



**Pane e  
Cioccolata**

**Lab@** PROGETTI EDUCATIVI  
PER AUTISMO E DISABILI  
DELLO SVILUPPO

# **Corso ABA E AUTISMO per L'associazione ANGSA Bologna**



---

**24 novembre 2018**

Gli ambienti di insegnamento: insegnamento in ambiente naturale (NET) e insegnamento strutturato (DTT)

Primi obiettivi di socializzazione e apprendimento in gruppo

*Silvia Cottitto*

*Psicologa, Analista del Comportamento, BCBA*

## Argomenti della giornata

---

- Gli ambienti di insegnamento: insegnamento in ambiente naturale (NET) e insegnamento strutturato (DTT)
- Primi obiettivi di socializzazione e apprendimento in gruppo nella scuola dell'infanzia e nella scuola primaria

## Progressione operanti di base (VB-MAPP, Sundberg and Partington, 1998)

---

### **Livello 1 (0-18 mesi)**

Mand  
Tact  
Ecoico  
Vocale  
Ascoltatore  
Imitazione  
VP/MTS  
Gioco indipendente  
Sociale

### **Livello 2 (18-30 mesi)**

Intraverbale  
Ricettivo FCA  
Gruppo classe  
Struttura linguistica

### **Livello 3 (30-48 mesi)**

Lettura  
Scrittura  
Matematica

## Approcci all'insegnamento

---

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

- **Metodi di insegnamento in ambiente naturale**

(Natural Enviromental Teaching NET; Natural Language Paradigm; Incidental Teaching; Pivotal Response Training...)

- **Metodi di insegnamento strutturato**

(Discrete Trial Training DTT)

## Natural Teaching Approach (NATs)

---

Caratteristiche generali:

- Insieme di approcci di insegnamento in ambiente naturale e nel contesto incidentale di apprendimento
- Focus sull'insegnamento della comunicazione e della richiesta funzionale
- Insegnamento basato sulla motivazione e l'iniziativa spontanea dello studente
- Rinforzatori funzionali alle risposte dello studente
- Contingenze di rinforzo meno rigide, vengono rinforzate anche le approssimazioni

*Adattato da DelPrato, 2001; Koegel, O'Dell, & Koegel, 1987; Sundberg & Partington, 1998*

## Approcci all'insegnamento: differenze principali

	<b>DTT</b>	<b>NET</b>
<b>STIMOLO</b>	Scelto dall'educatore, ripetuto fino a criterio raggiunto, indipendente dalla funzionalità in ambiente naturale	Scelto dallo studente, variabile
<b>INTERAZIONE</b>	Educatore mostra lo stimolo, non funzionale all'interazione	Educatore e studente interagiscono/ giocano con lo stesso stimolo
<b>RISPOSTA</b>	Rinforzo dipendente da risposta corretta o approssimazione	Contingenza meno rigida, tentativi verbali ricevono rinforzo
<b>CONSEGUENZA</b>	Non specifica all'interazione, rinforzo tangibile e rinforzo sociale	Contingenze naturali di rinforzo, attività stessa e rinforzo sociale

## Approcci all'insegnamento: progressione curriculare

---

<b>NET &gt; DTT</b>	Richieste, pairing, collaborazione, gestione comportamenti problema
<b>NET = DTT</b>	Richieste, ricettivo e denominazione, ecoico, intraverbale, imitazione e visuo-spaziale
<b>DTT &gt; NET</b>	Attività accademica
<b>NET =&gt; DTT</b>	Apprendimento in gruppo, attività accademica in classe, autonomie personali e funzionali all'esterno

## Curriculum e NET: curriculum iniziale

Livello curriculare	Profilo dello studente	NET
<b>INIZIALE</b>	<p>Abilità di base limitate                      Ecoico debole                      Mand assente o deficitario                      Repertorio dell'acoltatore assente o limitato alle istruzioni in contesto                      Repertorio tact e intraverbale assente o deficitario</p>	<p>Pairing e associazione al rinforzo                      Lo studente accetta che sia l'adulto a consegnare il rinforzatore                      Mand training con apprendimento senza errori                      Inserimento progressivo di poche e semplici istruzioni                      Aumentare progressivamente le difficoltà nelle risposte</p>

*Tabella adattata da V. Carbone BCBA-D*

## Curriculum e NET: curriculum intermedio

Livello curriculare	Profilo dello studente	NET
<b>INTERMEDIO</b>	Presenza di diversi mands (OM e COM-T) Linguaggio ricettivo semplice e FCA Numerosi tacts e intraverbali semplici	Insegnare nel contesto di attività rinforzanti e motivanti Insegnare e mantenere competenze nei diversi operanti e aree curricolari (richieste, tact, ricettivo e ricettivi FCA, intraverbali) Risposte sotto un controllo multiplo (in parte mand)

*Tabella adattata da V. Carbone BCBA-D*

## Curriculum e NET: curriculum avanzato

Livello curriculare	Profilo dello studente	NET
<b>AVANZATO</b>	Presenza di molte richieste spontanee e richieste per informazione Denominazioni complesse Ricettivo FCA Abilità accademiche	Insegnare nel contesto di attività rinforzanti e motivanti Richieste per informazione Abilità verbali complesse (risposta a domande complesse) Conversazione

*Tabella adattata da V. Carbone BCBA-D*

# Natural Enviromental Teaching (NET)

(Sundberg & Partington, 1998)

---

## Definizione:

- Ambiente di insegnamento non strutturato, ma attentamente **organizzato e pianificato** dall'adulto nei materiali e negli obiettivi di insegnamento
- Gli obiettivi principali sono l'incremento della **comunicazione funzionale** e la **generalizzazione** delle risposte acquisite
- L'obiettivo finale è portare sotto il **controllo di contingenze naturali di rinforzo** le risposte acquisite e le risposte in insegnamento

# Natural Enviromental Teaching (NET)

(Sundberg & Partington, 1998)

---

Caratteristiche:

- **Basato e guidato dalla motivazione del bambino:** catturare e manipolare la motivazione, seguire la motivazione del bambino adattando il proprio comportamento momento per momento per mantenere alta la partecipazione e basso il valore della fuga
- **Insegnamento della comunicazione funzionale:** monitorare i segnali di partecipazione e gradimento (sguardo, sorriso, vicinanza), cogliere l'iniziativa spontanea del bambino e sfruttare la motivazione per insegnare la richiesta
- **Il rinforzo è intrinseco all'attività stessa:** assenza di rinforzatori estrinseci, l'insegnamento riguarda esclusivamente l'oggetto o l'attività di interesse, domande e istruzioni dell'insegnante riguardano l'oggetto o l'attività in corso

# Associazione al rinforzo (Pairing)

---

Definizione:

Processo attraverso cui uno stimolo neutro (persona, stimolo o attività, contesto) diviene un **rinforzatore condizionato**

- L'associazione al rinforzo è la prima fase del NET
- Identificare il maggior numero di rinforzatori possibili e rimuovere i rinforzatori dall'ambiente
- Manipolare attivamente l'ambiente e la motivazione dello studente
- Consegnare gratuitamente i rinforzatori seguendo le preferenze e la motivazione del bambino
- Lo studente impara a correlare il contesto di insegnamento, le persone e i materiali ad esperienze piacevoli
- Il training alla richiesta può iniziare quando lo studente spontaneamente e sistematicamente si avvicina e resta in prossimità dell'adulto per ottenere rinforzatori

## Richiesta (mand)

---

Definizione:

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

## Richiesta: unità di apprendimento operante verbale di base

A	B	C
<p data-bbox="488 901 817 952"><b>Antecedente</b></p> <p data-bbox="386 1085 919 1214">Stato di deprivazione (OM)</p> <p data-bbox="370 1248 935 1377">Presenza interlocutore (SD)</p>	<p data-bbox="1146 901 1566 952"><b>Comportamento</b></p> <p data-bbox="1009 1085 1704 1214"><i>Richiesta con segno, parola, selezione di immagine</i></p>	<p data-bbox="1882 901 2219 952"><b>Conseguenza</b></p> <p data-bbox="1758 1085 2343 1304">Ottenimento o meno di quanto richiesto (SR specifico)</p>

## Pianificazione dell'insegnamento in ambiente naturale (NET)

---

Linee guida pratiche:

1. Identificare attività e scenari di gioco potenzialmente motivanti per il bambino
2. Rimuovere gli stimoli e organizzare i materiali in modo che siano sotto il controllo dell'adulto
3. Insegnamento intensivo della richiesta funzionale
4. Generalizzazione degli obiettivi della programmazione educativa individualizzata e/o insegnamento di nuove risposte
5. Mantenere un rapporto vantaggioso per le richieste del bambino rispetto alle istruzioni dell'adulto
6. Programmare tante attività diverse, variare la modalità di utilizzo dello stesso materiale, ruotare le attività per prevenire la sazietà
7. Creazione del Piano NET

# Pianificazione dell'insegnamento in ambiente naturale (NET)

---

Linee guida pratiche:

## 1. Identificare attività e scenari di gioco potenzialmente motivanti

Prendere spunto dall'attuale repertorio di rinforzatori del bambino e testare sistematicamente nuove attività potenzialmente motivanti



## Classificazione delle attività di gioco

---

- Gioco sociale e sensoriale
- Manipolazione sensoriale e giochi causa-effetto
- Gioco funzionale
- Scenari e routine
- Art and craft
- Giochi educativi

*Adattato da Francesca degli Espinosa, 2017*

# Gioco sociale e sensoriale

---

- **Motorio:** adulto genera il rinforzo tramite il movimento

Esempio: vola-vola, gira-gira, capriole, solletico, formichina, rincorrersi...

- **Oggetto:** adulto manipola un oggetto e genera il movimento

Esempio: cucù con la coperta, sedia girevole, altalena, tunnel su e giù, blocchi morbidi...

Il rinforzo è il **movimento** mediato e generato dall'adulto:

il bambino non può generare da solo il rinforzo

- » rinforzo mediato dalla persona: azione della persona è il rinforzo, la risposta è evocata dal comportamento di una persona e mantenuta dall'interazione in corso
- » rinforzo è la consegna dell'oggetto: risposta è sotto un controllo multiplo, la risposta è evocata dall'oggetto e dalla persona, la persona può aumentare il valore dell'oggetto

## Attività di manipolazione e causa-effetto

---

- **Manipolazione sensoriale:** entrare in contatto con lo stimolo attraverso sensi (visivo, tatto, olfatto...) Esempi: farina, acqua, didò, travasi, bolle di sapone, pittura, schiuma, sabbia, esperimenti, vulcano, idrolitina..
- **Causa-effetto:** schiacciare, impilare e far cadere, riempire e svuotare.. Esempio: torri, giochi con palline, giochi luci-suoni, libri sonori...

Il rinforzo potrebbe essere **automatico**: il bambino potrebbe generare il rinforzo da solo manipolando il materiale o guardando la manipolazione di un'altra persona

Introdurre nell'attività comportamenti sociali per generare il rinforzo:

- Turno: un oggetto solo - rilascio "Tocca a me, tocca a te"
- Imitazione dilazionata (un oggetto) "Fai quello che ho appena fatto"
- Imitazione simultanea (due oggetti) "Fai insieme a me"

# Gioco funzionale

---

- **Giochi funzionali:** attività con materiali auto-correttivi (es. mettere dentro, infilare, impilare..) Esempio: puzzle, incastri, anelli, box di forme, torri ..

Il rinforzo finale è il **completamento** dell'attività di gioco.

- » Comportamento concatenato: ogni pezzo dell'attività segnala l'avvicinarsi del completamento del gioco e del rinforzo finale

## Scenari e routine

---

- **Azioni con oggetti:** il bambino ripropone azioni funzionali con oggetti

Esempio: utilizza gli oggetti della cucina per cucinare, mangiare...

- **Azioni con agenti e oggetti:** il bambino fa agire i personaggi con oggetti (es. muove il pupazzo per utilizzare gli oggetti della cucina)

Esempi: cucina, bambole, bagnetto, pista macchinine, treno, pupazzetti, mobili..

Le azioni reciproche dell'adulto e del bambino creano una **catena di gioco cooperativa**.

- » Azione dell'adulto: input per l'inizio dell'attività o conseguenza dell'azione del bambino
- » Suggestimenti: modello imitativo, istruzione per generare variazioni

# Art and craft

---

- **Abilità accademiche di base:** colorare, disegnare, incollare, dipingere, didò ...

- **Utilizzare abilità e materiali diversi per creare nuovi stimoli**

Esempi: collage, brillantini, tagliare e incollare, costruire oggetti con la carta..

Il rinforzo è il **completamento** della catena di attività per la realizzazione del prodotto finale.

- » Comportamento concatenato: ogni azione segnala l'avvicinarsi del rinforzo finale

# Giochi educativi

---

- **Giochi di abbinamento:** attività complesse con tipologie di risposte diverse basate sulle competenze di abbinamento ad uno stimolo campione

Esempi: memory, tombole, domino...

- **Causa-effetto:** le azioni producono un effetto, la produzione dell'effetto segnala la conclusione del gioco

Il rinforzo è il completamento dell'attività o la **produzione dell'effetto** che segnala la conclusione del gioco

- » Introdurre turnazione: azione dell'altro segnala l'inizio del proprio turno

## Esempi per insegnare in NET: Curriculum iniziale

---

- Giochi motori: solletico, saltare, girare, su e giù, volare, fare le corse, fare lo scivolo, i rotoloni, le capriole prenderlo in braccio e far finta di lasciarlo cadere
- Giochi motori con coperta: tirare, fare il dondolo, fare il lancio sul divano, cucù
- Giocattoli: giochi musicali, giochi luci e suoni, giochi causa-effetto
- Accademico: colori a dita, colori con brillantini, blowpen, timbri, spugne, fare collage con semi, cotone idrofilo, spugnette, carta
- Adesivi: attaccare sul foglio, adesivi da attaccare sul corpo, tatuaggi, trasferelli..
- Calamite: colorate attaccare frigo, su lavagna magnetica
- Collane: perle grandi, collane con maccheroni
- Musica: ascoltare musica, cantare canzoncine e filastrocche
- Libri: libri con immagini, musicali, tattili..
- Giochi vari: trottole, sedia girevole, marionette, tunnel, stelle filanti di carta e spray

## Esempi per insegnare in NET: Curriculum intermedio e avanzato

---

- Art and craft (decorazione, origami, braccialetti; carta pesta, miniature etc)
- Esperimenti scientifici
- Lettura storie e libri
- Giochi di costruzione (lego modular building; geomag etc)
- Giochi di società (da tavolo)
- Giochi elettronici: uso di Ipad, computer e console di gioco.
- Attività motorie/sport : bicicletta; roller / pattinaggio; danza; arrampicata; nuoto/attività in acqua; atletica/fitness; andare a cavallo;
- Suonare uno strumento musicale
- Attività o laboratori pratici: cucina; giardinaggio/ cura dell'orto;
- Attività di collaborazione domestica (in casa): piegare biancheria; svuotare lavastoviglie; preparare lavatrice; stendere bucato etc.
- Attività di collaborazione fuori casa: fare la spesa
- Attività ricreative: andare al parco; passeggiata; ludoteca; biblioteca; spostarsi in autobus per raggiungere un posto specifico ; andare in edicola o in gelateria, cinema e teatro; andare in negozi di interesse; andare al ristorante

## Pianificazione dell'insegnamento in ambiente naturale (NET)

---

Linee guida pratiche:

2. **Organizzare l'ambiente** in modo che i materiali siano sotto il controllo dell'adulto per evitare tempi morti, cali di attenzione e incentivare la richiesta

Gli stimoli motivanti potranno essere visibili ma accessibili al bambino solo attraverso la richiesta all'adulto

## Pianificazione dell'insegnamento in ambiente naturale (NET)

Linee guida pratiche:

### 3. Insegnamento intensivo della **richiesta funzionale**

- Catturare e manipolare attivamente la motivazione del bambino
- Creare situazioni di gioco interessanti e stimolanti
- Introdurre variazioni potenzialmente motivanti dell'attività in corso e nella modalità di utilizzo dei materiali di gioco

Modalità di insegnamento della richiesta	
Attività / gioco	Modalità di insegnamento
	1.
	2.
	3.
	4.
	5.
	1.
	2.
	3.
	4.
	5.
	1.
	2.
	3.
	4.
	5.
	1.
	2.
	3.
	4.
	5.

## Pianificazione dell'insegnamento in ambiente naturale (NET)

---

Linee guida pratiche:

4. Insegnamento di nuove risposte e trasferimento degli **obiettivi individualizzati** della programmazione educativa

Inserire le istruzioni specifiche pianificate in precedenza nel Piano NET all'interno del gioco e dell'attività motivante

## NET: esempi di abilità in insegnamento e generalizzazione

---

- Richiedere oggetti o attività preferite nel gioco con i fratelli (richiesta)
- Richiedere vari alimenti e identificare in ricettivo le posate durante la merenda (ricettivo)
- Insegnare al bambino gli avverbi di luogo durante il gioco motorio (ricettivo e tact)
- Insegnare al bambino a rispondere a domande mentre gioca a “Indovina chi?” (tact)
- Insegnare al bambino a completare e dire le parole mancanti di una canzoncina mentre viene cantata in classe (intraverbale)
- Insegnare al bambino a contare mentre aiuta a fare la spesa al supermercato (accademico)

## Pianificazione dell'insegnamento in ambiente naturale (NET)

---

Linee guida pratiche:

5. Mantenere un rapporto vantaggioso per le **richieste** rispetto alle **istruzioni**

Le richieste emesse dal bambino durante l'attività dovranno essere più numerose delle istruzioni date dall'insegnante



# Pianificazione dell'insegnamento in ambiente naturale (NET)

---

## 7. Creazione del **Piano NET**

Prevedere le possibili richieste e pianificare le istruzioni relative agli obiettivi della programmazione individualizzata del bambino

# Pres a dati: Piano NET

Sched a piano NET

MOTIVAZIONE:

R ICHI ESTE	TACT	ECOICO	RECETTIVO	I MI TAZI ONE
		SOCI ALE	V ISUO-SPAZI ALE	G IOCO

*Adattato da Francesca degli Espinosa, BCBA-D*

# Insegnamento strutturato

## Discrete Trial Training (DTT)

---

Caratteristiche generali:

- Insegnamento per prove distinte (SD-R-SR+)
- Sessioni di insegnamento altamente strutturate e ritmo veloce di presentazione delle prove
- Presentazione delle istruzioni segue una sequenza specifica
- Stimoli target vengono ripetuti fino a criterio raggiunto
- Nessuna correlazione funzionale tra risposte e rinforzatori
- Rinforzo di risposte corrette o approssimazioni successive
- Programmazione di procedure specifiche di generalizzazione

*Adattato da DelPrato, 2001; Koegel, O'Dell, & Koegel, 1987; Sundberg & Partington, 1998*

## Discrete Trial Training (DTT)

Stimolo antecedente	Risposta	Conseguenza
<p>Appropriato all'obiettivo in insegnamento</p> <p>Chiaro e conciso</p> <p>Ripetuto 1 sola volta</p> <p>Assenza di comportamenti interferenti</p>	<p>Corrispondente al criterio stabilito</p> <p>Priva di comportamenti interferenti</p> <p>Emessa entro 2 secondi</p> <p>Fluente e accurata</p>	<p>Rinforzatore: incrementa la probabilità di emissione futura</p> <p>Prompt: in assenza di risposta o risposta parziale</p> <p>Correzione: procedura di correzione dell'errore</p>

## Prerequisiti

---

- Repertorio di rinforzatori
- Sistema di comunicazione e richiesta
- Associazione al rinforzo con adulti
- Prerequisiti delle diverse abilità
- Collaborazione di base
- Sedersi al tavolo

## Caratteristiche del DTT nel curriculum iniziale

---

- Apprendimento senza errori (Errorless learning)
- Procedura dei 4 passi (Procedura di insegnamento e correzione)
- Mix and vary

## Apprendimento senza errori

---

- Modalità di insegnamento con l'obiettivo di sfumare progressivamente il suggerimento (prompt) e portare il bambino ad emettere la risposta corretta senza contattare errori durante l'apprendimento

## Procedura dei 4 passi

---

- Procedura di insegnamento e correzione dell'errore. 4 fasi:

### **1. Prompt**

Dare l'istruzione con suggerimento (ritardo di 0 secondi)

### **2. Transfer**

Dare l'istruzione senza suggerimento

### **3. Distrazione**

Risposte semplici ed acquisite, incrementare il numero progressivamente, stessa classe di risposta

### **4. Test**

Dare l'istruzione e testare la risposta indipendente prima di rinforzare

Se la risposta non avviene entro 3 secondi, oppure se la risposta è parziale o in caso di errore, ricominciare con la procedura dal passo 1

## Mix and vary

---

- Tecnica di insegnamento realizzata attraverso una variazione rapida di stimoli antecedenti e tipologie di risposta
- Operanti verbali e non verbali vengono presentati non in sequenza
- Tutti gli obiettivi di apprendimento vengono mischiati e variati tra loro

## Mix and Vary Cartoncini

---

- Strumento utilizzato dall'insegnante per mantenere il ritmo di insegnamento sostenuto, mischiare e variare gli obiettivi e mantenere nel tempo le abilità acquisite

<b>Area curriculare</b>	<b>Colore</b>
Imitazione	<b>ROSA</b>
Istruzioni ricettive	<b>GIALLO</b>
Ecoico	<b>VERDE</b>
Intraverbale	<b>BLU</b>

## Documentazione per l'insegnamento

---

- Quadernone (relazioni, prese dati, schede vocabolario di base..)
- Carpetta con pinza (prese dati per l'insegnamento)
- Vocabolario CAA (segni, immagini)
- Stimoli per l'insegnamento (immagini, oggetti..)

# Mix and Vary

## Pianificazione dell'insegnamento

---

Linee guida pratiche:

1. Iniziare ogni sessione di insegnamento intensivo individualizzato con una **valutazione delle preferenze** facendo scegliere al bambino il rinforzatore preferito assecondando quindi le sue preferenze e la sua attuale motivazione
2. Iniziare la sessione di insegnamento con poche e semplici istruzioni e compiti ad **alta probabilità di successo**, incrementare progressivamente lo sforzo richiesto durante il corso della sessione, e diminuire di nuovo la difficoltà delle istruzioni durante la fine della sessione
3. **Mischiare e variare** i diversi obiettivi di insegnamento verbale e non verbale e la modalità di presentazione delle istruzioni e compiti specifici
4. Mantenere un rapporto di circa **80% di risposte acquisite e 20% di risposte in acquisizione**

## Mix and Vary

### Pianificazione dell'insegnamento

---

Linee guida pratiche:

5. Utilizzare l'**insegnamento senza errori**, suggerire prontamente la risposta corretta per gli obiettivi in insegnamento e correggere in caso di errore
6. **Ritmo di insegnamento** sostenuto con un intervallo tra le prove inferiore a 2 secondi
7. Rinforzare mantenendo una **ratio di rinforzamento variabile (VR)** consegnando il rinforzatore dopo un numero medio di risposte corrette (ratio di rinforzo specifica per ogni studente)
8. Consegnare **immediatamente** il rinforzo entro 2 secondi dalla risposta corretta

## Profilo dello studente

---

- Sta volentieri vicino al suo insegnante
- Chiede i suoi rinforzatori principali
- Imita i movimenti dell'altro
- Esegue con poco sforzo diversi compiti fino-motori e visuo-percettivi
- Tollera le transizioni tra diversi contesti e obiettivi di insegnamento
- Tollera di lavorare per diversi minuti seduto al tavolo

## Profilo dell'insegnante esperto

---

- Conosce gli interessi e i rinforzatori dell'alunno
- Sa come motivare il suo studente ed evocare nuove richieste
- Alterna e varia aree di insegnamento e modalità di presentazione
- Mantiene un ritmo sostenuto di insegnamento, in particolare nel lavoro strutturato
- Mantiene un alto tasso di successo per il proprio alunno
- Prende dati sull'insegnamento

# Comportamento sociale

---

## Definizione:

Qualunque risposta, evocata da un'altra persona e mantenuta unicamente dall'azione vocale e non vocale della persona (e non dall'ottenimento di uno stimolo tangibile), conforme alle regole stabilite dalla comunità

*Francesca degli Espinosa (BCBA-D), 2012*

## Unità di apprendimento di base: comportamento sociale

---

A	B	C
<b>Antecedente</b> OM condizionata SD Presenza della persona	<b>Comportamento</b> Vocale o non vocale	<b>Conseguenza</b> SR+ sociale Azione vocale o non vocale di un'altra persona

## Progressione attività di associazione al rinforzo: Pairing

---

- Il bambino accetta la consegna di stimoli 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)*

## Comportamento sociale: progressione

---

- Interazione principalmente con l'adulto
- Interazioni con i pari mediate dall'adulto
- Insegnamento condotto tramite il compagno (*peer-tutors o buddies*)

## Interazione sociale con i pari: prerequisiti

---

- Il bambino possiede un sistema di comunicazione ed emette richieste all'adulto
- Il bambino collabora ed esegue le consegne dell'adulto
- Non sono presenti comportamenti problema (aggressività, auto-lesionismo, distruzione dell'ambiente ecc.)
- Condivisione del sistema di comunicazione CAA:
  - Il bambino utilizza e chiede attraverso il linguaggio dei segni o immagini
  - I compagni conoscono il suo vocabolario con i segni o immagini (es. canzoncine con imitazioni, storie con immagini..)

## Pairing e richiesta ai compagni: insegnamento

---

- Il bambino accetta la consegna gratuita dei rinforzatori dal compagno
- Il bambino accetta di rimanere in prossimità del compagno (es. gioco parallelo con materiali condivisi)
- Richiesta al compagno: insegnare al compagno ad attendere e/o suggerire la richiesta prima di consegnare il rinforzatore

# Apprendimento in gruppo: la scuola

---

Obiettivi prioritari dell'integrazione scolastica:

- offrire al bambino con diagnosi di autismo la possibilità di **apprendere e interagire** con i coetanei
- offrire ai compagni di classe la possibilità di imparare a **conoscere e valorizzare** le diversità

## Abilità necessarie per l'integrazione: Scuola dell'Infanzia

---

- Stare seduti su istruzione dell'adulto
- Eseguire transizioni tra attività su istruzione dell'adulto
- Imitazione del gioco e dei movimenti dell'altro
- Richiedere attività ed oggetti necessari o preferiti
- Comprendere semplici istruzioni

## Abilità necessarie per l'integrazione: Scuola Primaria

---

- Assenza di comportamenti problema severi
- Stare seduti per eseguire un compito indipendente
- Essere in grado di richiedere attività ed oggetti in maniera chiara
- Stare seduti in un gruppo ed imitare spontaneamente gli altri
- Rispondere ed eseguire le richieste di altri bambini
- Impugnare penna e/o matita e prime competenze di pregrafismo
- Imitazione del disegno e colorare in maniera indipendente

## L'insegnante di sostegno

---

- Rinforza ogni migliore approssimazione
- Guida con il suggerimento necessario e sufficiente
- Non permette di praticare l'errore: suggerisce immediatamente le risposte con <80% probabilità di emissione
- Guida e modella interazioni con i pari età a livello adeguato al bambino
- Prende dati sui comportamenti

## L'insegnante di classe

---

- Concorda e condivide con l'insegnante di sostegno la programmazione individualizzata
- Coinvolge l'alunno nello svolgimento della lezione nel rispetto delle sue competenze
- Sa come rinforzare e cosa rinforzare
- È informata sulle procedure di gestione di eventuali emergenze comportamentali che sono state concordate

## Realizzazione dell'intervento nel contesto scolastico

---

- Pianificazione e strutturazione dei tempi di insegnamento e delle attività scolastiche
- Applicazione degli obiettivi della programmazione individualizzata dell'alunno all'interno delle attività della scuola
- Alternanza delle modalità e contesti di insegnamento (insegnamento individualizzato, piccolo gruppo, sezione o classe)
- Coerenza e condivisione degli obiettivi e delle modalità di insegnamento da parte di tutti i referenti educativi (insegnanti di sezione/classe, insegnanti di sostegno, educatori)

## Insegnamento in gruppo

---

Obiettivo: trasferimento progressivo delle abilità acquisite nel contesto individualizzato al contesto naturale di apprendimento

- Attività in piccolo gruppo: competenze necessarie per l'interazione con i compagni (abilità comunicative, sociali e di gioco all'interno di attività strutturate e motivanti)
- Attività in classe: competenze necessarie per l'apprendimento in gruppo (collaborazione con insegnante di classe, abilità di apprendimento in gruppo, competenze accademiche e verbali)

Un ringraziamento speciale ad Erika, Monica e Paola  
colleghe e compagne di viaggio di ogni giorno  
Grazie Francesca, Elena e Valentina per gli insegnamenti  
Grazie a tutti i bambini e alle loro famiglie  
Grazie agli educatori e agli insegnanti!!

Contatti:

[silviacottitto@gmail.com](mailto:silviacottitto@gmail.com)

Associazione Lab@

[labautismo.com](http://labautismo.com)

