



Pane e Cocolata

Lab@ PROGETTI EDUCATIVI
PER AUTISMO E DISABILITÀ
DELLO SVILUPPO

CORSO ABA E AUTISMO PER L'ASSOCIAZIONE ANGSA BOLOGNA



Introduzione alla sviluppo della programmazione educativa:
curriculum iniziale, le aree non verbali.

Sviluppo degli obiettivi di autonomia personale e domestica

Dott.ssa Paola Nobile

Psicologa, Analista del Comportamento, BCBA

Paola NOBILE

Psicologa, Analista del Comportamento BCBA

ARGOMENTI DELLA GIORNATA

Il curriculum iniziale secondo il Vb Mapp: dalla collaborazione all'insegnamento

Le aree non verbali

Autonomie personali

Autonomie domestiche

Attività motoria

ABILITA' NON VERBALI

STABILIRE IL PUNTO DI PARTENZA: LA VALUTAZIONE

Valutazione

Tracciare un profilo delle competenze di base del mio studente in ogni area di apprendimento

Strumenti:

- **Vb –Mapp**
- ABLLS
- AFLS
- Vineland

IMPORTANZA DELLA VALUTAZIONE

Guida l'intervento

Definisce una baseline

Monitora le acquisizioni

Consente aggiornamenti alla programmazione

Un assessment inadeguato può compromettere la buona definizione del curriculum

PROGRAMMAZIONE EDUCATIVA

Descrizione del livello attuale: **baseline**

Identificazione delle priorità e descrizione di singoli obiettivi realistici: i **target**

Descrizione del **comportamento finale** dell'alunno come risultato dell'insegnamento

Descrizione delle **contingenze** dell'insegnamento: suggerimento e rinforzo

Valutazione dell'efficacia e del mantenimento: i **dati**

PROGRAMMAZIONE EDUCATIVA INDIVIDUALIZZATA

- Selezione e definizione dell'obiettivo o abilità finita
- Procedure di insegnamento
- Materiali
- Predisposizione dell'ambiente di insegnamento
- Indicazioni per la preparazione della sessione
- Istruzioni
- Definizione della risposta target
- Conseguenze/ Rinforzo
- Descrizione delle procedure di Prompt e fading del Prompt

DALL'OSSERVAZIONE ALLA STESURA DEGLI OBIETTIVI EDUCATIVI

Selezionare obiettivi almeno parzialmente nel repertorio dell'alunno

Identificare che cosa dovrebbe succedere PRIMA che il comportamento target abbia luogo (es. motivazione, istruzione, materiali, tipologia livello di aiuto) *facendo attenzione agli eventi contestuali come antecedenti....*

Specificare il comportamento atteso e il criterio di acquisizione

PROGRAMMAZIONE E OBIETTIVI EDUCATIVI

Individualizzati : secondo una valutazione individualizzata di ogni singolo bambino

Evolutivi: con lo sviluppo regolare come guida

Globali: in tutte le aree dello sviluppo

Realistici: l'alunno ha i prerequisiti per l'apprendimento

Socialmente significativi: migliorano l'adattamento dell'alunno immediatamente o in termini di futuri apprendimenti

OBIETTIVI A BREVE E LUNGO TERMINE

L'obiettivo finale è il funzionamento dell'individuo nel suo ambiente e nella società.
Insegneremo per primi comportamenti che:

- Aumentino le occasioni di rinforzamento: permettano un più ampio accesso a materiali, attività e interazioni sociali preferite
- Riducano stimolazioni sgradite
- Offrano occasione per nuovi apprendimenti: rimuovano barriere a ulteriori apprendimenti (es. rimozione di comportamenti disadattivi)
- Siano socialmente significativi: promuovano un ruolo sociale dell'individuo e migliorano nell'immediato l'adattamento sociale dello studente e della sua famiglia

HO UN BAMBINO CHE.. SI COMPORTA POCO

Non capisce quando gli parlo

Non sa i nomi degli oggetti

Non gioca

Non imita

Pochi interessi, pochi rinforzi, poco
insegnamento... poco apprendimento...

PROFILO DELLO STUDENTE

- Ecoico debole o assente
- Mand assente o deficitario
- Repertorio dell'ascoltatore assente o limitato alle istruzioni in contesto
- Repertorio tact e intraverbale assente o deficitario

UN INSEGNAMENTO A 4 DIMENSIONI

1. Pairing
2. Richiesta
3. Insegnare la collaborazione
4. Programmazione curricolare: le abilità di base

PAIRING: ASSOCIAZIONE AL RINFORZO

È il processo attraverso cui uno stimolo neutro (persona, oggetto, attività, luogo) diviene un rinforzatore condizionato

Lo studente impara a correlare il contesto di insegnamento, le persone presenti e i materiali coinvolti ad esperienze piacevoli

Il training alla richiesta può iniziare quando lo studente spontaneamente e sistematicamente si avvicina all'adulto per ottenere rinforzatori

PAIRING

Identificare il maggior numero di rinforzatori possibili

Rimuovere i rinforzatori dall'ambiente (stimoli visibili ma accessibili solo attraverso la mediazione dell'adulto)

Manipolare attivamente l'ambiente e la motivazione dello studente

Consegnare gratuitamente i rinforzatori seguendo le preferenze e la motivazione del bambino

PAIRING

Proporre nuovi materiali in modo da renderli interessanti

Utilizzare il gioco secondo modalità gradite al bambino: non necessariamente usare il gioco solo per il suo valore funzionale

Fare in modo che qualunque gioco/attività diventi più divertente se fatto insieme

Riporre i giochi e rinforzatori fuori dalla portata del bambino alla fine della sessione.

PAIRING: PROGRESSIONE

- Il bambino accetta la consegna di oggetti/cibi graditi in silenzio e senza incrociare lo sguardo dell'adulto
- Accetta la consegna accompagnata dallo sguardo ma non da commenti vocali dell'adulto
- Accetta la consegna accompagnata da sguardo e commenti
- Si avvicina spontaneamente all'altro quando vicino all'attività o materiale preferito
- Resta vicino durante un'attività preferita
- Mostra piacere nello stare con l'altro durante attività preferite
- *Fa richieste durante l'attività preferita*
- *Fa richieste e accetta istruzioni contestuali all'attività*

Adattata da Francesca degli Espinosa (BCBA-D)

RICHIESTA (MAND)

Definizione:

Operante verbale che specifica il proprio rinforzo ed è controllato dall'attuale *operazione motivativa (OM)*

IMPORTANZA DELLA RICHIESTA

- L'unico operante che beneficia direttamente il parlante
- La prima forma di comportamento verbale acquisita negli umani
- Individui con ritardi evolutivi tendono a sviluppare richieste problematiche
- Altri operanti di base non si trasformano automaticamente in richieste
- L'incremento delle abilità nella comunicazione funzionale corrisponde ad una riduzione dei comportamenti problematici

INSEGNARE LA COLLABORAZIONE: COME STABILIRE IL CONTROLLO EDUCATIVO

L'educatore conosce ciò che il bambino preferisce (attività/giochi/cibo)

Il bambino sta volentieri con l'educatore ed è in grado di chiedere ciò che vuole

Organizza decine di opportunità di richieste e di opportunità per acquisire il controllo sull'istruzione:

- applica il principio di rinforzo alle richieste e alle risposte collaborative
- applica l'estinzione a comportamenti problematici e a risposte non collaborative

COLLABORAZIONE: INSEGNAMENTO

Il bambino fa la richiesta (in assenza di repertorio di richiesta, mostra un chiaro interesse per un rinforzatore)

- L'insegnante mostra ma non consegna (delay)
- L'insegnante dà l'istruzione
- Il bambino esegue l'istruzione (l'insegnante fornisce l'aiuto necessario)
- L'insegnante consegna ciò che il bambino ha chiesto

CONTROLLO EDUCATIVO: ALCUNI ESEMPI

Risponde all'istruzione «vieni qui» quando l'adulto ha in mano il rinforzatore o l'attività gradita

Riconsegna rinforzatori o parti di attività gradita su istruzione «dammi»

Prossimità con l'adulto quando questi da un'istruzione

MANTENERE IL CONTROLLO DELL'ISTRUZIONE

È un processo continuo, basato su:

- un buon equilibrio fra pairing
- manding (richiesta)
- istruzioni

miscelati all'interno della sessione di insegnamento

CARATTERISTICHE DELL'INSEGNAMENTO PER UNO STUDENTE AL CURRICOLO INIZIALE

- Massima intensività e insegnamento rigoroso centrato su competenze comunicative (richiesta)
- Necessità di un sistema di comunicazione aumentativo
- Insegnamento ben strutturato e programmato
- Documentazione rigorosa di obiettivi, schemi di rinforzo, ritmi di acquisizione

PROFILO DELLO STUDENTE CHE POSSIEDE I PREREQUISITI PER INIZIARE IL CURRICULUM INIZIALE

Sta accanto al suo insegnante

Impara a fare richieste

Esegue le transizioni tra i vari contesti di apprendimento

Rimane seduto a tavolino a svolgere semplici attività

Possiede i prerequisiti per l'insegnamento delle prime abilità non verbali

Sta acquisendo le prime abilità sociali

PROFILO DELL'INSEGNANTE

Sa come motivare il suo studente e insegnare le prime richieste

Alterna compiti e contesti di insegnamento in modo da offrire numerose opportunità di apprendimento

Prende i dati sull'apprendimento

Conosce come implementare procedure di insegnamento senza errori

Conosce come effettuare la task analysis di un'abilità e come insegnarne i vari step

CURRICULUM INIZIALE: CONTESTI DI INSEGNAMENTO

I programmi d'intervento per bambini e adulti con autismo derivati dai principi dell'Analisi del Comportamento, utilizzano:

Metodi di insegnamento strutturato

per es. Discrete Trial Training (DTT), associato al training alla discriminazione (discrimination training) ed apprendimento senza errori (errorless learning)

Metodi di insegnamento in ambiente naturale

per es. Natural Enviromental Teaching

CONTESTI DI INSEGNAMENTO

NET: Situazione d'insegnamento non strutturata in cui l'adulto manipola e sfrutta la motivazione del bambino per lo svolgimento di specifiche attività e per certi rinforzatori

DTT: Situazioni d'insegnamento attraverso il susseguirsi di una serie formale di prove veloci.

METODOLOGIE DI INSEGNAMENTO: DTT

E' un metodo di insegnamento in cui le prove di insegnamento sono presentate in rapida successione,

per ciascuna prova può essere identificata un chiaro inizio e una chiara fine.

A seguito di ogni risposta da parte dell'alunno, l'insegnante presenta una conseguenza (feedback sulla risposta)

Le risposte corrette hanno come risultato la consegna di un rinforzatore.

DTT: CARATTERISTICHE

E' una metodologia d'insegnamento in rapporto 1:1 che insegna abilità in modo sistematico, pianificato e controllato

L'ambiente di insegnamento è altamente strutturato e intensivo

L'insegnamento avviene attraverso la presentazione formale e in rapida successione di serie di prove distinte di insegnamento (*discrete trials*)

L'abilità selezionata viene suddivisa in unità più piccole.

L'insegnamento riguarda una unità per volta fino a che essa non viene eseguita correttamente e in maniera indipendente dallo studente.

METODOLOGIE DI INSEGNAMENTO: ERRORLESS LEARNING

Tecnica di insegnamento che consiste nel dare, inizialmente, immediatamente tutto l'aiuto che serve all'individuo per portare a termine il compito con successo

Questo aiuto serve per impedire al soggetto di sbagliare

Quando l'individuo comincia a padroneggiare l'attività l'aiuto viene eliminato in modo graduale

ERRORLESS LEARNING

Gli studenti con autismo spesso non sono in grado di imparare dai propri errori e di correggere le proprie risposte, al contrario possono perseverare nell'errore. La frustrazione che si genera, può provocare comportamenti problematici diversi per gravità e topografia e alzare il valore di fuga ed evitamento del compito.

Questa tecnica di insegnamento combina insieme l'uso del rinforzo positivo con il prompt.

ERRORLESS LEARNING: QUANDO È UTILE?

- Soprattutto all'inizio dell'intervento (per es. per l'insegnamento dei primi mand)
- Se lo studente è in generale poco collaborativo e spesso mette in atto comportamenti di evitamento del compito
- In presenza di una storia di apprendimento di difficoltà rispetto a specifici compiti

ERRORLESS LEARNING: VANTAGGI

Motivazione: La risposta immediatamente promptata è rinforzata velocemente, a differenza delle normali procedure di insegnamento, in cui il prompt viene usato come procedura di correzione e quindi divenire avversivo per lo studente.

Accuratezza della risposta: il prompting assicura l'accuratezza non solo dell'emissione della risposta, ma soprattutto del rinforzo della risposta corretta, riuscendo l'errore di rinforzare topografie di risposta errate o correlate da comportamenti accessori.

PROMPT

E' uno stimolo antecedente supplementare che viene presentato insieme all'SD, per favorire una risposta corretta in presenza di uno stimolo discriminativo che controllerà il comportamento target.

Nell'ottica di apprendimento senza errori la transizione da prompt a risposta indipendente deve avvenire senza che l'alunno contatti errori

Incrementerà la probabilità che un SD sarà occasione di una risposta corretta

PROMPT

Prompt sulla risposta	Prompt sullo stimolo
Agiscono direttamente sul comportamento da insegnare:	Operano direttamente sugli stimoli presenti nel compito per segnalare la risposta corretta in presenza di un SD:
Verbali, sotto forma di istruzioni vocali (p. es. dare istruzioni) o non vocali (p. es. parole scritte, segni, immagini)	Movimento o gestuale, indicare lo stimolo corretto, toccarlo, guardarlo
Modeling, il tutor mostra il comportamento da eseguire, è necessaria la competenza di imitazione	Posizione, lo stimolo corretto viene posto più vicino allo studente
Guida fisica, è più invasiva degli altri tipi di prompt, usata soprattutto con bambini piccoli, adulti con limitazioni fisiche o persone con gravi disabilità	Ridondanza, quando uno stimolo ha caratteristiche salienti correlate alla risposta (colore, dimensione, forma)

PROMPT DELLA RISPOSTA

I prompt sulla risposta possono essere classificati a seconda della quantità di aiuto fornito:

- Full prompt, aiuto totalmente la persona a eseguire il comportamento target
- Partial prompt, fornisco una quantità di aiuto inferiore all'aiuto totale

FADING DEL PROMPT

Quando si insegna una nuova abilità quello che il bambino fa quando è aiutato deve essere uguale a quello che farà quando l'aiuto non sarà dato.

Gradualmente la risposta dovrà essere controllata non più dal prompt ma dallo stimolo discriminativo naturale attraverso procedure di **prompt fading** .

L'aiuto va progressivamente sfumato fino ad essere totalmente eliminato.

ABILITÀ NON VERBALI DI BASE

- Visuo-spaziale
- Imitazione
- Gioco
- Ricettivo

VB MAPP LIV 1

0-18 MESI

Mand

Tact

Ecoico

Vocale

Ascoltatore

Imitazione

VP/MTS

Gioco indipendente

Sociale

UN PO' DI DEFINIZIONI....

Ascoltatore: comportamento non verbale in risposta al comportamento verbale del parlante

Imitazione: ogni movimento fisico che ha la corrispondenza formale e segue immediatamente il modello

Visuo spaziale/ Matching to sample: compiti di discriminazione visiva e corrispondenza ad uno stimolo campione

Gioco: dall'uso funzionale degli oggetti al gioco indipendente

E QUALCHE ESEMPIO....

Ascoltatore: “prendi le scarpe”; vai a lavare i denti; mettetevi in fila per due”

Imitazione:



E QUALCHE ESEMPIO...

Visuo spaziale/ Matching to sample:



Collega con una linea le immagini
con la rispettivo parola:



MELONE



LEONE



MUCCA



MAIALE



CAMPER

© Koolhaas

E QUALCHE ESEMPIO....

Gioco: dall'uso funzionale degli oggetti al gioco indipendente



PRIORITÀ EDUCATIVE NEGLI OBIETTIVI DI INSEGNAMENTO

Individuare obiettivi

- Realistici: l'alunno ha i prerequisiti per l'apprendimento
- Socialmente significativi: miglioramento immediato nell'adattamento dell'alunno
- Aumentano le occasioni di rinforzamento
- Offrono la possibilità per ulteriori apprendimenti

ABILITÀ NON VERBALI DI BASE: PREREQUISITI

- Comunicazione funzionale (FCT e richieste)
- Collaborazione di base e controllo istituzionale
- Stare seduto al tavolo
- Orientamento dello sguardo (tracking and scanning)
- Abilità motorie di base

Esempio: prendere, tirare, schiacciare, ruotare, rilasciare, spingere, presa a pinza.....

PREREQUISITI SPECIFICI

Ascoltatore: si orienta verso i suoni

Imitazione:

- tenere oggetti in mano
- uso funzionale oggetti
- lasciarsi guidare

Visuo spaziale: guardare stimoli fissi e in movimento

Gioco: abilità motorie di base

INSEGNARE A DISCRIMINARE

Gran parte delle risposte si basano sul processo di apprendimento definito discriminazione.

LIVELLI DI DISCRIMINAZIONE

- Semplice

La risposta è evocata da uno ed un solo specifico antecedente (tre elementi: antecedente, risposta, conseguenza).

- Condizionale

La funzione *discriminativa* dello stimolo, è condizionale alla presenza di un altro stimolo (quattro elementi: stimoli condizionale, stimoli antecedenti, risposte, conseguenze)

STIMOLO DISCRIMINATIVO

E' correlato con la disponibilità di un rinforzatore nel caso venga emesso il comportamento:

L'**istruzione** del tutor è Sd per la risposta

Il processo di stimulus control rende

SD: stimolo antecedente che evoca il comportamento

SΔ: assenza dello stimolo antecedente che evoca il comportamento

Esempi:

Squillo del telefono è Sd per rispondere

La presenza della **mamma** è Sd per chiedere le coccole

L'**istruzione** del tutor è Sd per la risposta

QUALCHE ESEMPIO...

- **Discriminazione semplice:**

Imitazione senza oggetti: l'educatore mostra battere le mani, il bambino batte le mani

Richiesta (con segno o vocale): in presenza di rinforzatore visibile (e di MO), il bambino fa la richiesta

- **Discriminazione condizionale:**

Imitazione con oggetto (in campo di tre)

Abbinamento

REPERTORIO RICETTIVO (ASCOLTATORE NON MEDIATO) : VALUTAZIONE

Il comportamento verbale dell'interlocutore evoca un comportamento non verbale specifico nell'alunno:

il bambino ascolta/fa?

- Esecuzione di un azione/istruzione (es. alzati, vai in camera, fai ciao...)
- Selezione (mi dai la matita? Indica la mamma)

REPERTORIO DELL'ASCOLTATORE: DEFINIZIONE

Risposta non verbale a un _____ dell'interlocutore

ASCOLTATORE: MILESTONES VB-MAPP LIVELLO1

Si orienta verso chi parla 5 volte

Risponde al nome 5 volte

Guarda, tocca, indica i familiari, animali domestici o rinforzi (campo di 2 per almeno 5 diversi)

Compie 4 diverse azioni su istruzione *senza suggerimenti visivi*

Seleziona 20 diversi oggetti o immagini in campo di 4

UNITÀ DI APPRENDIMENTO DI BASE

A	B	C
Antecedente	Comportamento	Conseguenza
Istruzione	Selezione/esecuzione	SR+ secondo la <i>ratio</i> stabilita Procedura di correzione

PROGRESSIONE DI INSEGNAMENTO DELLE ISTRUZIONI RICETTIVE

- Istruzioni ricettive in contesto
- Istruzioni ricettive senza oggetto
- Istruzioni ricettive con oggetto
- Istruzioni ricettive (azioni motorie)
- Istruzioni ricettive nel gioco, nel Net, in diversi contesti

ISTRUZIONI RICETTIVE IN CONTESTO

Miglioramento immediato nell'adattamento dell'alunno

Massimizza occasioni di rinforzamento: semplici da insegnare e da guidare, utilizzabili nel contesto del training alla richiesta

Competenza ponte per ulteriori apprendimenti (cfr. autonomie domestiche Denver)

INSEGNAMENTO ISTRUZIONI IN CONTESTO

- Mettersi davanti ad uno stimolo contestuale chiaro (es. davanti alla porta)
- dare istruzione (es. Chiudi la porta) + prompt
- Risposta
- Rinforzo

Gradualmente sfumare il prompt e allontanarsi dallo stimolo

INSEGNAMENTO ISTRUZIONI RICETTIVE

Accertarsi di avere un buon rinforzatore

-Dare sd: es. Batti le mani + Prompt

-Risposta

-Rinforzo

Gradualmente sfumare il prompt e mettere le istruzioni acquisite in discriminazione tra loro

ETICHETTE RICETTIVE

- Selezione dei rinforzatori
- Selezione parti del corpo
- Selezione di oggetti comuni
- Selezione animali
- Selezione di persone (familiari)

INSEGNAMENTO ETICHETTE RICETTIVE

Accertarsi di avere un buon rinforzatore

Disporre il materiale (oggetti 3d o carte di fronte al bambino in campo di 3)

-dare sd: «Tocca Cane» + prompt

-Risposta

-Rinforzo

Gradualmente sfumare il prompt e mettere gli item acquisiti in discriminazione

ASCOLTATORE (MEDIAZIONE VERBALE): UNA FINESTRA SUI LIVELLI CURRICOLARI SUCCESSIVI (LIV. 2 E 3 VB-MAPP)

- Luoghi ricettivi (in vivo)
- Selezione oggetti a distanza (nello stesso ambiente)
- Selezione di oggetto sulla base del suono
- Istruzioni 2 step
- Etichette ricettive 2 step
- Ricettivo per FCT (anche su negazione)
- Discriminazione multipla 2 e 3 elementi
- Storia narrata
- Istruzioni complesse

REPERTORIO DI BASE DELL'IMITAZIONE: VALUTAZIONE

Il comportamento motorio dell'interlocutore (modello) evoca un comportamento nell'alunno: il bambino vede/copia?

Il bambino «copia» quello che fa l'interlocutore: per es. salta; percuote un tamburo:

1. Quando gli viene chiesto
2. spontaneamente

IMITAZIONE: DEFINIZIONE

ogni movimento fisico che ha la corrispondenza formale e segue immediatamente il modello

IMITAZIONE MOTORIA: MILESTONES VB- MAPP LIVELLO1

Imita 2 movimenti grosso motori quando gli viene suggerito “fai così” (es. battere le mani e alzare le braccia)

Imita 4 movimenti grosso motori quando gli viene suggerito “fai così”

Imita 8 movimenti motori, 2 dei quali con oggetto

Imita spontaneamente i movimenti altrui in 5 occasioni

Imita 20 movimenti motori di qualsiasi tipo (motricità fine, grossa, con oggetti)

INSEGNAMENTO IMITAZIONE MOTORIA: CONTINGENZA

A	B	C
Antecedente	Comportamento	Conseguenza
Dimostrazione dell'azione <i>con/senza oggetto</i>	Esecuzione della stessa azione	SR+ secondo la <i>ratio</i> stabilita Procedura di correzione

INSEGNAMENTO IMITAZIONE

Accertarsi di avere un buon rinforzatore e di essere di fronte al bambino

-Dare Modello + prompt

-Risposta

-Rinforzo

Gradualmente sfumare il prompt e mettere le imitazioni in discriminazione tra loro

PROGRESSIONE DI INSEGNAMENTO DELL'IMITAZIONE (LIV.1 VB-MAPP)

- Con oggetto
 - azione nuova/oggetto nuovo
 - incrementare campo visivo
 - capo visivo disordinato
 - azioni diverse con stesso oggetto
- Grosso motoria (senza oggetto)

PROGRESSIONE DI INSEGNAMENTO DELL'IMITAZIONE (LIV. 2 VB-MAPP)

- Imitazione fine motoria (dita e mani)
- Imitazione fine motoria (dita sul viso)

- Imitazione bucco-facciale
 - Ecoico

PROGRESSIONE DI INSEGNAMENTO DELL'IMITAZIONE (LIV. 2 VB-MAPP)

- Catene di imitazioni
- Imitazioni durante le attività quotidiane (da in piedi, in movimento)
- Imitazione con i blocchi e set di gioco
- Imitazione dei coetanei
- Imitazione dilazionata

Imitazione generalizzata: risposta (o approssimazione) su presentazione di nuovo movimento in assenza di insegnamento specifico

IMITAZIONE: UNA DIFFICOLTÀ SPECIFICA, UN TARGET PRIORITARIO



IMITAZIONE

<u>Con oggetti</u>	<u>Senza oggetti</u>	
Concatenamenti	Grossolana	Fine
Gioco simbolico imitativo	Concatenamenti	Buccofacciale
	Movimenti canzoncine	Imitazione vocale Fonemi/sillabe
		Imitazione vocale parole (ecoico)

ABBINAMENTI



REPERTORIO DI BASE DELLE ABILITÀ VISIVO- PERCETTIVE E ABBINAMENTI: VALUTAZIONE

La presenza di uno stimolo campione e di uno stimolo paragone evoca un comportamento nell'alunno :il bambino vede/fa?

Il bambino segue uno stimolo in movimento? Guarda un oggetto per qualche secondo?

E' in grado di accoppiare l'immagine di un gatto ad una immagine campione (identica) di un altro gatto?

È in grado di selezionare e accoppiare un due oggetti in base al loro colore/forma

ABBINAMENTI: DEFINIZIONE

Compiti di discriminazione visiva e corrispondenza ad uno stimolo campione

FINO MOTORIO E ABBINAMENTI: MILESTONES VB-MAPP LIVELLO 1

Segue per 2” stimoli in movimento almeno 5 volte

Presa a pinza almeno 5 volte

Guarda un libro o un gioco per 30” (non per autostimolazione)

Mette 3 oggetti in un contenitore, impila 3 blocchi o mette 3 anelli sul perno (almeno 2 attività)

Abbina 10 oggetti identici

INSEGNAMENTO VISUO-PERCETTIVO E ABBINAMENTI:UNITA' DI APPRENDIMENTO

A	B	C
<p data-bbox="428 539 769 586">Antecedente</p> <p data-bbox="315 682 886 786">Materiale strutturato da completare/ eseguire</p>	<p data-bbox="1082 539 1516 586">Comportamento</p> <p data-bbox="1021 682 1582 729">Esecuzione del compito</p>	<p data-bbox="1811 539 2168 586">Conseguenza</p> <p data-bbox="1735 682 2244 829">SR+ secondo la <i>ratio</i> stabilita Procedura di correzione</p>

INSEGNAMENTO ABBINAMENTI

Accertarsi di avere un buon rinforzatore

-Campo di 1

-Campo di 2 con coppie fisse

-Rotazione casuale tra gli item delle coppie (campo di 2)

-Campo di 3

-Oggetti

-Carte

PROGRESSIONE INSEGNAMENTO DELLE ABILITÀ VISIVE (LIV. 1 VB-MAPP)

- Discriminazione di giochi funzionali
- Abbinamento identici

Oggetti /oggetti (3d/3d)

PROGRESSIONE INSEGNAMENTO DELLE ABILITÀ VISIVE (LIV. 2 VB-MAPP)

- Abbinamento identici
Oggetti/immagini (3d/2d)
Immagini/immagini (2d/2d)
Immagini/oggetti (2d/3d)
- Abbinamenti di identità per forma
- Abbinamenti di identità per colore

PROGRESSIONE INSEGNAMENTO DELLE ABILITÀ VISIVE (LIV.2 VB-MAPP)

- Smista oggetti
identici
per forma
per colore

Abbinamento generalizzato: risposta su presentazione di un nuovo stimolo, in assenza di insegnamento specifico ;

Abbinamento con topografie di risposta diverse
(consegnare oggetto, mostrare, indicare etc.)

MOTRICITÀ FINE E ABBINAMENTO



FINOMOTORIO E GIOCO FUNZIONALE



GIOCO INDIPENDENTE

MILESTONES VB-MAPP LIVELLO 1

Manipola ed esplora oggetti per un minuto

Mostra variazioni nel gioco interagendo in maniera differenziata con 5 item diversi

Mostra generalizzazione esplorando e giocando in ambienti nuovi

Si occupa in giochi di movimento per 2 minuti in maniera indipendente

Si occupa in maniera indipendente per 2 minuti in giochi causa-effetto

PROGRESSIONE DI INSEGNAMENTO DEL GIOCO (LIV.1 VB-MAPP)

- Giochi causa/ effetto
- Incastri e forme
- Gioco funzionale
- Puzzles
- Gioco imitativo
- Gioco in parallelo

PROGRESSIONE DI INSEGNAMENTO DEL GIOCO (LIV.2 E 3 VB-MAPP)

- Gioco indipendente
- Gioco a turno
- Giochi da tavolo
- Gioco simbolico
Con narrazione, fare finta, sostituzione etc
- Gioco cooperativo

GIOCO INDIPENDENTE: INSEGNAMENTO

Selezionare solo attività e giochi la cui esecuzione è già nel repertorio comportamentale dello studente

Stabilire una postazione e una specifica organizzazione dei materiali; il numero delle attività da eseguire in sequenza (incrementare gradualmente); la distanza dell'adulto.

Fare task analysis e definire il livello di prompt (non verbale; educatore da il prompt stando alle spalle del bambino)

Definire la procedura di insegnamento (concatenamento anterogrado o retrogrado)

Rinforzare solo alla fine della catena

GIOCO INDIPENDENTE: INSEGNAMENTO

azioni attività	Tira fuori il materiale	Fa il gioco	Richiama l'attenzione dell'educatore	Numero di giochi	Distanza educatore dall'attività	Commenti
Incastri						
Puzzle						
Secchielli						
Abbinamenti						
Perle						
Infilare						

AUTONOMIE PERSONALI E DOMESTICHE

PRIME ABILITÀ DI TOILET TRAINING

ABILITA'	TARGET
Prime abilità Toile training	accetta di essere accompagnato in bagno accetta di rimanere seduto sul water per almeno 2 minuti trattiene la pipì fino a che non viene accompagnato al water trattiene la pipì per intervalli di tempo più lunghi chiede di andare in bagno
Pulizia	accetta di essere pulito si pulisce in autonomia
Da Checklist ESDM livelli 2- 3- 4	

AUTONOMIE PERSONALI: TOILET TRAINING

- Accetta di essere portato in bagno a intervalli regolari SR+ per pipì nel wc e dry check
- Intervalli progressivamente crescenti
- Iniziativa spontanea per il bagno
- Richiesta di andare in bagno

Progressione adattata dal protocollo di Azrin e Foxx

TOILET TRAINING: BASELINE

Prendere i dati baseline

ORA	BEVANDE (cl)	CIBI (tipologia)	PIPI'
9- 9.15			si no
9.15- 9.30			si no
9.30- 9.45			si no
9.45-10.00			si no

TOILET TRAINING

Scegliere un rinforzo ESCLUSIVO per la pipì

Eliminare il pannolino per tutte le ore di veglia

Analizzare i dati di baseline, definire l'intervallo di tempo più breve e portare il bambino in bagno

Cosa può succedere??

Se fa la pipì rinforzare socialmente e con rinforzo estrinseco

Se non fa la pipì diminuire l'intervallo

Se la fa fuori portare comunque sul water e farlo sedere per alcuni minuti

TOILET TRAINING: PRESA DATI

LUOGO C=casa S=scuola	ORA	IN BAGNO += se fa la pipì - = se non fa nulla	INCIDENTI segnare ora/se fa pipì o cacca

TOILET TRAINING

Quando gli incidenti sono a zero iniziare ad aumentare gradualmente l'intervallo di tempo.

Non per tutti lo stesso intervallo di tempo

Non per tutti la stessa velocità nell'acquisire il controllo sfinterico

PRIME ABILITÀ LEGATE ALLA CURA DELLA PERSONA

ABILITA'	TARGET
Prime abilità legate alla cura della persona	accetta e collabora nel lavaggio le mani accetta e collabora per asciugare le mani accetta e collabora nel lavaggio del viso accetta e collabora nel pettinarsi i capelli accetta e collabora nel lavaggio dei denti accetta e collabora nel lavaggio del corpo: uso della spugna accetta che si lavino i capelli e si soffi il naso
<i>Da Checklist ESDM livelli 2- 3 e Vineland</i>	

AUTONOMIE PERSONALI: LAVARSI I DENTI

Accettare di appoggiare lo spazzolino ai denti

- accettare di mettere lo spazzolino in bocca
- accettare di spazzolare per “x” secondi gli incisivi
- accettare di spazzolare dentro (arcata inferiore e superiore, sopra e sotto) -
aumentare i secondi per ogni step
- lavare i denti
- imparare la catena completa

video

AUTONOMIE PERSONALI

ABILITA'	TARGET
AUTONOMIE PERSONALI	prendere il cibo da una ciotola e versarlo nel proprio piatto
	Portare piatto, bicchiere e posate al lavello (o sul carrello)
	restare a tavola con gli altri dopo per tutta la durata del pasto
	si compra in modo appropriato al fast food si comporta in modo adeguato al ristorante
	apre e chiude lo zaino in autonomia, infila ed estrae gli oggetti su richiesta
	si lava il viso autonomamente
	si spazzola i capelli autonomamente
	pulisce dopo aver rovesciato qualcosa
	usa il coltello per spalmare
	prepara una merenda (in 2 passaggi)

Da Checklist ESDM
livelli 2- 3- 4

PRIME AUTONOMIE ALL'ESTERNO

ABILITA'	TARGET
AUTONOMIE ALL'ESTERNO	accetta di dare la mano all'adulto e di farsi guidare
	cammina vicino all'adulto (senza correre, girarsi, buttarsi a terra)
	rimane fermo quando chiesto dall'adulto
	si ferma mentre cammina, quando richiesto dall'adulto
	risponde all'istruzione "vieni qui"
	accetta di restare seduto sul seggiolino dell'auto nel sedile posteriore e non tenta di slegarsi da solo

Da Checklist ESDM
livelli 2- 3- 4

AUTONOMIE DOMESTICHE

ABILITA'	TARGET
AUTONOMIE DOMESTICHE	mettere i panni sporchi nel cestino della biancheria
	classificare le posate tolte dalla lavastoviglie e metterle nel cassetto
	appia le calze
	aiuta a sparecchiare la tavola aiuta ad apparecchiare la tavola
	piegare i vestiti
	Da Checklist ESDM livelli 2- 3- 4

AUTONOMIE DOMESTICHE:PIEGARE I CALZINI

- appaiare i calzini selezionando la coppia fra altre coppie
- appoggiare un calzino sopra all'altro facendoli combaciare per lo stesso verso (si possono usare prompt visivi)
- piegare i calzini
- riporre i calzini

Eseguire in autonomia l'intera catena

video

AUTONOMIE DOMESTICHE: PREPARARE LA MERENDA

PRAPARARE UN PANINO

- prendere la prima fetta di pane dal sacchetto
- appoggiare la fetta di pane sul piatto/tovagliolo
- aprire il barattolo
- prendere il coltello, prelevare con il coltello il contenuto del barattolo
- spalmare con il coltello la fetta, tenere ferma la fetta con la nono sx
- appoggiare il coltello
- prendere dal sacchetto la seconda fetta
- appoggia la seconda fetta sopra alla prima e chiudere il panino
- dopo la consumazione sparecchiare e lavare le stoviglie usate

ATTIVITA' MOTORIA



PRIME ABILITÀ MOTORIE

ABILITA'	TARGET
ABILITA'	calciare la palla
MOTORIE	salire/scendere le scale (mettendo entrambi i piedi sul gradino e tenero per mano un adulto o appoggiandosi al corrimano)
	aggirare ed evitare gli ostacoli sul pavimento senza calpestarli
	lanciare la palla verso un'altra persona
	stare sul triciclo spingendo con i piedi o iniziando a pedalare con i piedi
Da Checklist ESDM livelli 2- 3- 4	calciare la palla dentro ad un contenitore

ABILITA' MOTORIE

ABILITA'	TARGET
ABILITA' MOTORIE	saltare da un gradino
	correre in modo fluido
	lanciare un oggetto verso un bersaglio
	saltare in avanti con 2 piedi uniti
	saltare con un piede solo
	fare diversi giochi con la palla (lanciare verso un cestino, prenderla dopo rimbalzo, palleggio, andare in bicicletta
Da Checklist ESDM livelli 2- 3- 4	camminare mantenendo l'equilibrio (trave, bordo del marciapiede, bordo aiuola etc)

ABILITA' MOTORIE: INSEGNAMENTO

Determinare la baseline

Valutare i prerequisiti

Individuare i target

Insegnamento:

scomposizione in unità più piccole (es. insegnare separatamente movimento delle braccia e delle gambe); semplificazione del movimento, criterio temporale incrementato gradualmente

Prompt:

guida fisica, modello, istruzioni verbali, prompt visivi, altri supporti fisici

Rinforzo: di approssimazioni del comportamento finale (shaping)

Raggiungimento dell'obiettivo finale (concatenamento delle singole sub unità precedentemente scomposte)

Accuratezza

Fluenza

ESEMPIO DI INSEGNAMENTO: SALTI A STELLA

Prerequisito: saltare sul posto a piedi uniti

obiettivi 1,2,3 introdotti contemporaneamente, mantenendo le prove separate:

1. aprire/chiudere le gambe (saltando sul posto):

-1 volta

- 2 volte

-3 volte

in modo separato

2. braccia aperte in fuori ben distese:

-mantenere la posizione per 1”

-mantenere la posizione per 2”

ESEMPIO DI INSEGNAMENTO: SALTI A STELLA

3. braccia in alto ben tese

- mantenere la posizione per 1”
- mantenere la posizione per 2”

4. coordinare braccia/gambe

target un solo salto

rinforzare il movimento coordinato (approssimazione migliore)

5. coordinare braccia gambe in modo ripetuto (sequenza di almeno 3 salti)

6. Accuratezza sull'intera sequenza

7. Fluenza

Grazie per l'attenzione!
buon week end....

paolanobilemail@gmail.com

Grazie...

Grazie a Erika, Monica, Silvia colleghe e compagne di viaggio di ogni giorno.

Ringrazio Elena, Francesca e Valentina, per la formazione e per avermi trasmesso la passione per questo che non è solo un lavoro .

A tutte le famiglie, i bambini gli educatori e gli insegnanti....GRAZIE!!