

TECNICHE E STRATEGIE DI INSEGNAMENTO-APPRENDIMENTO

Dott.ssa Giada Barbi





Perchè ci servono tecniche specifiche?

Secondo la prospettiva comportamentale, l'autismo è una sindrome caratterizzata da carenze ed eccessi comportamentali che hanno una base neurologica, ma che possono cambiare a seguito di specifiche interazioni programmate con l'ambiente.

Le persone con autismo, tipicamente, non apprendono dall'ambiente in maniera spontanea, o apprendono di meno. Hanno quindi bisogno che gli venga insegnato tutto ciò che dovrebbero apprendere (Green, 1995)



DIFFICOLTA' SPECIFICHE DEI BAMBINI CON ASD:

- **Resistenza al cambiamento e comportamenti ritualistici** possono rendere gli sforzi educativi faticosi;
- Inefficacia di **rinforzatori di tipo sociale** e, di conseguenza, difficoltà dei bb con ASD di mettere in atto comportamenti che siano unicamente guidati da una motivazione sociale;
- Deficit nella **comprensione del linguaggio verbale**;
- Deficit nel considerare l'altro come un **modello da imitare**;
- Fatica nell'**organizzare ed eseguire azioni complesse in sequenza** con una certa coerenza;
- Difficoltà ad **integrare informazioni sensoriali** e a **stabilire una relazione tra i segnali inviati dal proprio corpo e le attività**.



PUNTI DI FORZA E STILI DI APPRENDIMENTO dei soggetti con ASD

- Buone capacità visuo-spaziali e di attenzione focalizzata;
- Pensiero “visivo” (= pensare “per immagini”);
- Buone capacità di memoria meccanica e spaziale;
- Abilità potenziali di pre-lettura e lettura;
- Ripetitività, adesione a routines;
- Stile di apprendimento visivo, concreto, focalizzato;
- Forti preferenze.



IL PROBLEM SOLVING nella gestione della quotidianità

- **Identificare l'obiettivo:** definire l'area su cui si vuole intervenire, l'obiettivo specifico e analizzare gli ostacoli;
- **Trovare possibili soluzioni:** insieme al gruppo operativo (genitori, operatori, insegnanti, etc.) generare le idee: brainstorming e trasformazione delle idee generiche in opzioni concrete;
- **Valutare e pianificare:** valutare efficacia, fattibilità e conseguenze; scegliere la soluzione; pianificare;
- **Mettere in pratica nei diversi ambienti di vita:** eseguire il piano e verificare i risultati.

- 
- INDIVIDUALIZZARE
 - PROGRAMMARE
 - FACILITARE (usando punti di forza)
 - SEGUIRE LA MOTIVAZIONE (e motivare)
 - ANALISI DEL COMPITO (gradualità)
 - STRATEGIE COMPORTAMENTALI (insegnamento e rinforzo)

NON ESISTONO BAMBINI TROPPO DIFFICILI, ESISTONO BAMBINI A CUI E' PIU' DIFFICILE INSEGNARE (Celi)



CREARE UN'INTERAZIONE POSITIVA

- ASPETTARE
- NON IMPORSI (vicinanza fisica, voce, contatto)
- NON ESSERE TROPPO RICHIESTIVI
- PARTIRE DAI SUOI INTERESSI E AGGIUNGERE VALORE
- OSSERVARE (cosa fa, cosa guarda, a cosa si avvicina, cosa prende e cosa vuole= ASSESSMENT DELLE PREFERENZE)

COME FACILITARE L'APPRENDIMENTO

- **Considerare la motivazione:** partire sempre dagli interessi del bambino e dalle sue motivazioni specifiche (anche quando stereotipate) per insegnare nuove abilità (di gioco, socio-relazionali, di comunicazione e linguaggio, cognitive, adattative), qualsiasi siano tali interessi.





COME FACILITARE L'APPRENDIMENTO

- **Considerare il livello di sviluppo:** durante l'apprendimento il bambino deve essere gratificato, i compiti proposti devono essere scelti tra le abilità riuscite e emergenti (quello che sa già fare e quello che è in grado di fare con minimo aiuto da parte dell'adulto).
- **Considerare i punti di forza e di debolezza** del bambino con Disturbi dello Spettro Autistico per organizzare situazioni di apprendimento adeguate.
- **Puntare all'autonomia e alla spontaneità:** obiettivo non è solo quello di insegnare nuove abilità, ma anche di fornire al soggetto gli strumenti per un uso indipendente, flessibile e spontaneo.
- **Strutturare le proposte:** Organizzare le routines e le proposte di lavoro, strutturare temporalmente e spazialmente le attività.
- **Essere flessibili:** modificare nel tempo tecniche e obiettivi in base ai risultati ottenuti ed alle esigenze della famiglia e del bambino.



LA STRUTTURAZIONE

Strutturare significa **organizzare in modo preciso e dettagliato le attività e i materiali da proporre, gli spazi di lavoro, i tempi di esecuzione e di riposo**, così da rendere chiaro ed evidente, e dunque comprensibile, ciò che si richiede al bambino.

Questa metodologia di lavoro **limita i comportamenti problematici**, spesso originati dall'ansia di non sapere cosa fare, come e quando farlo, permette di **superare le limitazioni comunicative e sensoriali** e consente di utilizzare, per apprendere, i **punti di forza** dei bambini con Disturbi dello Spettro Autistico (es. la memoria meccanica, la ripetitività, le routine e le capacità visive).

La strutturazione è RASSICURANTE...anche per noi!!



LA STRUTTURAZIONE

Strutturazione non deve però significare rigidità; la struttura deve essere **flessibile**, costruita in funzione dei bisogni e del livello di sviluppo del singolo e suscettibile di continue modifiche.

La strutturazione ha senso nel momento in cui aiuta il bambino a capire l'ambiente in cui si trova e a rapportarsi con esso.

La strutturazione è importante per inserirvi dei cambiamenti e per aiutare il bambino a “esportare” gli apprendimenti in contesti diversi, naturali e sempre più complessi (generalizzazione)

DOMANDE CHIAVE

PIANIFICAZIONE

- dello spazio
- del tempo
- del materiale di lavoro
- delle persone



Risponde alle domande:

- dove?
- quando? per quanto?
- che cosa?
- con chi?

RINFORZO

edibile/naturale/sociale



Risponde alla domanda:

perché?

AIUTO

verbale, visivo, fisico



Risponde alla domanda:

come fare?



STRUTTURARE IL MATERIALE (attività, giochi, ...)

Risponde alle domanda: **COUSA?**

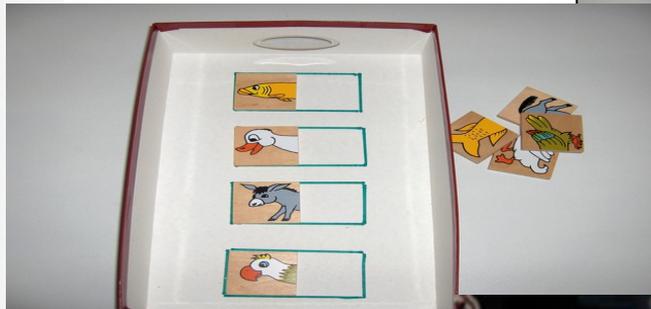
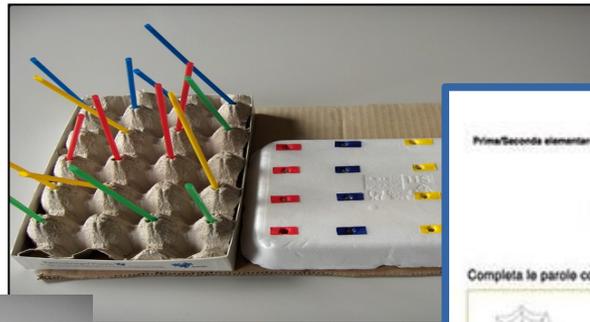
Le attività proposte devono essere spiegate in modo chiaro utilizzando le strategie più adeguate per ogni singolo bambino.

Può essere utile organizzare ogni singola attività o gioco all'interno di una scatola o in un determinato posto identificato con un simbolo (immagine, lettera, numero, ...).



LE ATTIVITA'/GIOCHI

1. Ogni attività deve essere portata a termine prima di iniziarne un'altra;
2. Importante iniziare e finire con attività gradite per il bambino e aumentare gradualmente i tempi di attenzione;
3. Contenere i giochi nelle scatole.



Prima/Seconda elementare Crea - Ortografia

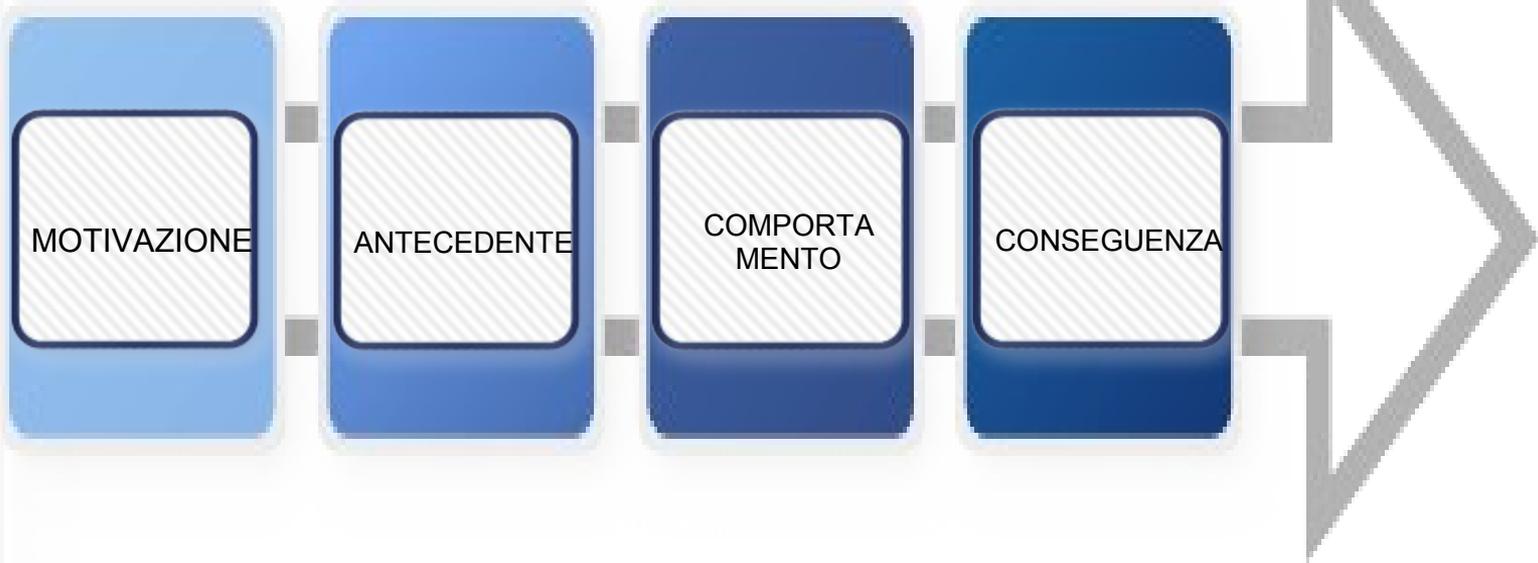
Ortografia: gn o ni?

Completa le parole con gn o ni e colora i disegni.

	ra <input type="text"/> o		casta <input type="text"/> e
	gera <input type="text"/> o		<input type="text"/> omo
	co <input type="text"/> glio		macedo <input type="text"/> a
	cimi <input type="text"/> era		monta <input type="text"/> a

Sei soddisfatto?    del tuo lavoro?

CONTINGENZA A 4 TERMINI





I RINFORZATORI

Risponde alle domanda: **PERCHE'?**

La maggior parte dei nostri comportamenti variano in base alle conseguenze che producono nell'ambiente (es. smettiamo di fare cose che non servono e continuiamo a fare ciò che produce conseguenze significative).

Alcune di queste conseguenze (es. sociali) possono non essere sufficientemente chiare (discriminazione, contingente nel tempo) o motivanti per i nostri bambini.

Sarà pertanto utile dare **motivazioni adeguate al bambino (davvero motivanti)** e strettamente collegate nel tempo all'esecuzione del compito.



I RINFORZATORI

Un **cibo preferito** è spesso il rinforzatore più semplice e gestibile; è importante però iniziare quanto prima un percorso di affiancamento e sostituzione graduale con un **rinforzatore sociale** (lodi e complimenti).

È importante individuare un **rinforzatore adatto** alle preferenze del singolo bambino.

Anche il permesso di dedicarsi ad **una attività preferita**, non importa se stereotipata, può costituire un rinforzatore adeguato (attenzione alle difficoltà di gestione di questo tipo di rinforzatori: come interrompere l'attività? Come fare capire che è un'attività che si può fare in certi momenti/contesti e non in altri?).

L'evoluzione del percorso legato ai rinforzatori può portare il bambino ad essere rinforzato dall'attività in sé stessa e dai successi.

RINFORZATORI: esempi



L'AIUTO O "PROMPT"

Il grado maggiore di aiuto è costituito dall'aiuto fisico: cioè si accompagna con la mano il bambino nell'esecuzione del compito.

Un altro tipo di aiuto può essere di tipo visivo: **dimostrare** come eseguire il compito, creare **sequenze visive** (foto, disegni, simboli) sulla sequenza di azioni da compiere, **indicare con il dito, mettere un oggetto utile all'attività** in una posizione più comoda per il bambino.

Nell'aiuto verbale attenzione ad usare parole semplici e sempre uguali per una stessa spiegazione, evitando i sinonimi o un linguaggio troppo figurato.

Anche per l'aiuto è importante **valutare la forma più efficace e necessaria** per ogni singolo bambino.

PROMPT

FISICO

L'insegnante guida fisicamente il soggetto

IMITATIVO

Dimostrazione del comportamento corretto

GESTUALE

Indicare la risposta corretta

DI TRACCIA

Una risposta corretta che precede un'altra risposta lascia una traccia

DI POSIZIONE

Lo stimolo viene messo in una posizione che faciliti l'emissione della risposta corretta

AMBIENTALE

Modifica dell'ambiente per suscitare la risposta corretta

TARDATO

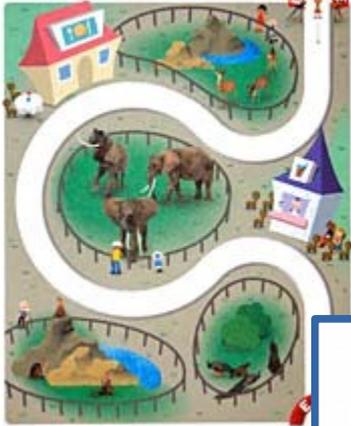
Aumento del tempo di latenza tra lo stimolo discriminativo e la risposta dello studente



PROMPT INTERNI ALLO STIMOLO

10 A Tour of the Zoo

Draw a line from one friend (👤) to the other friend (👤).



40 Roller Coaster in Space

Draw a line from one coaster car (🚗) to the other coaster car (🚗).

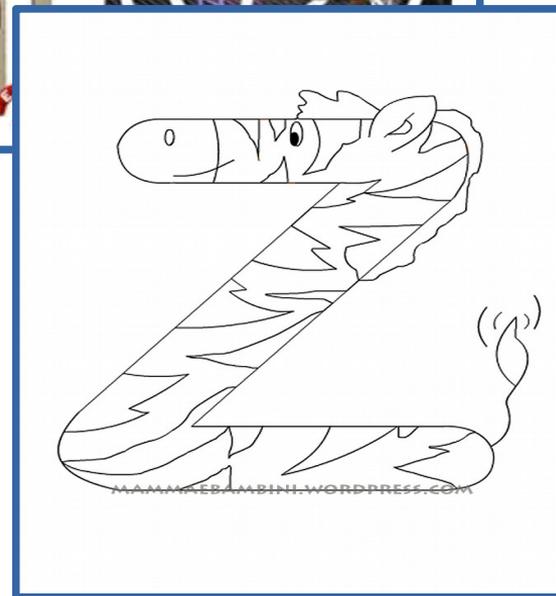
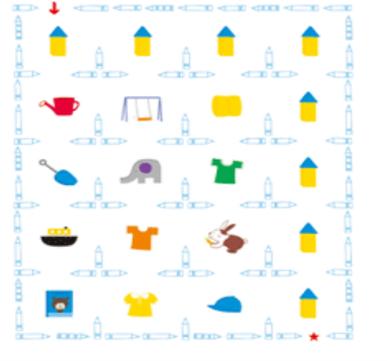


12 Big Blocks

Color the white circles and squares.



Draw a line from the arrow (➔) to the star (★) by connecting each.





TOGLIERE GRADUALMENTE L'AIUTO "FADING"

Sfumare l'aiuto ed **eliminarlo** progressivamente e gradualmente modificandone la forma, l'intensità o la posizione.

Si può **sostituire** un aiuto più invasivo e quindi più lontano dall'autonomia (guida fisica) con uno più leggero (aiuto verbale) e più esportabile in altri contesti (sequenza visiva).

Si possono sfumare gli aiuti legati alla **posizione** e alla **reperibilità** degli oggetti che servono all'attività in modo da rendere l'attività il più naturale possibile (vestirsi).



ANALISI DEL COMPITO o "TASK ANALYSIS"

Nel momento in cui si vuole insegnare una **abilità complessa**, ad esempio una catena di azioni (vestirsi, fare la doccia, etc), sarà opportuno effettuare una **analisi del compito**, quindi analizzare l'attività e scomporla in parti più semplici, determinando quindi più sotto-obiettivi.

Ad esempio, l'abilità di farsi la doccia potrebbe essere scomposta in spogliarsi, aprire il rubinetto e verificare la temperatura dell'acqua, bagnarsi, insaponarsi, sciacquarsi, chiudere il rubinetto, uscire dalla doccia, asciugarsi, etc.

Il grado di analisi, quindi ad esempio il **numero di passi** in cui l'abilità può essere scomposta, **dipende dalla abilità stessa e dal grado di competenza del bambino.**

CONCATENAMENTO DI AZIONI "CHAINING"

Una volta scomposto un compito complesso in azioni semplici è possibile insegnare le singole sotto-abilità al bambino attraverso il concatenamento di azioni (***chaining***).

Possono essere distinti diversi tipi di insegnamento:

attraverso il ***concatenamento anterogrado*** si insegna la prima azione della sequenza e si dà un aiuto totale nelle restanti; quando la prima è acquisita si passa a insegnare la seconda, e così via.

con il ***concatenamento retrogrado*** si aiuta il bambino in tutte le azioni tranne nell'ultima, che è quella in acquisizione, per poi procedere a insegnare la penultima, la terzultima, e così via.



SHAPING

Il modellaggio o shaping è una tecnica tramite la quale è possibile ampliare i repertori di capacità dei soggetti, facilitando la costruzione di nuove abilità.

Si basa essenzialmente sul **rinforzo di comportamenti dell'allievo che progressivamente si avvicinano a quello ricercato** (comportamento meta).

Attraverso tale tecnica possono essere insegnati diversi tipi di abilità (motorie, cognitive, linguistiche, ecc.)





SHAPING

- **individuazione dell'abilità che si intende costruire** (definizione del comportamento-meta) e **selezione del comportamento iniziale**, cioè di un comportamento già presente nei repertori del soggetto che abbia qualche attinenza con il comportamento-meta;
- **delineazione di una serie di approssimazioni successive**, cioè di comportamenti che, partendo da quello iniziale, si avvicinino sempre più a quello meta;
- **predisposizione di opportuni programmi** di rinforzamento per far sì che il soggetto possa progressivamente padroneggiare i vari comportamenti fino a raggiungere quello meta.



MODELING

La tecnica del modellamento (modeling) consiste nella **promozione di esperienze di apprendimento attraverso l'osservazione del comportamento di un soggetto che funge da modello.**

In CLASSE: i COMPAGNI possono fare da modello positivo!

-VIDEO-MODELING

-SELF-VIDEOMODELING



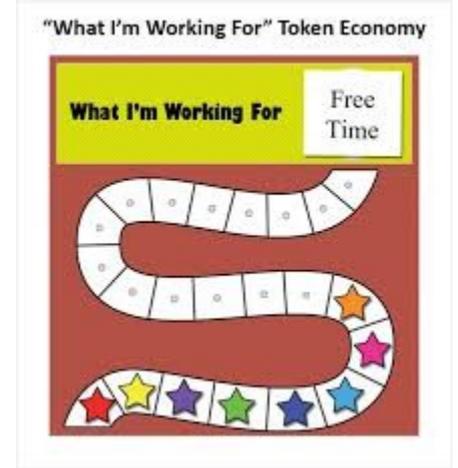
TOKEN ECONOMY

Un modo di dilazionare il rinforzatore nel tempo consiste nell'utilizzo della **Token economy**.

La Token economy può essere definita come un **contratto** tra il bambino e l'adulto. Può essere usata individualmente o in gruppo.

In questa tecnica si utilizza un **rinforzatore simbolico** (Es. una faccina) che viene somministrato dopo la risposta corretta. Dopo un certo numero prestabilito di rinforzatori il bambino potrà avere un **rinforzatore tangibile**.

TOKEN ECONOMY : esempi



CONTRATTO EDUCATIVO: esempi

IL CONTRATTO

SCUOLA PRIMARIA DI "LA ZADAR" - ROMA
CLASSE SECONDA - A. 1998/99

CONTRATTO DI IMPEGNO

IO, _____ MI IMPEGNO DI OPERATIVITÀ CON SERVIZIO
A RAGGIUNGERE IL MIO OBIETTIVO INVENTANDO SEMPRE PIÙ MARCHI!

IL MIO OBIETTIVO È QUELLO DI RAGGIUNGERE L'ATTENZIONE
IN PASTICCIARE.

- MANTENERE IL CONTATTO-OCULARE CON LA MANTOVA
SENTE N'VEVA
- MANTENERE UNA POSTURA CORRETTA
- AGGIUSTARE ATTENTAMENTE LA MANTOVA
- LAVORARE CONCENTRATA

PER RAGGIUNGERE IL MIO OBIETTIVO SARÒ AIUTATA DAL
"LAZIO" E DAL "CASTELLO CORRE".

QUANDO RUSCHIO A RAGGIUNGERE IL MIO OBIETTIVO RAGGIUNGERO
COME PRIMO PASTICCIARE.

QUANDO TUTTI AVREMO ACCUMULATO GLI INTELLETTI, SARÀ
COMPLETATO IL PICCOLE E CI VERrà INVIATO IL MARCHIO IN UN
MARCHIO FINALE PER PARLARE PER ME E TUTTA LA CLASSE.

DATA _____ FIRMA ALUNNA _____
OGGI, 4 MARZO 1999 FIRMA PASTICCIARE _____
FIRMA MANTOVA _____



STORIE SOCIALI

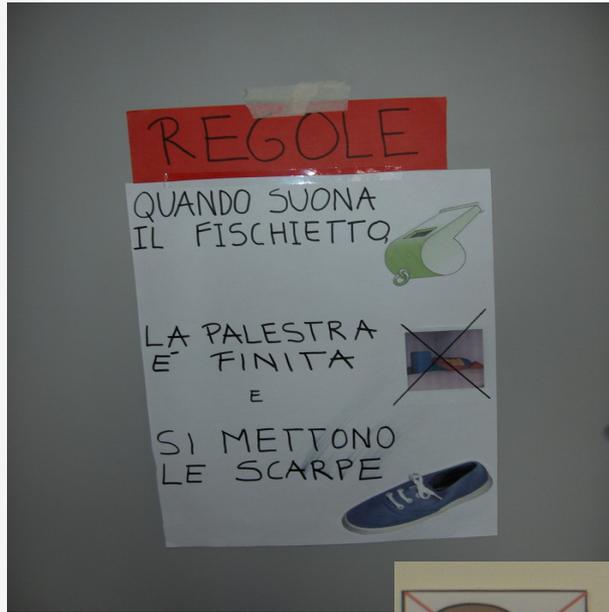
Una “storia sociale” è un breve racconto che serve a descrivere oggettivamente una persona, un evento, un concetto, una situazione sociale (Gray, 1994).

Lo **scopo** è quello di **condividere con il bambino informazioni rilevanti** che riguardano il *dove*, il *quando* ha luogo una situazione, *chi* è coinvolto, *cosa* accade e *perchè*.



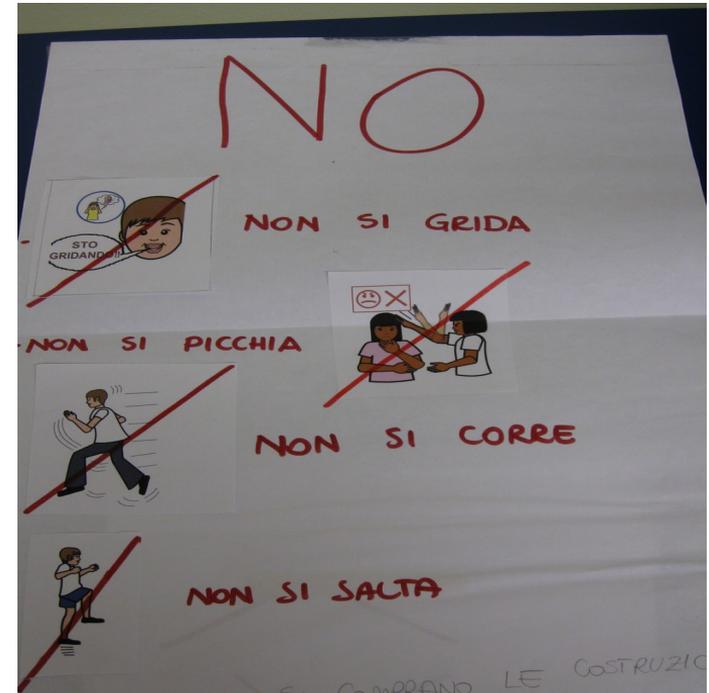
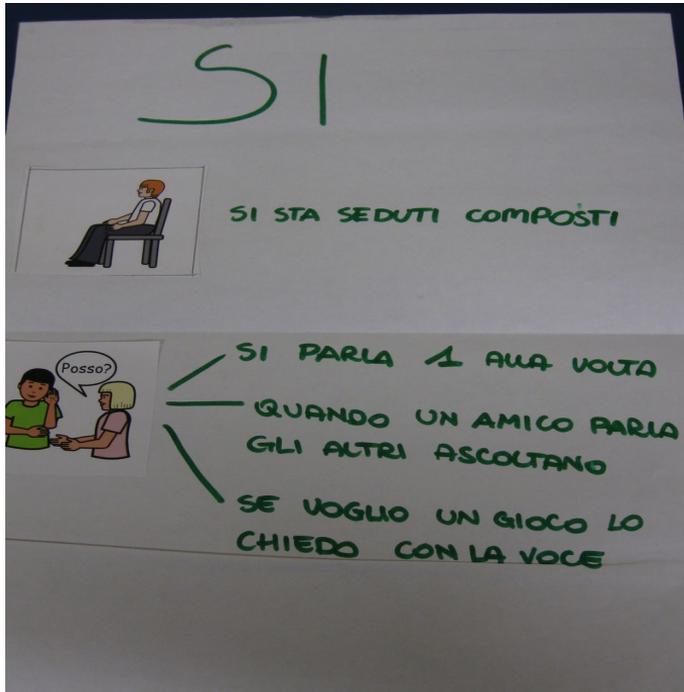
L'AIUTO: le regole

Istruzioni visive per sapere “come comportarsi”



L'AIUTO: le regole

Istruzioni visive per sapere "come comportarsi"



L'AIUTO: le istruzioni/le regole scritte

- Istruzioni visive per sapere come svolgere l'attività; in questo modo vengono chiarite le aspettative per compensare le difficoltà di linguaggio ricettivo



COME SI GIOCA
" GIOCO DELL' OCA DELLE
STORIE : FAI FINTA DI... "

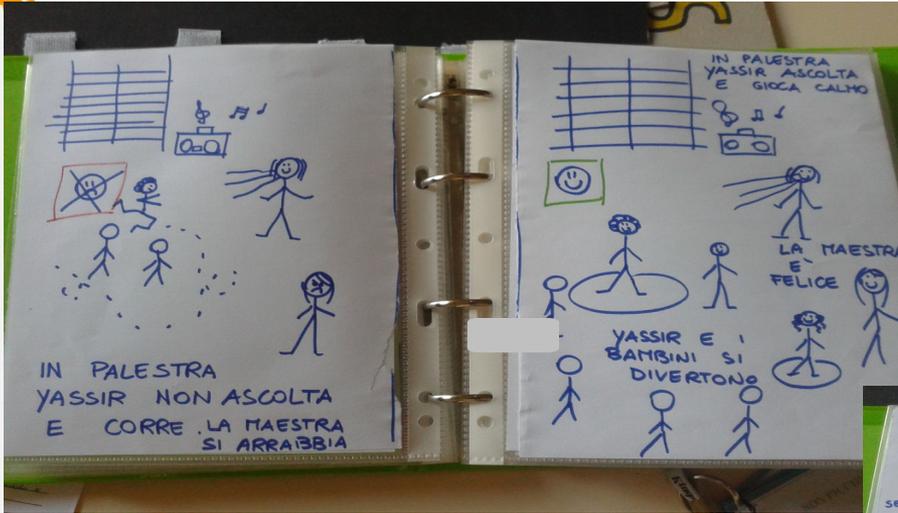
1) TIRO IL DADO

2) QUANDO ARRIVO SULLA
CASELLA :
- LEGGO COSA C'É SCRITTO
- SCELGO UN AMICO
- FACCI FINTA DI ...

3) SE SONO BRAVO : ★

4) VINCE CHI HA PIÙ STELLINE

Esempi





LA GESTIONE DELLA QUOTIDIANITÀ

CASA e SCUOLA COME LUOGHI PRIVILEGIATI

Casa e scuola sono luoghi privilegiati per l'apprendimento di competenze per:

- le **autonomie personali e operative**: mangiare, vestirsi, prendersi cura del proprio materiale, etc.;
- le **abilità sociali** intese come il saper vivere in relazione (es. condividere le emozioni, l'attenzione congiunta e lo scambio di turni durante il gioco, la prossimità sociale, etc.)

A casa e a scuola il lavoro sulle autonomie personali e sociali è **quotidiano** e si basa sull'**imitazione** dei famigliari e dei coetanei.



LE AUTONOMIE

Perchè insegnare le autonomie fin da piccoli?

Fin da piccoli è importante **considerare tra gli obiettivi del trattamento** le autonomie e non puntare solo su obiettivi nelle aree dello sviluppo (cognitivo, comunicazione, motricità, etc.), per un **buon adattamento sociale presente e futuro.**

È importante inoltre considerare gli obiettivi di autonomia **in base all'età cronologica** del bambino, alle **attese e alle necessità dei contesti di vita.**



LA GESTIONE DELLA QUOTIDIANITÀ

LE 'BUONE ABITUDINI'

Fin da piccoli è importante mettere in atto “**buone pratiche educative**” per insegnare ‘buone abitudini’ che serviranno per il futuro per un buon adattamento sociale.

È bene dunque individuare alcune **regole** (es. il pasto si consuma in cucina, i giochi si mettono dentro alla scatola, non si sale in piedi sul tavolo, etc) che devono però essere rispettate da ogni membro della famiglia e dal bambino in ogni contesto.

LA GENERALIZZAZIONE

Bisogna infine ricordare che i bambini con ASD tendono ad **associare l'apprendimento ad una data situazione** o ad un ambiente o ad una persona: hanno difficoltà a generalizzare.

Sarà quindi necessario sviluppare dei **programmi di generalizzazione**.

I **rapporti di collaborazione** tra tutte le persone che si prendono cura dei bambini sono un requisito indispensabile del processo educativo che porti alla generalizzazione (es. quaderno di comunicazione Casa-Scuola e viceversa!)





PROMUOVERE LA GENERALIZZAZIONE

Cambiare una cosa alla volta (gli ambienti o parti degli ambienti, le persone, gli stimoli/giochi/attività, la sequenza delle attività, i momenti, le modalità con cui ci si rivolge al bambino o gli si fanno richieste)

Gradualità (aumentare progressivamente la complessità dei cambiamenti e diminuire progressivamente l'aiuto che si fornisce al bambino)



MANTENIMENTO

Una volta che l'obiettivo è stato raggiunto e generalizzato negli ambienti è importante lavorare sul mantenimento delle abilità acquisite.

Lavorare su obiettivi già raggiunti non significa non lavorare ma permettere il consolidamento di un'abilità e creare la base per acquisirne di nuove.

A decorative banner at the top of the slide features a series of interlocking gears in various colors: blue, green, yellow, orange, red, and purple. The gears are arranged in a slightly curved line across the top of the page.

GRAZIE DELL'ATTENZIONE

