani

Toccare varie parti del corpo

Etc.

Imitazione con i blocchi

L'Inst. mette i blocchi in un certo modo e aiuta M. a imitare il modello. Si inizia con tre blocchi e si lavora fino a 5.

Imitazione di oggetti

L'Inst. insegna le abilità imitative usando oggetti. Aiuta M. a mettere un cucchiaino nella tazza o a soffiare il naso ad una bambola con un fazzolettino, mettere la macchina giocattolo nel garage giocattolo, etc.

Imitazione grafo-motoria (presa della matita, linee, cerchi, etc.)

4. Risposta con indicare

Tenere l'oggetto richiesto e dire SD: Indica. Aiutare la sua mano ad indicare direttamente l'oggetto desiderato (toccandolo), poi dargli l'oggetto. Diminuire l'aiuto fino all'eliminazione e aumentare la distanza dall'oggetto.

Indicare oggetti con SD: "Cosa vuoi?"

Indicare spontaneamente

Indicare + approssimazione verbale

Indicare + "Voglio" e etichetta dell'oggetto



5. Mettere insieme

Oggetto con oggetto

Figura con oggetto

Figura con figura

Colore con colore

Lettere

Numeri

6. Imitazione verbale

Vocali

Consonanti

Vocale e consonante

Consonante e vocale

Consonante + vocale + consonante

Parole

Combinazioni di parole

(accettare qualsiasi approssimazione all'inizio, poi gradualmente "modellare" il suono in un'imitazione più esatta)

7. Gioco

Forme

Anelli

Costruzioni

Musica (registratore con microfono)

Libri per bambini

Puzzle di animali della fattoria

Puzzle dell'orologio

Puzzle dei numeri

Strumenti musicali a percussione

(L'Inst. fa i suoni degli animali e le azioni con gli animali della fattoria)

8. Discriminazione di oggetti

SD: Dammi

Palla

Tazza

Scarpa

Etc.

(Aumentare gradualmente il numero di oggetti sul tavolo)

9. Discriminazione su figura (per vocabolario ricettivo)

SD: Indica

Iniziare con due figure, poi aumentare gradualmente

10. Etichettare oggetti (per vocabolario espressivo)

SD: Cos'è?

Usate oggetti reali o figure. Accettate qualsiasi approssimazione all'inizio

11. Sì/no

Scuotere la testa per no - cibo non desiderato

Scuotere la testa per sì - cibo desiderato

Aiutare, poi eliminare l'aiuto

12. Etichettare azioni (espressivo)

Con riferimento all'istruttore

SD: Cosa sto facendo?

Salutare

Saltare

Alzarsi

Sedersi

Battere le mani

Correre

Starnutire

Baciare

Ridere

Camminare

Dormire

Aprire

Bere

Mangiare

Piangere

Etc.

(modellare la risposta, e accettare qualsiasi approssimazione all'inizio)

Con riferimento a sé stessi

SD: Cosa stai facendo?

Con riferimento ad altri (su figure)

SD: Cosa sta facendo?

(all'inizio pretendere solo il verbo, per esempio "saltare")

13. Colori (prima ricettivo, poi espressivo)

SD: Indica rosso/blu/giallo, etc.

Fase 2: SD Che colore è ...? Tenere in mano l'oggetto. (modellare, poi aiutare, poi eliminare l'aiuto)

14. Possesso

SD: Indica la scarpa di Bridget

SD: Indica la scarpa di Michel

(si pongono le fondamenta per il programma di mio-nostro)

15. Forme (prima ricettivo, poi espressivo)

SD: Indica il cerchio, il quadrato, il triangolo, etc.

SD: Che forma è questa?

Usare blocchi di costruzioni in legno o in plastica dalla forma ben definita. Modellare la risposta corretta, poi eliminare.

DA LUGLIO AD AGOSTO 1990 (mantenimento di tutti i programmi, compreso contatto oculare)

1. Attributi

Piccolo/grande

SD: Indica la macchina grande/piccola

2. Etichettare azione+oggetto (espressivo)

"Beve acqua"

"Mangia biscotto"

Su figure (SD: Cosa sta facendo?)

Con riferimento a se stesso (SD: Cosa stai facendo?)

Con riferimento all'istruttore (SD: Cosa sto facendo?)

3. Nuovi colori (ricettivo/espressivo)

4. Possessivi (espressivo)

SD: Di chi è la scarpa (di Bridget/di Michel)

5. Scelte

"Vuoi o?"



6. Imitazione a catena

"Fai questo e questo" (battere sul tavolo e toccare il naso, etc.)

7. Continuare l'imitazione con i blocchi da costruzione

8. Dare/tenere due o tre oggetti

"Dammi ... e ..." Iniziare a tavolino. Poi fargli prendere oggetti in giro per la stanza. Buon programma per la memoria a breve termine.

9. Direttive a due tempi - linguaggio ricettivo (Alzati e girati, etc.)

(ogni comando separato è già stato masterizzato)

10. Sì/No (negazione)

"Questo è un ...?", per esempio mostrare un orsacchiotto e chiedere "Questo è un cavallo?"

11. Gioco

Iniziare il gioco con le bambole: mamma, papà, bimbo, bimba, neonato. Modellare semplici azioni: mangiare, dormire, cantare, etc.

Leggere libri insieme. Indicare le figure. Lanciare la palla e farla rotolare. Aiutare per restituire la palla. Cantare insieme. Lodare per ogni suono fatto insieme.

Mr. Potato: rinforzare incidentalmente le parti del corpo (occhi, naso, bocca, orecchie, etc.)

12. Fare richieste verbali con brevi frasi (espandere le frasi)

Modellare "Voglio ..." "Posso avere ...?"

13. Identificare stati emotivi (ricettivo/espressivo)

Felice-triste-arrabbiato

SD: Come si sente? Usare figure.

(modellare la risposta, poi aiutare, eliminare l'aiuto, poi generalizzare il programma con foto di riviste e libri di storie)

14. Mio/tuo (ricettivo)

Con scarpa

SD: "Dammi la mia scarpa", "Dammi la tua scarpa"

(questa è probabilmente il programma linguistico più difficile da insegnare, ancora più difficile delle controparti espressive. "Mio" e "tuo" sono, ovviamente, parole dipendenti da chi parla. All'inizio abbiamo insegnato ricettivamente: cioè l'Inst. ha dovuto

insegnare che "mio" si riferiva sempre all'Inst. e "tuo" si riferiva sempre a M. Poi, quando lo abbiamo insegnato in espressivo, abbiamo dovuto insegnare a M. l'opposto: cioè che quando M. parlava, la parola "mio" si riferiva a M. e la parola "tuo" si riferiva all'Inst.

"Io" e "tu" sono altre due parole spesso confuse nel linguaggio autistico.

Molti psicologi e psichiatri della scuola "amore e comprensione" si sono ovviamente dati molto da fare costruendo elaborate nozioni sulla mancanza di identità di sé che porta alla reversione dei pronomi così comune nell'autismo. Chiunque sia interessato in una spiegazione più plausibile dovrebbe leggere l'illuminante discussione del dott. Bernard Rimland, in "Autismo infantile", sulle difficoltà che hanno le persone autistiche a fare astrazioni nel linguaggio: cioè nell'esercitare quell'abilità innata che le persone non disabili hanno nell'apprendere, trasformare, generalizzare, e costruire poi sulla base dei dati linguistici che hanno incamerato, invece che semplicemente nel ripeterli.

Mi sembra che il famoso "apparecchio per l'acquisizione del linguaggio" di Naom Chomsky, cioè qualcosa nel cervello che ci permetta di imparare "naturalmente" i riferimenti che cambiano per "io" e "tu" e "mio" e "vostro", etc., non mancano nei bambini come Anne-Marie e Michel, altrimenti non avrebbero mai imparato queste astrazione con i nostri programmi. Ma devono essere "martellati", che è precisamente ciò che abbiamo cercato di fare con le nostre continue prove. Alla fine entrambi i bambini hanno imparato).

15. Imitazione verbale "f" più vocale: - parole che iniziano con "b"

16. Ricettivo "Dove?" più espressivo di dentro, sopra, sotto

SD: Dov'è la palla?

Modellare: Sotto il tavolo, sopra il tavolo, dentro la scatola

17. Ricettivo "Chi?"

Usare foto per avere diverse risposte (mamma, papà, Anne-marie, Daniel, Patsy, etc., tutte persone familiari)

18. Ricettivo "Cosa fa?"

Usare foto di persone familiari che fanno cose specifiche (per es. bere acqua), e anche foto varie.



DA SETTEMBRE A NOVEMBRE 1990

(Ci sono molti programmi, così ogni terapeuta fa circa dieci programmi in una sessione di due ore, di solito portando avanti ciò che non ha fatto quel giorno l'altro terapeuta).

1. Uso del water

2. Attributi

Freddo/caldo; lungo/corto; pesante/leggero, etc.

SD: Dammi "pesante". Usate foto/figure specificatamente riguardanti questi differenti attributi

3. Pronomi

Insegnate ricettivamente mio/tuo con scarpa

Lui/lei espressivo

SD: Cosa fa lui? Cosa fa lei?

Modellate: lui ...- lei ..., poi eliminate l'aiuto.

4. Direttive a due step (mantenere)

5. Preposizioni (ricettivo ed espressivo; continuare)

vicino, dietro, davanti

6. Colori (continuare)

7. Etichettare emozioni (continuare)

Con figure

Faccia a faccia (SD: Come mi sento? E fare una faccia triste, felice, arrabbiata, etc.)

8. Discriminazione di domande WH (continuare)

Chi è? Cosa fa? Dov'è? Etc.

9. Frasi con soggetto/verbo/complemento

Descrizione di foto con azioni di persone e sintassi completa. All'inizio si può accettare "bimbo mangia frutta", poi modellate nell'espressione completa (Il bimbo mangia un frutto). Dopo un po' variare l'SD "Descrivi questa figura/Cosa succede qui?/Cosa sta facendo la bambina?. Mantenere le preposizioni espressive "lui" e "lei", attributi, etichettare le azioni, etichettare le emozioni, e le preposizioni espressive con questo programma.



10. Frasi semplici "Io vedo ..." e "E' un ..."

(costruire un libro "Io vedo". Incollate figure su un quaderno. Una figura per ogni pagina per cinque pagine; due figure per pagina per cinque pagine; tre figure per pagina per cinque pagine, etc. Aiutare per frasi più lunghe come masterizzate: "Io vedo un ... e un ... e un ..." Prima di aumentare gli oggetti, assicuratevi che lui dica "io vedo una palla" invece di "vedo palla")

11. Portare tre oggetti a richiesta

12. Richieste con nome dell'adulto

"Bridget, voglio un colore", etc. Dopo un po', aggiungere toccare a questo programma. Aiutare Michel a toccare l'istruttore (battendogli sulla spalla o simile) per ottenere attenzione.

13. Sì/no (negazione) (continuare)

14. Semplici domande sociali

Nome

Età

Fratello/sorella

15. Gioco

Lavagna di figure in feltro. Mettere gli oggetti di feltro su una lavagna apposita per creare scene.

16. Imitazione verbale

finali in "r"

"l"

Combinazioni di parole

Correggere le etichette di oggetti

17. Mantenere l'attenzione/ Cambio di attenzione

(E' difficile mettere gli obiettivi in ordine di importanza, ma questo doveva essere uno dei più importanti)

i. Mantenere l'attenzione:

L'istruttore pone diverse domande sullo stesso soggetto, per es. "vedi il cane? Cosa sta facendo? Che colore è il cane? Dov'è?" Questo non è un vero programma, ma piuttosto uno dei nostri obiettivi globali, da enfatizzare incidentalmente durante le sessioni, specialmente durante i momenti di gioco e di lettura di libri (molto dopo, "mantenere l'attenzione" ha significato anche mantenere Michel focalizzato su un argomento, e limitare il suo chiacchierio e digressioni irrilevanti. Alcuni bambini diagnosticati come



autistici possono parlare a lungo con sintassi e vocabolario normale, ma non riescono a focalizzarsi su ciò che l'interlocutore - amico, parente, genitore - gli sta chiedendo o gli sta dicendo. Ovviamente, molte persone hanno bisogno di aiuto per migliorare le loro capacità di ascolto, ma alcuni bambini autistici ad alto funzionamento sembrano essere spesso "fuori argomento" o stupidi nei loro discorsi. Visto che questo comportamento può causare loro difficoltà nel farsi e mantenere gli amici e nelle loro relazioni sociali in generale, credo che sia fondamentale insegnare loro, quando sono piccoli, a focalizzarsi e rimanere su un argomento).

ii. Cambiare l'attenzione

- a) gioco a turni
- b) l'inst. siede un po' lontano per alcuni programmi, ma continua a richiedere contatto oculare intermittente. L'inst. si muove nella stanza più frequentemente, o Michel si muove nella stanza di più, ma continua a richiedere la sua attenzione.
- c) Inst. inizia un programma, poi dice "Oh no, facciamo quest'altro". Aiuta sia nel cambio di attenzione che nella flessibilità.
- d) Inst. prepara un'attività, come il disegno, che richiede che M. si focalizzi sul tavolino, ma mantiene la conversazione e domande durante l'attività, incoraggiandolo e lodandolo perché continua a guardarla e a risponderle.

18. Monitorizzazione di comportamenti come esclusione, capricci, pianti, aggressione, autostimolazioni

Aumentare il ritmo dei materiali per controbattere il comportamento dell'esclusione. Trascorrere non più di cinque minuti alla volta sulla sedia. Usate lodi orali per "stare seduto bene" e "bravo che ascolti" e "non stai piangendo", etc. Aumentare lo schema dei rinforzi. Fate esperimenti con motivatori differenti. "Fermate" aggressione (se per esempio tira i capelli). Nota: un modo per togliere le piccole dita dai capelli, è facendo leggermente pressione sulle nocche: le dita si apriranno naturalmente. Per movimenti delle mani, tensione del corpo o camminare sulle punte, dite "Mani giù" ogni volta, e tenete le sue mani ferme per tre secondi. Lodatelo per stare fermo.

19. Mantenere contatto oculare

20. Prove di "circle time" (è il momento in cui a scuola i bambini stanno tutti seduti in cerchio a fare l'appello, cantare canzoncine, ascoltare i libri letti dall'insegnante, etc.) Ogni sessione ora include "circle time", dove l'inst. canta canzoni e legge libri, proprio come fa Patricia alla scuola di Michel. Circle time dura circa 15 minuti.

21. Non lo so

Usate figure o foto di oggetti familiari. SD: "Cos'è? Chi è?" ma mettete nel mezzo anche foto o figure di oggetti conosciuti, come una presa multipla. Modellate la risposta "Non lo so". Non appena capisce il concetto, iniziate a generalizzare su libri, riviste, etc. Quando masterizza "Non lo so", aiutatelo a dire "Non lo so, che cos'è?"

22. Iniziate a modellare una intonazione bassa nel parlare

Michel ha iniziato a parlare con una voce dal tono molto alto

23. Dov'è? (espressivo) (Nota: fondamentale per tutte le domande espressivo che sono state già insegnate nei programmi in ricettivo)

Mettete due oggetti sul pavimento. Fategli prendere un oggetto due volte. La terza volta, nascondete l'oggetto. Quando inizia a cercarlo, aiutatelo a fargli dire "Dov'è ...?" Frase completa, compreso il verbo essere. Dategli l'oggetto e lodatelo per aver posto la domanda.

24. Iniziare a disegnare con i pennarelli

Forse semplici: quadrato, cerchio, triangolo. L'Inst. disegna la faccia, M. deve metterci i particolari (capelli, occhiali, etc.). L'Inst. disegna oggetti semplici e M. deve riconoscerli (palla, fiore, etc.). Per correggere la posizione della mano, aiutatelo fisicamente. Alla fine abbiamo deciso di fargli disegnare figure, poi iniziare con scene con più personaggi nel disegno.

25. Continuare gioco per finta

Fare finta di essere un aeroplano, una scimmia, un neonato, un leone, etc. con suoni e azioni

26. Categorie

Animali/vestiti/cibo

Mettete tre carte di diverse categorie sul tavolo. Prendete un'altra carta da una serie che avete voi e chiedete "Che cos'è?" Risposta: "Gatto". SD: "Cos'è il gatto?" Risposta "Animale" Inst. "Bene, mettilo con animale". Lui deve mettere il gatto nella fila degli animali sul tavolo. Aiutatelo all'inizio.

DA NOVEMBRE 1990 A GENNAIO 1991

1. Mantenere le categorie di animali/cibo/vestiti. Aggiungere Giochi/Cibo/Bevande.

2. Mantenere le preposizioni in incidentale durante la sessione, non in programma specifico

3. Iniziare l'uso funzionale degli oggetti

Usare oggetti reali, tre o quattro sul tavolo. SD: Cosa usi per tagliare? Risposta: Forbici

4. Mantenere il programma "Non lo so, che cos'è?" con oggetti reali

5. Continuare il ricettivo "mio/tuo", iniziare il ricettivo di "suo"

Usare una bambola. Mettete la bambola sulla sedia. SD: Dov'è il mio naso? Dov'è il tuo naso? Dov'è il suo naso?

(i dati mostrano che Michel ha ancora molti problemi con il programma ricettivo "mio/tuo". Dobbiamo smettere il programma "suo" perché ne è molto confuso. Allora aggiungiamo un aiuto verbale per aiutarlo nella distinzione tra mio e tuo. Strutturiamo il programma in questa maniera: "Dammi la mia scarpa di Bridget/Dammi la tua scarpa di Michel" dove mio e tuo vengono detti a voce molto alta, e il nome del possessore molto piano. Cerchiamo di eliminare l'aiuto piano piano passando a "mia scarpa di Bri-/tua scarpa di Mi" e poi eliminando completamente).

6. Mantenimento del programma Sì/No

Attributi: "Sei bagnato/asciutto/etc.?" Identità: "Sei una rana? Un bimbo?" Azioni: "Stai dormendo? Sto battendo le mani?" Etichette emozioni: "E' triste? E' felice?, etc." Etichette di oggetti: "Questo è un camion? Una carota?"

7. Iniziare il programma di reciprocazione

(lo scopo è che lui risponda ad "aperture" di conversazione di altri)

All'inizio è molto "innaturale", ma diventa più naturale e più simile a quello che fanno i bambini non appena lui apprende il concetto. Questo è uno dei programmi migliori datoci dalle persone dell'istituto Lovaas. L'abbiamo usato con successo con entrambi i bambini: non appena hanno capito il concetto, sembrava fossero felici di dare informazioni su se stessi.

SD: Sto colorando con un pennarello blu. L'Inst. modella la risposta: "Sto colorando con un pennarello rosso".

SD: Io ho le scarpe bianche

SD: A colazione mi piace mangiare i biscotti.



8. Modellare chi, dove, cosa fai, cosa in espressivo

Domande sui colori in incidentale durante le sessioni

9. Introdurre i concetti di primo, ultimo, prossimo (successivo/dopo)

SD: "Cosa viene prima? Cosa viene dopo? Qual è l'ultimo?". Inst usa il puzzle dei numeri con i numeri in sequenza, in modo che questo programma possa essere portato avanti anche se M. non capisce il concetto base che due è più grande di tre. Per il momento primo, ultimo e successivo vengono insegnati solo in una relazione spaziale. Poi verranno insegnati in una relazione temporale:

SD: Cosa mangi prima? Risposta: Colazione. SD: Cosa mangi dopo? Risposta: Pranzo. SD: Cosa mangi per ultimo? Risposta: Cena. Etc. Variare le domande, trovare esempi differenti.

DA GENNAIO A MARZO 1991

1. Continuare Mio/tuo (solo in ricettivo)

2. Portare tre oggetti

Iniziare con oggetti vicini a lui. Poi aumentare la distanza.

3. Sequenze a tre tempi con carte per le sequenze.

Scopo: Iniziare ad insegnare il concetto di sequenza narrativa e racconto di storie, oltre a facilitare lo scopo continuo di espandere il linguaggio creativo e spontaneo. Enfatizzare: "Prima ... e poi ... alla fine ...". Iniziare con concetti molto semplici (un bambino che riempie un bicchiere d'acqua e beve). Modellate le forme verbali corrette per ogni carta: berrà, beve, ha bevuto. Quando il suo linguaggio migliora, la storia diventa sinteticamente e concettualmente più elaborata (questo programma è stato usato per molti mesi). Le carte con sequenze possono essere trovate in negozi con giochi educativi o cataloghi di giochi educativi. La ditta Ravensburger, per esempio, ha messo in commercio un gioco chiamato "Racconta una storia". Il bambino deve mettere in sequenza una serie di figure in ordine logico e poi costruire una storia. Ci può essere la figura di una bimba con un pallone sgonfio, poi la bimba che gonfia il pallone, la terza con un pallone molto grande e la quarta con il pallone che scoppia. Abbiamo insegnato a Michel a "mettere in ordine", poi lo abbiamo aiutato a "raccontare la storia". Quando è diventato più autonomo, abbiamo lentamente eliminato l'aiuto. Le carte di sequenze si trovano con sequenze da tre, quattro o cinque scene.

4. Iniziare categorie espressive

SD: Cos'è un coltello? Modellare: Qualcosa con cui tagli, etc. Eliminare l'aiuto non appena capisce il concetto. Iniziare questo programma tenendo in mano un coltello.



Dopo un po', eliminare gli aiuti visivi e chiedere semplicemente "Cos'è un asciugamano? Cos'è una macchina? Etc.

5. Oggetti funzionali (espressivo)

"Cosa fai con un coltello?" "Io taglio con un coltello"

6. Stanze e mobili

Abbiamo usato un gioco trovato in un catalogo di risorse per l'apprendimento: una lavagna con figure di diverse stanza: camera da letto, bagno, etc. e piccole figure con tipi differenti di mobili e accessori. Michel doveva mettere i mobili giusti nelle diverse camere. Iniziare con informazioni utili per il mondo reale.

7. Imitazione verbale

Suoni e parole difficili

8. Perché

Iniziare interferendo con il racconto di una storia. Il terapeuta porta il bambino a ragionare: "Perché il cane abbaia? Perché ha visto il gatto".

9. Domande sociali

Nome, età, nome del fratello, nome della sorella, "Dove vivi?" "Quanti anni hai?"

10. Chi, cosa, dove, cosa fai (continuare)

11. Iniziare i paragoni

Quale è più grande? Quale è più alto?, etc.

12. Continuare i lavori sui pronomi

Lui/Lei/io/tu espressivo

Per "io" e "tu" l'inst. chiede "Cosa faccio io?" mentre fa qualcosa (saltare, scrivere, etc.). Ora la risposta deve essere la risposta completa "Tu ...". L'inst. modella "io" in modo simile, chiedendo a M. di fare qualcosa e poi chiedendo "Cosa fai tu?"

13. Avverbi temporali (ricettivo)

Dopo, presto, poi, ora, prima. L'Inst. enfatizza questi avverbi contestualmente mentre racconta una storia o durante il gioco.

14. Continuare l'ordine temporale

15. Rivedere preposizioni, colori, articoli determinativi e indeterminativi, attributi

L'Inst. inizia a dare sempre più possibilità, sia reali che non visuali. Molti dei programmi ora vengono fatti in modo meno formale, meno strutturato. I libri dei bambini diventano il materiale di insegnamento più importante, insieme a carte di figure e giochi da cataloghi educativi.

16. Iniziare plurali ricettivi

17. Iniziare il programma diverso/uguale

18. Iniziare con il riconoscimento di lettere e numeri

Iniziare con 1, 2 e 3 e A, B, C

19. Iniziare con il concetto ricettivo dei numeri

Dammi uno, due, tre in un gruppo di quattro

20. Iniziare più/meno

Ricettivo. Preparare due gruppi, uno con più cose, uno con meno. SD: Dammi più/meno.

21. Ricordare il passato

Modellare il passato di due-tre verbi selezionati. Portare M. in un'altra stanza, fargli fare qualcosa di semplice che decide l'Inst., ritornare nella stanza della sessione e chiedere "Cosa hai fatto?" Modellare la risposta appropriata: "Ho visto la mamma; ho preso una forchetta". A questo punto non interessa se il verbo è regolare o irregolare. Non stiamo insegnando grammatica, stiamo facendo pratica dell'uso del linguaggio nel contesto, e come obiettivo abbiamo la comprensione del concetto generale del passato.

22. Mio/tuo (espressivo)

SD: Di chi è questa scarpa/naso, etc.?

(cerchiamo così di aiutare M nella distinzione mio/tuo)

23. Che manca?

Mettere tre oggetti. Farli identificare da M.: sasso, cerchio, cuore. Aiutare M. a coprirsi gli occhi. Togliere un oggetto. SD: Che manca? Modellare la risposta. M impara in fretta.

Un altro tipo di gioco "Che manca?" è con i disegni. Disegnare la figura di un viso, mettere il naso, la bocca, i capelli, etc. ma solo un occhio. Disegnare un tavolo, mettere solo tre gambe. SD: Che manca?

24. A chi tocca? Gioco a turni (ricettivo ed espressivo)

25. Aumentare i commenti reciproci



Inst. Vedo un gatto e fa miao

M. Vedo un gatto e beve il latte. (M. deve continuare ad aggiungere informazioni).

Modellare all'inizio, poi aiutare con "e ..."

26. Quando è stato masterizzato "Io + azione" passare a "tu + azione" (espressivo)

27. Iniziare il ragionamento con situazioni comuni e libri di storie

Perché la bambina mangia? Perché ha fame. Perché vanno dal dottore? Perché il bambino dorme? Perché il papà va al supermercato?

28. Incidentale

Limitare stimolazioni verbali e discorsi senza senso. Aiutare per variare la struttura delle frasi durante la sessione. Fare pratica con differenti modi di parlare riguardo allo stesso argomento (esempio: ti sei fatto male. Ti sei fatto male alla mano. Hai un graffio sulla mano. Ti fa male. Ti metto un cerotto. Ecco. Adesso passa tutto.). Continuare a redirigere i salti e i movimenti delle mani. "Non saltare".

DA APRILE A MAGGIO 1991

1. Enfatizzare il programma dei pronomi

- i. Mio/tuo ricettivo. SD: Tocca ...
- ii. Suo ricettivo.
- iii. Randomizzare una volta masterizzato
- iv. Mio/tuo espressivo (Di chi è ...?)
- v. Tocca a te/tocca a me (espressivo)

2. Rispondere "Che c'è?" quando qualcuno lo chiama

3. Smettere di ripetere le parole dell'altro

"Non ripetere"

4. Continuare il programma uguale/differente

Cosa è uguale tra ... e ...? Cosa c'è di diverso tra ... e ...? Usare aiuti visivi

5. Usare un linguaggio più normale possibile. Inserire alcune espressioni appropriate all'età.

"Dai!" "Che bello!" "Uffa" "Accidenti"



6. Concetto di assurdo

Cosa è assurdo in questa figura? Modellare la risposta, enfatizzare la parola "assurdo".

7. Rivedere le preposizioni/le forme

8. Quale non appartiene a ...? Perché?

Usate libri con serie di figure: tre figure di cibo e una di una macchina, tre persone e un animale, etc.

9. Iniziare il concetto ricettivo di "Come"?

"Come funziona?" "Come fai questo gioco?" "Come lo apro?" Insegnare il più possibile in incidentale.

10. Più gioco simbolico

Gioco di ruolo e in sequenza. Usate "figure sociali": il pompiere che spegne il fuoco, il poliziotto che prende un ladro, papà che prepara la cena per i bambini, etc.

Far finta: far finta che una cosa neutra, tipo un pezzo di costruzione, sia una macchina, un aereo, un panino, una rana, una bibita, una barca, etc. Fare qualcosa con ogni cosa che viene pensata. Enfatizzare la parola "far finta" per aiutare M. a capire il concetto.

11. Continuare il ragionamento verbale e domande

Aiutare M. ad iniziare a raccontare le sue storie. Storie in tre tempi. Il protagonista va da qualche parte, fa qualcosa o vede qualcosa, poi torna a casa. Esempio: "C'era una volta un bambino che andò nel bosco e vide un cane nero. Prese il cane e lo portò a casa. Fine." Poi fare domande dopo ogni storia. "Chi è andato nel bosco? Cosa ha visto? Cosa è successo dopo?".

12. Continuare programmi preaccademici con lettere e numeri

13. Avere informazioni da una terza persona

Ci sono tre persone nella stanza, per es. Michel, mamma e Inst.

Inst.: Cosa ha mangiato mamma a colazione?

Michel: Non lo so.

Inst. Chiedi a mamma.

M. Mamma, cosa hai mangiato a colazione?

Praticare fino a che M. apprende il concetto, poi generalizzare con molte altre domande.

14. Iniziare a porre domande "Quando" su libri; continuare ad enfatizzare "Perché" e "Come"



Inst. introduce informazioni sempre più pratiche, relative al mondo reale: momenti della giornata, stagioni, vacanze, nomi di città.

15. Descrivi

Usare figure o foto o riviste. SD: Descrivi questa figura, poi dite Dimmi di più. Usiamo più domande "aperte" per promuovere la conversazione. Questo programma riceve molta enfasi nei mesi successivi.

16. Iniziare a lavorare con Anne-Marie o Daniel nella stanza

Quando possiamo interessare Anne-Marie o Daniel in uno dei giochi o storie o scene di far finta o attività, forniscono ottimi modelli per Michel. Lui sta iniziando ad interessarsi sempre più in loro piuttosto che in noi, e stiamo usando questo interesse per promuovere l'apprendimento.

DA GIUGNO AD AGOSTO 1991

1. Continuare il disegno

2. Continuare il racconto di storie e le sequenze

3. Enfatizzare perché

4. Enfatizzare domande su storie

5. Domande su storie (chi, cosa, dove, come, quando, perché)

6. Apprendimento osservazionale e integrazione dei pari

Continuare con Anne-Marie o Daniel. Preparare un incontro con un suo amico una volta a settimana. Supervisionare l'incontro e aiutare nella condivisione e nel gioco a turni. Modellare come fare ad avere informazioni e dare informazioni l'uno all'altro. (M. sta imparando nuove strutture sintattiche da solo ad un ritmo velocissimo. La terapia sta diventando più rilassata. Adesso ci sono sempre meno domande, quasi nessuna. Continuare ad enfatizzare il contatto oculare).

7. Continuare il gioco di ruolo e le sequenze

8. Iniziare il concetto di definire alcune parole (concetto metalinguistica)

Modellare "Cosa significa ...?". Usare una parola difficile, poi modellare la richiesta di cosa significa. Dare spiegazioni chiare e semplici. Esempio: Oggi è veramente afoso.



Cosa significa afoso? Afoso significa caldo e umido. Quando capisce il concetto, incoraggiatelo a porre la domanda.

9. Continuare a lavorare sulla flessibilità

Cambiare attività facilmente, ignorando capricci o resistenze. Mantenere una vasta gamma di programmi e attività.

10. Tempi dei verbi (espressivo)

All'inizio separatamente, poi randomizzare:

Cosa fai?

Cosa hai fatto?

Cosa farai?

Cosa fai? Cosa stai facendo? può essere chiesto anche nel mezzo di un'attività.

Cosa hai fatto? viene chiesto dopo che l'Inst. ha portato M. in un'altra stanza e ha fatto con lui qualcosa di specifico, per esempio ha portato M. in salotto e hanno guardato dalla finestra chi passava, e poi sono tornati indietro.

Cosa farai? è strutturato in questo modo: l'Inst. dice a M. di fare qualcosa: "M. vai a prendermi un libro sulla libreria". Mentre M. si alza, l'Inst. lo ferma e gli chiede "M. cosa farai?"

Ovviamente il programma è complicato e ogni domanda deve essere masterizzata in ricettivo e ogni risposta deve essere masterizzata in espressivo prima di iniziare a randomizzare. L'Inst. aiuta con la sintassi espressiva di tutte le risposte fino a che può eliminare l'aiuto.

11. Costruzione creativa

Far cose con Lego, pongo, etc.

12. Mantenere l'argomento

Mantenere un argomento di conversazione per diversi turni. Inserire eventi passati o futuri. Parlare di fenomeni non presenti. Usare un oggetto concreto per iniziare la conversazione, se M. ha bisogno.

13. Cercare difficoltà di sintassi ed estrapolare modelli.

Per esempio, M. tralascia spesso il verbo ausiliare? Cercate di insegnarglielo giocando. Usando dei personaggi, si può modellare "HA saltato", "HA dormito", etc. Poi chiedere: Cosa ha fatto il tuo personaggio?

Prestare sempre attenzione alla sintassi. Enfatizzare parole come "quindi", "allora", "entrambi", etc.

14. Continuare a lavorare su tutte le domande, in ricettivo e in espressivo
Per "come", avere come obiettivo tutti i significati: Com'è? Come fai a farlo? Come ti senti? Come funziona?

15. Sollecitare risposte spontanee su attività dell'Inst.

Esempio: dire "Voglio fare una cosa bellissima". Aiutarlo a dire "Cosa?"

Dire: "Oh no!" e aiutarlo a dire "Cosa c'è?"

Dire: "Oh, guarda qui!" mentre guardate un libro lontano da lui. Aiutarlo a venire da voi e chiedere "Cos'è?"

L'Inst. fa finta di fare qualcosa (scrivere, ballare, etc.). Insegnategli a chiedere "Cosa stai facendo?"

16. Aiutarlo a ricordarsi di riconoscere la presenza dell'adulto durante il gioco libero. Continuare a rinforzare il contatto oculare. Non dargli niente a meno che non inizi la sua richiesta con il vostro nome e contatto oculare. Raccontatevi storie, cantatevi canzoni, etc.

17. Continuare il lavoro sulle categorie

Cosa fa parte, cosa non fa parte? Cosa va nel circo, a scuola, nella fattoria, in un negozio, in un bagno, in una camera da letto, etc.?

18. Gioco dell'indovinare

"Sto pensando a qualcosa che si usa per nuotare nell'acqua e al mare", etc.

DA SETTEMBRE A DICEMBRE 1991

Continuare il lavoro sull'apprendimento osservazionale, integrazione con i pari, conversazione reciproca, abilità di porre domande, giochi interattivi e aumento della struttura delle frasi.

Lavorare con Daniel o Anne-Marie in stanza. Attività prescolastiche con lettere e numeri, libri di "unisci i puntini", labirinti, giochi da tavolo semplici, come "Winnie pooh nel bosco dei cento acri", il gioco "che manca?", gioco del far finta, il programma "descrivi", raccontare storie, colorare. Praticamente qualsiasi programma a questo punto può essere fatto con Anne-Marie o Daniel o con il suo amico Eric. Incoraggiate il gioco a turno, la condivisione di informazioni o domande. LE possibilità di apprendimento osservazionale con un altro bambino sono infinite, e richiedono di solito che il terapeuta strutturi una attività divertente per entrambi i bambini, poi monitorizzi e aiuti la loro partecipazione e la verbalizzazione tra di loro.

WWW.IPPOCRATES.IT



A questo punto, gli altri bambini sono diventati l'aspetto più importante del programma terapeutico di M.

Tradotto da Rita Giaquinta per www.ippocrates.it

Ippocrates

WWW.IPPOCRATES.IT

