

# LABORATORIO: DAL PEI AL PROGETTO DI VITA

## OBIETTIVI:

1. FORNIRE SPUNTI OPERATIVI PER ORIENTARE LA PROPRIA AZIONE EDUCATIVA
2. VALUTAZIONE FUNZIONALE
3. DEFINIZIONE OPERATIVA DEGLI OBIETTIVI DI COMPORTAMENTO
4. ACQUISIRE STRUMENTI DI OSSERVAZIONE E MONITORAGGIO

# .....**VERSO L'AUTONOMIA.....??**

## **LA QUESTIONE DELL'INDIPENDENZA**

Andrea padre di Giulio di 18 anni. Mio figlio è in V superiore. Noi viviamo solo per Lui. **Non fa niente da solo. Lo dobbiamo aiutare a vestirsi, a mangiare.....** La cosa che desideriamo di più è che impari a fare almeno qualcosa da solo, per almeno 30 minuti al giorno. A scuola fa italiano, storia è anche bravo; ma è possibile che non riesca ad acquisire delle autonomie?

G. 12 anni a **scuola se la cava bene**, racconta la mamma; **a casa invece dobbiamo fargli tutto**; adesso è il papà che gli fa la doccia e gli lava i capelli, non è il caso che lo faccia io, ormai è un ragazzo grande .

-E' alzarsi alla mattina, il prepararsi per uscire e prendere il pullman per andare a scuola che è un vero calvario. (papà di D. 16 anni)

-Insegnante di una bambino di 8 anni: praticamente devo stargli addosso e guidarlo passo passo, anche nello svolgimento di schede che ha fatto migliaia di volte.....lui si pianta finchè io non faccio il primo passo.

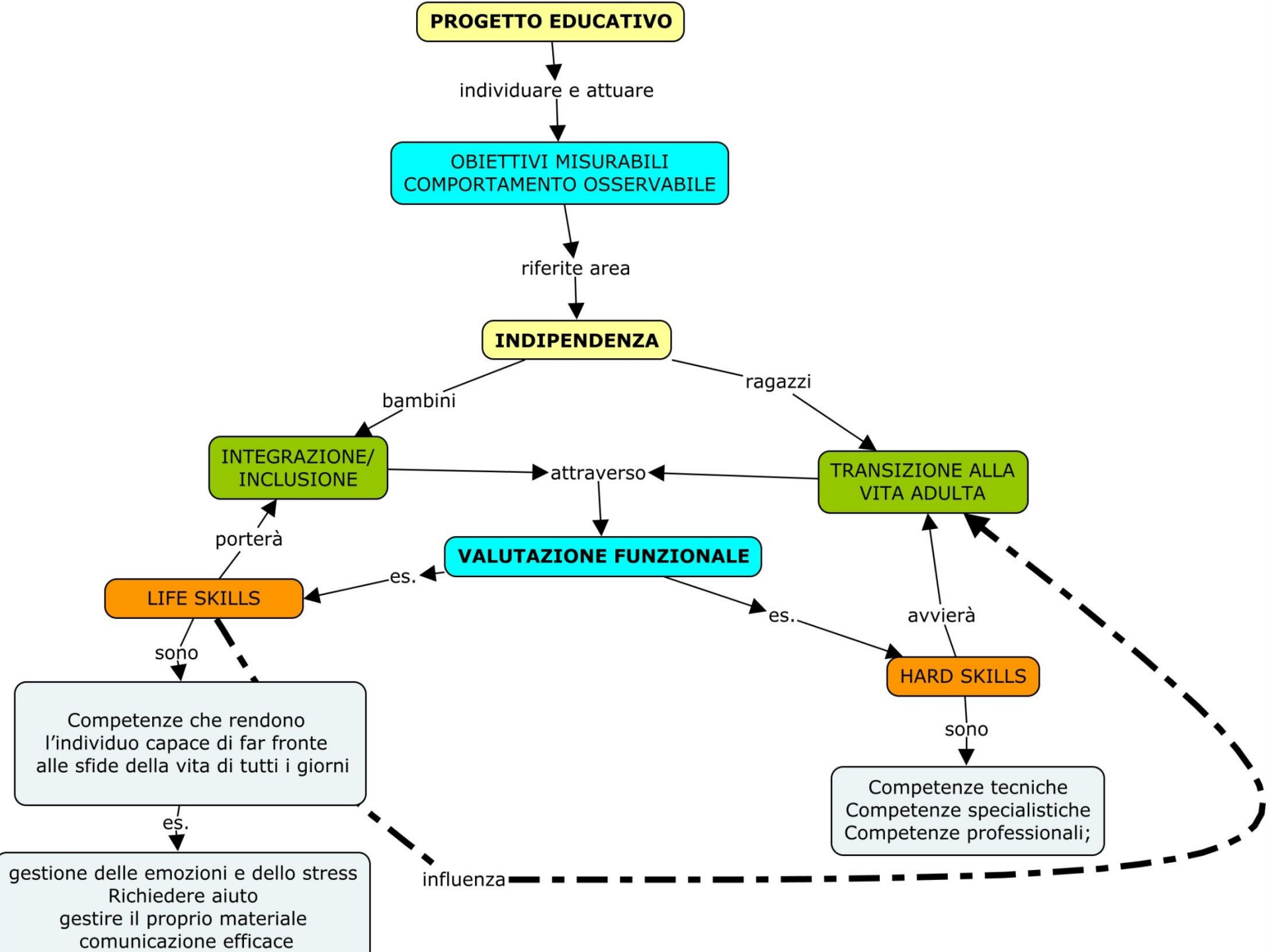
***Nel mondo della mia famiglia, la vita indipendente è la terra promessa, il confine, la misura del fatto che tu abbia dato a tuo figlio la possibilità di un futuro decente.***

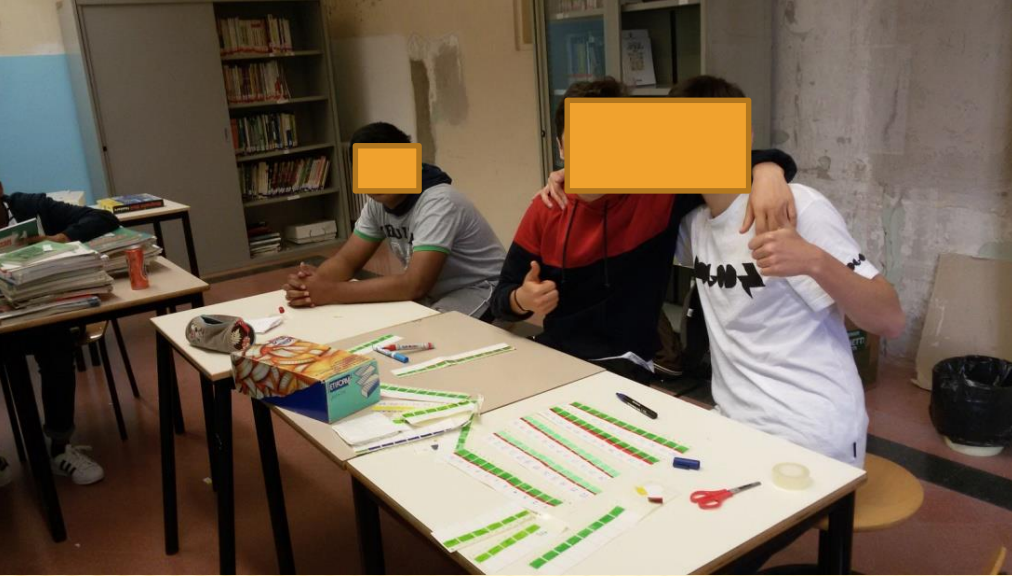
# LA REGOLA D'ORO

Occorre ricordare sempre che **lo scopo primario nell'educazione dei bambini e dei ragazzi con disabilità è quello di sviluppare al massimo grado tutte le capacità di autonomia possibili.**

**Lo scopo finale dell'insegnante di sostegno è quello di rendersi inutile, cioè di consentire che l'alunno impari a fare da solo.**

Ciò soprattutto in vista della vita adulta,  
in cui un continuo rapporto duale  
non sarà mai possibile (e non soltanto per ragioni di costi).





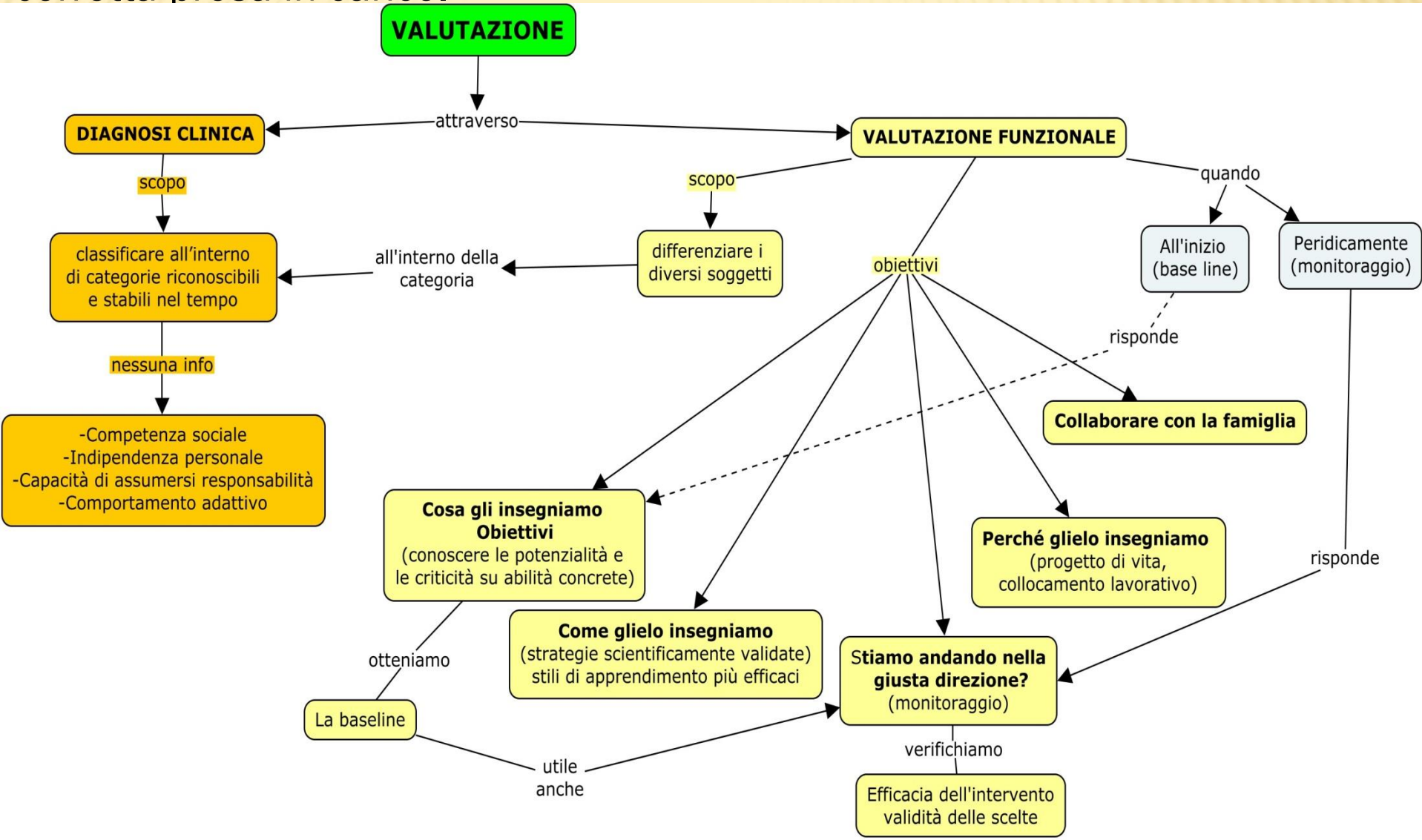
# LA VALUTAZIONE FUNZIONALE PER UN PERCORSO INDIVIDUALIZZATO

**Il PEI per essere efficace**, deve poggiarsi non sulle impressioni o sulle convinzioni del docente di turno,  
ma su **strumenti di assessment** che siano in grado di **valutare puntualmente le capacità attuali e le potenzialità emergenti, rispetto al quadro delle maggiori richieste della vita.**

La **VALUTAZIONE FUNZIONALE** si pone come obiettivo la misurazione (funzionamento) del soggetto in diverse aree e ci aiuta a capire il profilo del bambino. (casa, scuola, nei contesti occupazionali, in famiglia.....)

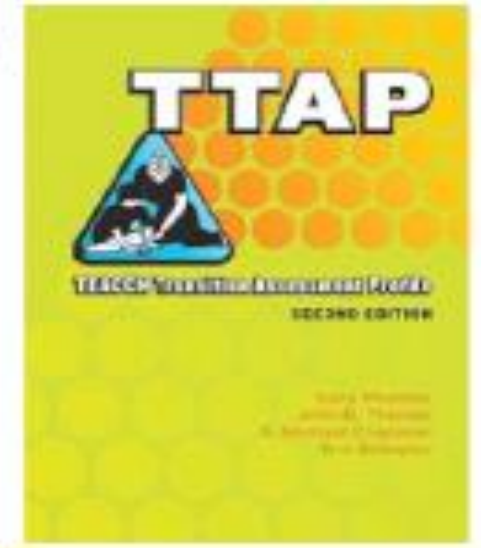
# Perché non basta la diagnosi e il QI?

La valutazione funzionale è un percorso che deve accompagnarsi alla diagnosi clinica, con obiettivi differenti seppur complementari per una corretta presa in carico.





# Diversi strumenti di valutazione nei bambini e negli adolescenti e adulti





ci permette di

individuare le modalità d'insegnamento più opportune per raggiungere gli obiettivi fissati

sono

STRUMENTI DI VALUTAZIONE FUNZIONALE

Eaborati nel contesto del programma TEACCH

quindi



Strumenti pedagogici/didattici e non clinici

Si cerca di dotare gli insegnanti di un comune strumento, metodo e linguaggio e di programmazione

persegue lo scopo di favorire l'adattamento della persona nel proprio ambiente di vita,

attraverso

precise modalità organizzative

specifiche strategie educative personalizzate

# VANTAGGI DEL PEP 3

Determinare i punti di forza e i di debolezza di ogni bambino per la formulazione del Piano Educativo



Collaborazione costante e **attiva** con i **genitori** quali figure di rilievo nel processo di valutazione.

Riduce al minimo il linguaggio verbale necessario per la comprensione delle consegne

La somministrazione è flessibile

I materiali del test sono concreti e interessanti per i bambini

La sezione performance è composta da 13 subtest, 6 che misurano le abilità di sviluppo e 4 che misurano i comportamenti disadattivi.

### **ABILITA' DI SVILUPPO**

1. Cognitivo verbale /preverbale
2. Linguaggio espressivo
3. Linguaggio ricettivo
4. Motricità fine
5. Motricità globale
6. Imitazione visuo-motoria

### **COMPORAMENTI DISADATTIVI**

7. Espressione motiva
8. Reciprocità sociale
9. Comportamenti motori caratteristici
10. Comportamenti verbali caratteristici

### **IL QUESTIONARIO PER I GENITORI OFFRE INFORMAZIONI SU:**

11. -Comportamenti problema
12. -Autonomia personale
13. -Comportamento adattivo

# I criteri di valutazione basata su tre livelli:

**Riuscito R**: l'alunno ha eseguito da solo quanto richiesto dal compito, in autonomia e senza aiuti.

**Emergente E**: con questa espressione si indica che l'alunno ha almeno avviato la prova. Può non essere riuscito a completarla (ad esempio perché si è stancato o distratto). Oppure ha avuto bisogno di un qualche tipo di aiuto. Queste condizioni vanno precisate nella registrazione dei risultati, così come va registrato il tipo di aiuto che – eventualmente – è stato fornito.

**Non riuscito NR**: con questa espressione si intende che l'alunno non ha neppure avviato la prova, che non ha effettuato alcun tentativo. In genere si ritiene che le prove non riuscite siano quelle ancora troppo fuori della portata del ragazzo, compiti cui non è ancora pronto ad approcciarsi.

*Area Imitazione*

*Item n. 8*

*Premere due volte un campanello*

*Materiale:* un campanello

*Esecuzione:* appoggiate il campanello sul tavolo davanti al bambino e cercate di ottenere la sua attenzione ("ora guarda cosa faccio"). Date due colpi brevi sul campanello, poi chiedetegli di fare la stessa cosa ("fallo anche tu" oppure "fai come me"). Se il bambino picchia sul campanello una sola volta oppure più di due volte, ripetete la dimostrazione e chiedetegli di ricominciare da capo.

*Valutazione*

*Riuscito(R):* il bambino preme due volte sul campanello, imitando l'esaminatore.

*Emergente (E):* il bambino non riesce ad imitare l'esaminatore (ad esempio egli batte una sola volta oppure più di due volte) Si giudicherà emergente anche quando il bambino avrà bisogno di una dimostrazione supplementare per riuscire.

*Non riuscito (NR):* il bambino non tenta o non può picchiare sul campanello anche dopo la dimostrazione.

*Area Motricità fine*

*Item n. 9 -*

*Fare un buco con il dito sulla plastilina*

*Materiale:* creta o plastilina

*Esecuzione:* dimostrate al bambino come conficcare il dito nella plastilina, in modo da formare un incavo. Chiedete poi al bambino di fare la stessa cosa.

*Valutazione*

*Riuscito(R):* fa un incavo chiaro e deciso sulla plastilina.

*Emergente (E):* tenta di conficcare il dito nella plastilina, ma non riesce a fare un incavo profondo..

*Non riuscito (NR):* non tenta di eseguire il compito.

# COSA OTTENIAMO ALLA FINE DELLA VALUTAZIONE PROFILO FUNZIONALE



# ESEMPIO DI UN PROFILO FUNZIONALE

- Motricità fine:** toccare il pollice con le altre dita, raccogliere degli oggetti e metterli in un contenitore.
- Coordinazione oculo-manuale:** mettere in corrispondenza delle lettere, copiare delle parole.
- Prestazioni cognitive:** classificare in base alla forma e al colore, fornire gli oggetti richiesti, eseguire delle consegne verbali, anticipare delle attività routinarie (ad esempio: rimettere a posto degli oggetti come viene fatto ogni volta dopo aver eseguito una certa attività, + con agenda visiva)
- **Comunicazione:** nominare delle immagini indicate. Utilizza la parola frase. Occorrono aiuti visivi (per es. un sistema di scambio) per insegnargli il processo della comunicazione.

Il piano educativo dovrà prevedere prioritariamente un lavoro incentrato sullo sviluppo di tali abilità.



L'insegnante avrà così a disposizione una prima base su cui impostare il suo lavoro.

A questo punto l'insegnante dovrà decidere **quali tra questi obiettivi potenziali potranno diventare obiettivi concreti su cui lavorare, anche tenendo conto del contesto in cui lo studente si trova**  
(tipo di scuola, i diversi ambienti che potranno essere scenario dell'intervento educativo)

# DALLA VALUTAZIONE ALLA STESURA DEL PEI

In generale, sia la valutazione formale attraverso l'utilizzo dei test criteriali (PEP-3) che la valutazione informale (raccolta di informazioni attraverso l'osservazione diretta) ci aiutano a capire:

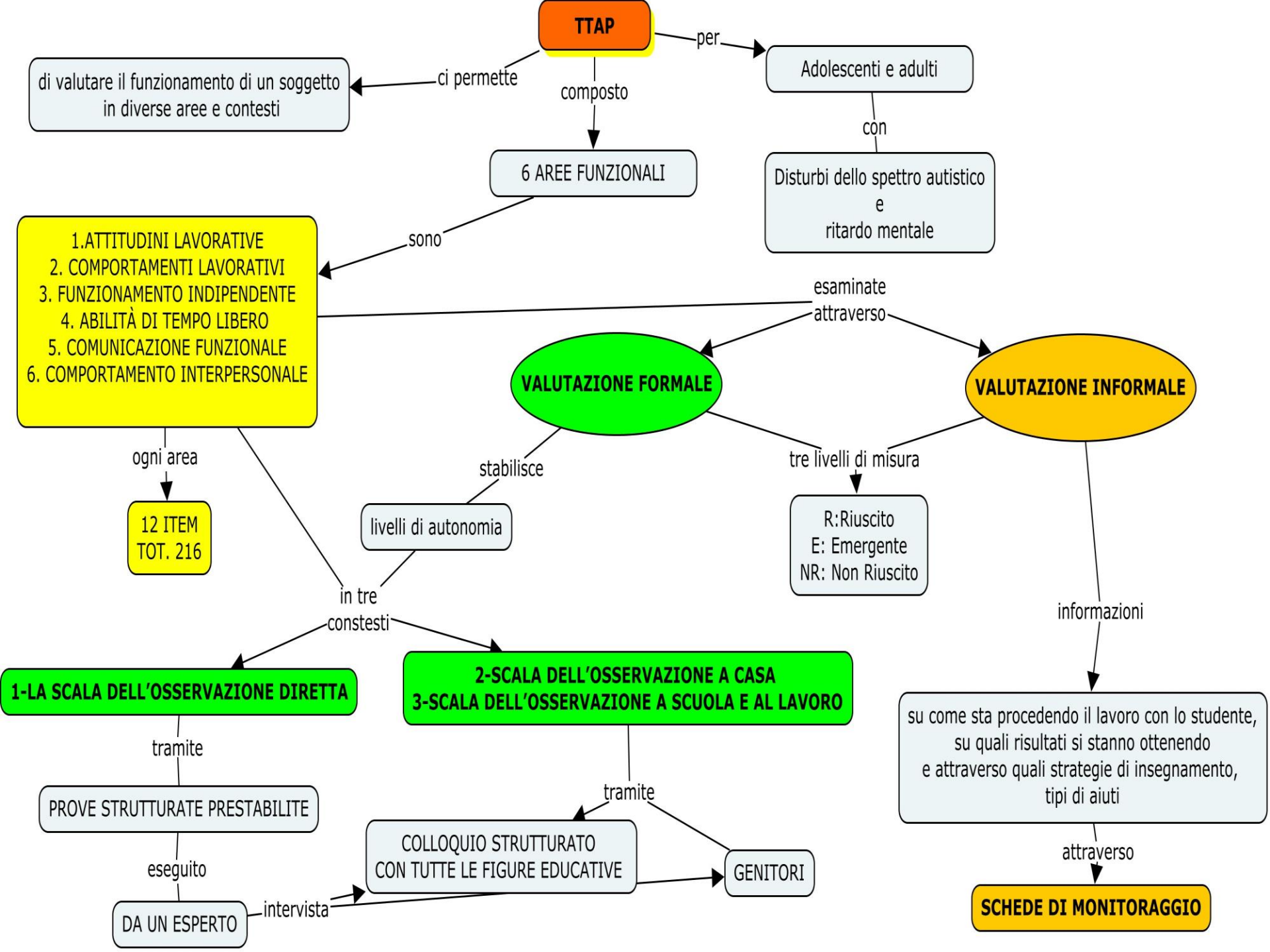
1. cosa il bambino o il ragazzo è in grado di fare;
2. la quantità di aiuto necessario che occorrerà fornirgli all'inizio per imparare a lavorare da solo;
3. quale struttura gli semplifica il compito e la comprensione;
4. quali criteri segue nell'apprendimento di nuove abilità (verbale, visivo..)
5. che tipo di materiale lo motiva
6. che tipo di materiale lo mette in difficoltà, o rifiuta o potrebbe essere così motivante per lui da distrarlo
7. tempi di attenzione

# Nel caso degli adolescenti e degli adulti

## **IL TTAP** (TEACCH Transition Assessment Profile)

### **Un metodo di valutazione che fornisce:**

- Dati per formulare il PEI.
- Collaborazione con la famiglia  
(partner essenziali del percorso educativo)
- Suggerimenti su strategie, materiali, supporti visivi per l'educazione strutturata.
- Utilizzo di un linguaggio condiviso



# Nel caso degli adolescenti e degli adulti

**Il TTAP consente di valutare il funzionamento di un soggetto in diverse aree e contesti e prevede, oltre all'osservazione diretta, la raccolta di informazioni (con familiari, insegnanti e operatori) sul funzionamento della persona nella quotidianità (a casa, a scuola e/o nei contesti occupazionali).**

**Il TTAP è composto da due parti:  
una valutazione formale e  
una valutazione informale.**

**E' prevista una misura della performance a tre valori  
(Riuscito, Emergente, Non riuscito)**

# I criteri di valutazione:

**Riuscito R**: l'alunno ha eseguito da solo quanto richiesto dal compito, in autonomia e senza aiuti.

**Emergente E**: l'alunno ha almeno avviato la prova. Può non essere riuscito a completarla (ad esempio perché si è stancato o distratto). Oppure ha avuto bisogno di un qualche tipo di aiuto. Queste condizioni vanno precisate nella registrazione dei risultati, così come va registrato il tipo di aiuto che – eventualmente – è stato fornito.

**Non riuscito NR**: con questa espressione si intende che l'alunno non ha neppure avviato la prova, che non ha effettuato alcun tentativo. In genere si ritiene che le prove non riuscite siano quelle ancora troppo fuori della portata del ragazzo, compiti cui non è ancora pronto ad approcciarsi.

# LA VALUTAZIONE FORMALE:

La valutazione formale stabilisce il livello di performance che un individuo raggiunge nelle aree principali del funzionamento adulto, valutato in tre contesti ambientali differenti:

I tre contesti sono:

## **1-LA SCALA DELL'OSSERVAZIONE DIRETTA:**

osservazione diretta nell'esecuzione di prove strutturate prestabilite, permette di esprimere una valutazione fondata sull'osservazione dello studente dal punto di vista delle sue capacità;

## **2-3 SCALA DELL'OSSERVAZIONE A CASA E SCALA DELL'OSSERVAZIONE A SCUOLA E AL LAVORO:**

danno informazioni attraverso un colloquio strutturato con tutte le figure educative che sono o sono stati coinvolti nel progetto educativo, e un colloquio con i genitori, sui punti di forza e di debolezza delle performance degli studenti.

Le sei aree funzionali:

1. Attitudini lavorative
2. Comportamenti lavorativi
3. Funzionamento Indipendente
4. Abilità di tempo libero
5. Comunicazione Funzionale
6. Comportamento Interpersonale

Queste sei aree di attività sono simili  
per ciascuna delle tre scale di valutazione.

Le informazioni raccolte dalle tre scale di valutazione confluiscono  
in un quadro completo del funzionamento del  
soggetto e ci forniscono un profilo di valutazione



# PROVA STRUTTURATA OSSERVAZIONE DIRETTA

## 6. Utilizza la corrispondenza uno-a-uno per completare compiti in 3 fasi

- Materiale:** 20 contenitori con tappo a pressione, 20 gettoni di plastica che entrino nei contenitori, 1 valigetta di plastica vuota che contenga i 20 contenitori, 3 vaschette vuote.
- Procedura:** estrarre dalla valigetta i contenitori e rimuovere il tappo. Sistemare gettoni, contenitori, tappi e valigetta vuota, in quest'ordine: da sinistra a destra sul tavolo, davanti al soggetto. Indicare e mostrare al soggetto la sequenza, cioè mettere un gettone nel contenitore, il tappo sul contenitore e poi appoggiare il contenitore dentro la valigetta vuota. Se il soggetto non inizia il compito o commette un errore, effettuare un'altra dimostrazione. Se il soggetto ancora non inizia o esegue il compito sbagliando, guidarlo a questo punto per tutto il compito (*prompt* fisico).
- Valutazione:**
- Riuscito* Esegue il compito senza errori almeno 10 volte in 3 minuti dopo le istruzioni verbali e le dimostrazioni.
- Emergente* Esegue il compito correttamente almeno 10 volte in 3 minuti, ma commette più di un errore, o esegue il compito correttamente ma meno di 10 volte in 3 minuti, o necessita di aiuto fisico per completare il compito con successo, o padroneggia almeno due parti del compito correttamente.
- Fallito* Non padroneggia almeno due parti del compito correttamente dopo la dimostrazione e l'aiuto fisico.

# PROVA STRUTTURATA OSSERVAZIONE DIRETTA

## 23. Tollera le interruzioni

---

**Materiale:** nessuno.

**Procedura:** annotare il comportamento del soggetto durante la valutazione. Interromperlo intenzionalmente mentre è impegnato nell'esecuzione di un compito chiamandolo per nome e facendogli una domanda oppure chiedendogli di porgervi qualcosa.

**Valutazione:**

*Riuscito* Tollera le interruzioni senza segnali di agitazione o frustrazione e si rimette subito a lavorare.

*Emergente* Tollera le interruzioni, ma mostra qualche segnale di agitazione o ha difficoltà a rimettersi al lavoro.

*Fallito* Mostra considerevole ansia e si agita se interrotto o è incapace di tornare al lavoro per un lungo periodo di tempo dopo l'interruzione.

# Scala dell'Osservazione diretta

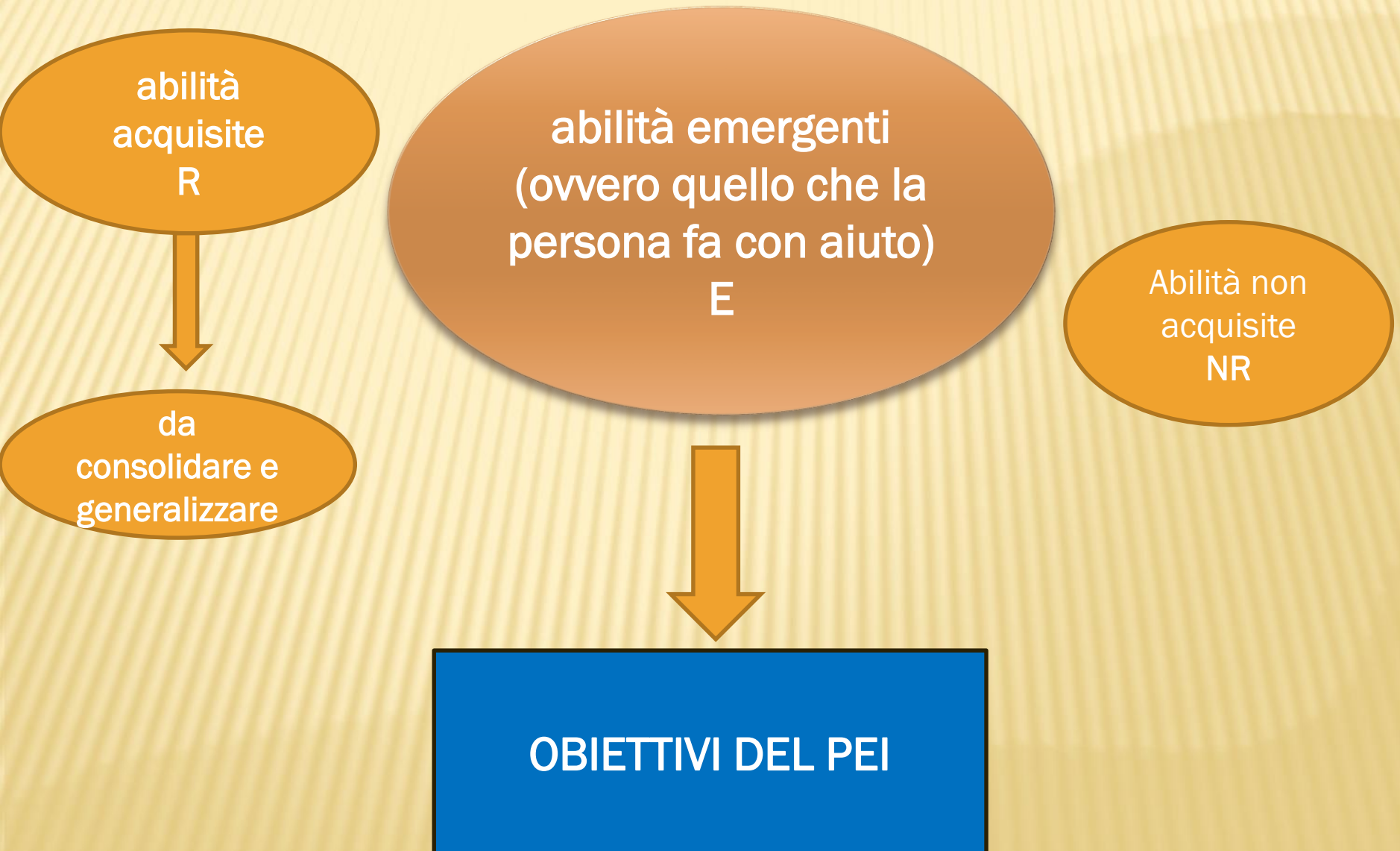
## Attitudini lavorative

	R	E	F	Note
1. Classifica gli oggetti	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2. Corregge gli errori di classificazione	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3. Abbina oggetti a istruzioni visive	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
4. Abbina e classifica i colori	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
5. Riunisce i fogli seguendo un ordine prestabilito	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
6. Utilizza la corrispondenza uno-a-uno per completare compiti in 3 fasi	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
7. Assembla un kit da viaggio	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	FOTO
8. Mette in ordine alfabetico insiemi di parole	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
9. Misura con il righello	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-- si potrebbe? a due?
10. Ordina utilizzando il criterio numerico	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	++
11. Segue un elenco di istruzioni utilizzando misurini e cucchiai	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	FOTO
12. Utilizza la tastiera per scrivere	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	solo su tastiera

## Comportamenti lavorativi

	R	E	F	Note
13. Lavora a una linea di montaggio	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
14. Si applica al compito con continuità	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	lento
15. Non si lascia distrarre dai rumori del luogo di lavoro	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
16. Lavora senza supervisione	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
17. Lavora in modo produttivo	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	lento
18. Lavora con precisione e in modo sistematico	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
19. Risponde agli stimoli dell'ambiente	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
20. Tollera il passaggio da un'attività all'altra	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
21. Chiede aiuto quando è necessario	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
22. Accetta le correzioni	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
23. Tollera le interruzioni	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	++
24. Tollera la fatica durante il test	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

# COSA OTTENIAMO ALLA FINE DELLA VALUTAZIONE





### Informazioni identificative

Nome e cognome del soggetto \_\_\_\_\_ Maschio  Femmina

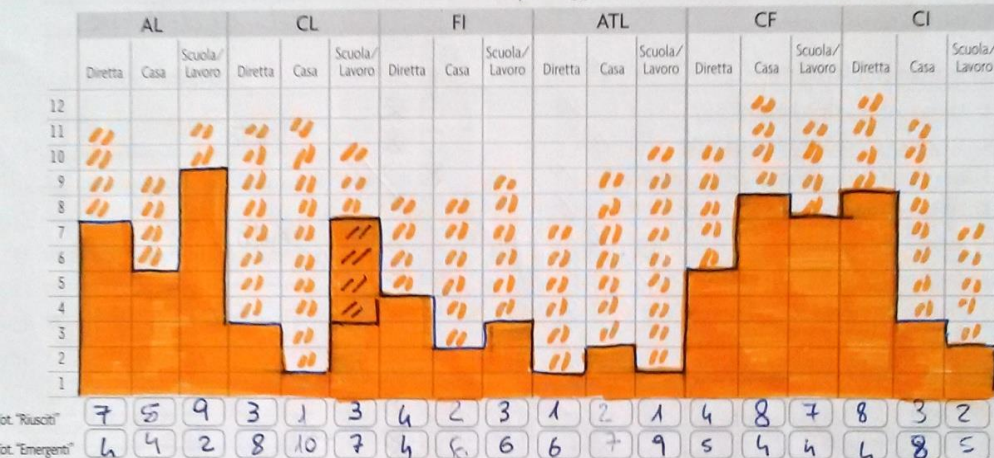
Giorno \_\_\_\_\_ Mese \_\_\_\_\_ Anno \_\_\_\_\_ Scuola \_\_\_\_\_

Data del test \_\_\_\_\_ Nome e cognome del genitore/caregiver \_\_\_\_\_

Data di nascita \_\_\_\_\_ Nome e cognome dell'esaminatore \_\_\_\_\_

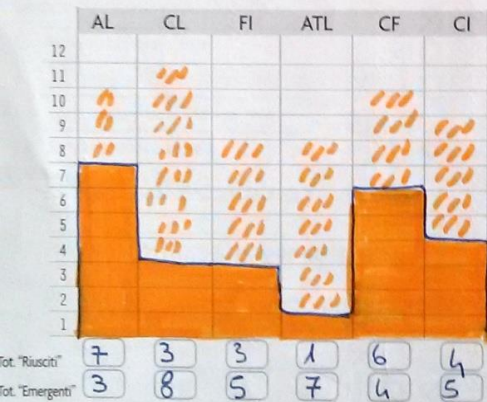
### Profili

#### Profilo dei punteggi



#### Profili della media delle abilità e delle scale di valutazione

##### Profilo delle abilità



##### Profilo delle scale



### Suggerimenti per strutturare l'intervento

Elementi dell'Organizzazione della Struttura	Item dalla Scala dell'Osservazione diretta	Livello di performance		
		R	E	F
Schema	Item 36: Segue lo schema dell'attività <u>X</u> Simboli <u>E</u> Scritto <u>semplice</u>			
Sistema di lavoro	Sequenza da sinistra verso destra			X
	Sequenza prima e dopo	X		
	Item 46: Richiede attività di tempo libero e risponde alla strategia di intervento			
	Item 72: Segue le istruzioni visive	X		
Istruzioni visive	Item 3: Abbina oggetti a istruzioni visive		R	
	Item 7: Assembla un kit da viaggio	X		
	Item 11: Segue l'elenco di istruzioni utilizzando misurini e cucchiari <u>FOTO</u>	X		
	Item 38: Riordina il materiale di gioco dopo l'intervallo			
	Item 72: Segue le istruzioni visive	X		
	Item 11: Segue l'elenco di istruzioni utilizzando misurini e cucchiari	<del>X</del>		X
Istruzioni scritte	Item 58: Segue le istruzioni scritte			X
	Item 72: Segue le istruzioni visive	X		
	Item 4: Abbina e classifica i colori	X		
Organizzazione visiva	Organizzazione dei contenitori	X		
	Item 7: Assembla un kit da viaggio	X		
	Item 9: Misura con il righello			X
Comprensione visiva	Evidenziare/ordinare con chiarezza le quantità		X	
	Item 35: Compila e annota un libro di nota spese			X
	Item 43: Utilizza gettoni per riconoscere la fine dell'attività di tempo libero			X
	Item 48: Pianifica la somma di denaro necessaria per un'attività di tempo libero in un contesto sociale			X

L'insegnante avrà così a disposizione una prima base su cui impostare il suo lavoro.

A questo punto l'insegnante dovrà decidere **quali tra questi obiettivi potenziali potranno diventare obiettivi concreti su cui lavorare, anche tenendo conto del contesto in cui lo studente si trova** (tipo di scuola, i diversi ambienti che potranno essere scenario dell'intervento educativo) e di quello in cui è presumibile che sarà inserito successivamente (in caso di scuola secondaria es., il Centro Diurno e/o un contesto occupazionale.....).

# SCHEDE DI SINTESI DEGLI OBIETTIVI

AREA FUNZIONALE	OBIETTIVI	ATTIVITA' PREVISTE	ESITO VERIFICATO IN DATA .....
COMPORAMENTI SOCIALI AREE 7-11 RCA	(almeno 10 obiettivi complessivi per le aree 7-11)	(una o più per ciascun obiettivo)	R= RIUSCITO E=EMERGENTE NR=NON RIUSCITO
COMUNICAZIONE	1 Dire HO FINITO alla fine di ogni attività	Alla fine di ogni attività dovrà comunicare la fine	
	2 Specificare il tipo di aiuto richiesto	Boicottaggio. Richiamo scritto e talvolta verbale	
	3 Arricchire la topografia della richiesta di aiuto	Richiesta a 2 parole	
	4 Dialogo	Dialogo attraverso un copione	
	5 Richiede e riporta informazioni	All'interno della scuola con i collaboratori scolastici	
	4		
BIBLIOTECA	1 Catalogare libri	file excel predisposto autore-titolo-casa editrice	
	2 Riordino dei libri	Riordinare i libri in base al colore e lettera	
	3		
	4		
GIARDINAGGIO	1 Riempire fino ad un livello prestabilito/ motricità fine	Travaso piantine aromatiche	
	Eliminare le erbacce nelle piante da vaso	Risconoscere ed eliminare le erbacce nelle piante da vaso	

# VALUTAZIONE INFORMALE .....

## STIAMO ANDANDO NELLA GIUSTA DIREZIONE

La valutazione informale consiste in una valutazione sistematica delle abilità e dei comportamenti per tutta la durata della vita scolastica e adulta del soggetto.

Si tratta di informazioni essenziali per l'insegnante su come sta procedendo il lavoro con lo studente, quali risultati si stanno ottenendo attraverso quali strategie di insegnamento, tipi di aiuti.

### **SCHEDE DI MONITORAGGIO**

Contiene l'indicazione dell'attività svolta (traduzione operativa di un certo obiettivo), la registrazione del livello di prestazione (Riuscito, Emergente, Non Riuscito) e il livello di aiuto che è stato dato dall'insegnante. (verbale, fisico, dimostrazione, visivo).

Sulla scheda vengono annotati il contesto in cui avviene l'attività (classe, laboratorio, aula dedicata) e l'eventuale modificazione ambientale introdotta: organizzazione sinistra destra, schemi visivi, la riduzione della durata dell'attività o altri adattamenti ambientali



# DATI SUL PROCESSO E SUGLI ESITI

OBIETTIVO	Togliere le spille da un plico di fogli
CONTESTO IN CUI VIENE MONITORATO L'OBIETTIVO	Cooperativa sociale
ATTIVITA' CHE ATTUA L'OBIETTIVO	Alternanza scuola-lavoro: togliere le spille con il togli spille da un plico di fogli (da 3 max 7)

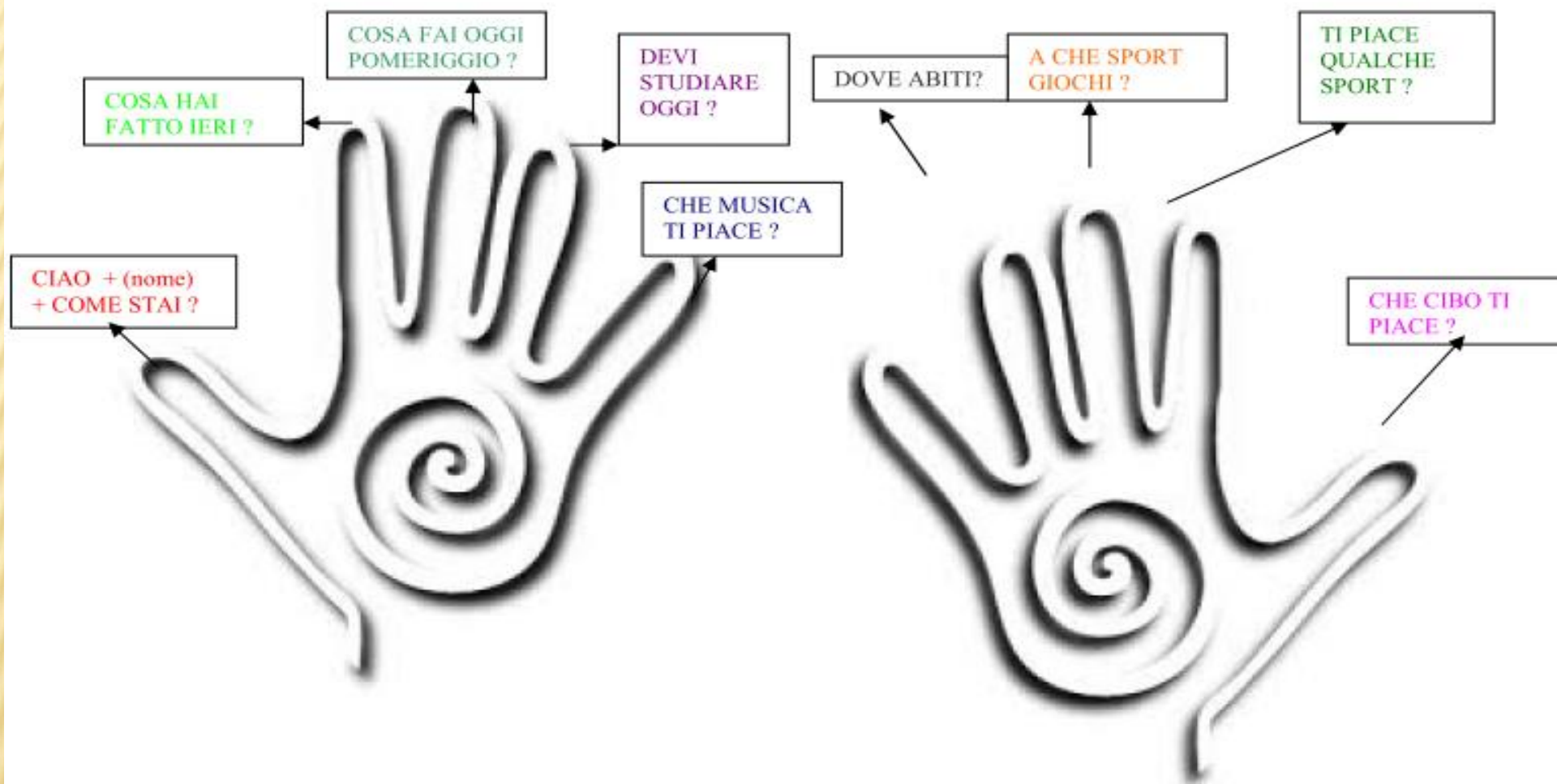
COMPITI O SEQUENZE DI COMPITI PREVISTI DALL'ATTIVITA'	RIUSCITO	EMERGENTE				NON RIUSCITO	STRUTTURAZIONI AMBIENTALI PROPOSTE			
		TIPI DI AIUTO NECESSARI					USO DI AGENDA VISIVA	ORGANIZZAZIONE SINISTRA/DESTRA	RIDUZIONE DEI TEMPI	ALTRO (DIRE COSA)
		MOTORIO	DIMOSTRAZIONE	VERBALE	VISIVO					
Arrivare in orari (ore 9:00)	x									
Salutare (Ciao compagni e Buongiorno persone non conosciute)	x									STORIA SOCIALE
Recarsi nella propria postazione			X				X			
Organizzare il materiale (Spillatrice, togli spille, )						x	x			
Prendere il plico a sinistra da ogni carpetta di cartone	x									
Togliere le spille	x									
Riporre il plico nella stessa cartella	x									
Riporre la cartella sulla destra	x									
produttività	30 in 60 minuti									
Accuratezza (non strappare i fogli)	x									

Il monitoraggio costante consente di avere una misura del cambiamento anche nel caso in cui lo studente non passi da emergente a riuscito, ma si muova lungo un punteggio emergente necessitando un minor livello di aiuto, quindi verifichiamo l'efficacia di un intervento in un tempo prestabilito.

## RELAZIONE (PARLARE) CON I COMPAGNI DI SCUOLA

Ecco alcune domande che **Ci** può usare per parlare con i compagni e con altre persone, queste domande sono molto interessanti, e piacciono molto.

**Ci** dopo ogni domanda deve ascoltare e aspettare la fine della risposta.



SE NON HAI ALTRO DA DIRE, CHIEDI "Fammi tu altre Domande".

## VALUTAZIONE CON “SCHEDE CRITERIALI”

Check list sono un elenco di comportamenti specifici  
(conoscenze, abilità, capacità, prestazioni)  
la cui presenza/assenza viene valutata nel repertorio di un soggetto.

Il 'criterio' per valutare se la prova è superata o no, è riferito non al campione normativo - come avviene nei test psicometrici - ma all'obiettivo che l'insegnante si propone di raggiungere con quel soggetto

L'insieme delle valutazioni costituirà la base per stabilire se e quali delle abilità in questione vanno incrementate con apposite attività didattiche

## SCALA ABILITÀ DI AUTONOMIA

La scala delle **abilità di autonomia** dell'ABI comprende 30 items. Alcuni di questi descriveranno il vostro alunno molto bene, altri meno. Dovrete indicare in che misura l'alunno padroneggia le abilità descritte dall'item. Fate un cerchietto sul numero **3** quando l'alunno dimostra una piena padronanza dell'abilità in questione. Fate un cerchietto sul **2** quando l'alunno esegue il compito, ma non con buona regolarità e padronanza. Il numero **1** indica che l'alunno sta appena cominciando ad eseguire il compito. Lo **0** indica che l'alunno non è in grado di eseguire il compito descritto dall'item.

L'alunno non è in grado di eseguire l'abilità	L'alunno comincia a eseguire l'abilità	L'alunno esegue le abilità ma non con regolarità	L'alunno ha piena padronanza dell'abilità	
0	1	2	3	<b>1</b> Si sposta autonomamente da un posto all'altro, a scuola o sul posto di lavoro
0	1	2	3	<b>2</b> Esegue autonomamente le varie attività di igiene personale
0	1	2	3	<b>3</b> A tavola mantiene un comportamento accettabile
0	1	2	3	<b>4</b> Conosce il significato delle insegne pubbliche (es., Uscita, Entrata, Stop, Toilette, Bar, ecc.)
0	1	2	3	<b>5</b> Ha cura delle sue proprietà

## ABI: INDICE DEL COMPORTAMENTO ADATTIVO



*Gli items sono disposti in ordine crescente di difficoltà*

## COMUNICAZIONE

0	1	2	3	<b>1</b> Comunica verbalmente agli altri i propri bisogni e desideri
0	1	2	3	<b>2</b> Parla volentieri con le altre persone
0	1	2	3	<b>3</b> Parla usando un tono di voce appropriato
0	1	2	3	<b>4</b> Inizia una conversazione con gli altri
0	1	2	3	<b>5</b> Fa domande per ottenere informazioni dagli altri
0	1	2	3	<b>6</b> Si serve del linguaggio verbale per fornire informazioni agli altri

# TEST ABI - ADAPTIVE BEHAVIORAL INVENTORY

(BROWN E LEIGHT, 1987)

ADATTAMENTO ITALIANO EDIZIONI ERICKSON (TRENTO)

## Batteria di valutazione delle autonomie sociali

Età 5-19 anni

5 scale: abilità di

autonomia (30 items)

comunicazione (32 items)

sociali (30 items)

scolastiche (30 items)

lavorative (28 items)

Valutazione con punteggio da 0 (l'alunno non possiede l'abilità descritta) a 3 (padroneggia pienamente l'abilità)

# DEFINIZIONE OPERATIVA DEGLI OBIETTIVI DI COMPORTAMENTO

Per **OBIETTIVO** s'intende la descrizione di una performance che gli studenti devono essere in grado di mostrare per essere considerati competenti; describe, cioè, il risultato. (comportamento atteso)

*Un obiettivo di comportamento deve essere osservabile e misurabile*

Evitare obiettivi come, incremento dell'autonomia personale, potenziamento delle competenze relazionali, perché troppo generici e poco misurabili

1. Un obiettivo che riguarda il comportamento deve essere espresso in modo positivo: occorre descrivere il comportamento che si desidera (Comportamento atteso) non quello che non si vuole.

A. non deve toccare i propri compagni

A. manterrà una distanza di almeno un braccio (*misurabile*) durante le conversazioni (*specifico quando*) con i compagni  
(con chi...solo successivamente posso generalizzare)

A. non alza la voce se viene richiamato

A. usa lo stesso tono di voce anche se richiamato

## **2. Essere misurabile.**

Evitare le frasi soggettive come:

"sarà responsabile", "farà scelte appropriate durante il pranzo e la pausa", "agirà in modo cooperativo", l'alunno è autonomo o iperattivo ..... ..

Si dovrebbe descrivere la topografia del comportamento

Esempi:

-Tom rimarrà al suo posto durante la lezione di geografia (90 minuti) per almeno 40 minuti. Obiettivo raggiunto se 7/10 con richiesta di pausa e/o bagno di 5 minuti per 2 volte

-Luigi rimane in fila durante gli spostamenti della classe in mensa, con le mani al fianco, 6 su 10 transizioni giornaliere.

**3. L'obiettivo deve specificare in quali contesti deve manifestarsi il comportamento atteso, dal momento che i ragazzi con disabilità non sono in grado di generalizzare.**

es. i materiali e gli strumenti utilizzabili, in palestra, in classe, nell'atelier, da solo, in rapporto uno a uno, in piccolo gruppo, con aiuti, prompt fisici, testuali, agende visive, strutturazione dell'ambiente e/o del compito.....



#### **4. L'obiettivo atteso deve stare nell'area prossimale dell'allievo**

*(si intende la distanza tra il livello di sviluppo attuale e il livello di sviluppo potenziale dell'alunno).*

Se un ragazzo sta seduto 3 secondi non si può fissargli l'obiettivo di stare seduto 30 minuti

#### **5. Identificazione delle metodologie più adatte per raggiungere gli obiettivi.**

Ogni obiettivo deve essere accompagnato dalla definizione delle strategie educative efficaci per raggiungerlo, in modo tale che l'insegnamento, soprattutto nelle prime fasi, venga attuato con le stesse modalità, lo stesso materiale, le stesse consegne verbali.

# OBIETTIVO: DISCRIMINARE DELLE FORME GEOMETRICHE SEMPLICI



Forse intendeva.....??

1 Saper accoppiare tra loro forme geometriche **semplici** (quadrati, cerchi, triangoli, rettangoli), perfettamente sovrapponibili e del medesimo colore, scegliendole tra pochi oggetti diversi (es. due quadrati uguali)

O forse



2 Saper accoppiare tra loro forme geometriche semplici, perfettamente sovrapponibili, ma di colore diverso, scegliendole tra pochi oggetti diversi (es. due quadrati con le medesime dimensioni ma uno rosso e uno blu)

## Ancora.....

3-Saper accoppiare tra loro forme geometriche semplici, uguali per colore ma di dimensioni diverse, scegliendole tra pochi oggetti diversi (es. un quadrato grande e uno piccolo, entrambi rossi)

4-Saper accoppiare tra loro forme geometriche semplici diverse sia nelle dimensioni sia nel colore, scegliendole tra pochi oggetti diversi (es. un quadrato grande rosso e uno piccolo blu)

5-A comando, saper indicare un quadrato (cerchio, triangolo, ecc.) in un gruppo di forme geometriche semplici diverse

6-Saper collegare una forma geometrica semplice al suo nome (un quadrato al nome “quadrato” pronunciato o scritto)

# ESPRESSIONI DA EVITARE

---

- ❖ apprezzare
- ❖ manifestare
- ❖ capire
- ❖ mostrarsi
- ❖ cogliere
- ❖ pensare
- ❖ interiorizzare
- ❖ perfezionare
- ❖ credere
- ❖ percepire
- ❖ essere consapevole
- ❖ sapere
- ❖ interessarsi
- ❖ sentire

- ❖ Sviluppare,
- ❖ Partecipare,
- ❖ Cercare,
- ❖ Adeguata ,
- ❖ Accrescere,
- ❖ Migliorare
- ❖ Semplice,
- ❖ potenziare

# LABORATORIO 1

## RENDERE MISURABILE UN OBIETTIVO

**Obiettivo:** Autodeterminazione (capacità di scelta): scegliere un articolo tra due dal giornale online (Resto del Carlino) guardando le immagini e ascoltando i titoli con Leggiperme.

**Condizione:** dal Proprio Pc collegarsi sul sito del giornale Carlo Mobile (link inserito nei preferiti, abilità acquisita e consolidata) e dalla Home del giornale scegliere tra i primi due. La scelta deve essere fatta guardando l'immagine dei due articoli e ascoltando i titoli con la sintesi vocale. L'allievo dovrà spiegare verbalmente entrambi i titoli (o l'immagine) con almeno tre parole.

Ob. rag. in un mese con esercitazione 2/3 alla settimana al pc, in classe e nell'atelier.

**Baseline:** l'allievo poco verbale (usa principalmente la parola frase max tre) utilizza la sintesi vocale per ascoltare brani di testo, da internet e/o proposti dal docente. Raramente sceglie di ascoltare ciò che gli piace e la scelta è casuale. Quando gli si propone due articoli sceglie 7/10 il primo.

**Criterio di valutazione:** R se 8/10, ascolta entrambi i titoli e sceglie l'articolo spiegando con almeno tre parole il contenuto dei due titoli.

R. se 8/10, ascolta e sceglie l'articolo spiegando il titolo di un articolo con almeno tre parole.

P.R 7-5/10

N.R 4

# LABORATORIO 2

*Compilare la base-line*

*Scegliere un'item (emergente) e individuare un'attività per raggiungere l'obiettivo.*

*Compilare la seguente scheda.*

## DEFINIRE CORRETTAMENTE UN OBIETTIVO DI COMPORAMENTO

Definire chiaramente il comportamento che si vuole ottenere (osservabile e misurabile)

Spiegare cosa l'allievo deve fare per dimostrare di aver raggiunto l'obiettivo, e in quali condizioni

Come verrà valutato l'obiettivo

Qual e' l'attuale livello di competenza dell'allievo in questo campo?

Perché questo obiettivo e' ritenuto importante per l'alunno in questo momento?

## SCALA ABILITA' DI AUTONOMIA

L'alunno non è in grado di eseguire l'abilità	L'alunno comincia a eseguire l'abilità	L'alunno esegue le abilità ma non con regolarità	L'alunno ha piena padronanza dell'abilità	
0	<del>1</del>	2	3	<b>1</b> Si sposta autonomamente da un posto all'altro, a scuola o sul posto di lavoro
0	1	2	3	<b>2</b> Eseguce autonomamente le varie attività di igiene personale
0	1	<del>2</del>	3	<b>3</b> A tavola mantiene un comportamento accettabile
0	<del>1</del>	2	3	<b>4</b> Conosce il significato delle insegne pubbliche (es., Uscita, Entrata, Stop, Toilette, Bar, ecc.)

## SCALA ABILITA' SOCIALI

0	<del>1</del>	2	3	<b>6</b> Rispetta i turni con gli altri
0	<del>1</del>	2	3	<b>7</b> Usa espressioni sociali appropriate ("per favore", "ciao", "grazie", ecc.)
0	1	<del>2</del>	3	<b>8</b> Segue le regole della classe o del posto di lavoro

DEFINIRE CHIARAMENTE IL COMPORTAMENTO CHE SI VUOLE OTTENERE	LANCIARE LA PALLA CON DUE MANI AD UNA PERSONA CHE STA DIFRONTE, AD UNA DISTANZA DI DUE METRI, SENZA FARLA CADERE PER TERRA, CON UNA PALLA LEGGERA DI SPUGNA, UNA MISURA DA PALLAVOLO.
SPIEGARE COSA L'ALLIEVO DEVE FARE PER DIMOSTRARE DI AVER RAGGIUNTO L'OBIETTIVO, E IN QUALI CONDIZIONI	<ul style="list-style-type: none"> <li>• GUARDARE L'INTERLOCUTORE</li> <li>• LANCIARE LA PALLA</li> <li>• RICEVERE LA PALLA</li> <li>• LANCIARE E RICEVERE LA PALLA</li> <li>• UNA VOLTA ACQUISITA LA CAPACITÀ A GIOCARE CON UNA SOLA PERSONA GLI INSEGNAMO A LANCIARE LA PALLA AD UN PICCOLO GRUPPO PER IMPARARE A GIOCARE IN PICCOLO GRUPPO</li> </ul>
COME VERRA' VALUTATO L'OBIETTIVO	<p>L'OBIETTIVO SARÀ RIVERIFICATO DOPO 1 MESE.</p> <p>R. SE RICEVE E LA LANCIA LA PALLA AL COMPAGNO DIFRONTE</p> <p>P.R. SE RICEVE E LANCIA LA PALLA CON RICHIAMO VERBALE</p> <p>N.R. NON LANCIA</p>
QUAL E' L'ATTUALE LIVELLO DI COMPETENZA DELL'ALLIEVO IN QUESTO CAMPO?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• COMPrensione VERBALE DELLA RICHIESTA</li> <li>• CONDIVISIONE DELLO SGUARDO</li> <li>• ABILITÀ NEL LANCIARE E RICEVERE LA PALLA CON DUE MANI</li> </ul>
PERCHE' QUESTO OBIETTIVO E' RITENUTO IMPORTANTE PER L'ALUNNO IN QUESTO MOMENTO?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SVILUPPARE LA SOCIALIZZAZIONE</li> <li>• IMPARARE A SAPER RISPETTARE LE REGOLE DI UN GIOCO</li> <li>• RISPETTARE IL TURNO DI GIOCO</li> <li>• SVILUPPO DELLA COORDINAZIONE MOTORIA.</li> </ul>



<b>DEFINIRE CHIARAMENTE IL COMPORTAMENTO CHE SI VUOLE OTTENERE</b>	Rispettare il turno alle macchinette delle merende a scuola
<b>SPIEGARE COSA L'ALLIEVO DEVE FARE PER DIMOSTRARE DI AVER RAGGIUNTO L'OBIETTIVO,E IN QUALI CONDIZIONI</b>	<p>Davanti al distributore delle merende si colloca in fila nei cerchi colorati disegnati a terra prima con una persona poi con più persone. (max 5 persone)</p> <p>Prende la merenda quando è nel cerchio verde vicino alla macchinetta.</p> <p>Ob. raggiungibile in 15 giorni.</p>
<b>COME VERRA' VALUTATO L'OBIETTIVO</b>	<p>R. Dopo 15 giorni rispetta sempre il turno. (fila formata da max persone)</p> <p>P.R. richiamo verbale</p> <p>N.R. mostra agitazione e non rispetta il turno</p>
<b>QUAL E' L'ATTUALE LIVELLO DI COMPETENZA DELL'ALLIEVO IN QUESTO CAMPO?</b>	<p>Conosce i colori.</p> <p>Conosce il significato dei colori del semaforo.</p> <p>Utilizza il distributore di merende.</p>
<b>PERCHE' QUESTO OBIETTIVO E' RITENUTO IMPORTANTE PER L'ALUNNO IN QUESTO MOMENTO?</b>	<p>L'attesa al distributore è un requisito per poter far svolgere la ricreazione con i compagni, come momento d'inclusione</p> <p>Si vuole generalizzare l'utilizzo del distributore nel contesto sociale.</p> <p>L'abilità acquisita sarà proposta in un altro contesto (es. supermercato)</p>

<p>DEFINIRE CHIARAMENTE IL COMPORTAMENTO CHE SI VUOLE OTTENERE</p>	<p>RISPETTARE IL TURNO NEL COMPLETAMENTO DI UN PUZZLE DI 15 PEZZI</p>
<p>SPIEGARE COSA L'ALLIEVO DEVE FARE PER DIMOSTRARE DI AVER RAGGIUNTO L'OBIETTIVO, E IN QUALI CONDIZIONI</p>	<p>METTE IL PEZZO DI UN INCASTRO IN UN PUZZLE QUANDO RICEVE UN OGGETTO MEDIATORE IN MANO. PASSA L'OGGETTO MEDIATORE E ASPETTA CHE L'ADULTO METTA L'INCASTRO.</p>
<p>COME VERRA' VALUTATO L'OBIETTIVO</p>	<p>DOPO 15 GIORNI RISPETTA SEMPRE IL TURNO DI GIOCO. P.R. RICHIAMO VERBALE O SCAMBIO MOLTO LENTO. F. NON RISPETTA IL TURNO</p>
<p>QUAL E' L'ATTUALE LIVELLO DI COMPETENZA DELL'ALLIEVO IN QUESTO CAMPO?</p>	<p>CONOSCE I PUZZLE E LI UTILIZZA DA SOLO. DISCRIMINA I COLORI. AFFERRA OGGETTI.</p>
<p>PERCHE' QUESTO OBIETTIVO E' RITENUTO IMPORTANTE PER L'ALUNNO IN QUESTO MOMENTO?</p>	<p>INCLUSIONE SOCIALE  STIMOLO PER LA COMUNICAZIONE GENERALIZZARE L'ATTIVITÀ LUDICA NEL CONTESTO SOCIALE.</p>

# LABORATORIO 3

## COMPORAMENTO ADATTIVO E TASK ANALYSIS

Esprime l'interazione dell'individuo con il proprio ambiente e riguarda attività che un soggetto deve compiere quotidianamente per essere sufficientemente autonomo e per svolgere in modo adeguato i compiti conseguenti al proprio ruolo sociale così da soddisfare le attese dell'ambiente per un individuo di pari età e contesto culturale



*È il modo in cui la persona impiega, nella vita quotidiana, le capacità personali e quelle apprese*

# ESEMPI DI ITEM PER LA VALUTAZIONE DEL COMPORTAMENTO ADATTIVO

---

## Abilità di comunicazione

Fa domande per ottenere informazioni dagli altri

Esprime i propri sentimenti e le proprie emozioni

Sa descrivere e spiegare verbalmente dei concetti o delle idee astratte

## Abilità di autonomia

Si sposta autonomamente da un posto all'altro, a scuola o sul posto di lavoro

Conosce il nome e valore di monete e banconote

Fa telefonate senza aiuto

Lava e stira i propri vestiti

Acquista i generi alimentari necessari

# CRITERI PER LA CREAZIONE DELLA TASK ANALYSIS

(scomposizione del compito)

La task analysis è una procedura comportamentale che consiste nel scomporre il compito nella sequenza di singoli step che lo costituiscono. Abilità complesse (ad es., lavarsi le mani) vengono scomposte in sotto unità più semplici (ad es., tirare su le maniche) e da insegnare una alla volta.

## CRITERI:

- 1- Scomporre il compito in un numero di micro attività in funzione delle abilità presenti
- 2- descrivere operazionalmente i singoli passaggi
- 3-insegnamento sequenziale (una operazione alla volta seguendo l'ordine)
- 4-Utilizzare, se necessario strategie "iconiche"

Vedi allegato [esempi](#)

# SCALE VINELAND

## CARATTERISTICHE: DIFFICOLTA' CRESCENTI

**Punteggio**  
2 – Sì, di solito  
1 – Qualche volta o parzialmente  
0 – No, mai

N – Assenza di opportunità  
NS – Non so

Nota. Durante la somministrazione, registrare N o NS nella colonna del punteggio per indicare come risposta "Assenza di opportunità" o "Non so". Quando vengono calcolate le somme del cluster, conteggiare 1 per ogni N o NS.

### Personale

Punteggio

#### Età 0-2

##### A. Mangiare

1. Mostra di prevedere che sta per mangiare quando vede il biberon, il seno della madre o il cibo \_\_\_\_\_
2. Mangia cibo tenero \_\_\_\_\_
3. Apre la bocca quando gli si presenta il cucchiaino con il cibo \_\_\_\_\_
4. Toglie con la bocca il cibo dal cucchiaino \_\_\_\_\_
5. Succhia o mastica cracker o biscotti \_\_\_\_\_
6. Mangia cibo solido \_\_\_\_\_

Totale

##### B. Togliersi i vestiti

1. Si toglie i calzini, se richiesto \_\_\_\_\_
2. Si toglie vestiti aperti sul davanti, come giacche, golfini o camicie, con assistenza o istruzioni \_\_\_\_\_
3. Si toglie vestiti aperti sul davanti, come giacche, golfini o camicie, senza assistenza \_\_\_\_\_

Totale

##### C. Farsi il bagno con aiuto

1. Apre e chiude i rubinetti \_\_\_\_\_
2. Indica i rubinetti dell'acqua calda e di quella fredda, se richiesto \_\_\_\_\_
3. Si fa il bagno con aiuto \_\_\_\_\_

Totale

#### Età 3

##### D. Toilet training

1. Mostra di avere il pannolino o i pantaloni bagnati o sporchi, indicandolo o vocalizzandolo \_\_\_\_\_
2. Urina nel water o nel vasino \_\_\_\_\_
3. Defeca nel water o nel vasino \_\_\_\_\_
4. Chiede di andare in bagno \_\_\_\_\_

##### H. Andare al gabinetto

1. Tira l'acqua dopo l'uso del gabinetto \_\_\_\_\_
2. Si pulisce dopo essere stato al gabinetto senza che gli venga ricordato e senza aiuto \_\_\_\_\_
3. Si lava e asciuga le mani dopo esser stato al gabinetto senza che gli venga ricordato e senza aiuto \_\_\_\_\_
4. Provvede a tutte le esigenze dell'andare al gabinetto senza che gli vengano ricordate e senza aiuto \_\_\_\_\_

NON È POSSIBILE ATTRIBUIRE PUNTI 1

Totale

#### Età 5

##### I. Curarsi il naso

1. Permette a chi si occupa di lui di pulirgli il naso \_\_\_\_\_
2. Soffia il naso con aiuto \_\_\_\_\_
3. Si pulisce il naso senza aiuto \_\_\_\_\_
4. Soffia il naso senza aiuto \_\_\_\_\_
5. Si cura d \_\_\_\_\_

NON È POSSIBILE ATTRIBUIRE PUNTI 1

#### Età 6-7

##### J. Chiudersi

1. Chiude la porta \_\_\_\_\_
2. Abbottona \_\_\_\_\_
3. Allaccia \_\_\_\_\_
4. Abbottona \_\_\_\_\_
5. Allaccia \_\_\_\_\_

NON È POSSIBILE ATTRIBUIRE PUNTI 1

##### K. Mettersi le

##### M. Usare le posate

1. Mangia con il cucchiaino \_\_\_\_\_
2. Mangia con la forchetta \_\_\_\_\_
3. Mangia con il cucchiaino senza rovesciare \_\_\_\_\_
4. Tiene il cucchiaino in modo corretto \_\_\_\_\_
5. Tiene la forchetta in modo corretto \_\_\_\_\_
6. Spalma il cibo con il coltello senza aiuto \_\_\_\_\_
7. Taglia con il coltello \_\_\_\_\_
8. Utilizza con competenza cucchiaino, forchetta e coltello \_\_\_\_\_

NON È POSSIBILE ATTRIBUIRE PUNTI 1

Totale  
segue

# BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA

- **Dispense a cura dell'Ufficio Scolastico Emilia Romagna:**  
<http://istruzioneer.it/bes/>
- **Micheli Enrico**, Verso l'autonomia. La metodologia t.e.a.c.c.h. del lavoro indipendente al servizio degli operatori dell'handicap.
- **Moderato Lucio**, Il modello superability.
- **Monteverdi Alessandro**, Il Progetto dei 300 giorni.
- **Schopler E.**, TTAP (TEACCH Transition Assessment Profile).
- **Schopler E.**, PEP 3.