



Promuovere le abilità comunicative
e sociali


Chiara Ferrari
Dott.ssa Chiara Ferrari
Psicologa, BCBA



www.iescum.org www.mipia.it

Due principi fondamentali

1. Gradualità
2. Gratificazione



www.iescum.org www.mipia.it

Gradualità

Raggiungere un obiettivo non in modo “tutto o nulla” ma attraverso pazienti avvicinamenti progressivi.

La mancanza di un atteggiamento gradualista è l'anticamera di molti insuccessi psicoeducativi. L'insuccesso non è sempre dovuto al problema o alla procedura, a volte è l'obiettivo ad essere Sbagliato.

“Non esistono ragazzi “troppo difficili”, esistono ragazzi a cui è più difficile insegnare!”

www.iescum.org] www.mpia.it]



Gradualità: Raggiungere un obiettivo non in modo “tutto o nulla” ma attraverso pazienti avvicinamenti progressivi.

www.iescum.org] www.mpia.it]



AUTONOMIE

La crescita è passaggio dalla
dipendenza all'autonomia, ma..



www.iescum.org] www.mipia.it]



OGNI SOGGETTO CON UNA DISABILITA' VA
CONSAPEVOLMENTE E SPECIFICAMENTE AIUTATO A
DIVENTARE PIU' AUTONOMO EA DESIDERARE DI ESSERLO.
NON SI PUO DESIDERARE L'AUTONOMIA PER
QUALCUNO,OVVERO "AL POSTO" DI QUALCUNO, MA SI
PUO' AIUTARE QUALCUNO A DESIDERARE L'AUTONOMIA
PER SE STESSO, FACENDOGLI INTRAVEDERE UNA STRADA.

(Caretto,F., Dibattista, G. e Scalese,A. (2012).Autismo e autonomie personali.Trento: Erikson)

www.iescum.org] www.mipia.it]



Un soggetto con disabilità incontra due tipi di ostacoli:

- I limiti imposti dal deficit
- Le ambivalenze dell'ambiente:
“non sei capace a far questo allora ... non sei capace e faccio io per te”
“mi dispiace non poter eliminare la disabilità e allora ti faccio più coccole”

www.iescum.org] www.mipia.it]



PERCHE' EDUCARE ALL'AUTONOMIA

- PER IL PIENO INSERIMENTO SOCIALE
- VITA ADULTA INDIPENDENTE
- PREREQUISITO PER IL LAVORO

www.iescum.org] www.mipia.it]



AUTONOMIA NON È FARE TUTTO DA SOLI

Autonomia è integrare le proprie
competenze con quelle degli altri

Esiste un'autonomia possibile per
Tutti!

www.iescum.org] www.mipia.it]



AUTONOMIE

AUTONOMIE DI BASE

comportamenti quotidiani
semplici che accompagnano
sia il soddisfacimento di
necessità fisiologiche, quali
mangiare, evacuare ecc, sia
la cura della persona, come
lavarsi, vestirsi ecc

ABILITA' INTEGRANTI

Sono quelle autonomie di
ordine superiore che
regolano comportamenti
quotidiani che consentono
l'integrazione dell'individuo
nel tessuto sociale e l'uso
delle strutture comunitarie

(Caretto, F., Dibattista, G. e Scalese, B. (2012). Autismo e autonomie personali. Trento: Erickson)

www.iescum.org] www.mipia.it]



ABILITA' COMUNICATIVE

COMUNICARE

www.iescum.org] www.mpia.it]



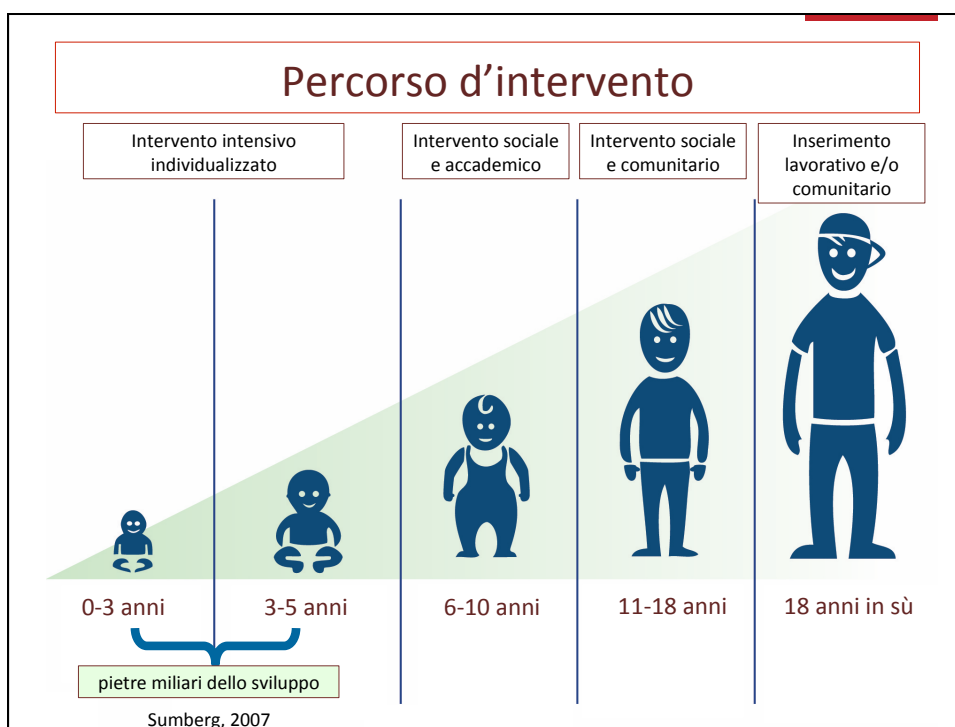
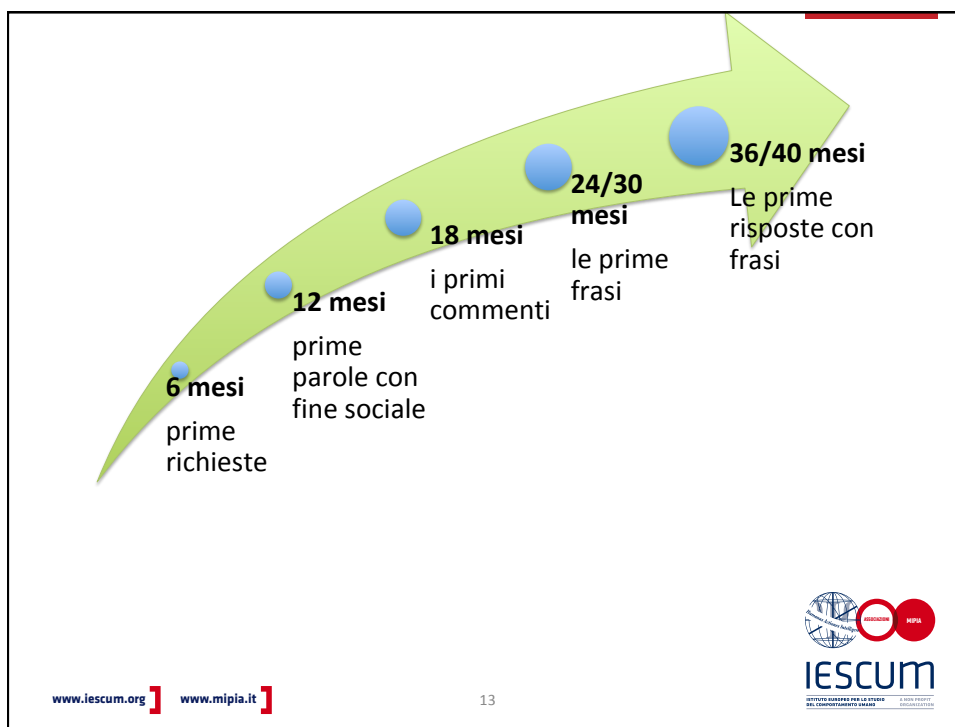
Cenni sullo sviluppo comunicativo tipico



www.iescum.org] www.mpia.it]

12





ADULTITA'

La pianificazione della transizione è un processo centrato sulla persona, cioè sull'adolescente, sulle sue condizioni presenti, sui suoi possibili miglioramenti, su come ottenerli ma **soprattutto su cosa gli piace, su cosa vorrebbe fare, sui suoi interessi, abilità, capacità, potenzialità**

www.iescum.org] www.mpia.it]



AUTODETERMINAZIONE

Sviluppo della capacità di decidere e di scegliere:

- SAPER ESSERE
- SAPER FARE

www.iescum.org] www.mpia.it]



Autodeterminazione è...

- Capacità di decidere gran parte degli eventi della propria vita
- **Esprimere le proprie scelte** e manifestare le proprie preferenze

www.iescum.org] www.mipia.it]



Acquisizione del linguaggio

=

desiderio a comunicare

Il processo di acquisizione del linguaggio è normalmente favorito e guidato da un innato desiderio a comunicare, tuttavia se questo desiderio si manifesta in maniera ridotta non possiamo aspettarci un normale sviluppo linguistico.

www.iescum.org] www.mipia.it]



18

- Il comportamento maggiormente significativo per gli uomini è la **comunicazione**;
- Il comportamento verbale ha un ruolo significativo nella maggior parte delle interazioni quotidiane.
 - Rappresenta le fondamenta dell'educazione, della conoscenza, del pensiero e del comportamento sociale
 - Consente di esprimere i desideri, sentimenti, emozioni, rispondere alle domande degli altri...

(Barbera, 2007)

www.iescum.org] www.mipia.it]



Verbal Behavior

- Include tutte le forme di comunicazione:
- Vocale,
- Segni
- Gesti,
- Scrittura,
- Immagini
- Comportamenti problematici



(Barbera, 2007)

www.iescum.org] www.mipia.it]



Comunicazione Funzionale

- Deve avvenire tra **due persone**
- Colui che “**parla**” si rivolge all’interlocutore
- L’ “**interlocutore**” fa da mediatore per accedere ai rinforzatori
- La comunicazione si sviluppa prima del linguaggio
- La comunicazione è bidirezionale

www.iescum.org] www.mpia.it]



Linguaggio e comunicazione

- Il linguaggio è lo strumento che noi usiamo per comunicare
- La comunicazione fa riferimento a un processo mediante il quale gli individui si scambiano informazioni attraverso un sistema condiviso di simboli, segni, gesti
- La comunicazione un complesso sistema di simboli convenzionali usati in vario modo

www.iescum.org] www.mpia.it]

(Bondy e Frost, 2011)



Compromissione dello sviluppo del linguaggio

- Diversi fattori:
 - problemi durante gravidanza,
 - ritardi cognitivi,
 - aprassie,
 - autismo,
 - paralisi cerebrali



(Beukelman & Mirenda, 2005)

www.iescum.org] www.mipia.it]



Compromissione dello sviluppo del linguaggio nell'autismo

- Cause sconosciute;
- Aspetti strutturali intatti (palato, lingua ecc..)
- Aspetti motori intatti (muovere lingua, labbra ecc..)
- cause sconosciute ma sono implicate aree cerebrali deputate a linguaggio

(Beukelman & Mirenda, 2005)

www.iescum.org] www.mipia.it]



Differenze nell' uso del linguaggio

Alcuni soggetti autistici che raggiungono competenze nel linguaggio, presentano ugualmente differenze:

- nella pronuncia,
- nella prosodia,
- nell' uso funzionale (anche sociale).

(Firth e Venkatesh, 2002)

www.iescum.org] www.mipia.it]

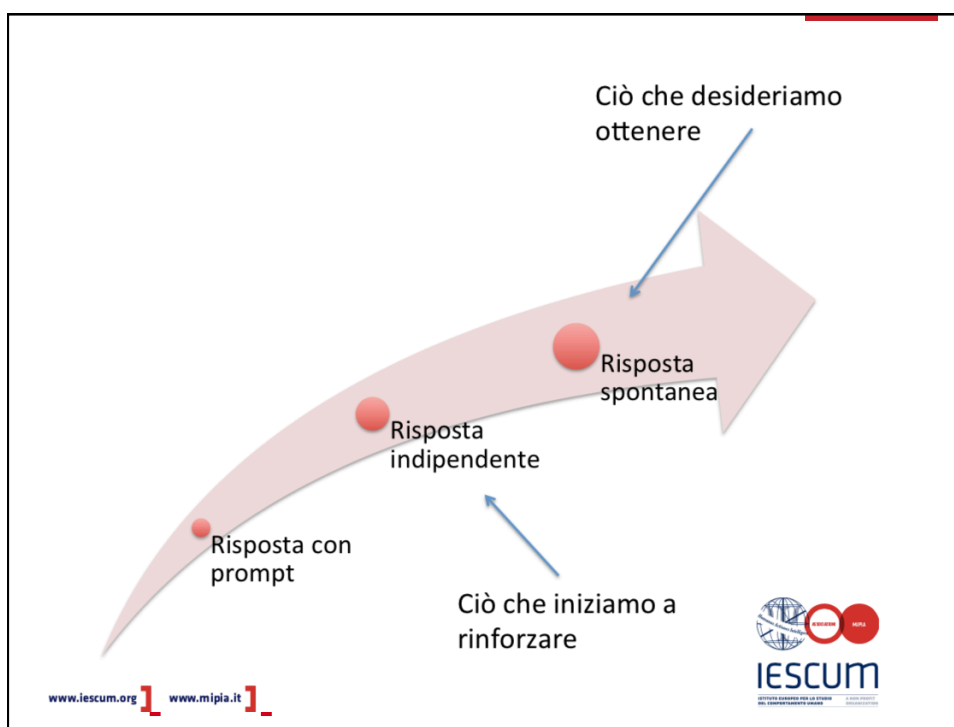


QUALE E' IL NOSTRO OBIETTIVO?

- CREARE DELLE CONDIZIONI AFFINCHÉ SI PROMUOVA LA RICHIESTA DELL'ALUNNO CHE POTRÀ USARE IL SUO CODICE
- PRIMA IO GLI MOSTRO COME FARE
- POI CON LA POSSIBILITÀ DI AVERE TANTE OCCASIONI LO FARA' IN MODO AUTONOMO/ INDIPENDENTE

www.iescum.org] www.mipia.it]





Strumenti di valutazione

- Abilità di partenza
(assente/emergente/acquisita)
- Abilità da raggiungere
(obiettivi breve/lungo tempo)
- Quali sono le priorità?

VALUTAZIONE COMUNICAZIONE

Nome _____ Cognome _____ Età _____
 Data _____ Valutatore _____

a) VALUTAZIONE FORMALE abilità comunicative

Punteggio Scala Vineland Comunicazione: _____
 Sub Scala Espressione: _____
 Sub Scala Ricezione: _____
 Sub Scala Scrittura: _____

Abilità comunicative ESPRESSIVE:

1. Indicate la forma di comunicazione (espressione) primaria ed indipendente della persona
 ___Vocale ___Linguaggio Segni ___Gesti ___Scambio figure ___Altro (specificare) _____

2. In che modo la persona generalmente comunica una sua necessità? (per attenzione, cibo, attività, oggetti)

3. In che modo la persona comunica il desiderio di interrompere un'attività?

Abilità comunicative RECETTIVE:

1. Indicate la forma di comunicazione (comprensione) primaria della persona
 ___Vocale ___Linguaggio Segni ___Gesti ___Scambio figure ___Proposta oggetti concreti ___Altro
 (specificare) _____

2. In che modo alla persona generalmente si comunica l'agenda di giornata?
 ___Vocale ___Linguaggio Segni ___Gesti ___Scrittura ___Scambio figure ___Proposta oggetti concreti ___Aiuto
 Fisico ___Altro (specificare) _____


3. In che modo si comunica alla persona il cambiamento di attività?
 ___Vocale ___Linguaggio Segni ___Gesti ___Scrittura ___Scambio figure ___Proposta oggetti concreti ___Aiuto
 Fisico ___Altro (specificare) _____

www.iescum.org www.mipia.it

IESCUM
ISTITUTO ITALIANO PER LO STUDIO
 DEL COMPORTAMENTO UMANO


**Tecniche d' insegnamento della
 comunicazione**

1. Protocolli d' imitazione del linguaggio vocale
2. Protocolli per l' insegnamento del linguaggio dei segni
3. Protocolli basati su immagini/simboli



MEDIAZIONE

www.iescum.org www.mipia.it


IESCUM
ISTITUTO ITALIANO PER LO STUDIO
 DEL COMPORTAMENTO UMANO

SE UN ALUNNO E' VOCALE

Cosa fare?

www.iescum.org] www.mpia.it]



COME FARE?

- FORNISCO IL MODELLO “suggerisco la richiesta”
- RINFORZO consegnando l’oggetto della richiesta
- FORNISCO IL MODELLO “suggerisco la richiesta”
- IL SOGGETTO RIPETE
- ATTENDO UNA RISPOSTA INDIPENDENTE
- RINFORZO

www.iescum.org] www.mpia.it]





COME FACCIAMO A SAPERE CHE COSA GLI PIACE?

DEVO CONOSCERE LE PREFERENZE E LE COSE GRADITE ALLA PERSONA

www.iescum.org] www.mpia.it]



COME FACCIAMO A SAPERE COSA GLI PIACE?

- QUESTIONARI E COLLOQUI AI GENITORI
- QUESTIONARI E COLLOQUI ALLE INSEGNANTI
- OSSERVAZIONE DIRETTA



ASSESSMENT DELLE PREFERENZE

www.iescum.org] www.mpia.it]



A. Rinforzatori di consumo: che cosa ama mangiare o bere questa persona?

1 Quali cose ama mangiare di più?

a. Alimenti di un tipico pasto regolare _____

b. Cibi sani – frutta secca, noci, cereali, ecc. _____

c. Cibi porcheria – pop corn, patatine chips, ecc. _____

d. Dolci – caramelle, gelati, biscotti, ecc. _____

2 Quali cose preferisce bere?

a. Latte _____

b. Bibite _____

c. Succhi _____

d. Altro _____

B. Rinforzatori dinamici: quali cose ama fare?

1 Attività in casa

a. Hobby _____

b. Lavori manuali _____

c. Ridipingere _____

d. Preparare cibo o bevande _____

e. Lavori di casa _____

f. Lavori saltuari _____

g. Altro _____

2 Attività in giardino o cortile

a. Sport _____

b. Giardinaggio _____

c. Barbecue _____

d. Lavori in giardino _____

e. Altro _____


3 Tempo libero nei dintorni (andare per negozi, passeggiare, fare jogging, andare in bicicletta, andare in auto, andare in giro senza meta ecc.) _____

4 Tempo libero lontano da casa (viaggiare, andare in montagna, nuotare, attività di campeggio, andare in spiaggia ecc.) _____

5 Attività a pagamento (film, divertimenti, eventi sportivi, night club, pub ecc.) _____

6 Attività passive (guardare la televisione, ascoltare la radio, dischi o cassette; attività sedentaria, chiacchierare, fare il bagno ecc.) _____


www.iescum.org www.mipia.it



PREFERENZE VISIVE

<input type="checkbox"/> T.V./film	<input type="checkbox"/> Libri con immagini
<input type="checkbox"/> Giochi al computer	<input type="checkbox"/> Libri con immagini a rilievo/ saltano fuori
<input type="checkbox"/> Video giochi	<input type="checkbox"/> Giocattoli con ruote (es. macchine)
<input type="checkbox"/> Giocattoli da caricare	<input type="checkbox"/> Rampe di macchina o biglie
<input type="checkbox"/> Trottole	<input type="checkbox"/> Treno e rotaie di treno
<input type="checkbox"/> Torcia elettrica/pila	<input type="checkbox"/> Giocattoli con oggetti che saltano fuori
<input type="checkbox"/> Giocattoli che si illuminano	<input type="checkbox"/> Scatola con pupazzo a molla
<input type="checkbox"/> Adesivi con ologrammi	<input type="checkbox"/> Palloncini
<input type="checkbox"/> Caleidoscopio	<input type="checkbox"/> Burattini/marionette
<input type="checkbox"/> Specchi	<input type="checkbox"/> Adesivi con glitter/brillantini o lucidi

www.iescum.org www.mipia.it



PREFERENZE UDITIVE

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Cassette musicali/
CD | <input type="checkbox"/> Triangolo |
| <input type="checkbox"/> Libri con bande
effetti sonore | <input type="checkbox"/> Bacchette ritmiche |
| <input type="checkbox"/> Fischietti | <input type="checkbox"/> Piatti musicali |
| <input type="checkbox"/> Campane | <input type="checkbox"/> Pianoforte |
| <input type="checkbox"/> Tamburi &
bacchette | <input type="checkbox"/> Giocattoli che
parlano o cantano |
| | <input type="checkbox"/> Cantare canzoni |
| | <input type="checkbox"/> Microfono |

www.iescum.org] www.mipisa.it]



PREFERENZE TATTILI

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Palle anti stress | <input type="checkbox"/> Giocare con l' acqua |
| <input type="checkbox"/> Crema per le mani/corpo | <input type="checkbox"/> Bubble wrap (carta
plastificata con bolle) |
| <input type="checkbox"/> Crema da barba | <input type="checkbox"/> Libri con illustrazioni di
consistenza |
| <input type="checkbox"/> Play-doh/Di-do | <input type="checkbox"/> Scovolini o Wikki-Stix |
| <input type="checkbox"/> Creta | <input type="checkbox"/> Giocattoli che si piegano o
si estendono |
| <input type="checkbox"/> Stucco/creta | <input type="checkbox"/> Giocattoli che sono elastici/
gommosi |
| <input type="checkbox"/> Silly-string (corde elastiche
per giocare) | |
| <input type="checkbox"/> Giocare con la sabbia | |

www.iescum.org] www.mipisa.it]



PREFERENZE CINESTESICHE

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Tappeto elastico | <input type="checkbox"/> Sedersi e Roteare |
| <input type="checkbox"/> Rimbalsare su palla terapeutica | <input type="checkbox"/> [REDACTED] |
| <input type="checkbox"/> [REDACTED] | <input type="checkbox"/> Correre |
| <input type="checkbox"/> [REDACTED] | <input type="checkbox"/> Saltare/Saltellare |
| <input type="checkbox"/> Girare/roteare | <input type="checkbox"/> Bicicletta o triciclo |
| <input type="checkbox"/> Punching ball (palla da dare pugni) | <input type="checkbox"/> Fare giri su un carro |
| | <input type="checkbox"/> [REDACTED] |
| | <input type="checkbox"/> Ballare |
| | <input type="checkbox"/> Arrampicarsi |
| | <input type="checkbox"/> Buttarsi nei cuscini |

www.iescum.org] www.mipia.it]



Tutti hanno bisogno di essere motivati a fare varie attività. Sapete che cosa è motivante o rinforzante per voi, ma sappiamo che cosa è rinforzante per i nostri studenti?. Ecco quando la valutazione delle preferenze entra in gioco. Sono valutazioni che ci aiutano a trovare ciò che può Essere rinforzatore per gli studenti. Non possiamo decidere o sapere noi che cosa può essere Rinforzante per loro!

www.iescum.org] www.mipia.it]



- L'opportunità di effettuare scelte è fondamentale per migliorare la qualità di vita e per aumentare la percezione di controllo sulla propria vita sperimentata dalla persona con autismo (Conyers et al. 2002)
- Le persone con disabilità evolutive spesso non ricevono le opportunità di effettuare delle scelte con la stessa frequenza dei coetanei (Reid, 1990)

www.iescum.org] www.mipia.it]



L'opportunità di **effettuare scelte** è fondamentale per migliorare la qualità di vita e per aumentare la percezione di controllo sulla propria vita sperimentata dalla persona con autismo (Conyers et al. 2002)

www.iescum.org] www.mipia.it]



STRUMENTI OPERATIVI

UTENTE: DATA:

VALUTAZIONE DELLE PREFERENZE

Quali sono i cibi/bevande preferiti da vostra figlia/a? (per favore, ove possibile specificare la marca, la
tecnica, ecc.)

SNACK:
PRIMI PIATTE:
SECONDI PIATTE:
CONTORNI (VERDURA, LEGUMI):
FRUTTA:
DOLCI:
BEVANDE:

Quali sono gli intrattenimenti preferiti da vostra figlia/a? (per favore specificare)

FILM/TELEFILM:
PROGRAMMI TELEVISIVI:
MUSICI/ARTISTI:
CARTONI ANIMATI/PUMETTI:
GIOCHI ATTIVITA' AL PC:
GIOCHI ATTIVITA' COL TABLET/SMARTPHONE:

www.iescum.org www.mpia.it



STRUMENTI OPERATIVI

Preferenze sensoriali: **stimoli visivi** (per ciascuna voce sotto specificata mettere una X se lo stimolo piace, non piace o non ne è mai stata fatta esperienza)

Stimolo	Piace	Non piace	Non esperito
Gocciatori a moia			
Trottoia			
Torcia/luce			
Giochi che si illuminano (specificare):			
Ologrammi			
Adearvi riflettenti			
Strass, paillettes,brillanti			
Calendoscopio			
Specchio			
Libri con immagini			
Fotografie			
Clessidra			
Boccia con la neve che scende			
Umbre			
Bolle di sapone			
Girandola			
Guardare dalla finestra			
Televisione			
Computer			
Tablet/smartphone			


www.iescum.org www.mpia.it



Preferenze sensoriali: **stimoli cinestetici** (per ciascuna voce sotto specificata mettere una X se lo stimolo piace, non piace o non ne è mai stata fatta esperienza)

Stimolo	Piace	Non piace	Non esperito
Scattare			
Ritolare			
Dondolare			
Unire			
Strisciare			
Correre			
Ambracciarsi			
Ballare			
Calcciare			
Coprire oggetti			
Lanciare oggetti			
Tirare oggetti per far cadere un bersaglio			
Essere lanciato in aria			
Fare "rotta trottia cavallone" o altri			
Essere messo a testa in giù			
Fare la lotta			
Atalena			
Sovolo			
Amaca			
Sedia a dondolo			
Sedia con rotelle			
Tappeto elastico			
Malta pacomotoria			

www.iescum.org www.mipia.it




Preferenze sensoriali: **stimoli olfattivi** (per ciascuna voce sotto specificata mettere una X se lo stimolo piace, non piace o non ne è mai stata fatta esperienza)

Stimolo	Piace	Non piace	Non esperito
Profumo			
Profumatori d'ambiente			
Uli essenziali			
Fiori			
Crema profumate			
Profumi/odori dell'ambiente domestico (es. pesce, detersivi, altro specificare):			
Profumi/odori dell'ambiente esterno (es. benzina, erba, altro specificare):			

Stimoli sociali (per ciascuna voce sotto specificata mettere una X se lo stimolo piace, non piace o non ne è mai stato fatta esperienza)

Stimolo	Piace	Non piace	Non esperito
Massaggio			
Solletico			
Carezza			
Bacio			
Abbraccio			
Stare in braccio			
Andare sulle spalle			
Ricevere una pacca sulla spalla			
Battere il cinque			
Essere lodati			


www.iescum.org



Preferenze sensoriali: **stimoli tattili** (per ciascuna voce sotto specificata mettere una X se lo stimolo piace, non piace o non ne è mai stata fatta esperienza)

Stimolo	Piace	Non piace	Non esperito
Palla di Koosh (pon pon con fili di plastica)			
Palla antistress			
Palla sensoriale			
Pon pon			
Giocare con la sabbia			
Giocare con l'acqua			
Giocare con la neve			
Peluche			
Libri tattili			
Elastico			
Corda			
Temperare a dita			
Pasta da modellare/creta e simili			
Spolverino			
Poltrona a sacco			
Palestrina			
Ventaglio			
Vento			
Crema			


www.iescum.org] www.mpia.it]



Preferenze sensoriali: **stimoli uditivi** (per ciascuna voce sotto specificata mettere una X se lo stimolo piace, non piace o non ne è mai stata fatta esperienza)

Stimolo	Piace	Non piace	Non esperito
Ascoltare la musica			
Ascoltare le riabe sonore			
Ascoltare la voce di persone			
Ascoltare barzellette o afitini			
Ascoltare storie narrate da una persona			
Ascoltare suoni o rumori dell'ambiente (specificare):			
Libri sonori			
Fischietto			
Campane			
Strumenti musicali (specificare):			
Giocattoli che parlano o cantano			
Trombetta di carnevale			
Cantare			
Usare un microfono			
Usare oggetti per produrre suoni o rumori (specificare):			
Telefonare			


www.iescum.org] www.mpia.it]



Sport (per ciascuna voce sotto specificata mettere una X se lo stimolo piace, non piace o non ne è mai stata fatta esperienza)

Stimolo	Piace	Non piace	Non esperito
Calcio			
Basket			
Pallavolo			
Tennis			
Bicicletta/triciclo			
Monopattino			
Skate board			
Andare a cavallo			
Bowling			
Bocce			
Pattinaggio			
Nuoto			
Sci			
Ping pong			
Jogging			
Altrezzi			

www.iescum.org
www.mipia.it




IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LA STUDIO
 DEL COMPRENSAMENTO SPANOL

PENSO A CHE RICHIESTE VOGLIO INSEGNARE E..

- IN BASE ALLE PREFERENZE, AI VALORI DELLA PERSONA

www.iescum.org
www.mipia.it



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LA STUDIO
 DEL COMPRENSAMENTO SPANOL

COME INSEGNO A FARE LA RICHIESTA?

www.iescum.org] www.mipia.it]



Progressione riassuntiva delle richieste

- Richieste con rinforzatore visibile
- Richieste senza oggetto visibile
- Richieste per oggetto mancante
- Richieste per azioni
- Richieste per interrompere un'attività
- Richieste di attenzione
- Richieste con aggettivi
- Richieste con frasi
- Richieste con attributi, avverbi...
- Richieste di informazioni (domande): cosa, dove, chi, quale, quando, come, perchè

www.iescum.org] www.mipia.it]

52



RICHIESTA D' ATTENZIONE

www.iescum.org] www.mipia.it]



ALCUNI MODI PER INSEGNARE A RICHIEDERE ATTENZIONE

- TOCCO AL BRACCIO
- CHIAMARE
- DIRE HO FINITO

TANTE E TANTE OCCASIONI PER
IMPARARE

www.iescum.org] www.mipia.it]



RICHIESTA PER TERMINARE UN' ATTIVITÀ

www.iescum.org] www.mpia.it]



COME INSEGNARE?

- INSEGNARE BASTA
- INSEGNARE PAUSA

www.iescum.org] www.mpia.it]



AUTONOMIE

- PERSONALI
- SOCIALI



Sono quelle autonomie di ordine superiore che regolano comportamenti quotidiani che consentono l'integrazione dell'individuo nel tessuto sociale e l'uso delle strutture comunitarie

www.iescum.org] www.mipia.it]



ESEMPI DI AUTONOMIE SOCIALI

Abilità funzionali alla vita per permettere una migliore inclusione sociale.

Alcuni esempi:

- Uso funzionale di strumenti: orologio
- Abilità socio-relazionali per avviare una conversazione
- Chiedere aiuto per risolvere problemi
- Abilità stradali
- Orientamento e mobilità ambientale (uso dell'autobus..)
- Uso dei soldi...

www.iescum.org] www.mipia.it]



LO STILE METODOLOGICO

- Un rapporto basato su **MOTIVAZIONE** e **VERITA'**
- **PROTAGONISMO** dei ragazzi
- considerazione e riconoscimento esplicito del loro **ESSERE GRANDI**
- Percorsi e strategie **PERSONALIZZATI**

www.iescum.org] www.mpia.it]



- **Approccio progettuale**
obiettivi, analisi della situazione, risorse
➔ scelta dell'attività
- **Strumenti facilitanti**
[portafoglio](#), [orologio](#), biglietti, marsupio...
- **Strumenti di lavoro per lo staff**
schede di osservazione e raccolta dati

www.iescum.org] www.mpia.it]



LE AREE EDUCATIVE

• COMUNICAZIONE

saper chiedere,
saper dare i propri
dati personali,
usare i telefoni...



www.iescum.org] www.mipia.it]



Autobus: imparare a prendere l'autobus

MEZZI PUBBLICI (andata)

prepara i soldi per biglietto

ripete 2 orari del bus

riconosce il capolinea e il nr

alza il braccio quando vede il bus

chiede all'autista se va a..

Fa il biglietto

legge le fermate da fare/segna

prenota la fermata?

Scende attendendo il turno

www.iescum.org] www.mipia.it]



Per imparare le fermate..

Villaggio-Z
 Cattaneo
 Corassori
 Istituto Fermi
 Barozzi-Setti
 Autostazione
 Monte Kosica
 Stazione FS
 Caduti in guerra Tempio
 Caduti in guerra Giardini
 GARIBALDI

Creare un foglietto con
 le fermate
 Ogi volta si segna la
 fermata
 Alla penultima si suona...

www.iescum.org] www.mpia.it]



- Programmare sempre gli imprevisti!
- Sviluppare delle strategie, imparare a sapersela cavare..



www.iescum.org] www.mpia.it]



Fare la task analysis per ogni abilità...

- Per ricordarsi l'orario dell'arrivo e fermare l'autobus..

Puntare la sveglia del cellulare un minuto prima che arrivi l'autobus..

Il suono è lo SD per guardare la strada...

www.iescum.org] www.mipia.it]



Oltre ai risultati in termini di abilità

Crescita di:

- **Autostima**
- **Capacità di relazione**
- **Consapevolezza della propria identità**

www.iescum.org] www.mipia.it]



USO DEL DENARO



www.iescum.org] www.mipia.it]



PREMESSA

- Si impara ad utilizzare il denaro solo se si spende
- Prima si inizia a spenderlo, poi a riconoscerlo e a conteggiarlo: prima la familiarità e il valor d'uso, poi la competenza
- Le esercitazioni si fanno solo col denaro vero e con il proprio (*maggiore veridicità e coinvolgimento emotivo*)
- Il denaro si conta quando poi lo si va ad utilizzare nella realtà (*maggiore motivazione*)

www.iescum.org] www.mipia.it]



PREREQUISITI

- Conoscere i numeri
- Contare
- Leggere i numeri

Usare strumenti e strategie in assenza dei Prerequisiti o modificare gli obiettivi



www.iescum.org] www.mpia.it]

Fase 3 - CONTEGGIO

- Si inizia a **CONTEGGIARE** MONETE E BANCONOTE DELLO STESSO TAGLIO
- Con diversi tagli si comincia a contare DAL TAGLIO MAGGIORE (per chi riesce)
- Conteggio (calcolatrice, mani, mente)
- Lo stesso procedimento con le monete



www.iescum.org] www.mpia.it]



www.iescum.org www.mipia.it



PER LA STRADA

comprende l'utilità di attraversare correttamente
 legge il semaforo rispettandolo
 guarda a destra e a sinistra prima di attraversare
 cerca le strisce pedonali per l'attraversamento

L'ORIENTAMENTO

si orienta in un posto conosciuto
 si orienta in un posto sconosciuto
 individua e legge le targhe delle vie
 chiede spontaneamente informazioni
 comprende e segue indicazioni semplici....
 comprende e segue indicazioni complesse....

MEZZI PUBBLICI

individua la fermata dell'autobus o il simbolo della Metro
 individua il num. del bus o la fermata metro (sul cartellone)
 sa scegliere la direzione corretta di autobus o metro
 sa quando scendere (conta/legge le fermate, chiede...)
 si accerta di essere in regola con il biglietto

DENARO e NEGOZI

comprende la necessità di portare il denaro con sè
 riconosce i principali tagli di monete e di banconote
 sa trovare e orientarsi in un negozio (info. prodotti, cassa...)
 sa utilizzare il denaro (da solo o con l'aiuto del negoziante)
 comprende il valore e fa un uso appropriato del denaro
 ha cura dei propri soldi (li ripone, ricorda il resto..)

IMPREVISTI e STRATEGIE

supera gli imprevisti adottando strategie sostitutive
 fa attenzione a non perdersi
 sa chiedere aiuto (ai passanti, tel. educatori, polizia ecc..)
 riconosce situazioni di pericolo (seguire uno sconosciuto..)

www.iescum.org www.mi



GRAZIE PER L'ATTENZIONE



www.iescum.org] www.mpia.it]


IESCUM
ISTITUTO ITALIANO PER LA RICERCA
NEL COMPLESSISMO GRAFICO