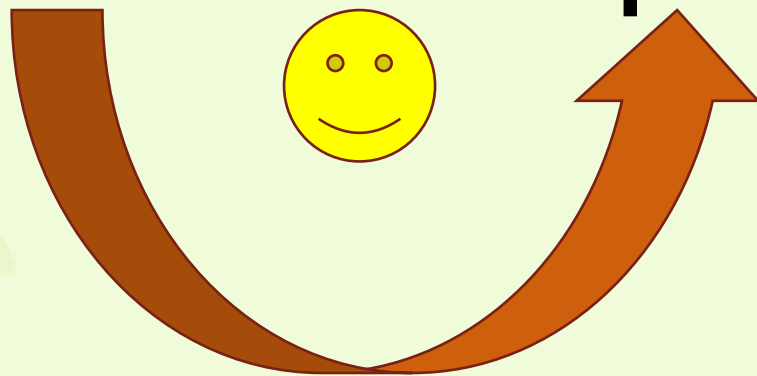


LA MEDIAZIONE



MEDIAZIONE:

Mediatore è colui che **sta**
tra una persona e il compito che sta affrontando



rendendolo comprensibile,
interpretandolo e
suscitando emozioni.
Mediatore e mediato
vivono insieme
un'esperienza, uscendone
cambiati entrambi.

La mediazione per
essere efficace deve
essere carica di
significati affettivi

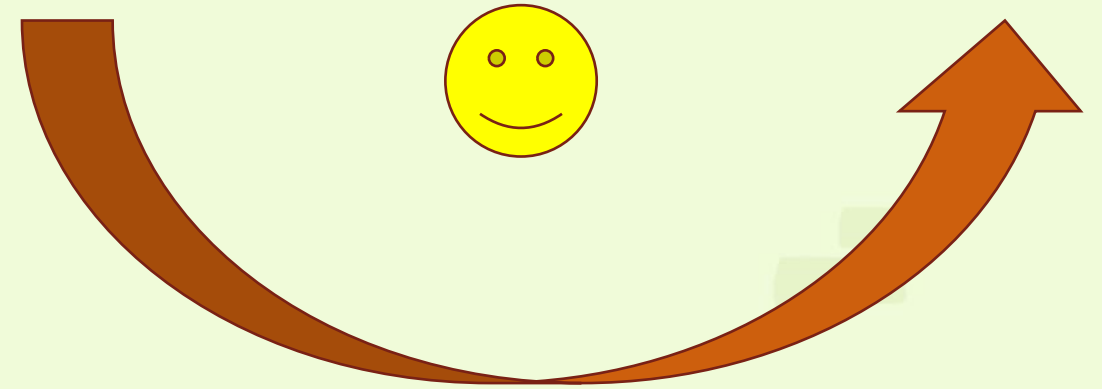
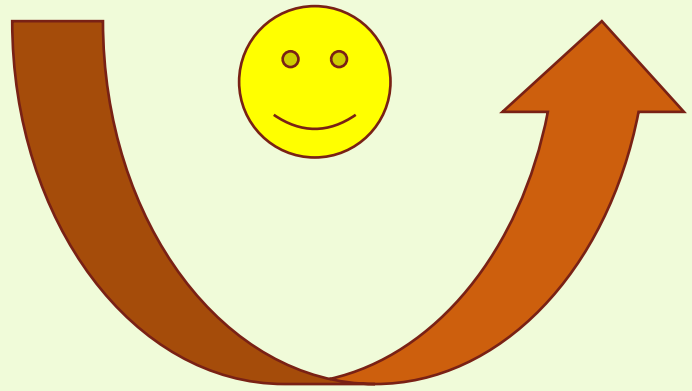
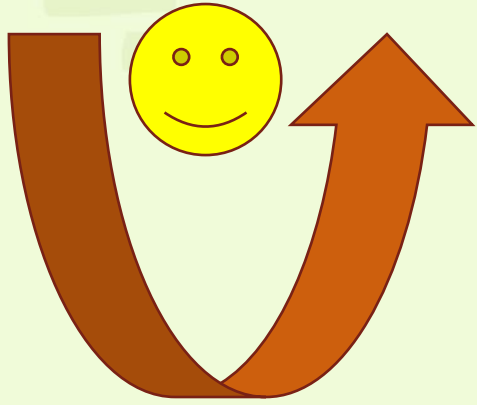


MEDIAZIONE:

La mediazione può avere diverse distanze:

- **Distanza minima:** quando c'è un contatto, un **prompt o un supporto fisico**
- **Distanza media:** quando c'è un sostegno attraverso **supporti verbali o visivi**
- **Distanza massima:** quando c'è **convalida o approvazione del compito** svolto in autonomia





CRITERI UNIVERSALI DI MEDIAZIONE

INTENZIONALITÀ: intenzione di entrare in contatto con il bambino/ragazzo e creare comprensione, cambiamento

RECIPROCIÀ: il bambino/ragazzo entra in contatto con il mediatore, è agganciato e disposto

- Contatto oculare
- Contatto fisico (carezza, prendere per mano, sfiorare, trattenerne, ...)
- Modulazione della voce
- Enfasi: questa cosa è molto importante, stiamo facendo qualcosa di unico, ...**
- Richiesta: voglio che mi ascolti, che mi guardi, che tu venga con me, ...



CRITERI UNIVERSALI DI MEDIAZIONE:

1-SIGNIFICATO (fragilità cognitive!!):

dare valore alle cose, cogliere il significato di ciò che si fa insieme, motivare il perché del compito

- Preparo i giocattoli prima di giocare così posso cominciare subito
- Imparo a mangiare da solo così posso mangiare come voglio
- Imparo a conoscere le cifre così posso giocare a UNO con gli amici
- Imparo a mettere le scarpe così posso uscire prima in giardino
- Preparo questo disegno così lo posso regalare alla nonna
- Imparo a scrivere il mio nome così lo posso mettere sull'ingresso della porta
- Studio la prima scheda così posso fare merenda prima della seconda
- Preparo la borsa del calcio così appena ho terminato matematica schizzo al campo
- Metto in ordine la camera così posso invitare Martina al pigiama party
-



CRITERI UNIVERSALI DI MEDIAZIONE

2-TRASCENDENZA PER DIFFERIRE:

uscire dal qui e ora per collegare il significato di ciò che si fa ad altre situazioni, creando così generalizzazione

- Preparo le cose prima così non rischio di avere imprevisti
- Imparo le addizioni così posso contare se mi bastano i soldi per andare al MC
- Imparo a leggere, così scopro cose nuove sul mondo e riesco a raggiungere la stazione da solo
- Il nuovo suono imparato si può usare a scuola per parlare con i tuoi compagni
- Uso le cuffie per ascoltare la lettura di un libro così posso viaggiare
-



ALTRI CRITERI DI MEDIAZIONE

COMPETENZA:

- esprimere soddisfazione per un comportamento, spiegando quali aspetti hanno portato alla realizzazione degli obiettivi
- aiuta a sviluppare l'autostima e il senso di competenza: Il focus non è sul bambino/ragazzo, ma sulla prestazione

- Sei riuscito a non rovesciare l'acqua perché sei stato attento a non arrivare fino all'orlo
- Che bella torre alta! Hai avuto un'ottima idea a mettere sotto una base più larga così la torre non è caduta
- Grazie per avere aiutato Paolo a riordinare così io ho potuto finire di scrivere questo lavoro
- Hai raggiunto il semaforo molto velocemente e ti sei fermato, ti ho visto molto prudente
- Hai fatto un bel regalo a Francesca, hai visto come era felice?
-



Per sviluppare senso di competenza autostima e autonomia bisogna stare attenti a non sostituirsi al bambino/ragazzo

LASCIA FARE A ME CON QUELLE
SCARPE

DAMMI QUA, TI FACCIIO VEDERE IO
COME COLORARE

MA QUANTO CI VUOLE PER VESTIRTI?

DEVO SEMPRE RACCOGLIERE TUTTI I
TUOI GIOCATTOLI

PASSAMI LO ZAINO CHE LO SISTEMO

- Ci vuole tempo per imparare a fare il nodo. Perché non cominciamo da qui
- Stare nei bordi richiede una grande precisione. Potremmo cominciare vicino alle linee
- Temo di fare tardi al lavoro, ti aiuto a mettere la maglia e poi continui tu, così siamo più veloci
- Certo sono tanti i giocattoli sul pavimento, dividiamoci i compiti: io riempio la cesta e tu riempi lo scatolone, così finiamo prima e poi si fa merenda
- sono tante addizioni: ti preparo le colonne e tu procedi
- Devi scrivere il tema: comincia a preparare il PC io sistemo la mappa



LA CORREZIONE DELL'ERRORE COME AZIONE PEDAGOGICA

Ma questa non è una tigre, è un leone!

Questo incastro è sbagliato!

Non si fa così a usare il coltello!

Hai sbagliato tutto il lavoro!

C'è un passaggio sbagliato nel
procedimento

Cosa ti fa pensare che questo sia una tigre?

Riesce a stare bene nello spazio questo pezzo?

Forse questo coltello è un po' pesante, vuoi provarne
uno più leggero?

Questo passaggio è proprio corretto, non capisco
invece questo, puoi spiegarmelo?

Confronta questa regola con questo passaggio



ALTRI CRITERI DI MEDIAZIONE

CONTROLLO DEL COMPORTAMENTO:

FAR PRENDERE COSCIENZA DELLA CAPACITÀ DI CONTROLLO PERSONALE

Si chiarisce prima il processo alla base di un'azione e poi si agisce

È utile visualizzare il futuro e fare chiarezza sulle sequenze di fatti. Positivo e utile è il modello e il fading

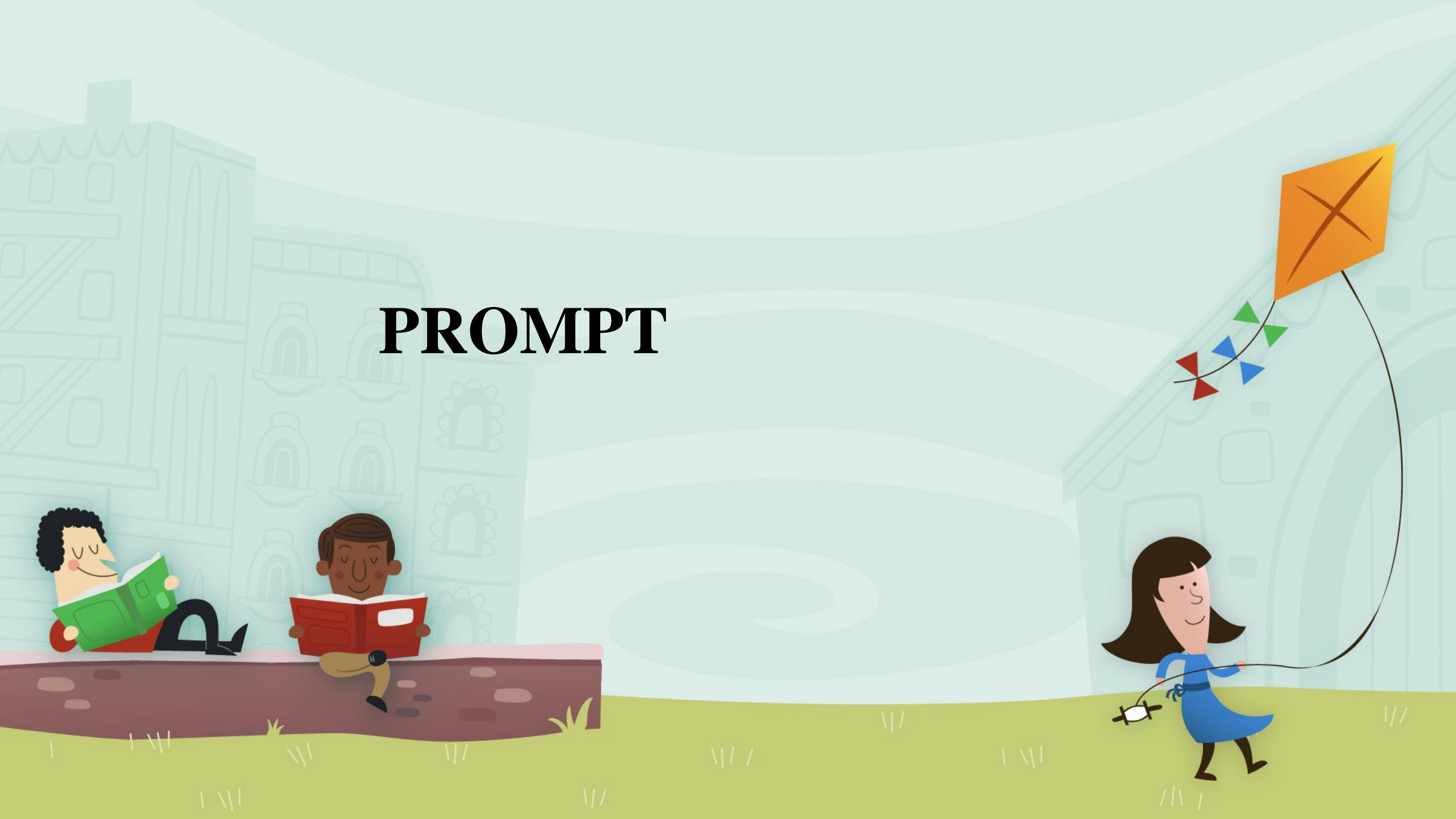
- Il tappo del dentifricio è caduto nel lavandino: lo prendo dall'alto cercando di recuperarlo o svito il tubo dal basso?
- Oggi andiamo in giardino, quando torniamo in classe ci sediamo ognuno al suo posto e facciamo merenda
- Per tagliare il foglio prendo la forbice, tengo bene il foglio e comincio con un taglietto per volta
- Adesso guardo le figure del libro e poi vado a fare la pipì
- Quando arrivo entro in classe, saluto e posso andare alla mia postazione
- All'intervallo potrò mangiare stando in un gruppo



LE AZIONI: PROMPT, FADING



PROMPT



Il prompting

Il prompting: fornire al bambino/ragazzo uno o più stimoli sotto forma di prompt (aiuti), in modo che questi stimoli rendano possibile il verificarsi di un comportamento desiderato.

- se chiedo ad un bambino di andare a prendere il cestino della carta allungo il braccio e lo indico per meglio orientare il bambino al comportamento e al successo dell'azione
- Se indico i passaggi per eseguire un compito utilizzando un'agenda visiva ad un ragazzo, tengo fermo il dito sul punto in cui siamo



I prompt sono:

- **sintetici**
- **percettivamente evidenti** e vengono proposti al **momento esatto** in cui si verifica la prestazione (non vanno esauriti).

I modi in cui l'aiuto viene mostrato possono essere:

- 1) **Verbali**
- 2) **Gestuali**
- 3) **Fisici**



FADING



I **fading** è un'operazione di controllo dello stimolo e consiste nella progressiva riduzione degli aiuti

Si seguono delle regole precise:



1

•**L'aiuto fisico si riduce.** Ad esempio se inizialmente si aiuta il bambino/ragazzo a tenere il cucchiaino su tutti i passaggi si può passare a selezionare i passaggi e progressivamente azzerarli

2

•**La gestualità si diminuisce.** Ad esempio un alt si può sostituire con un gesto meno evidente



3

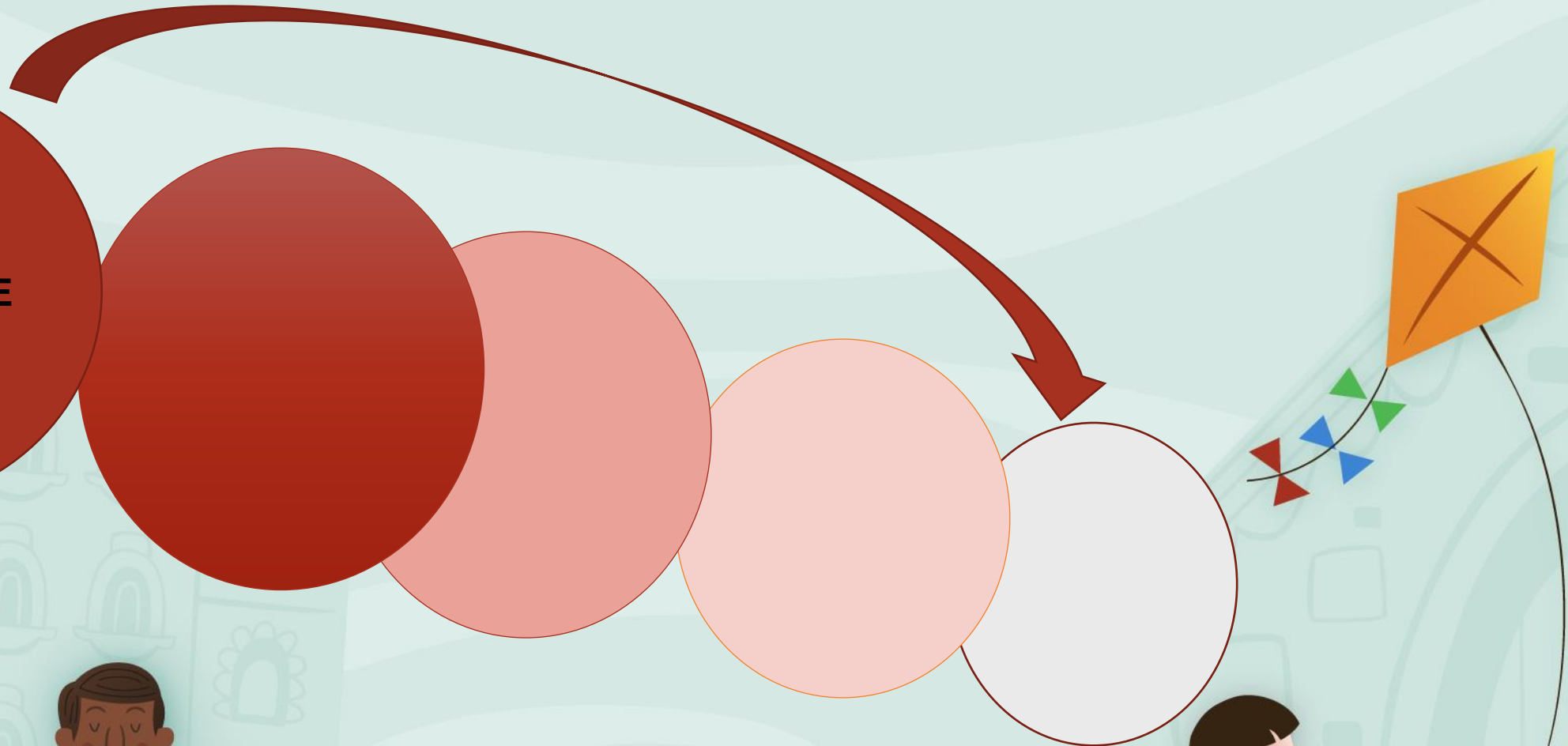
• **I suggerimenti verbali si limitano.** Ad esempio nell'apparecchiare la tavola si riduce il numero di parole che compongono l'ordine delle cose

4

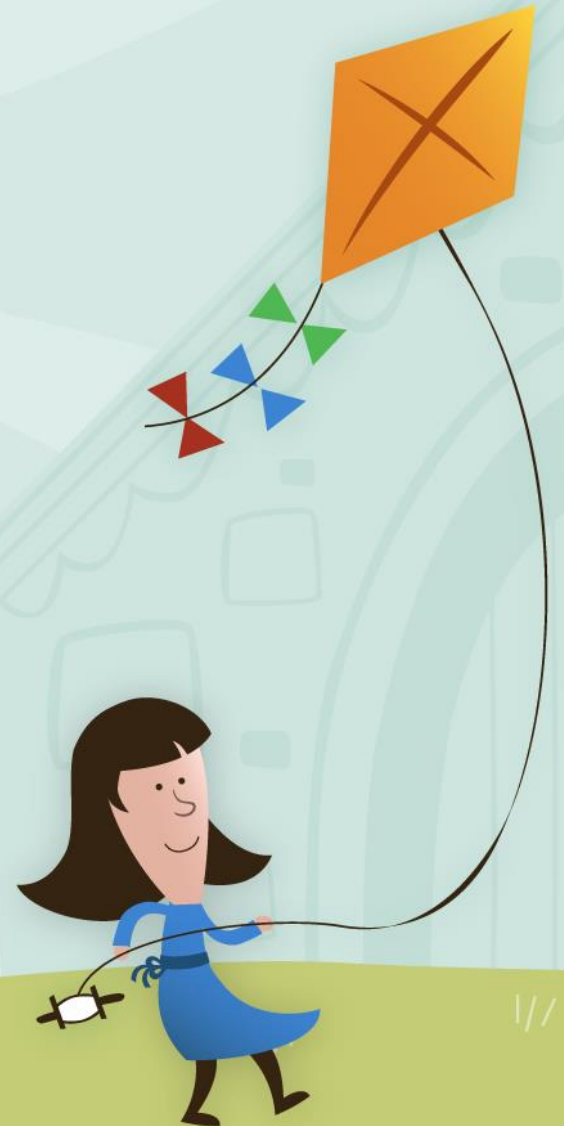
La strategia di fading viene utilizzata conseguentemente al prompting
Bisogna essere in grado di "sfumare il suggerimento", quindi passare da risposte dipendenti a risposte indipendenti diminuendo il livello di suggerimento fino a rinforzare le risposte autonome.



PREDISPORRE



LE FUNZIONI ESECUTIVE



COSA SONO

Abilità messe in campo per **pianificare e raggiungere uno scopo,**

quando **non è conveniente agire in modo automatico**



COSA FAVORISCONO

Favoriscono **l'autoregolazione**

cioè l'abilità di modificare in modo corretto il proprio
comportamento **in base alle circostanze ambientali**



FUNZIONI ESECUTIVE E AUTOREGOLAZIONE (metodi)

- Regolazione **emotiva**: permette di riconoscere e nominare le proprie emozioni e di modulare emozioni intense
- Regolazione **comportamentale**: permette di controllare atti motori e impulsi comportamentali
- Regolazione **cognitiva**: permette di sostenere l'attenzione, mantenere la memoria ed evitare le distrazioni per svolgere un compito



FUNZIONI ESECUTIVE: PROCESSI DI BASE COINVOLTI

1-MEMORIA DI LAVORO

2-CONTROLLO INIBITORIO

3-FLESSIBILITÀ

4-PIANIFICAZIONE





- 1) **Ripetere:** quando il bambino/ragazzo ci parla ripetiamo cosa ci ha detto per modellare il comportamento di ascolto
- 2) **Scomporre** i passaggi: quando diamo istruzioni iniziamo da un passaggio e poi aggiungiamo gli altri (Prendi il diario. Apri sulla pagina di domani. Controlla le materie,...)

3) Creare dei **sistemi di supporto** insieme al bambino/ragazzo per ricordarci le cose: un'agenda, un calendario elettronico, app per smartphone, un post-it.

4) **Coinvolgere** i bambini/ragazzi in attività della vita quotidiana che richiedono memoria (es: tragitti, spesa ...)



- 1) **Creare schemi ricorrenti** nei compiti in cui il bambino/ragazzo mostra impulsività (ad esempio: nella preparazione della cartella)
- 2) **Individuare le sequenze** di un compito (ad esempio nei problemi di matematica: leggo, sottolineo le parole chiave, faccio un disegno, scrivo i dati...)

3) **Evidenziare** i dettagli chiave (ad esempio: il segno di un'operazione, i passaggi di una consegna)

4) **Ricontrollare:** una volta finito il compito far passare un po' di tempo e tornare a riguardarlo.

5) **Elogiare i comportamenti corretti** (ad esempio: non mi hai interrotto mentre ero al telefono, hai saputo aspettare!)

2-CONTROLLO INIBITORIO

La capacità di controllare gli impulsi e di trattenersi dal fare la prima cosa che passa per la testa



- 1) **Trovare altro modo:** nella vita di tutti i giorni sfidiamo a pensare se esiste un altro modo per farlo (ad esempio: per fare un disegno sei partito da qui. Saresti anche potuto partire da un altro punto?; oppure: Per andare al supermercato ho fatto questa strada. Al ritorno provo a farne un'altra)
- 2) **Anticipare i cambiamenti:** parlare prima al bambino/ragazzo di quelli che saranno i cambiamenti nelle routines della giornata (ad esempio: l'arrivo di un supplente, una visita medica).

3-**Ricerca un'alternativa ottimistica** (ad esempio: la verifica non è andata come volevi. Come potremmo fare per la prossima verifica?)

3-FLESSIBILITÀ

La capacità di modificare il proprio stato mentale e i propri comportamenti in base ai cambiamenti dell'ambiente

- 1) **Preparare un piano di lavoro:** può essere utile disegnare, scrivere o rappresentare la sequenza di passaggi necessari per un compito (ad esempio: per studiare 1) controllo il diario 2) prendo il libro 3) prendo il quaderno 4) prendo colori, matita, righello, fogli 5) guardo le immagini 6) guardo le parole chiave.....
- 2) Stilare un'**agenda** della giornata o di parti della giornata (ad esempio: per il pomeriggio 1) guardo la tv 20 minuti 2) studio 3 pagine di scienze 3) faccio merenda 4) faccio i compiti di matematica...



PIANIFICAZIONE

Insieme di attività che anticipano e regolano il comportamento, consentendo di eseguire una sequenza di azioni al fine di raggiungere un dato obiettivo

IMPORTANTE

Non esiste una strategia corretta in assoluto, esiste una strategia funzionale per ciascuno di noi.

Esplorate, sperimentate, scoprite insieme agli alunni ciò che funziona!



BIBLIOGRAFIA

- Feuerstein R., Feuerstein R.S., Falik L.H., Rand Y. (2008) «*Il Programma di Arricchimento Strumentale di Feuerstein*», Erickson.
- Branstetter R. (2017) «*Impara a organizzarti!*», Erickson
- Landiado N. (2015) «*Come insegnare l'intelligenza ai vostri bambini*», Red Edizioni.
- Conti S., Scionti N., Marzocchi G.M. (2020) «*Attività neuro e psicomotorie per bambini con deficit di autoregolazione e ADHD*», Erickson.



GRAZIE PER L'ATTENZIONE

