



Promuovere le abilità sociali in giovani adulti con autismo tramite l'utilizzo di nuove tecnologie



D'Argenio G.^{1,2}, Antoniol A.¹, Cardella C.¹, Bulfone E.¹, Baisero E.¹ & Urgesi C.³

- 1 Fondazione Progettoautismo FVG onlus, Feletto Umberto (UD)
- 2 Università di Udine, Dipartimento di Area Medica
- 3 Università di Udine, Dipartimento di lingue e letterature, comunicazione, formazione e società

Introduzione

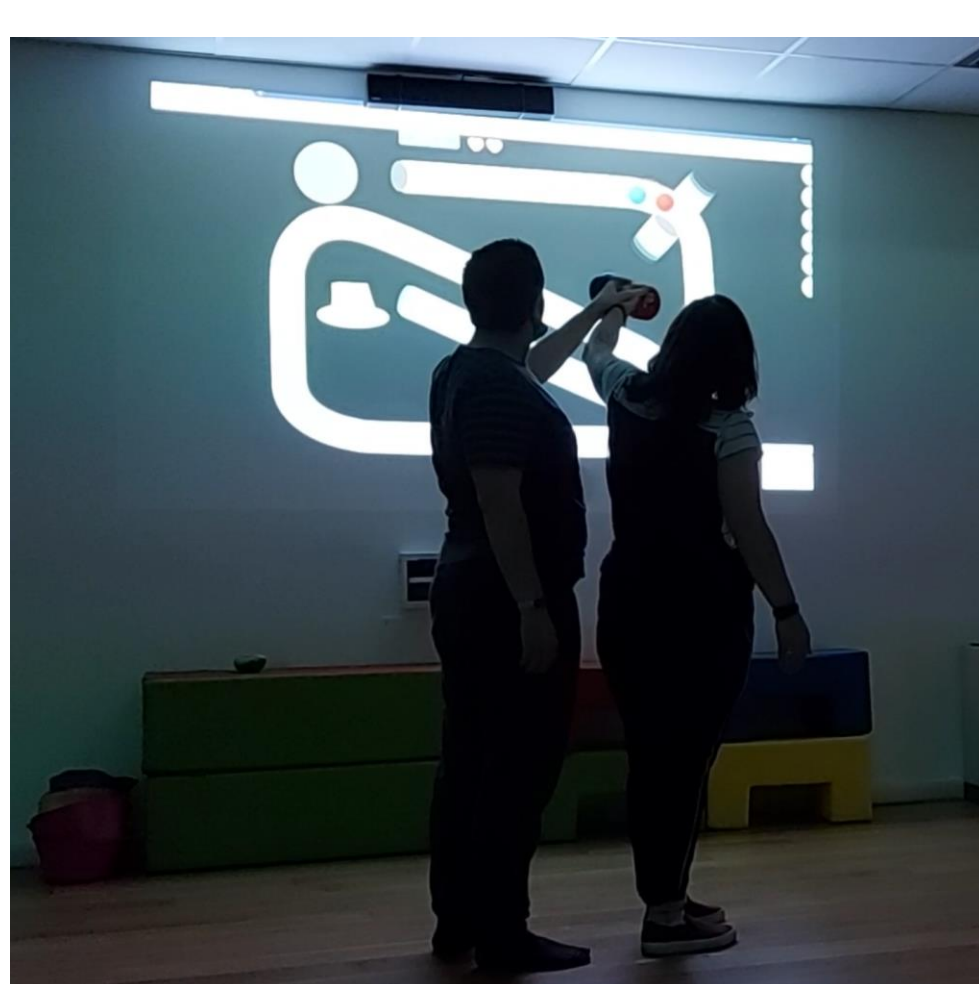
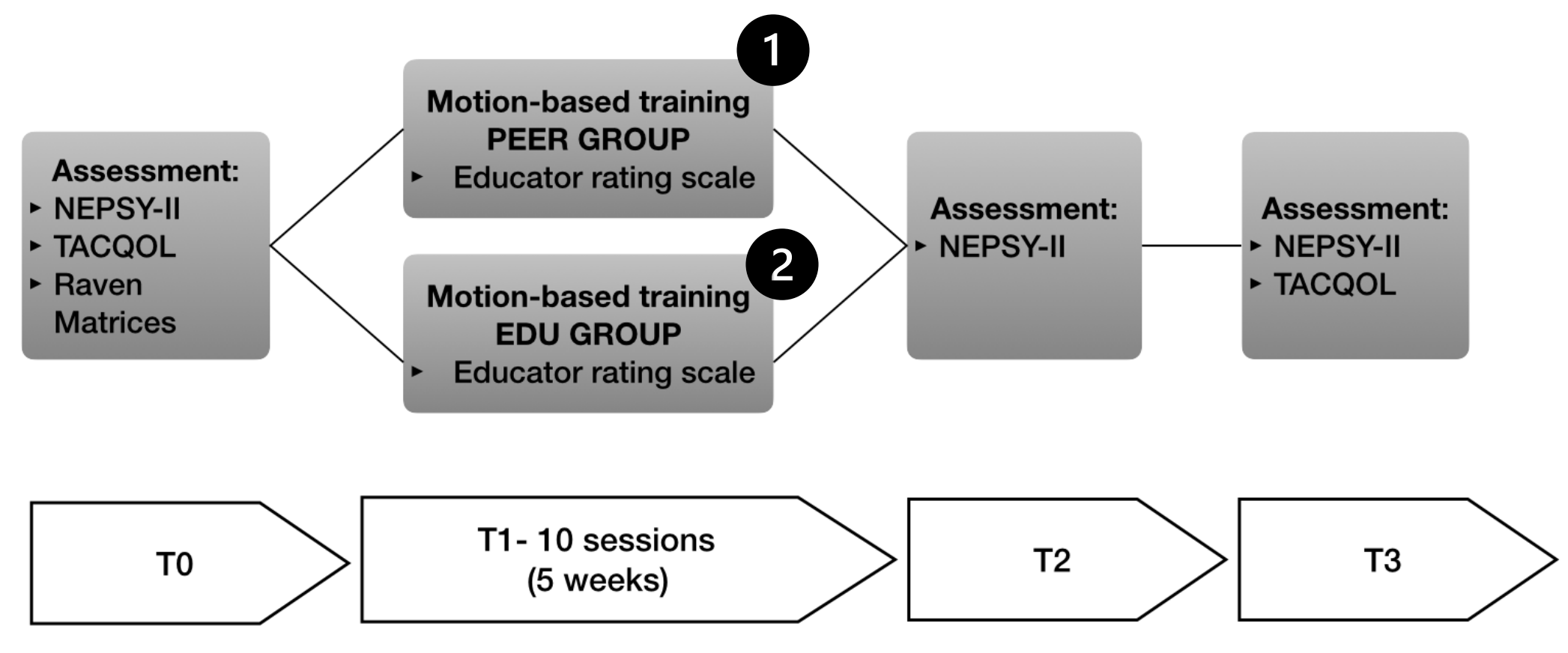
Il modo in cui gli adulti autistici interagiscono fisicamente con l'ambiente potrebbe avere un impatto significativo su come si relazionano con gli altri. I giochi virtuali basati sul movimento potrebbero essere efficaci nel promuovere la coordinazione interpersonale e migliorare sia le abilità motorie che sociali. "Timocco" è una piattaforma di gioco sviluppata con l'obiettivo di associare dei giochi interattivi *motion-based* ai metodi di terapia tradizionale. Essa include 48 giochi per persone con ritardo nello sviluppo e si concentra sul potenziamento delle capacità fisiche, cognitive e comunicative. Ogni gioco è pensato per simulare mondi reali o immaginari che consentono di allenare specifiche abilità, migliorando le capacità di comunicazione e cooperazione e dando modo di sviluppare una maggiore consapevolezza del proprio corpo.

Il presente studio ha valutato la fattibilità e le potenzialità di un training abilitativo *motion-based*, specificamente progettato per persone con autismo.

Materiali e metodi

28 ragazzi, di età compresa tra i 12 e i 28 anni, hanno partecipato a 10 sessioni (5 settimane) di gioco interattivo con "Timocco". Durante il gioco era richiesto loro di coordinare i propri movimenti con un partner per svolgere attività di *teamworking*. Il partner poteva essere un compagno di pari funzionamento (gruppo "PEER") o un educatore (gruppo "EDU").

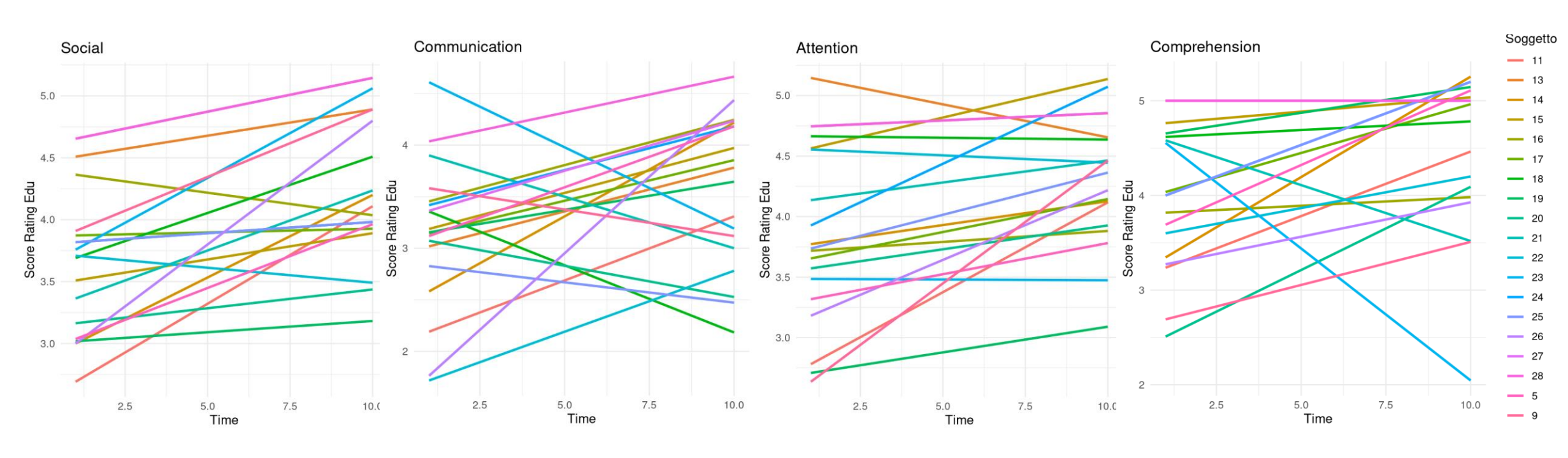
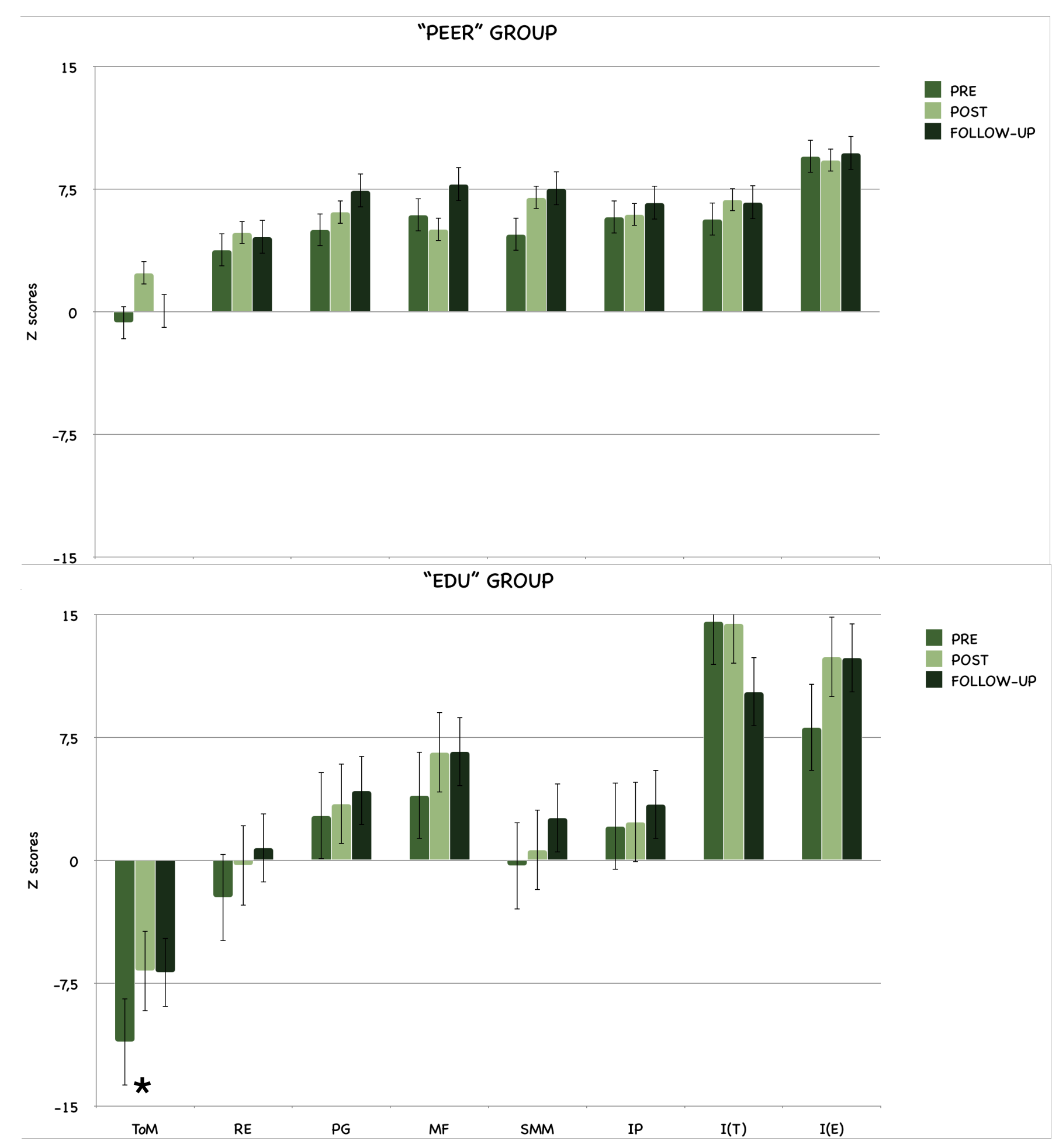
All'inizio (T0), alla fine (T2) e a 3 mesi dall'intervento (T3) è stata effettuata una valutazione neuropsicologica e comportamentale dei partecipanti, al fine di verificare dei possibili cambiamenti.



Risultati

Per quanto riguarda i test neuropsicologici, i risultati hanno mostrato delle differenze significative tra i punteggi ottenuti al T0 e al T2. In particolare, entrambi i gruppi hanno mostrato punteggi significativamente più alti al T2 nella Teoria della Mente ($p < 0.04$). Inoltre, il gruppo EDU ha mostrato un miglioramento al test di Memoria di Facce ($p = 0.02$) mentre il gruppo PEER ha mostrato un miglioramento nell'Imitazione di Posture manuali ($p = 0.01$). Tuttavia, a seguito della correzione di Holm, solo il confronto tra i punteggi di Teoria della Mente del gruppo EDU è rimasto statisticamente significativo ($p = 0.04$).

Inoltre, attraverso un'analisi multilivello, abbiamo potuto verificare un progressivo miglioramento dei partecipanti negli aspetti di socio-relazionali, comunicativi, di attenzione e di comprensione delle consegne (all $p < 0.02$).



Conclusioni

I risultati riportati mettono in luce le potenzialità dell'utilizzo delle nuove tecnologie *motion-based* nel trattamento clinico di giovani adulti con autismo e, nello specifico, nel rafforzamento delle loro abilità sociali. Inoltre, i dati suggeriscono che svolgere questo tipo di training con un educatore possa essere di maggior beneficio nell'apprendimento delle suddette abilità.

dargenio.giulia@progettoautismofvg.it