

# *Workshop formativo*

Dott.ssa Alice Conforti  
Responsabile Area – Autismo Coop.MOMO  
Operatore aba gruppo Mipia- IESCUM

## **L'AUTISMO E I DISTURBI GENERALIZZATI DELLO SVILUPPO**

*Argomenti:*

*Introduzione all'uso di principi dell'Analisi  
Comportamentale Applicata (ABA)*

*Tecniche e strategie comportamentali*

*Presentazione attività di programmazione*

## CORPUS DI CONOSCENZE:

- Sintomatologia e Modelli esplicativi - interpretativi
- Educazione strutturata
- Principi e tecniche comportamentali
- Sistema di comunicazione globale CAA

# PREMESSE base

✓ RAGIONARE PER OBIETTIVI E NON PER PROCEDURE  
NON CONFONDERE UNA PROCEDURA CON IL “METODO”

- Aumentare i comportamenti adattativi e ridurre i comportamenti problema
- Facilitare l'apprendimento
- Facilitare il maggior grado di autonomia possibile

⑦ ✓C

## CONFUSIONE E TERMINI SBAGLIATI.....

vd. Articolo TRATTAMENTI atti formazione Siena e Arezzo con relazioni di M. Powers , S. Rogers L. Scheibman

**METODO ABA ?**

**METODO D.I.R ?**

**?METODO TEACCH**

**?GIOCO SOCIALE ( xaiz e micheli)**

**?COMUNICAZIONE**

**FACILITATA**

**COMUNICAZIONE C.A.A. ? ?**



*quindi*

l'integrazione di differenti procedure, tecniche e modelli operativi (rientranti nella metodologia di riferimento = matrice cognitivo-comportamentale) scelti per i differenti obiettivi a seconda delle differenze individuali.

Natural environment teaching

Incidental teaching

Discrete trial training

Verbal behavior teaching

Pivotal response teaching

Approccio comportamentale



Approccio evolutivo



## **APPROCCIO neo- COMPORTAMENTALE “naturalista”**

“Considerando l’evoluzione concettuale maturata all’interno dei due approcci, essi attualmente non si pongono più come scelte mutuamente esclusive, ma rappresentano opportunità terapeutiche che l’équipe curante può proficuamente utilizzare e variamente integrare in rapporto all’originalità di ciascun soggetto.”

Nardocci - linee guida autismo

# TESTO DI RIFERIMENTO

Cooper, J. O., Heron, T. e Heward, W. (1989).  
*Analisi del comportamento applicata. Columbus,  
OH: Merrill.*

Applied Behavior Analysis  
Second Edition



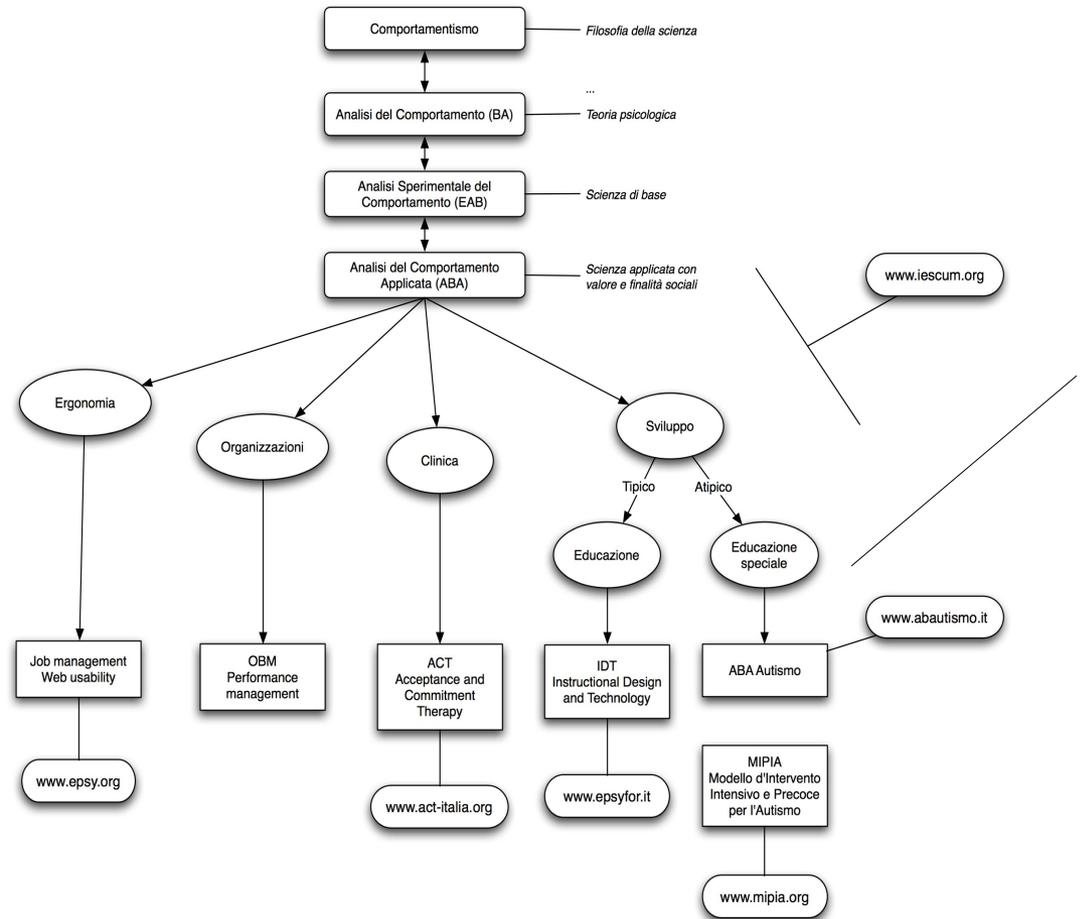
Cooper, J. O., Heron, T. e Heward, W. (1989).

# CHE COSA è analisi del comportamento?

A.B = teoria psicologica  
 B.F. Skinner: The Behavior of Organism (1938)\Science and Human Behavior (1953)\Verbal Behavior (1957)

E.A.B= ricerca sperimentale  
 Bijou (1961; 1965; 1979)\Baer (1960; 1961a; 1962b) \ Fester e DeMyer (1961)\Lindsley (1956)

A.B.A= scienza di base applicata con valore e finalità sociali ( tra cui l'autismo)  
 Michael 1959  
 The Psychiatric Nurse as a Behavioral Engineer



✓ L'analisi comportamentale ha come oggetto lo studio delle interazioni psicologiche tra individuo e ambiente

✓ La sua funzione è quella di **descrivere** queste interazioni, **spiegare** come avvengano e, su queste basi, **prevederne** le caratteristiche e la probabilità di comparsa nel futuro.

# COMPORAMENTO

L'interazione di un organismo vivente con l'ambiente, percepibile nello spazio, che si esplica in un tempo e che produce un cambiamento misurabile in almeno un aspetto dell'ambiente stesso.

...da molti viene riduttivamente considerato solo come azione motoria, mentre deve essere inteso nella complessità dell'uomo e, quindi, comprende pensiero, linguaggio, emozioni, problem solving ecc.

Moderato

# NO ETICHETTE MA DEFINIZIONI OPERAZIONALI

STATO	COMPORTAMENTO 1	COMPORTAMENTO 2	COMPORTAMENTO 3	
FELICE	SORRIDE	SALTELLA	MUOVE LA TESTA	
AFFETTUOSO	PRENDE LA MANO	ABBRACCIA	ANNUSA	
ARRABBIA TO	LANCIA OGGETTI	SI TOGLIE LE SCARPE	RIPETE LA PAROLA SANGUE	

## Le assi del comportamento: Topografia

Intensità \  
Frequenza

Funzione

- la **topografia** è la forma che il comportamento assume
- la **funzione** è la relazione che esiste tra il comportamento e le conseguenze ambientali che produce

I comportamenti possono essere topograficamente identici ma avere funzioni diverse e/o viceversa

<b>PER FUNZIONE PER TOPOGRAFIA?</b>	<b>COMPORTAME NTO 1</b>	<b>COMPORTAME NTO 2</b>
	LINGUAGGIO SEGNII\ ausili visivi	PARLARE
	LANCIARE OGGETTI	RIDERE STEREOTIPATAM ENTE
	CHIAMARE MAMMA	TOGLIERSI LE CALZE
	FARE TELEFONATA	INVIARE FAX
	ECOLALIA	CONVERSAZION E
	DIGITARE CODICE BANCOMAT	USARE LA CALCOLATRICE
	ANDARE IN BICI AL LAVORO	FARE SPINNING IN PALESTRA

# 3 livelli:

→ Paradigmi esplicativi contingenze

-modificazione del comportamento in funzione di diverse classi di variabili-

→ Processi e principi

→ Strategie e procedure applicative

# PARADIGMI

- Contingenza a 2 termini
- Contingenza a 3 termini
- Contingenza a 4 termini.

A: per contatto diretto - per contatto indiretto

*paradigmi*

*analisi del comportamento*

ricerca sperimentale sui comportamenti  
manifesti.

STIMOLOü RISPOSTA

S-R

Watson 1913

➔ (comportamento rispondente)

*paradigmi*

*analisi del comportamento*

- Uno degli assunti principali è il **meccanismo del condizionamento** (*Pavlov- 1849-1936, fisiologo russo*)

***Condizionamento classico***

**Stimolo condizionato – risposta (SC-R)**

*analisi del comportamento*

Lo psicologo statunitense **Burrhus Frederic Skinner**, fu probabilmente il più grande esponente storico della psicologia comportamentale.

Intraprese un rigoroso programma di ricerca sperimentale, teorizzando che nel manifestarsi di un comportamento la variabile rilevante non è solo ciò che succede prima ( stimolo) ma le conseguenze che produce.

ü (comportamento operante)

*paradigmi*

*analisi del comportamento*

## Contingenza a tre termini

S-R-S

ü

**Antecedente-risposta-conseguenza**

*paradigmi*

*analisi del comportamento \ anni 80*

## **Le tre unità funzionali minime del condizionamento operante sono:**

- uno stimolo discriminante (*contesto*) - **SD**
- una risposta da parte di un organismo (*comportamento*) - **R**
- uno stimolo che fa seguito alla risposta (*rinforzo*) - **C**

*paradigmi*

*Analisi del comportamento \2000*

## CONTINGENZA 4 TERMINI



## semplificando

in un certa “ condizione” contestuale e personale, una persona entra in contatto con un “certo” stimolo, il quale gli evoca un comportamento , che , a sua volta, produce delle conseguenze .... o l’accesso al “rinforzo” o no.

# Mo – sd – risposta - conseguenze

Il comportamento si esplica a seconda di come.

-è **MO** in quel dato momento per il soggetto

-è comprensibile lo **SD** per il soggetto

-Il comportamento si esplicherà nel futuro in diversi modi ( sia qualitativi sia quantitativi) a seconda

**CONSEGUENZE .**

## A-B-C

✓ Non osservano bene le persone che li circondano (non sappiamo se per inabilità innata, per disinteresse o per altro) e quindi non imitano; così non si servono di una delle tecniche di apprendimento umano più importante, cioè l'osservazione e l'imitazione. Vi è difficoltà a volte ad armonizzare lo stimolo sonoro voce con contatto oculare. **STIMOLI DISCRIMINATIVI**

✓ Non sono intrinsecamente gratificati a compiere molte azioni (come per esempio le interazioni sociali, anche di quelle più semplici come il sorriso sociale del neonato), quindi il processo di apprendimento non è il processo spontaneo di azione gratificazione sociale/ motivazione intrinseca- nuova azione, come è invece per i bambini normali. **MO- RINFORZO**

✓ L'ambiente naturale non fornisce una quantità sufficiente di occasioni di apprendimento

Difficoltà ad inibire gli stimoli irrilevanti. Difficoltà controllo sensoriale. Difficoltà attentiva. **STRUTTURAZIONE**

# M.O: operazioni motivazionali.

Operazioni motivazionali: aumentano temporaneamente il valore dello S.D

Ogni operazione, evento condizione stimolo che altera il valore rinforzante di un qualche stimolo, oggetto o evento.

Laraway. Michael -2003

DA LOVAAS AL P.R.T

Deriva l'attenzione operativa a lavorare molto sull'antecedente ( quindi tecniche per M.O) e non solo a concentrarsi sulle conseguenze ( quindi tecniche di rinforzo ed estinzione)

# M.O. (Operazioni Motivazionali)

## Fattori che agiscono sullo stimolo antecedente

- › il valore di emissione di quel comportamento  
(establishing operations)
- ‹ il valore di emissione di quel comportamento  
(abolishing operations)

*antecedenti che temporaneamente alterano il valore di una particolare conseguenza.*

“Motivazione”

**Procedure di: manipolazione ambiente - attività \ a. s. e \ mix and vary \ empowerment \ rinforzatori naturali \ scelta child \ attività brevi \ rinforzi delle approssimazioni .**

# STIMOLI

*Sono le persone, gli oggetti, gli eventi che si presentano nell'ambiente in un determinato momento e che possono influenzare il comportamento. Lo stimolo può essere l'antecedente di un comportamento.*

Se viene rinforzato , esercita il controllo su quel specifico comportamento.

**Sn.....sd.....→comportamento**

Lo stimolo è “il segnale” che indica che il rinforzo è ottenibile...

<b>Sd</b>	<b>annuncio treno</b>	<b>papà</b>	<b>macchina caffè</b>
<b>R</b>	<b>corro al binario</b>	<b>piagnucolo</b>	<b>metto moneta</b>
<b>Sr+</b>	<b>arriva il treno</b>	<b>mi dà kinder</b>	<b>esce il caffè</b>

**Procedure di: organizzazione ambiente-materiali \ supporti visivi \  
modalità comunicative \ tecniche di prompting \ fading ..**

# PRINCIPI base

RINFORZO

ESTINZIONE

TRASFERIMENTO DI  
FUNZIONE

# il primo principio: RINFORZO

*Il rinforzo è ciò che aumenta l'emissione di un comportamento target.*

*ü*

*Il comportamento è mantenuto dal rinforzo.*

**R+ = si aggiunge qualcosa, è la presentazione contingente di un evento che aumenta o mantiene l'emissione del comportamento**

.....La mamma mi dà il biscotto solo se dico “per piacere”

..... Accendo la tv perchè ci sono programmi interessanti ( !?)

**R- =si toglie qualcosa, è la rimozione contingente di un evento che aumenta o mantiene l'emissione comportamento**

..... Prendo moment- meno male alla testa

..... Mi tappo le orecchie-meno rumore

( il bip che avverte di mettere la cintura di sicurezza...)

# RINFORZO

non esiste rinforzo in assoluto, dipende dalle conseguenze, bisogna osservare e registrare i comportamenti.

## *Procedure: Schedule di rinforzi*

- contingente
- non contingente
- continuo \ intermittente
- ad intervallo fisso \ variabile

# il secondo Principio :ESTINZIONE

Si tolgono i rinforzi ( siano essi + o -) che, a seguito di una analisi del comportamento, riteniamo mantengano o aumentino il comportamento che si desidera estinguere....

## DIAGRAMMA DI CONTINGENZA

( ognuno ha una storia di apprendimento per i propri comportamenti)

# ANALISI ABC

A

B

C

R

**Maestra in classe M.tira i capelli a S. S. piange e la maestra ferma M.  
M.smette**

**Per M. L'antecedente è la maestra n classe , il comportamento è tirare capelli, il rinforzo è la maestra che corre da lui.**

**Per la maestra. L'antecedente è M. che tira i capelli, il comportamento è andare da lui e fermarlo, il rinforzo è che M. smette e S. non piange.**

# Extinction burst

Un effetto generale della procedura di estinzione è un immediato aumento frequenziale della risposta.

Lerman, Iwata and Wallace, 1999

# Il terzo principio: CONDIZIONAMENTO \transfert di funzione

uno stimolo neutro presentato insieme  
a uno stimolo positivo o negativo si  
condiziona.

- Conditioned motivating operations **CMOs**
- Reflexive motivating operations **CMOr**
- Transitive motivating operations **CMOt**

**Michael 1982**

Procedure :pairing \ training ecoico \ ampliamento giochi  
e attività \ selettività alimentare \ costruzione gioco  
sociale.. ...

# **Il quarto principio è: IL MODELLAMENTO**

La risposta comportamentale si modifica a seconda dell'osservazione di un modello.

( l'esperienza non è sempre attraverso contatto diretto delle cose...)

Utilizzo di tutte le tecniche di modeling ( frontale- specchio- piccolo gruppo – video modeling)

# Video modeling



1 h

# Procedure e tecniche

“ QUESTI BAMBINI SPESSO DIMOSTRANO UNA SENSIBILITA’  
SORPRENDENTE ALLA PERSONALITA’ DELL’INSEGNANTE...  
POSSONO ESSERE GUIDATI E ISTRUITI, MA SOLO DA COLORO CHE  
HANNO UNA VERA COMPRENSIONE ED UN AFFETTO AUTENTICO,  
PERSONE CHE MOSTRANO VERSO DI LORO GENTILEZZA , E SI’,  
SENSO DELL’UMORISMO.”

Asperger, 1944

## APPROFONDIAMO ALCUNE PROCEDURE.

Per le abilità sociali e comunicative:

PARING- GIOCO SOCIALE –GIOCO VOCALE

Per l'insegnamento :

UTILIZZO DEL RINFORZO-schedule e token economy

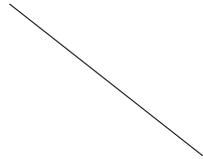
APPRENDIMENTO SENZA ERRORE e tecniche di aiuto

PROCEDURA PROVE DTT

Per le autonomie :

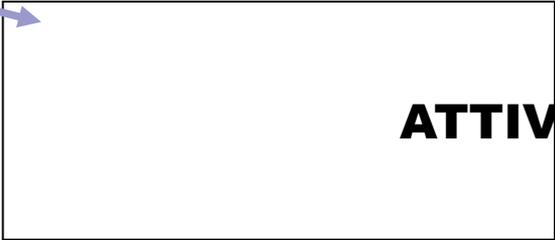
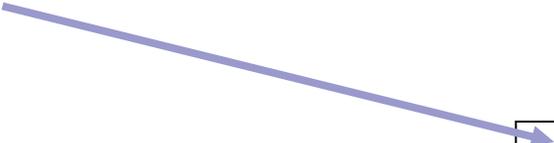
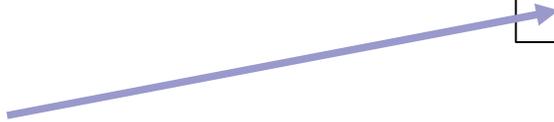
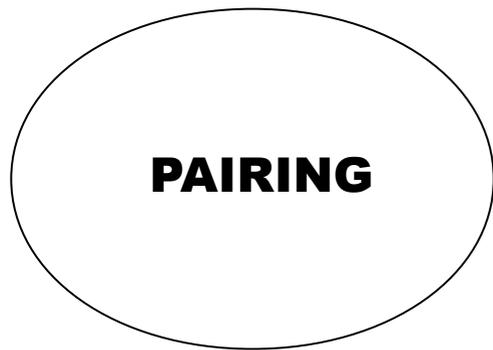
TASK ANALISYS-tecniche di chaining

# DAL PRINCIPIO DI TRANSFERT DI FUNZIONE



Il termine “pairing”, (dall'inglese *to pair*, che significa *appaiare, accoppiare*) è un processo basato sul condizionamento classico o rispondente, attraverso il quale stimoli diversi vengono appaiati (stimulus-stimulus pairing) al fine di realizzare un condizionamento, cioè un trasferimento di funzione.

**OBIETTIVO:** aumentare e mantenere M.O, avere il controllo educativo e aumentare interessi r+



## INDICAZIONI DI BASE

- Aumenta gradualmente vicinanza, contatto oculare, voce, contatto fisico;
- Attira il bambino creando attività piacevoli con oggetti che piacciono;
- Entra in contatto con il bambino tramite attività rinforzanti;
- Consegna gli oggetti senza fare richieste, e senza richiamare continuamente;
- Limita altri rinforzatori “ solitari” e ha il controllo su oggetti con cui si sta giocando ;
- Non insegue, non blocca e non forza il bambino;
- Offre tanti diversi rinforzatori , evitando la sazietà;
- Cerca di rendere l'attività in corso il più divertente possibile;
- Non interrompe attività rinforzanti;
- Non toglie al bambino i rinforzatori;
- Non usa la fuga come rinforzatore;
- Rinforza tutte le interazioni appropriate.
- Orienta e potenzia i toni “emotivi”

# PROTOCOLLO :

<b>Sezione 1: Ambiente</b>	Sedersi su richiesta
Suddivisione del materiale in scatole trasparenti	Seguire semplici istruzioni
Preparazione del materiale nella stanza	Il numero di richieste gradualmente aumenta
Sono presenti una grande varietà di materiale (5 trottole etc...)	La risposta del bambino è immediatamente seguita dal rinforzatore
Gli oggetti sono visibili ma non accessibili	
<b>Sezione 2: Processo del Pairing</b>	La difficoltà delle richieste aumenta gradualmente
Aumentare gradualmente la vicinanza, il contatto oculare, tono di voce, contatto fisico...	<b>Sezione 4: Transizione al DTT</b>
Attrarre il bambino creando un'attività divertente	Mentre si gioca fare richieste non collegate al gioco
Unirsi all'attività rinforzante	Giocare con i rinforzatori a tavolino
Consegnare l'oggetto senza fare richieste arbitrarie	Richiedere di sedersi al tavolino
Consegnare l'oggetto e dire il nome dell'oggetto	Far fare mand al bambino mentre è seduto al tavolino
Assicurarsi che non ci siano oggetti distrattori	Aumentare gradualmente il numero di richieste dell'operatore
Non rincorrere o costringere il bambino	<b>Sezione 5: Comportamenti</b>
Offrire una varietà di oggetti	Rinforzare soltanto i comportamenti appropriati
Evitare la saturazione dell'attività	Estinguere i comportamenti in modo appropriato
Provare a rendere l'attività in corso più divertente	Rinforzare in modo differenziato
Non interrompere le attività rinforzanti	
Non portare via i rinforzatori	
Non usare la fuga come rinforzo	
Rinforzare tutte le interazioni appropriate	
<b>Sezione 3: Aumentare gradualmente le Richieste</b>	
Introdurre i primi mand	
Introdurre i primi obiettivi del controllo educativo: Venire se chiamato	
Seguire le transizioni	



## Assesment rinforzi



# Avvicinamento



## **CONTROLLO EDUCATIVO**

**venire quando chiamati**

**venire spontaneamente**

**consegna del rinforzo**

**accettare le transizioni**

**sedersi**

**ATTENZIONE**

**SD)**

**guardare**

**Imitare**

**ALL'ALTRO ( essere**

**AMPLIAMENTO E ASSESMENT**

**PREFERENZE**

Il gioco sociale : attraverso la attività manipolativa di oggetti concreti costruire

il piacere piacere reciproco  
e sviluppare l'attenzione all'altro.



L'attenzione è la base per  
Imitazione.

Costruire routines di gioco  
-sensorial e-motorio  
-simbolico per attività semplici  
Con oggetti

Il gioco vocale : associazione azione  
motoria o attività piacevole ad un suono  
per condizionarlo e portarlo sotto  
controllo ecoico.

# La tecnica del rinforzo

tecniche e schedule per organizzare meccanismi di rinforzi e viceversa tecniche di estinzione.

Tangibili ..... Sociali

Continui ..... A rapporto variabile

non esiste rinforzo in assoluto, dipende dalle conseguenze, bisogna osservare e registrare i comportamenti

- rinforzo continuo
- rinforzo variabile

## Rinforzo contingente \ rinforzo non contingente

deve essere disponibile

deve essere presentato immediatamente

no saturazione

veloce nel consumo

## **TIPOLOGIA DI RINFORZI “artificiali”**

- consumo
- dinamici
- manipolazione
- possesso
- simbolici
- sociali

*I rinforzi tangibili sempre accompagnati da rinforzi sociali e l'obiettivo è arrivare alla dinamica di rinforzo variabile e naturale.*

<b>MODELLI DI RINFORZO</b>	<b>FISSO</b>	<b>VARIABILE</b>
<b><i>CONTINUO</i></b>	Il rinforzo segue l'emissione di ogni risposta corretta	
<b><i>A RAPPORTO</i></b>	Il rinforzo segue l'emissione di un numero fisso di risposte	Il numero di risposte per produrre la comparsa del rinforzo cambia in modo imprevedibile
<b><i>A INTERVALLO SEMPLICE</i></b>	Viene rinforzata la prima risposta che si presenta dopo un periodo fisso di tempo che segue il rinforzo precedente	La durata dell'intervallo tra un rinforzo e il successivo cambia in maniera imprevedibile
<b><i>A INTERVALLO CON VALIDITA' LIMITATA</i></b>	Consiste in una scadenza fissa per produrre la risposta in un programma di rinforzo	Consiste in una scadenza imprevedibile per produrre la risposta in un programma di rinforzo
<b><i>A DURATA</i></b>	Il rinforzo compare dopo che il comportamento è stato attivato per un periodo di tempo fisso continuato	L'intervallo di tempo in cui il comportamento deve manifestarsi in modo continuo cambia imprevedibilmente

## ALCUNE ACCORTEZZE:

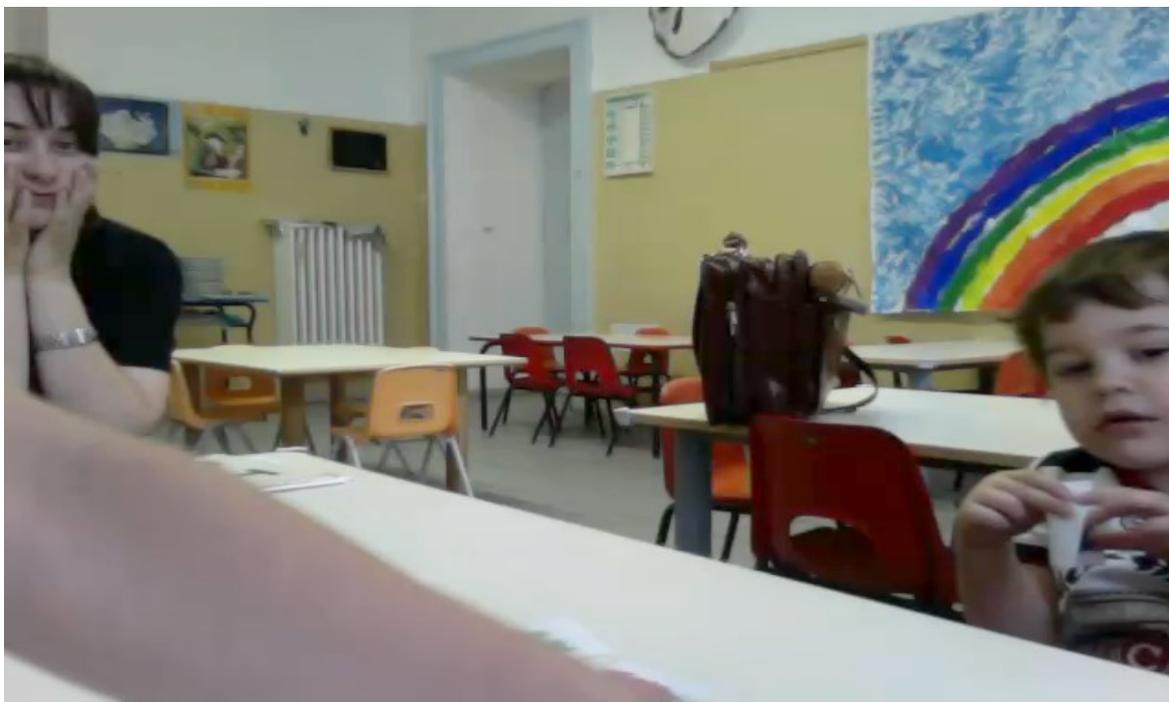
- ❖ Il rinforzo deve essere tale per il bambino
- ❖ Laddove sia possibile utilizzare rinforzi naturali ovvero collegati all'attività
- ❖ Il rinforzo deve essere gestito ed erogato da noi
- ❖ Il rinforzo deve essere contingente
- ❖ Il rinforzo non deve essere dato per risolvere comportamenti problematici
- ❖ Il rinforzo deve essere collegato al momento lavoro
- ❖ Il rinforzo deve passare da continuo a variabile e collegato sempre al rinforzo sociale



Aiuto totale

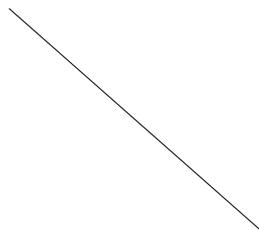


Fading



Assenza di aiuto

**PRINCIPIO DI PROVA DISCRETA,  
OTTIMIZZAZIONE DELLA TRIADE  
(Sd- comportamento- conseguenza),  
APPRENDIMENTO SENZA ERRORE.**



TECNICA D.T.T.

## Prove discrete ,

( per abilità ed attività in acquisizione può essere necessaria la strutturazione più essenziale possibile.)  
Il DTT è una metodologia d'insegnamento che viene utilizzata per massimizzare l'apprendimento di diverse abilità: cognitive, di comunicazione, di gioco e abilità sociali e di autonomia.

- >attenzione
- mantenimento motivazione
- controllo dello stimolo

# LE PARTI DELLA PROVA DISCRETA

sd: che precede il comportamento (istruzione)

prompt: l'aiuto che l'adulto dà

la risposta: il comportamento del bambino

lo stimolo rinforzante: dato subito dopo la risposta

Pausa: inter-trial interval



PROCEDURA DI CORREZIONE 4 passi:

Prova con aiuto totale

Prova con aiuto parziale

Prova senza aiuto

Momento distrattore

**Prova indipendente**

# APPRENDIMENTO SENZA ERRORI

Diminuire la possibilità di errore per le abilità in acquisizione.

Si inserisce uno stimolo aiuto nella situazione didattica, in modo da non far sbagliare.

Questo stimolo deve essere pensato in maniera sistematica, in modo da esserne consapevoli e predisporre la graduale riduzione.

\* no no prompt

# PROMPTING

## Prompt

- È ' un'essenziale componente di aiuto , stimolo aggiuntivo per far arrivare alla risposta target

Touchette e Howard,

1984

- P. imitativo
- P. gestuale
- P. traccia
- P. fisici
- P. posizione
- P. ambientali

Modalità per sfumare i prompt

- ritardandoli
- passando da quelli più invasivi a meno..
- prompt di traccia-risposta senza prompt- rinforzo

Prompt delay : dato inizialmente subito  
( P.1 secondo)....per allungare  
sistematicamente il tempo.

- ❖ Usare sempre il prompt meno intrusivo (quello fisico è molto intrusivo);
- ❖ Stabilire una gerarchia di prompt efficace per il bambino;
- ❖ Diminuire il livello di prompt prima possibile;
- ❖ Utilizzare prompt durante la correzione dell'errore;
- ❖ Fare sempre una prova indipendente dopo la correzione;
- ❖ Se un abilità è acquisita ma ha avuto bisogno di prompt ritestatela durante la sessione;
- ❖ Rinforzare sempre le risposte “promptate” in acquisizione;
- ❖ Attenzione ai prompt inavvertiti;
- ❖ Dare sempre una tipologia di prompt alla volta

# TASK ANALISYS

- È una connessione stimolo-risposta tale da formare una catena di comportamenti
  - Concatenamento ( in avanti – a ritroso)
  - Catena completa
- p.s utilizzabili anche agende visive per le sequenze di azioni

ANALISI DEL COMPITO E CONCATENAZIONE:

ABILITA': \_\_\_\_\_

SD: \_\_\_\_\_

SUB-ABILITA'		PROMPT 1	PROMPT 2	PROMPT 3	PROMPT 4	PROMPT 5	PROMPT 6
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
SUB-ABILITA'		PROMPT 7	PROMPT 8	PROMPT 9	PROMPT 10	PROMPT 11	PROMPT 12
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

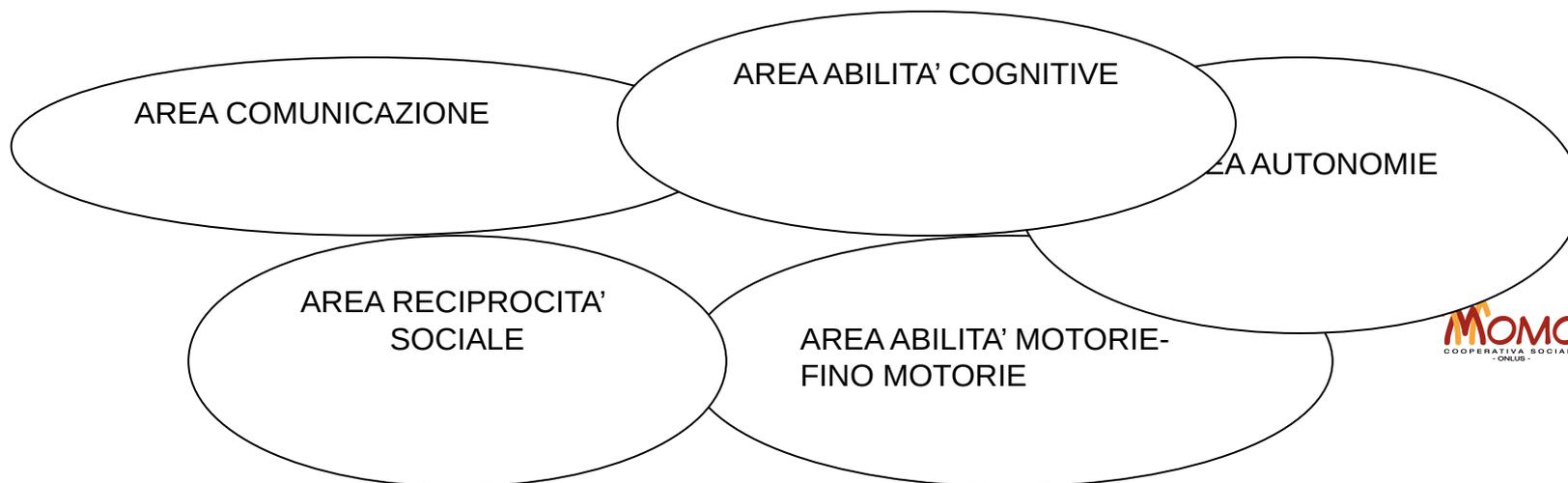
## Idee di attività

## -DIAGNOSI- VALUTAZIONI FUNZIONALI – CHECK LIST

La valutazione funzionale ha lo scopo di evidenziare

- **punti forti del bambino, le sue abilità emergenti e i suoi limiti**
- **deve coinvolgere scuola-famiglia e rete operatori**
- **la valutazione è la base per la definizione del P.E.I.**

**...e poi servono gli operatori per attuare !**



# Area comunicazione

## **RICHIESTA**

- Gesto motorio → indicazione
- Scelta fra oggetti

Proseguire con elementi di CAA

- ✓ Protocollo pecs ( le fasi di insegnamento)
- ✓ Tabele comunicative a tema
- ✓ Tabele N.A.L



# NATURAL AIDED LANGUAGE

È una strategia rientrante nella CAA che cerca di ricreare “l’atmosfera bimbo-mamma” , il partner comunicativo che parla accompagna il vocale con l’indicazione di stimoli visivi.

- ✓ Si insegna simultaneamente sia a comprendere sia a generare un linguaggio
- ✓ Il sonoro e accompagnato dal visivo
- ✓ L’ambiente è inondato di stimoli visivi



io voglio 	ancora 	aiuto 	per favore 	grazie 	schifo 
mangiare 					buono 
seduto 					cestino 
aspetta per favore 					finito 
		biscotti 	crakers 		
		acqua 	succo mela 		

-Si individua una attività motivante \ si ha eloquio verbale accompagnato da simboli o parole in modo da dare al partner non verbale una stimolazione linguistica intersoggettiva  
-In posizione frontale si organizza sia l’input sia output \ dare e avere reciproco \ linguaggio parlato e linguaggio visivo.

Training mand.



RICHIESTE.

*Portare il più possibile la persona a dover chiedere riferendosi all'altro.  
L'altro come mezzo per ottenere ciò che si desidera.*

- ❖ Richieste con oggetto visibile
- ❖ Richieste pure
- ❖ Richieste per oggetto mancante
- ❖ Richieste per azioni
- ❖ Richieste per interrompere un'attività
- ❖ Richieste di attenzione
- ❖ Si/No
- ❖ Richieste con aggettivi
- ❖ Richieste con frasi
- ❖ Richieste con attributi, avverbi...
- ❖ Richieste di informazioni (domande):  
cosa, dove, chi, quale, quando, come,  
perchè

## ABILITA' RICETTIVE

- *discriminazione suoni*
- *scatola tattile*
- *discriminazione sensi*

-Istruzioni linguaggio recettivo –( sfumando prompt gestuale- visivo)

-Istruzioni contestuali  
linguaggio ricettivo attraverso prove discrete

-Istruzioni in movimento con diverso livello di informazioni

Ricettivo con aiuto visivo



Ecoico ( con la tecnica del condizionamento)

*Importanza auto-ecoico per*

Linguaggio ricettivo ( comprensione del linguaggio)

Capacità di denominazione (tact)

Programma abilità di denominazione ( parlante)

❖ *-Tact oggetto rinforzante*

❖ *Ttact oggetti semplici semplici*

❖ *-Tact + caratteristiche*

❖ *-Tact +opposti*

❖ *-Tact azioni*

❖ *-Tact emozioni e sensazioni interne*

❖ *-Tact per domande*

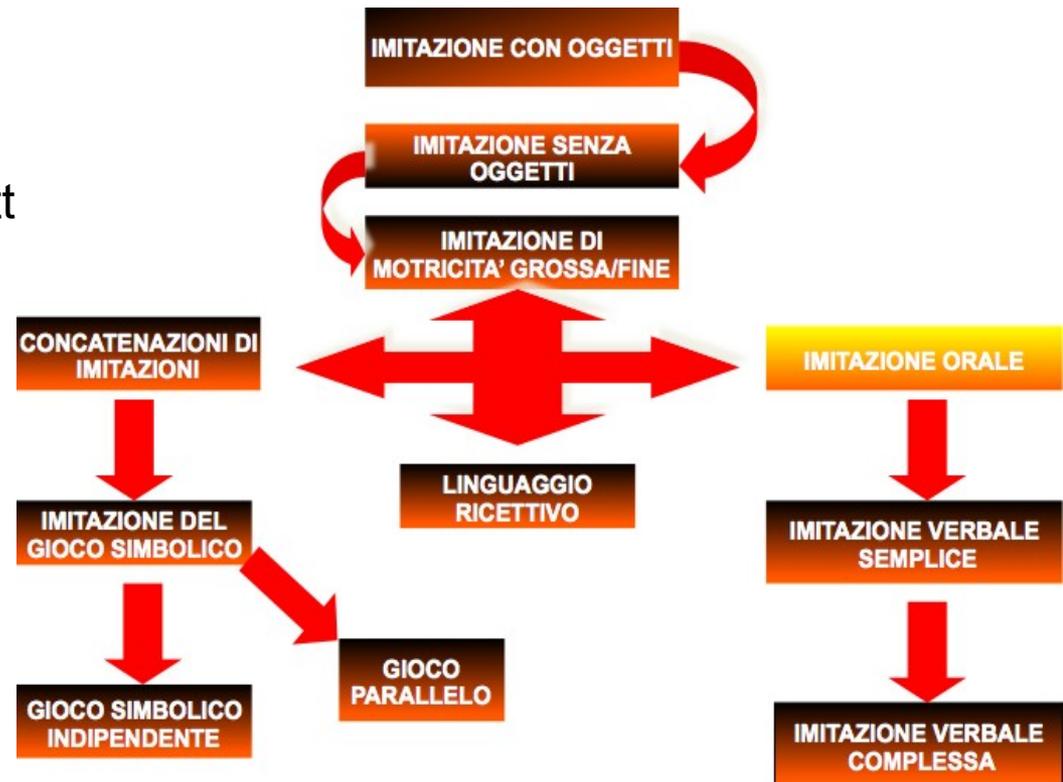
❖ *-descrizione immagine*

❖ *-descrizione striscia visiva*

# Area imitazione

- ❖ Imitazione con oggetti
- ❖ Imitazione grosso motoria
- ❖ Imitazione fine
- ❖ Catene di imitazione con oggetti
- ❖ Catene di imitazione corporea
- ❖ Imitazione in alternanza
- ❖ Imitazione in sincronia

- ❖ Imitazione strutturata
- ❖ Imitazione attraverso - stimoli visivi





# Area cognitivo – logica preverbale

- ❖ *Puzzle-incastri-*
- ❖ *Divisione colori*
- ❖ *Abbina 3d uguali\3d simili\2d e 3d uguali \ lettere e numeri*
- ❖ *Appaiare oggetti tra loro in base alle caratteristiche*
- ❖ *Abbina per funzioni e caratteristiche*
- ❖ *Abbina per categorie*

*Fare categorie e classificazioni su più cose .( oggetti-forme –attributi)*

➔ *Abilità visuo-motorie, discriminazioni, categorizzazioni, concettualizzazioni.*

- *Sequenze in crescendo*
- *Sequenze di costruzione immagine*
- *Sequenze causa effetto logiche*
- *Storie sociali*

➔ *Riordinare immagini secondo un principio di attributo in relazione.*



# Area gioco e autonomia

Tutte le dinamiche di giochi possono essere difficili per i tanti “impliciti” sociali.

Con elemento fisico e concreto ( es. palla in un canestro..gioco fazzoletto)

-Iniziare in rapporto 1 a 1

-Con un bimbo

-A piccolo gruppo

A) Giochi motori

B) Giochi a tavolino

- Torre
- tombola
- Domino
- Forza 4
- Gioco dell’oca
- Sequenze numeri e alfabeto da costruire in 2
- Turnazione a tre e a piccolo gruppo

# Lavoro cooperativo



GRAZIE!