



IESCUM

ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO A NON PROFIT
ORGANIZATION



Formazione Varese

Maria Chiara Campo

Psicologa, Psicoterapeuta

Analista del comportamento

Adc SIACSA - ABAIT

chiaracampo@hotmail.it

Promuovere le abilità comunicative e sociali



Promuovere le abilità comunicative...

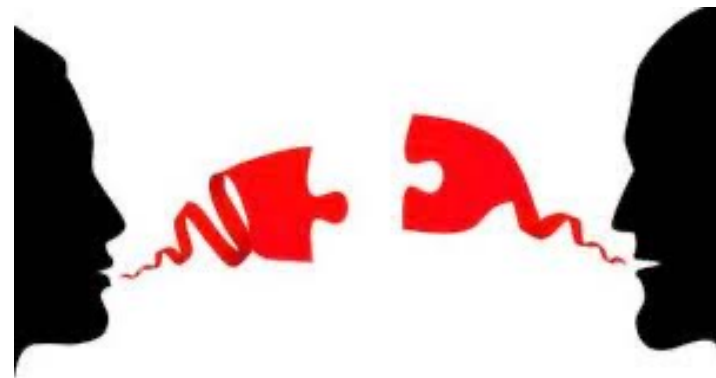
cioè insegnare a chiedere oggetti desiderati



Comunicazione e linguaggio

- Il processo di acquisizione del linguaggio è normalmente favorito e guidato da un innato desiderio di comunicare

Acquisizione del linguaggio → desiderio di comunicare.



Un obiettivo prioritario dell'intervento con bambini con autismo è lo sviluppo della comunicazione spontanea funzionale poichè tale competenza è predittrice degli esiti positivi per le persone con autismo.

(National Research Council, 1999; McEachin et al., 1993)



Deficit nella comunicazione

Isolamento sociale

Deficit nelle
abilità sociali

Scarse
interazioni con i
pari

Apprendimento
accademico
limitato



Non comunicare



MAND: Richiesta

ANTECEDENTE	MOTIVAZIONE
COMPORAMENTO	MAND- RICHIESTA
CONSEGUENZA	CONSEGNA DI CIO' CHE è STATO RICHIESTO
ESEMPIO	<ul style="list-style-type: none">• A Marco piace quando la maestra gli lancia la palla• La maestra inizia a lanciare la palla e poi si ferma• Marco chiede "lancia la palla"• La maestra lancia la palla

Formulare richieste è stata considerata come una abilità che, una volta appresa, dà accesso a nuovi comportamenti, a nuovi stimoli e possibili rinforzatori e facilita l'apprendimento di nuovi comportamenti



Saper comunicare...

- Coinvolge diverse competenze:
 - Chiedere ciò che si desidera
 - Denominare ciò che si vede
 - Rispondere a domande poste da altri
 - Eseguire azioni sulla base di quanto chiedono gli altri.



Vantaggi del mand

- Permette alla persona di condividere propri bisogni e desideri
- Aumenta occasioni di interazione sociale
- Riduce rischio di comportamenti problema



(Pennington et al., 2015)

Vantaggi del sapere comunicare

- Aumentando la comunicazione, aumentano le occasioni sociali
- Aumentano probabilità di interazione sociale
- Rendono possibile al bambino giocare con i compagni, Facilitando l' interazione
- Stimola aree cerebrali connesse allo sviluppo del linguaggio
- Il linguaggio è un prerequisito alle abilità accademiche, così come i segni

Come organizzare l'insegnamento

Componenti chiave:

- Valutazione delle preferenze
- Manipolazione della motivazione
- Insegnamento in ambiente naturale



Fase 1: assessment delle preferenze

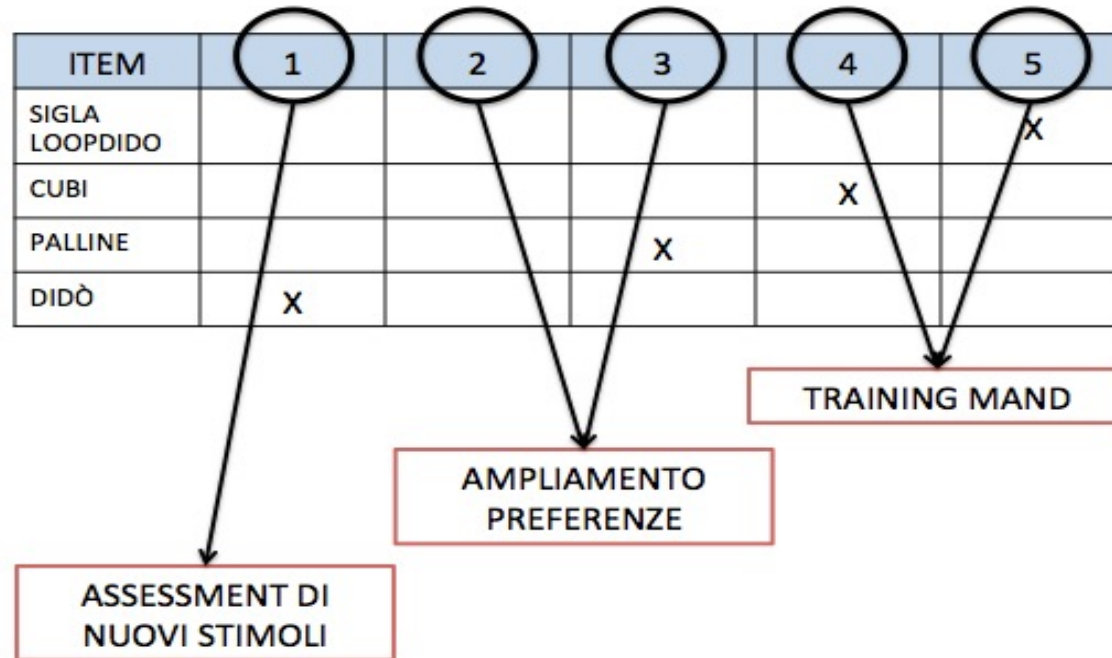
Fase 2: identificazione dei mand target

Fase 3: Manipolazione della motivazione

Fase 4 Insegnamento

VALUTAZIONE DELLE PREFERENZE A 1 SCELTA

1: NON LO GUARDA; 2: LO GUARDA; 3: SI AVVICINA; 4: INTERAGISCE CON LA MEDIAZIONE DELL'OPERATORE; 5: INTERAGISCE CON L'OGGETTO SENZA LA MEDIAZIONE DELL'OPERATORE



Come creare un contesto motivante

Organizzare l'ambiente

È importante organizzare il materiale in vista ma non a portata di mano in modo che gli studenti siano motivati a richiederlo.



Come creare un contesto motivante

- Quando l'insegnante inizia l'attività può consegnare solo una piccola parte dell'oggetto gradito

Ad esempio

Il bambino vuole il didò

La maestra consegna solo un pezzetto

Il bambino sarà motivato a chiedere ancora didò (da solo o con il nostro aiuto)

Come creare un contesto motivante

- Variare i giochi proposti.

Se al mio studente piace colorare presenterò prima i colori a dita, poi possiamo preparare le tempere, poi possiamo usare i pennarelli, etc in modo che lo studente sia motivato a chiedere diverse cose



Come creare un contesto motivante

- **Mostrare modi nuovi di giocare con gli stessi giochi**

Giochi con la palla: mostrare il gioco del lanciare la palla, del fare canestro, del boowling



Come creare un contesto motivante

- Togliere dall'ambiente oggetti che il bambino si aspetta di trovare in una specifica posizione.



Come creare un contesto motivante

- Interrompere attività gradite

Ad esempio

La maestra e lo studente stanno usando la lim. La maestra ha in mano la penna e disegna facce buffe...mentre lo studente ride. Ad un certo punto la maestra si ferma e suggerisce allo studente di dire « disegna una faccia» oppure «disegna una faccia buffa» oppure «disegna».

Come creare un contesto motivante

- Cambiare spesso attività → attenzione al calo della motivazione



Come creare un contesto motivante

- chiudere la porta o una scatola in modo che il bambino non riesca ad aprirla e debba, quindi, chiedere "apri" all'adulto.



Come creare un contesto motivante

- trattenere materiali indispensabili per finire un compito.

Ad esempio dobbiamo colorare e incollare dei disegni ma mancano la colla o i pastelli.



Come creare un contesto motivante

Sfruttare tutte le occasioni che si creano naturalmente durante la giornata in cui gli studenti possano esercitare le richieste

Ad esempio:

- Durante il momento dell'intervallo
- Durante la lezione in palestra
- Durante la lezione di informatica, italiano, matematica etc.
- Durante il momento dedicato al gioco libero
- Durante il momento dedicato al gioco in giardino

Come facciamo a capire se lo studente è motivato?

- mostra interesse per il gioco o l'attività:
- guarda il gioco
- Sorride
- Cerca di prendere il gioco
- Guarda l'insegnante

Quando notiamo che desidera un oggetto...

Mostriamo al bambino l'oggetto, senza consegnarlo immediatamente.

Per esempio:

- a) mostriamo la palla
- b) Se il bambino chiede palla → consegniamo la palla
- c) Se il bambino non dice nulla → suggeriamo verbalmente ciò che dovrebbe dire il bambino (aiuto ecoico).

Se il bambino non ripete proviamo ancora per 2 volte e poi consegniamo ugualmente l'oggetto.

Cosa fa l'insegnante

Manipola la motivazione del bambino

Osserva il bambino

Quando il bambino è motivato → suggerisce esattamente ciò che dovrebbe dire

Gratifica il bambino e consegna l'oggetto

È importante creare l'opportunità per far sì che l'alunno, dopo aver emesso una richiesta con aiuto, possa emettere una richiesta spontanea.

In questo caso il compito dell'insegnante è cercare sempre di creare tante e diverse occasioni di apprendimento.

Quando notiamo che desidera un oggetto...

Offrire sempre un modello più complesso, ma non troppo complesso, rispetto a quanto sa pronunciare il bambino in quel momento.



Insegnamento in ambiente naturale

Ad esempio durante il gioco con il didò:

Cosa fa l'adulto	Cosa fa lo studente	Cosa fa l'adulto	Cosa fa lo studente	Cosa fa l'adulto
Inizia a consegnare alcune pezzetti di didò	Gioca e mostra motivazione per continuare il gioco	L'adulto trattiene il didò e suggerisce "MI DAI UN PEZZO DI DIDO"	Ripete "MI DAI UN PEZZO DI DIDO"	Consegna immediatamente il pezzo di didò

Mand a diverse età

Tutte le attività che proponiamo ai nostri ragazzi devono essere appropriate alla loro età





Indicazioni specifiche

- Scegliamo frasi sempre diverse (non solo “voglio fare, voglio vedere” ma anche “posso avere...?, vorrei vedere..? Mi dai il.., apri il...ecc”).
- Utilizziamo un aiuto ecoico, cioè diciamo esattamente quello che deve dire il bambino. Evitiamo di dire “VUOI LA PALLA?” o “COSA DEVI DIRE?”, ma piuttosto suggeriamo “MI DAI LA PALLA””.
- Esercitare le richieste solo in attività in cui vedete che lo studente è molto motivato.

Indicazioni specifiche

Utilizzate diversi rinforzatori per mantenere alta la motivazione

- I rinforzatori possono perdere frequentemente il loro valore utilizzandoli ad alta frequenza;
- Utilizzate molti rinforzatori, variateli
- Se non sono disponibili per un certo periodo di tempo possono avere più effetto

Vi presento...

Carlotta - 6 anni. livello 1

Carlotta deve decorare il suo disegno. La maestra toglie alcuni oggetti dall'astuccio... Carlotta chiede alla maestra «vorrei i colori» la maestra suggerisce cosa dire arricchendo la struttura linguistica della frase «posso avere il colore blu per favore?»

La bambina ripete la frase e la maestra consegna il colore blu.

Se il bambino non parla?



I sistemi di comunicazione aumentativa alternativa (CAA) sono spesso raccomandati per individui con disturbo dello spettro autistico che non hanno sviluppato linguaggio vocale o che hanno un linguaggio vocale incomprensibile o limitato.

(Ronski & Sevcik, 1997; Sigafoos, Schlosser, & Sutherland, 2010).

Comunicazione Aumentativa Alternativa

Insieme di simboli ed apparecchiature per la compensazione parziale o totale, temporanea o permanente, di gravi difficoltà nell'emissione del linguaggio vocale (parlato).

- La CAA è definita come l'integrazione o la sostituzione del linguaggio naturale e / o della scrittura attraverso mezzi di comunicazione alternativi, inclusi dispositivi **generatori di linguaggio (SGD), gesti, set / sistemi di simboli grafici o segni manuali**

(Lloyd, Fuller e Arvidson, 1997).

Comunicazione Aumentativa Alternativa

Alternativa: sistema o metodo utilizzato quando il linguaggio non si è sviluppato; utile per compensare le difficoltà nella comunicazione

(Bondy&Frost,&2011)

Aumentativa: sistema o metodo utilizzato come supplemento al linguaggio; promuove interventi volti a potenziare gli strumenti della persona

(Lloyd,Fuller&Arvidson,1997)

Comunicazione Aumentativa Alternativa

Si pone l'obiettivo di mettere ogni persona con complessi bisogni comunicativi nelle condizioni di poter:

- attuare scelte,
- esprimere un rifiuto,
 - un assenso,
 - raccontare,
- esprimere i propri stati d'animo,

e quindi auto-determinarsi, diventano protagonista della propria vita.

Quali sistemi di CAA?

- Immagini
- Gestì
- Lingua dei segni
- Supporti elettronici

(Lloyd, Fuller & Arvidson, 1997)



CAA CON SUPPORTO	CAA SENZA SUPPORTO
Pecs	Lingua dei segni
Scrittura	
SDG	



Bassa tecnologia	Alta tecnologia
Immagini Foto Scrittura Quaderno pecs	Sgd Software che utilizza i simboli (pc,tablet)

Comunicare con i segni



eat



finish

Autismo e segni

- Le lingue dei segni usano i segni per rappresentare gli oggetti.
- Ai bambini con autismo vengono insegnati segni singoli (nomi, verbi) e non la struttura linguistica completa (non è LIS).
- I segni sono “personalizzati”, si parte da rinforzatori.

(Mirenda, 2003)

Quali segni?

Le abilità fino- motorie influiscono sulla possibilità di apprendere i segni

(Rhea, 2009)



Materiali utili

Dizionario dei segni «individualizzato»

A

Dizionario dei segni Zanichelli



	<p>APRI (portare il pugno chiuso dal petto verso l'esterno)</p>
	<p>ACCENDI (battere tre volte le mani)</p>
	<p>Animali (simulare un cavallo che corre)</p>

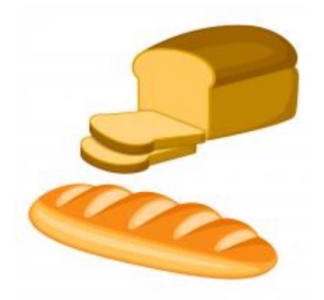
Materiali utili

Applicazione: SPREAD SIGNS



 pane

(1) (2) (3) (4)



Training mand attraverso l'utilizzo del linguaggio dei segni

- Insegnare il linguaggio dei segni a persone con autismo o altre disabilità dello sviluppo non interferisce con l'acquisizione del linguaggio vocale.

(Emmorey et al., 2007)

Le ricerche dimostrano che ...

- I segni promuovono la transizione all'emissione delle prime parole vocali (Lord & McGee, 2002);
- Uno studio PET dimostra come le aree cerebrali attivate durante l'emissione del linguaggio vocale e dei segni sono le stesse (Edelson, 2005);
- L'utilizzo dei segni può rafforzare le connessioni nelle aree cerebrali necessarie per la comunicazione (Edelson, 2005)

Come insegnare i segni?

Manipolare la motivazione del bambino: mostra un oggetto altamente gradito.

Se il bambino non mostra interesse per l'oggetto l'operatore cambia item.

Se il bambino mostra interesse ma non emette il segno entro pochi secondi o emette il segno sbagliato:

- L'operatore fornisce prompt imitativo ;
- Se il prompt imitativo non è efficace per l'emissione del segno l'operatore fornisce prompt fisico
- L'operatore consegna il rinforzatore

Procedura mand segni

•MODELLO



•PROMPT FISICO



•CONSEGNA
RINFORZATORE



L'operatore mostra il segno e pronuncia il nome dell'oggetto.

Fornisce prompt fisico e pronuncia il nome dell'oggetto.

Consegna l'oggetto e pronuncia il nome dell'oggetto.

- **Correzione dell'errore a un segno sbagliato:**
 - Mettere giù le mani;
 - Contare fino a 5;
 - Full prompt
 - Sfumare gradualmente l'aiuto.

- **Correzione dell'errore alla non risposta:**
 - Valutare la Motivazione;
 - Aspettare qualche secondo;
 - Ripetere la procedura di insegnamento.

Indicazioni per l'insegnamento

- Non insegnare più di 4/5 segni contemporaneamente, soprattutto quando sono i primi.
- Scegliere 4/5 segni appartenenti a categorie motivazionali diverse (quando è possibile).
- Generalmente insegnare prima gli oggetti e dopo le azioni
- Creare il maggior numero di opportunità per far emettere richieste spontanee.

Vantaggi

- Aumentando la comunicazione, aumentano le occasioni sociali
- Aumentano probabilità di interazione sociale
- Rendono possibile al bambino giocare con i compagni, Facilitando l' interazione
- Stimola aree cerebrali connesse allo sviluppo del linguaggio
- Non servono altri supporti (tablet, quaderno,...)

CAA Speech generating device (sdg)



Speech generating Device (SDG)

L'SDG è un dispositivo elettronico che produce una voce quando l'individuo lo attiva

(Lloyd, 1997)

- Si tratta di strumenti che possono essere utilizzati per potenziare le abilità di comunicazione funzionale.
- Potenzialmente possono aumentare il linguaggio vocale.

SPEECH GENERATING DEVICES - SGD

- Uno SGD è un supporto elettronico alla comunicazione che, grazie all'attivazione da parte dell'individuo, produce un "discorso" digitalizzato o sintetizzato.
- È utilizzato da persone con abilità di linguaggio scarse o nulle

(Lloyd et al., 1997).

- I SGD variano notevolmente in termini di caratteristiche, costi e aspetto; sono considerati valide alternative agli approcci basati sullo scambio di immagini (PECS).

- A oggi la maggior parte della ricerca si è concentrata sull'utilizzo dei SGD per porre richieste funzionali

(Durand, 1993; Schlosser et al., 2007; Sigafoos, Didden, & O'Reilly, 2003; Sigafoos et al., 2004).

SGD - vantaggi

- Feedback vocale immediato allo studente e può aiutare a promuovere acquisizione più rapida delle abilità
- Comunicazione più indipendente in vari ambienti.
- Simile alla produzione vocale naturale, il segnale vocale dello SGD è subito a disposizione di chiunque si trovi a breve distanza.
- Non serve training per il partner comunicativo.
- Maggiore indipendenza comunicativa.







I want



eat



drink



play



go



watch



sleep



bathe



people





Designer

Percorso: [home](#)



VOGLIO



Designer

Percorso: [home](#) > [VOGLIO](#)



GIOCARRE



MANGIARE



BERE



CON LA TORRE



CON IL
GEORELLO



CON IL DIDÒ



CON LE
FORMINE



CON LA SABBIA
CINETICA



CON IL
CELLULARE



CON IL PUZZLE



CON LA
TOMBOLA



CON GLI
INCASTRI



GIOCO DELLE
COPPIE



CON IL
TAMBURO



CON LA
FATTORIA

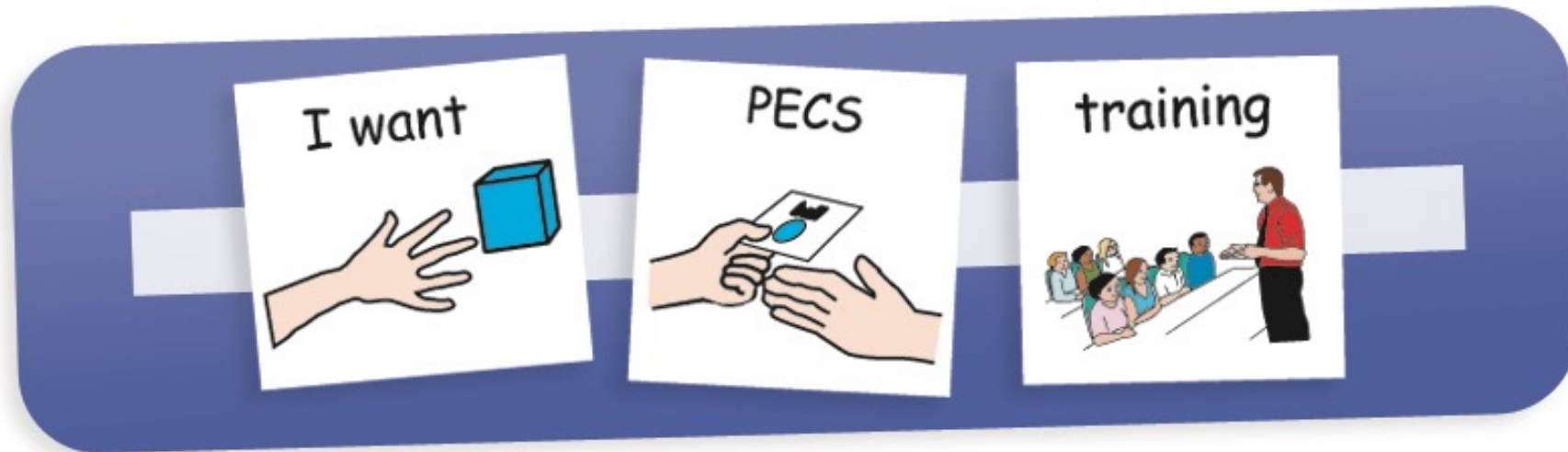


CON LE BOLLE



CAA

Comunicare attraverso lo scambio di immagini



Riassumendo: Come iniziare ad insegnare le richieste

1. Fare una lista di tutti i potenziali rinforzatori (oggetti, edibili, giochi, attività)
2. Non *prevenire* la comunicazione;
3. Non *parlare* per lo studente;
4. Controllare l'accesso ai rinforzi;
5. Creare più opportunità comunicative possibili;
6. Manipolare la motivazione;
7. Utilizzare tanti e diversi rinforzatori.

Picture Exchange Communication System PECS

Il PECS è un sistema di comunicazione basato su immagini elaborato per bambini con deficit nelle abilità comunicative

- , è stato sviluppato da Bondy & Frost nel 1994.

PECS

- Il bambino consegna un'immagine raffigurante l'oggetto desiderato all'interlocutore.
- L'interlocutore consegna l'oggetto desiderato.

Il bambino mette in atto un atto comunicativo in un contesto

(Flippin, Reszka, Watson, 2010)

- PECS non è qualunque scambio di immagine ma consiste in un protocollo standardizzato preciso;
- Prevede l'applicazione dello shaping, prompting, rinforzo, generalizzazione

(Flippin, Reszka, Watson, 2010)

PECS

- Insegnamento delle abilità di **comunicazione funzionale**;
- Il training prevede l'insegnamento di **6 fasi** per promuovere l'insegnamento delle abilità di comunicazione (Bondy & Frost, 1994, 1998, 2001).
- L'obiettivo generale è di ottenere una **maggiore indipendenza comunicativa**: allo studente viene insegnata l'emissione di una richiesta selezionando l'immagine e scambiandola con un partner comunicativo.
- Nelle fasi finali del training allo studente viene insegnato a rispondere alla domanda "Cosa vuoi?" e a commentare.
- Entro la fine del programma, lo studente dovrebbe riuscire a porre mand più complessi utilizzando descrittori specifici (ad esempio: "Voglio un orsetto gommoso giallo") e fare commenti (ad esempio: "Vedo un cielo blu").
- Non tutti gli studenti possono avanzare attraverso tutte le sei fasi del training (Preston & Carter, 2009; Schlosser & Wendt, 2008).

Vantaggi PECS

1. Richiede l'interazione con un'altra persona dalla fase I (approccio sociale)
2. Incoraggia la persona a iniziare la comunicazione invece che a rispondere a un prompt (spontaneità).
3. Si basa su l'analisi del comportamento verbale di Skinner.



(Bondy)

Vi presento...

Francesco - 8 anni.

La maestra e Francesco stanno facendo colorando i Paw Patrol.

Francesco cerca il rosso per colorare il cappello del cane pompiere.

Francesco emette il segno «colori» e la maestra consegna il colore.

Se Francesco NON utilizza il segno, l'adulto può aiutarlo prendendo la sua manina guidandolo fisicamente per emettere la richiesta con il segno corretto.

Vi presento...

Alessio

Alessio si avvicina all'adulto...mostra interesse allungandosi verso i libri dei pirati.

L'adulto indica l'immagine dei libri e ripete la parola «libro». Alessio prende l'immagine, la consegna all'adulto dicendo «ibo» e l'adulto consegna l'oggetto richiesto.

Se ALESSIO NON indica l'immagine, l'adulto può aiutarlo prendendo la sua manina guidandolo ad indicare l'immagine oppure indicare l'immagine

Promuovere le abilità sociali...
condivisione...gioco...conversazione...



Analisi Comportamentale Applicata

L'analisi comportamentale applicata propone sistematicamente interventi tesi a migliorare **comportamenti socialmente significativi**

(Baer, Wolf & Risley 1968, Sulzer – Azaroff e Mayer 1991).



Comportamenti socialmente significativi





Interazione con i compagni e
condivisione

Interazione e condivisione

L'insegnamento delle abilità sociali e prosociali è un aspetto fondamentale nel momento in cui si definiscono le componenti di un intervento per persone con una diagnosi di disturbo dello spettro autistico (Leaf et al., 2015) poiché l'acquisizione di tali competenze promuove l'inclusione della persona nella società, nella propria comunità e nel mondo del lavoro (Ryan et al., 2015).

Interazione e condivisione

Cox e Gun (1980) individuano 3 ragioni per cui alcune persone sono incapaci di rispondere adeguatamente a certe situazioni sociali:

- la persona non sa qual è il comportamento corretto da emettere;
- la persona lo sa ma non ha mai provato ad emetterlo;
- le sue condizioni emotive inibiscono il comportamento desiderato.

Interazione e condivisione in classe...per i più piccoli...

Obiettivo: Incrementare le occasioni in cui il bambino gioca con i compagni. **Condivisione di spazi e tempo con i compagni.**

Come lo insegniamo?

Prima di iniziare l'attività di gioco selezionare un rinforzatore dalla scatola dei rinforzatori.

Proporre un gioco con 2 compagni.

Se il nostro bambino rimane vicino ai compagni e condivide il gioco per almeno un minuto, rinforzare il bambino consegnando un oggetto altamente gradito e lodare anche i compagni.

Se il bambino si alza, si allontana oppure emette comportamenti non adeguati (piange, urla) la maestra senza dire nulla lo riaccompagna dolcemente a giocare.

Se il bambino lancia i giochi chiedere con tono di voce fermo di raccogliere i giochi.

Interazione e condivisione in classe ...per i più piccoli...

Proporre tante e diverse modalità di gioco coinvolgendo, inizialmente, 2 o 3 compagni.

Proporre anche un tema o una idea per il gioco. L'importante è che tutti i bimbi che stanno giocando siano coinvolti nel gioco con lo stesso tema.

Per evitare che i bambini scelgano sempre gli stessi giochi (che rischiano in alcuni casi di diventare ripetitivi), tenerli in vista ma non portata, in modo che possa avere l'occasione di sperimentare altre attività.

Inizialmente il gioco in piccolo gruppo deve essere mediato sempre da un adulto che può fare da modello rispetto a come interagire con i pari.

Gioco con i compagni

Obiettivo 1: promuovere la capacità di formulare semplici richieste ai pari

Come lo insegniamo al nostro alunno?

Organizzare un piccolo gruppetto di gioco composto da 2 o 3 bambini.

È importante creare situazioni in cui i bambini hanno bisogno di cooperare tra loro per completare l'attività.

Gioco con i compagni

Cosa fa la maestra?

- Pensare prima all'attività da proporre ai bambini identificando già il set di gioco (piano NET);
- Selezionare un oggetto molto gradito al nostro alunno (rinforzatore) da consegnare alla fine del gioco se il bambino formula richieste ai pari e risponde alle richieste; se il bambino utilizza i segni per comunicare, dividerli con i compagni.
- Dividere i pezzi del gioco tra i vari bambini in modo che siano motivati a chiedersi le cose per completare il gioco.

Gioco con i compagni

Cosa deve fare lo studente ?

rimanere seduto vicino ai compagni e chiedere ciò di cui ha bisogno denominando l'oggetto o formulando una frase o facendo il segno o scambiando l'immagine.

Se non chiede al compagno l'oggetto desiderato, la maestra lo aiuta pronunciando esattamente quello che deve dire.

Se il bambino strappa dalle mani del compagno l'oggetto desiderato la maestra interviene restituendo il gioco al bambino e suggerendo all'alunno esattamente quello che deve dire per ottenere l'oggetto desiderato o guidandolo fisicamente o indicando.

Gioco con i compagni

Obiettivo 2: Rispondere alle richieste dei compagni

Come lo insegniamo al nostro alunno?

Organizzare un piccolo gruppetto di gioco composto da 2 o 3 bambini.

È importante creare situazioni in cui i bambini hanno bisogno di cooperare tra loro per completare l'attività.

Gioco con i compagni

Cosa fa la maestra?

- Organizza l'attività ed i materiali
- Dà in mano al bambino una parte del materiale necessario al compagno per completare l'attività.
- Selezionare un oggetto molto gradito da consegnare alla fine del gioco se il bambino formula richieste ai pari e risponde alle richieste.

Gioco con i compagni

Cosa deve fare lo studente?

rimane seduto vicino ai compagni.

Consegna al compagno l'oggetto che gli è stato chiesto.

Se il bambino non consegna in breve tempo l'oggetto richiesto al compagno, la maestra chiede al compagno di riformulare la richiesta e aiuta il bambino a consegnare l'oggetto.

Utilizzare sempre l'aiuto meno invasivo.

Gioco con i compagni

Cosa fa il compagno?

Il compagno chiede ciò di cui ha bisogno per completare il gioco o l'attività.

Se il compagno aspetta ma non emette spontaneamente la richiesta, la maestra suggerisce al compagno: "chiedi ad X + oggetto desiderato"

La conversazione



LA CONVERSAZIONE

Nella conversazione ci deve essere:

- Interesse
- Motivazione
- Comportamenti verbali e non verbali
- Regole sociali

Come favorire la motivazione:

- Ampliare le preferenze
- Ampliamento lessicale
- Controllare l'accesso ai materiali
- Partire da argomenti/oggetti/attività particolarmente graditi al bambino
- Gestire il materiale
- Organizzare routines

L'insegnamento in ambiente naturale comprende le attività quotidiane del bambino, la conversazione naturale e le routine

**LE ATTIVITA' PREFERITE DEL BAMBINO E LE ROUTINE SONO IL
CONTESTO DELL'INTERAZIONE**

Condivisione di tempo e spazio

Argomenti adeguati all'età

Contatto oculare

Abilità linguistiche complesse

prerequisiti

COMPONENTI ESSENZIALI

SD	Domanda posta da un interlocutore
RISPOSTA	Il bambino risponde alla domanda e formula una domanda
PROMPT	Ecoico: l'adulto suggerisce esattamente quello che deve dire il bambino
RINFORZO	Sociale e attività gradita

Come possiamo insegnare a conversare?

Utilizzare contratti comportamentali

Cards della conversazione

Videomodeling

PROMPT!



Cose che si fanno al parco



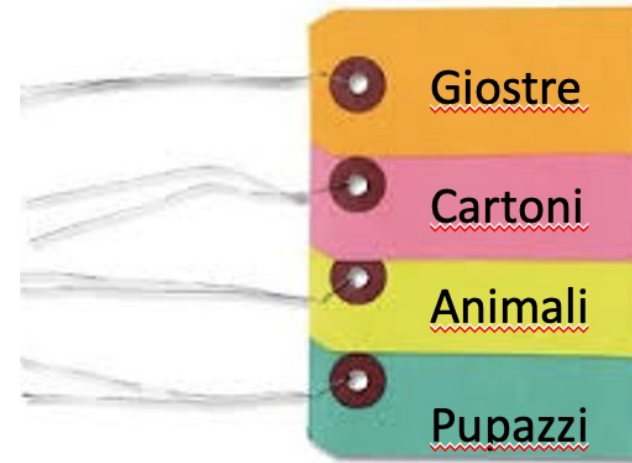
Mezzi di trasporto



Giochi preferiti



Cose che si fanno in estate



Conversiamo – 1

Obiettivo: promuovere la capacità di coinvolgere le altre persone in scambi di conversazione su stimoli ambientali

Materiali: riviste per bambini o immagini

SD: sfogliamo la rivista

Prompt: verbale → suggeriamo ciò che il bambino potrebbe dire.

Come procedere:

Proporre rivista per bambini

Prima di iniziare a sfoglarla mostrare contratto e ricordare al bambino che otterrà una faccina tutte le volte che farà un commento

Concordare il premio finale

Sfogliare rivista: se il bambino dopo qualche pagina non dice nulla, indicare il contratto

In modo da ricordare che deve fare un commento. Se ancora non dice nulla, formuliamo

Alcuni commenti in modo da fare da modello. Se ancora il bambino non commenta

Suggeriamogli cosa potrebbe dire.

Conversiamo – 2

Obiettivo: promuovere la capacità di coinvolgere le altre persone in scambi di conversazione su stimoli ambientali

Materiali: cartellini o card argomento

SD: facciamo il gioco del «si e...»

Prompt: verbale → suggeriamo ciò che il bambino potrebbe dire.

Come procedere:

Proporre allo studente le card argomento con riportati gli argomenti della conversazione
Spieghiamo che deve sorteggiare un cartellino, a quel punto ognuno pronuncerà una frase sull'argomento scelto e l'altra persona deve dire « si e...:». Ad esempio: penso che le tigri siano animali molto belli e l'altra persona deve dire « si e sono anche molto aggressive» e proseguiamo così fino ad almeno 5 scambi.

Se il bambino completa subito la frase → sr+

Se entro qualche secondo non dice nulla → suggeriamo quello che potrebbe dire

QUANDO IL BAMBINO SVOLGE UNA ATTIVITA' CON AIUTO,

RICORDIAMO DI RIPROPORRE SUBITO DOPO UNA ATTIVITA' SENZA AIUTO

Conversiamo – 3

Obiettivi:

1. Aumentare la motivazione per la conversazione;
2. Aumentare la frequenza di domande e risposte che **contengono** formula nella conversazione;
3. Aumentare la flessibilità nello scambio di conversazione (scambio di conversazione = risposta e domanda).

Procedura:

1. pescare da un sacchetto una delle carte con indicato un tema. Selezionare inizialmente temi molto graditi ad
2. Girare la ruota dei pronomi
3. Porre una domanda che inizi con il pronome interrogativo indicato dalla lancetta
4. Alternarsi nei ruoli
5. Conclusa la conversazione rinforzare socialmente **il partecipante** e proporre un'attività gradita.

Prompt: indicativo per girare la lancetta, ecoico e di ragionamento per formulare la domanda

Fading del prompt: quando **il partecipante** pone 4 domande e formula 4 risposte senza errori per 3 giorni consecutivi proporre argomenti meno interessanti.

Fase 1 → ruota dei pronomi con scritti chiaramente i pronomi

Fase 2 → ruota dei pronomi senza scritte

Fase 3 / No prompt → non utilizzare la ruota dei pronomi

Generalizzazione dell'abilità: **il partecipante** sostiene conversazioni (almeno 3 scambi) su argomenti nuovi, con persone nuove e in contesti diversi.



Conversiamo – 4

Obiettivo: aumentare il numero di scambi comunicativi (domande/risposte/domande)

Materiali: video di conversazione, immagini, oggetti

Prompt: mostrare i video della conversazione e il supporto con indicate il numero di domande e risposte

Come procedere:

Partire da almeno 5 argomenti di conversazione, tra cui temi graditi e meno graditi. Preparare i copioni: per ogni tema creare 3 conversazioni composti da 3 scambi verbali con una struttura uguale ma con oggetto diverso inerente al tema e altre tre conversazioni che sono delle varianti delle precedenti sugli stessi soggetti.

ESEMPIO

3 TEMI:


Tema 1: cibo. Variazione 1: torta; Variazione 2: Pizza; Variazione 3: gelato.




ESEMPIO DI CONTRATTO







CONTRATTO

Nome e cognome: _____

Comportamento: _____

 Premio concordato: _____

		
1	2	3

		1	2	3
		1	2	3
		1	2	3
		1	2	3



Riassumendo:

1. Per I piccoli: SCEGLIERE I GIOCHI

- Fare lista giochi graditi al bambino e ai compagni
- Quali condividono?
- Privilegiare: giochi che il bambino sa svolgere da solo con chiare azioni strutturate, giochi a turno



1. Per I grandi: SCEGLIERE argomenti e attività

- Fare lista delle attività, app, giochi graditi
- Quali condividono?
- Sono adeguate all'età?



Riassumendo:

2. CREARE OCCASIONI

- Durante momento gioco libero
- Durante ricreazione



Riassumendo:

3. CREARE MOTIVAZIONE

- Proporre il gioco
- Coinvolgere i compagni
- Coinvolgere il bambino



Riassumendo:

4. CREARE MOTIVAZIONE PER FARE MAND

- Dividere i materiali
- Osservare lo studente
- Quando notate che c'è motivazione suggerire esattamente ciò che deve dire
- Aiutare il compagno a consegnare



Riassumendo:

5. CREARE MOTIVAZIONE PER CONVERSARE

- Ampliamento degli argomenti
- Ampliamanto del lessico
- Argomenti adeguati all'età
- Sfruttare tutti I momenti creando tante occasioni



Vi presento

Matteo, 6 anni.

Fare richieste ai pari

A Matteo piace molto giocare con gli animaletti.

Organizzare il gioco in piccolo gruppo.

L'adulto consegna al compagno alcuni animali in modo che Matteo non li abbia tutti a disposizione e in modo che debba chiederli al compagno.

Matteo chiede: "animali" e il compagno consegna l'animaletto di plastica.

Se Matteo NON chiede in modo corretto, l'adulto fornisce l'aiuto necessario ripetendo la parola in maniera corretta.

Vi presento

Matteo, 6 anni

Rispondere alle richieste dei pari

Matteo e il compagno stanno giocando.

Il compagno chiede a Matteo: "Matteo mi dai l'animaletto?"

Matteo consegna un animaletto.

L'adulto loda entrambi i bambini.

Se Matteo non consegna l'animaletto al compagno, l'adulto lo aiuta (per esempio prende l'animale insieme a Matteo e lo porge al bambino)

Vi presento

Diego

Incrementare le occasioni in cui Diego gioca con i compagni.
Obiettivo: condivisione di spazi e tempi.

Utilizzare sempre tante e diverse tipologie di gioco.

L'adulto organizza il materiale per il gioco coinvolgendo i bambini.

Meglio se i bambini ruotano di volta in volta così da permettere a tutti di partecipare al gioco.

Se necessario aiutare Diego a svolgere i passaggi del gioco.

Se Diego rimane vicino ai compagni e condivide il gioco per almeno due minuti, l'adulto loderà Diego e anche i compagni.

Se Diego si alza, si allontana l'adulto senza dire nulla lo riaccompagna dolcemente a giocare.

Vi presento

Davide,

Conversazione

Durante l'intervallo l'insegnante propone il «gioco del chiacchierone» e fa pescare una carta argomento ai bambini. Per motivare Davide, l'insegnante propone inizialmente argomenti a lui molto graditi. I bambini a turno fanno una domanda e rispondono ad una domanda. L'insegnante gratifica i bambini.



Materiali
utili





Esempi di attività per promuovere abilità sociali



Cosa faresti se...

stai camminando per strada con tua mamma e vedi un amico sul marciapiede di fronte?

© Copyright Libilly.it



Cosa faresti se...

sentì un compagno di classe che ti saluta da lontano?

© Copyright Libilly.it



Cosa faresti se...

vuoi comprare dei pantaloni ma non trovi niente che ti piace?

© Copyright Libilly.it



Cosa faresti se...

sei in macchina con la famiglia e tuo fratello continua a darti fastidio?

© Copyright Libilly.it