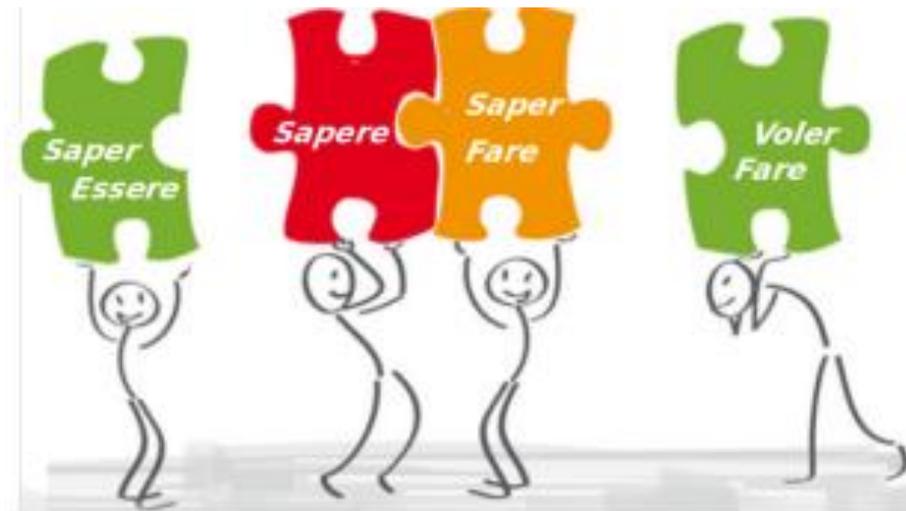


Condizione autistica: IV giornata



Dott.ssa Elisa Clementi

Consulente pedagogico per la disabilità e la marginalità

Monza, 8 giugno 2019

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, fisico, visivo



RISPONDE ALLA
DOMANDA:
COME FARE?



I criteri

I criteri di emissione del comportamento atteso rappresentano un parametro che il comportamento, oggetto di intervento, deve assumere per potersi considerare accettabile



Quali tipi di criteri?

- **La percentuale di risposte positive**
- **Un certo numero di risposte positive es. 3 prove positive consecutive.**
- **A volte ai due criteri precedenti se ne possono aggiungere altri come ad es. Il tempo di durata del comportamento (es. Mario pettinerà i capelli entro tre minuti)**



area:	obiettivi	risultati	piano di lavoro settembre-dicembre
collaborazione ed efficacia del rinforzo	1. dilazione del rinforzo a termine del lavoro (a17) 2. Guardare l'ed. per avere istruzioni (a9) 3. interazione con educ. come rinforzo (A14)	acquisito emergente acquisito	1. generalizzare l'utilizzo del rinforzo non alimentare a casa (A7-A12) 2. Guardare l'ed. per avere istruzioni (a9)
performance visiva	1. appaiamento fluente (B7) 2. catalogazione insieme di items uguali per funzione ma non identici (B8) 3. riproduzione di modello visivo (B12) 4. proseguire una sequenza o un ritmo di stimoli visivi (B13)	acquisito acquisito acquisito emergente	1. raggruppare items non identici quando mostrato un modello di questo item in un assortimento (alberi, cani, gatti)(B10) 2. completare puzzles con struttura esterna con margini quadrati (B11) 3. Riprodurre strutture di blocchi come da immagine con + di 6 pezzi e blocchi extra (B12) 4. Abbinare immagini associate logicamente tra loro in un insieme di almeno 10 items (B13)

<p>richieste</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. indicare col pointing indicare preferenza di attività con foto 2. indicare di voler andare al bagno con immagine 3.. DAMMI 4. indicare "damm"i porgendo il piatto o il bicchiere 5. Biscotto 6. richiedere con rinforzo presente quando si chiede cosa vuoi?(F2) 7. richiedere spontaneamente almeno 10 items presenti ((F4) 8. richiedere spontaneamente 10 items non presenti (F5) 9. richiedere con contatto oculare (F7) 10. richiedere aiuto per portare a termine un compito rinforzante(F12) 11. richiedere items mancanti di cui ha bisogno per portare a termine compito (F9) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. acquisito 2. emergente (fatica a chiedere di andare in bagno perchè non sente necessità) 3. emergente (DMMI) 4. acquisito 5. acquisito con foto emergente con parola(BI-BI) 6. acquisito con foto 7. acquisito con foto e pointing 8. acquisito con foto e pointing 9. acquisito 10. acquisito 11. non affrontato/ emergente richiedendo che il padre sia vicino a lui o lo guardi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. richiedere ad altri di compiere un'azione con gesto (F8) 2. richiedere con immagine items mancanti di cui ha bisogno per portare a termine compito (F9) 3. chiedere aiuto su lavoro boicottato con immagine/gesto motorio mano (F12) 4. dammi con gesto (F10- variazione gesto mano non del capo) 5. richiedere con rinforzo presente quando si chiede cosa vuoi usando gesto+immagine (F2)
------------------	---	---	--

<p>INTERAZIONI SOCIALI</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. guardare gli altri per dare inizio a un'interazione sociale 2. avvicinarsi fisicamente ed attrarre l'attenzione degli altri 3. guardare gli altri prima che la persona porti a termine un'azione che produrrà su di lui effetto rinforzante 4. salutare entrate-uscita 5. guardare educatore prima accedere (L5) 6. guardare educatore prima accedere (L5) 7. guardare educatore dopo aver dato carta richieste, prima di poter ricevere rinforzo alimentare (L7) 8. chiedere attenzione per dare carta richiesta, battendo con la mano sulla gamba educatore(L6) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. acquisito 2. acquisito 3. acquisito 4. emergente 5. acquisito 6. acquisito 7. acquisito 8. acquisito 	<ol style="list-style-type: none"> 1. chiedere un items ai pari con immagine (L18) 2. chiedere il bis a pranzo all'inserviente alzando la mano + porgendo l'immagine (L16) 3. salutare all'arrivo con gesto motorio(L5) 4. salutare all'uscita con gesto motorio (L5) 5. comprendere e accettare l'uscita del padre senza attacco d'ansia, attraverso l'uso visivo in agenda (a casa e centro)
----------------------------	---	--	---

<p>performance visiva</p>	<p>1.appaiamento fluente (B7) 2.catalogazione insieme di items uguali per funzione ma non identici (B8) 3. riproduzione di modello visivo (B12) 4.proseguire una sequenza o un ritmo di stimoli visivi (B13)</p>	<p>acquisito acquisito acquisito emergente</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. raggruppare items non identici quando mostrato un modello di questo item in un assortimento (alberi, cani, gatti)(B10) 2. completare puzzles con struttura esterna con margini quadrati (B11) 3. Riprodurre strutture di blocchi come da immagine con + di 6 pezzi e blocchi extra (B12) 4. Abbinare immagini associate logicamente tra loro in un insieme di almeno 10 items (B16) 5. fornito un modello con una determinata caratteristica,suddividere le immagini in gruppi di items con la stessa caratteristica/parte (es. automobili con altri mezzi con le ruote, cane con altri animali con la coda etc..)(B18) 6. dividere immagini di items in classi alle quali l'item
---------------------------	---	---	---

La task analysis

- *Per task analysis o analisi del compito, s'intende quell'insieme di operazioni grazie alle quali un compito viene scandito e suddiviso nelle singole risposte che compongono una esecuzione efficace ed efficiente del compito.*

Un possibile adattamento è la creazione di schemi guida da riempire dove l'obiettivo è:

- Chiarire all'allievo cosa deve fare (se non ricorda «da dove si inizia» occorre visualizzare **una procedura replicabile**)
- Verificare la comprensione «meccanica» dei passaggi
- Avere chiarezza di dove scrivere (spazio «pulito» dove inserire i dati rilevanti)
- Il fine è saper seguire una procedura visualizzata

LIBRI IN SIMBOLI (IN-book)



Liberi

>

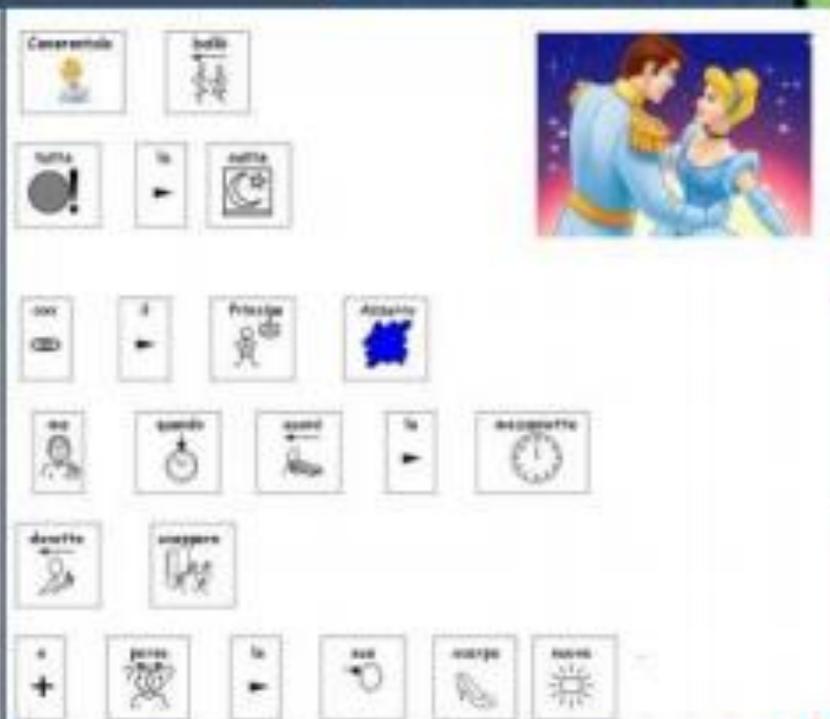
di



leggere

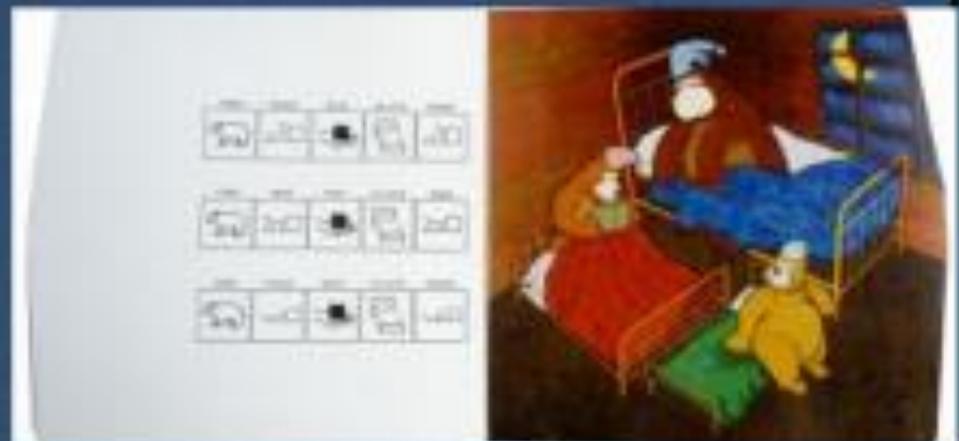


Così lo leggo anch'io!



LIBRI IN SIMBOLI

A. LIBRI MODIFICATI:
partono da libri già
esistenti che vengono
modificati per essere
resi accessibili.



B. LIBRI
PERSONALIZZATI:
sono creati ex novo e
raccontano esperienze
significative o parla di
interessi specifici e
grandi passioni



MAPPE CONCETTUALI FACILI

https://www.facebook.com/mappeconcettualifacili/?ref=py_c

I N B O O K

Libri in simboli per il diritto di tutti alla lettura
ESPERIENZE TERRITORIALI



Clicker 5 (versione italiana)



Ambiente aperto con funzionalità multimediali particolari per facilitare la scrittura e la comunicazione in generale, e per costruire attività didattiche di vario genere



Livello scolastico

Primaria
Secondaria 1 grado
Secondaria 2 grado
Altro

Strategia didattica

Mista

Lingua

Italiano

Materia

Ed. linguistica -
italiano
Strumenti di lavoro

Sommario

Clicker 5 è un software aperto che consente la creazione di griglie a celle. Ogni cella può contenere una lettera, una parola, una frase, un'immagine o un'animazione.

Cliccando su di una cella, il testo e l'immagine vengono inviate sul foglio del programma di videoscrittura incorporato (Clicker Writer) oppure sul programma che l'utente preferisce utilizzare. Le celle possono anche essere parlanti tramite la sintesi vocale in dotazione oppure la registrazione del parlato direttamente dentro la cella, creando quindi comunicatori personalizzabili.

In dotazione sono fornite diverse griglie ed esempi ed una nuova raccolta di quasi 2000 immagini fotorealistiche.

Clicker 5 consente anche la creazione di libri parlanti con struttura ipertestuale e la realizzazione di griglie complesse e nidificate, poiché una cella di una griglia consente l'immediata apertura di un'altra griglia.

Consente inoltre di creare ambienti di solo editor oppure di sole griglie.

Caratteristiche particolari:

- E' possibile ascoltare il contenuto audio di una cella prima di scrivere.
- Il profilo individuale di ogni singolo utente è personalizzabile a piacere.
- Salvataggio in formato HTML.
- Importazione "drag&drop" di materiali digitali.

Clicker 5 può essere anche utilizzato con sensori esterni attivando la modalità a scansione, consentendo di creare griglie a scansione per la comunicazione

Tipo di risorsa

Software

Anno di pubblicazione

2010

Editore

CRICK SOFTWARE LTD
<http://www.cricksoft.com>

Distributore

COOPERATIVA ANASTASIS
<http://www.anastasis.it/>

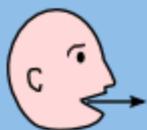
Costo

215 EUR (2014)

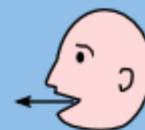
Pagina web del prodotto

http://www.anastasis.it/?q=object/detail&p=Prodotto/_a_ID/_v_57

Sistema Operativo	Versione	Download



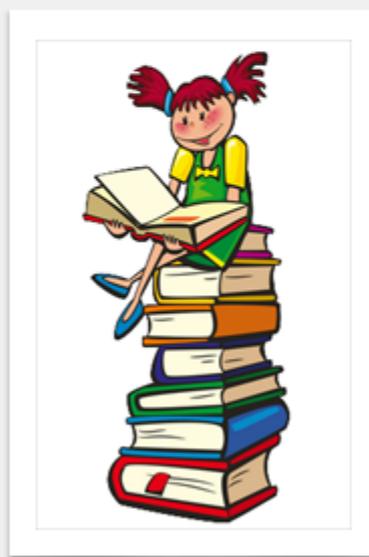
IoComunico



Materiali per la scuola

- [Home](#)
- [Clicker](#)
 - [Risorse per Clicker 6](#)
- [Mind Express](#)
 - [Risorse per Mind Express](#)
- [Simbolicamente](#)
 - [Contenuti per la scuola](#)
 - [Chiedilo a Francesca](#)
 - [Tabelle di comunicazione](#)
- [App](#)
 - [iOS](#)
 - [Android](#)
- [Contatti](#)
- [Cerca nel sito](#)

Contenuti per la scuola



ITALIANO

mestieri: il cameriere

mestieri: il cuoco

mestieri: il postino

mestieri: il vigile urbano

mestieri: la parrucchiera

mestieri legati agli animali

la tartaruga e la lepre

il bruco affamato

la volpe e la cicogna

la volpe e l'uva

il lupo e la gru

cappuccetto rosso

la leggenda del crisantemo

la leggenda del panevin

pagnotte per la festa

<http://www.ctscatania.it/?q=content/grigliata-mista-2-griglie-pronte-clicker-5>

- Associare: analisi dei legami logici tra due (o più) elementi (ad esempio un animale e l'ambiente in cui vive oppure una foto di un viso e l'etichetta verbale dell'emozione che esprime)
- Causa/effetto: un'azione (pressione del sensore, click del mouse in qualsiasi punto del monitor) provoca l'ascolto di un motivo musicale o di un effetto sonoro.
- Colori: riconoscimento e raggruppamento.
- Comunicare: idee per la creazione di tabelle di comunicazione con display dinamico.
- Educazione musicale: associazione e ricerca del suono, guida all'ascolto di un brano di musica classica.
- Geografia: regioni e capoluoghi italiani.
- Giochi: puzzle di diversa difficoltà, forza 4, sudoku, tris, unisci i puntini.
- Logica: ricerca di particolari in una scena complessa, insiemistica, caccia all'intruso, completamento di sequenze.
- Lingua inglese: esplorazione delle città di Londra e New York. Ascolto, riconoscimento e scrittura di: persone della famiglia, numeri e lettere dell'alfabeto
- Scienze: testi informativi ed esercizi di vario tipo su animali, prodotti alimentari e fiori.
- Topologia: concetti di destra/sinistra, sopra/sotto, davanti/dietro, alto/basso, dentro/fuori, primo/ultimo.

[Home](#) > [Products](#) > [Boardmaker Software Family](#) > [Boardmaker](#)



Boardmaker

Enhance learning with Boardmaker® v.6

[BUY](#)
[Download Free Trial](#)

[Overview](#)
[New in Version 6](#)
[Compare](#)
[Solutions](#)
[System Requirements](#)

Boardmaker v.6 software is widely regarded as the essential tool for adapting symbol-based printed activities for students with special needs. A symbol database combined with an easy-to-use drawing program, Boardmaker features more than 4,500 Picture Communication Symbols (PCS) in 44 languages, all in both color and black-and-white.

Develop print materials based on Picture Communication Symbols (PCS)
 Teachers are using Boardmaker to enhance learning and communication for their special needs students. With Boardmaker you can create an assortment of print materials to reinforce your classroom activities. Here are just a few ideas:

- Visual schedules and social skills stories for children with autism spectrum disorders.

Create and Adapt
 Boardmaker gives you the freedom to create an



WAYS TO BUY

- [Buy Online or Place an Order](#)
- [Download 30 Day Free Trial](#)
- [Call: 800.588.4548](#)
- [Upgrade Information](#)
- [Volume Pricing](#)

[View Product Brochure PDF](#)

Segnalibri

- Indice
- Introduzione
 - Requisiti del Sistema
 - Dove Trovare Ulteriore Supporto Tecnico**
 - Un Rapido Sguardo alla Finestra di Disegno
 - Un Rapido Sguardo alla Finestra di Ricerca Simboli
 - Esplorazione dei Modelli e Degli Esempi di Tabelle
 - Funzioni Principali del Mouse
- Capitolo 1 Come Realizzare una Tabella e Lavorare sul suo Aspetto Grafico
 - Descrizione del Capitolo
 - Come Impostare le Dimensioni della Carta e della Tabella
 - Come Creare Tabelle su Più Pagine

Requisiti del Sistema

Per il funzionamento della Versione 6 con Windows, sono necessari i seguenti requisiti di sistema:

- Windows 2000 o superiore
- 512 Mb di memoria RAM
- 400 Mb di spazio libero su disco fisso

Dove Trovare Ulteriore Supporto Tecnico

Se avete la possibilità di accedere a Internet, troverete utili consigli in questo sito (in lingua inglese):

<http://www.mayer-johnson.com>
e-mail: support@mayer-johnson.com

Facendo click sul collegamento Support (Supporto tecnico), in alto, nella pagina iniziale del sito Mayer-Johnson, troverete le risposte ai quesiti più comuni riguardanti l'uso di BoardMaker. Se non trovate la soluzione che cercate, potete inviare un'e-mail e otterrete così una rapida risposta.

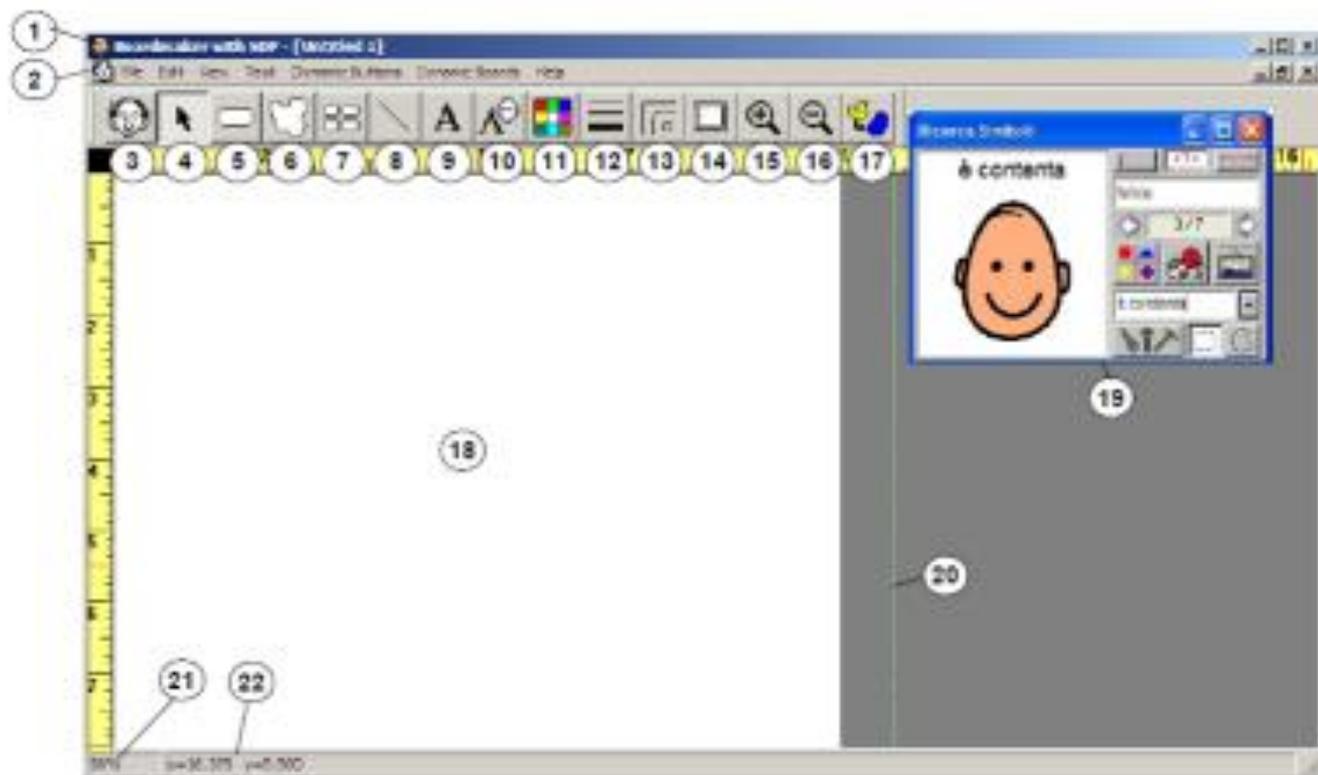
Se non potete accedere a Internet, per eventuale supporto tecnico, metta in contatto con il vostro distributore locale O:

Mayer-Johnson LLC
2100 Wharton Street
Suite 400
Pittsburgh, PA 15203
U.S.A.

Phone: (800) 538-4548
Fax: (858) 550-0449

Per ottenere una risposta rapida alle vostre domande, tenetevi pronti a fornire informazioni sul vostro computer e sistema operativo, insieme al numero della versione del programma (che appare sulla schermata di avvio). Vi consigliamo di contattarci mentre vi trovate davanti al computer.

Un Rapido Sguardo alla Finestra di Disegno



1 Barra dei titoli

2 Barra del menù

3 Strumento di Ricerca Simboli
Visualizza la finestra per la ricerca del simbolo.

12 Strumento Spessore Lineare
Visualizza una tavolozza con i diversi spessori possibili per le linee.

13 Strumento Angolo
Visualizza una tavolozza di opzioni per gli angoli dei bottoni.

Araword

- <https://youtu.be/B-09yFmmwu8>

https://insegnantiduepuntozero.wordpress.com/2014/11/15/araword/

Insegnanti 2.0

INSEGNARE NELL'ERA DIGITALE

CERCA

Home Iscriviti Contatti

HOME APPS STRUMENTI RISORSE DALLA RETE INTERVENTI EVENTI ABOUT

// stai leggendo... INSEGNANTI

STRUMENTI

Araword

INVIATO DA VVVVX - 18 NOVEMBRE 2014 - 3 COMMENTI

ARCHIVIATO IN ELABORATORE TESTO LETTURA, SCRITTURA, VIDEO SCRITTURA



AraWord è un software distribuito gratuitamente, inserito all'interno della suite di strumenti di CAA - Comunicazione Aumentativa e Alternativa (<http://sourceforge.net/projects/arasuite/>), è un word processor che consente la scrittura simultanea di testo e pittogrammi, facilitando lo sviluppo di materiali e l'adattamento di testi per persone che hanno difficoltà nel campo della comunicazione funzionale.

AraWord è un ottimo strumento per essere utilizzato da utenti che stanno acquisendo il processo di lettura e scrittura, in quanto durante la scrittura, lo strumento dalla comparsa dell'icona è un rinforzo molto positivo per riconoscere e valutare la parola scritta o se la frase è corretta.

Lavoro 1

Attuo strategie per una routines per iniziare ad avere un **contatto oculare**

Bambino anni 3 non verbale, certificato con autismo grave

Obiettivi :

- mostrare iniziative comunicative
- creare un contatto oculare
- indicare

Gioco bolle di sapone: Soffiamo diverse volte le bolle di sapone, e aspettiamo che il bambino sia attratto da questo movimento, se non accade ..

Ripetiamo il gesto Appena succede qualcosa, esprimiamo con enfasi, "Ancora o Bolle !!" riprendiamo a soffiare poi fermiamoci di nuovo

Aspettiamo che il bimbo con un minimo accenno ci indichi in qualche modo di proseguire , anche solo con un vocalizzo e **sollecitiamo il bimbo a indicare**

l'oggetto per effettuare l'azione . **Ripetiamo in diversi momenti della giornata**

Come?

Perche?

TRAINING o ADATTAMENTO?

Quale priorità?



Abbiamo realizzato l'albero della primavera con un lavoro di gruppo dividendoci le cose da fare. Il bambino non sapendo disegnare, si è occupato con un altro compagno di dipingere con le tempere l'albero, il prato e il sole. Gli altri bambini hanno disegnato e colorato i fiori, gli insetti.

ORGANIZZAZIONE DI LAVORO o ADATTAMENTO?

Quale priorità?

Task Objective: The student will match the number to the correct amount of objects.

Date Completed: _____
Condition: 1 VP GP PP
_____ out of _____ correct

Suggested Mastery Criteria: The student independently or with verbal prompts answers each question in the allotted class time.

Name: _____

Count the FRUITS to match the number.



8

3

5

4

10

1

Task Objective: The student will independently be able to answer 10 or more YES/NO questions across people and settings with 80% accuracy.

Date Completed: _____
Condition: 1 VP GP PP
_____ out of _____ correct

Suggested Mastery Criteria: The student independently or with verbal prompts answers each question in the allotted class time.

Name: _____

Circle yes or no.



1. Is this a BALL?



NO

1. Is this a CAT?

YES



NO

3. Is this a DOG?

YES



NO

4. Is this a CAR?

YES



NO



Durante il periodo natalizio ogni bambino doveva realizzare un albero di natale incollando strisce di lunghezze diverse, partendo dal basso, dalla più lunga alla più corta. Nell'immagine è raffigurato l'albero realizzato dal bambino autistico.

ADATTAMENTO?



Look in the lunchbox.
Is this Jenna's lunch?



What did you find?

I	found	

yes

no



burger

pizza

peanut butter & jelly sandwich

burrito

tacos

cookies

yogurt

fruit



Invio in allegato le foto dello spazio prima e dopo la strutturazione per bambino autistico.
Galimberti Marialuisa Scuola dell'infanzia Macherio.





Acquisizione da incentivare : autonomia nell'espressione grafica ,
richiesta di disegnare (incentivazione del linguaggio verbale e non)

Il bambino infatti quando decide di disegnare il trenino thomas prende autonomamente fogli pennarelli o altri strumenti, prende la mano dell'insegnante che gli insegna il trenino thomas che ad oggi lo attrae molto

il bambino prende il cartellino e mostra la scelta dello strumento, poi ne dice la frase completa e l'insegnante gli disegna il treno e lui lo colora col materiale prescelto

In collaborazione con gli altri insegnanti di classe, decido di strutturare delle attività che abbiano come protagonisti i figli, così che lui possa iniziare ad incanalare l'uso del suo apparente "oggetto problema", trasformandolo in risorsa per sé e il gruppo.

Conscia del fatto che lo sviluppo della comunicazione del bambino non può prescindere dallo sviluppo sociale ed emozionale ho deciso di progettare il mio intervento tenendo in considerazione strategie che cerchino di attivare aspetti relazionali ed emozionali, tentando di coinvolgere il bambino in attività che gli permettano, partendo dalle sue specificità e da quanto osservato, di entrare in un rapporto di intersoggettività e reciprocità, emotiva e corporea. Decido, quindi di lavorare in piccolo gruppo per aiutare il bambino inserito in una classe prima ad essere più partecipe e per permettere anche agli altri bambini di aiutarmi ad entrare in relazione con lui. Non solo, credo anche che il numero ristretto di partecipanti possa permettere a ciascuno di interagire al meglio delle proprie possibilità, osando anche sperimentarsi in un campo nuovo, lasciandosi guidare dall'esperienza e dagli altri protagonisti che fungono da contenitore e stimolo. Tutte queste attività saranno prima illustrate attraverso immagini che serviranno alla costruzione di un'agenda dove lui potrà seguire tutte le fasi del lavoro e avrà a disposizione scatole dove poter ritrovare i materiali e dove riporli finita l'attività.

entrare in un rapporto di interoggettività e reciprocità, emotiva e corporea.
Decido, quindi di lavorare in piccolo gruppo per aiutare il bambino inserito in una classe prima ad essere più partecipe e per permettere anche agli altri bambini di aiutarmi ad entrare in relazione con lui. Non solo, credo anche che

fungono da contenitore e stimolo. Tutte queste attività saranno prima illustrate attraverso immagini che serviranno alla costruzione di un'agenda dove lui potrà seguire tutte le fasi del lavoro e avrà a disposizione scatole dove poter ritrovare i materiali e dove riporli finita l'attività.

Attività 1: il cerchio

La prima scelta è quella di *porsi al livello dei bambini*, avendo necessità di fare molta attenzione allo stile cognitivo e comunicativo del bambino per evitare che egli stesso si possa perdere all'interno di un ambiente sicuro (la sua aula) innescando stereotipie ripetitive e comportamenti problema, ma allo stesso tempo ho il desiderio e la necessità didattica di occuparmi dei bisogni dell'intero gruppo. Per questa ragione decido per lo più di dare l'input per ogni attività partendo dal cerchio, luogo simbolico per eccellenza, ma anche forma in grado di permettere a ciascuno di vedere e sentire in ogni momento ciò che stava accadendo. L'essere seduti a terra mi permetterà anche di pormi

allo stesso livello, stando in piedi spesso, finiamo col sovrastare anche solo fisicamente e quindi involontariamente il bambino, viste le specificità dell'alunno ho invece bisogno di essere alla sua altezza, di poter avere in qualsiasi momento il mio viso all'altezza dei suoi occhi, per poterlo contattare visivamente, richiedendogli quindi in seguito l'attenzione attraverso la voce, gli oggetti e le immagini. In questo modo posso catturare l'interesse del gruppo e suo che viene direttamente coinvolto anche da una prossimità fisica.

Riprendendo quindi la tradizione del raccontare storie in cerchio, cara anche a molte delle culture d'origine presenti in classe, scelgo di costruire coi bambini *il tappeto delle storie*. Ciascuno di loro avrà una parte di un grosso telo di stoffa, tagliato insieme, così da sottolineare implicitamente l'appartenenza al grande gruppo, ma anche l'importanza della dimensione individuale e personale. Per rendere l'attività il più inclusiva possibile, e permettere la sua partecipazione ho scelto come tecniche di decorazione delle texture che avessero come protagonisti i fili: la pittura con filo (si immergono fili e corde di diverso spessore nella tempera, li si appoggia in maniera più o meno casuale su un foglio/stoffa, si copre con un altro pezzo di carta/stoffa, si "massaggiano"/tirano i fili, lasciando che il colore sia trascinato dal filo stesso e creando decorazioni originali e improvvisate) e campitura 3d con fili: si usano pezzi di fili di vario colore dimensione e si riempiono con colla o cucendo delle forme geometriche. Una volta create le pezze per il tappeto queste verranno cucite a macchina con l'aiuto del bambino (uso del pedale della macchina da cucire su comando dell'insegnante di sostegno).





Ob.:

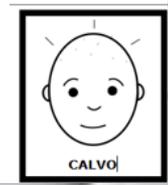
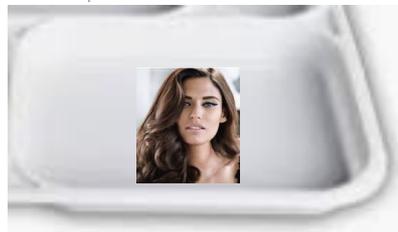
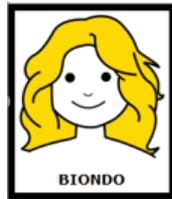
- a) conoscere le principali parti del corpo e le funzioni;
- b) rappresentare graficamente il proprio corpo;
- c) conoscere e denominare le varie parti del corpo.



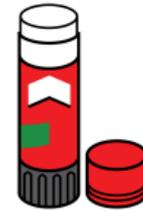
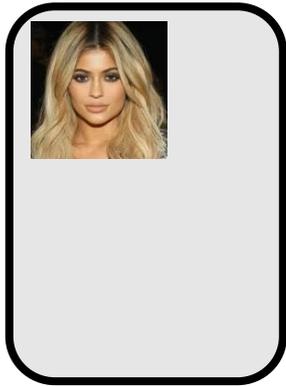
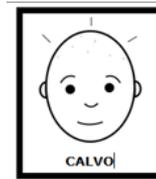
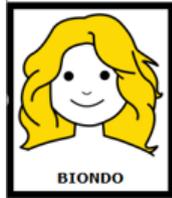
a) conoscere le principali parti del corpo e le funzioni;



UNA POSSIBILE EVOLUZIONE







COLLA

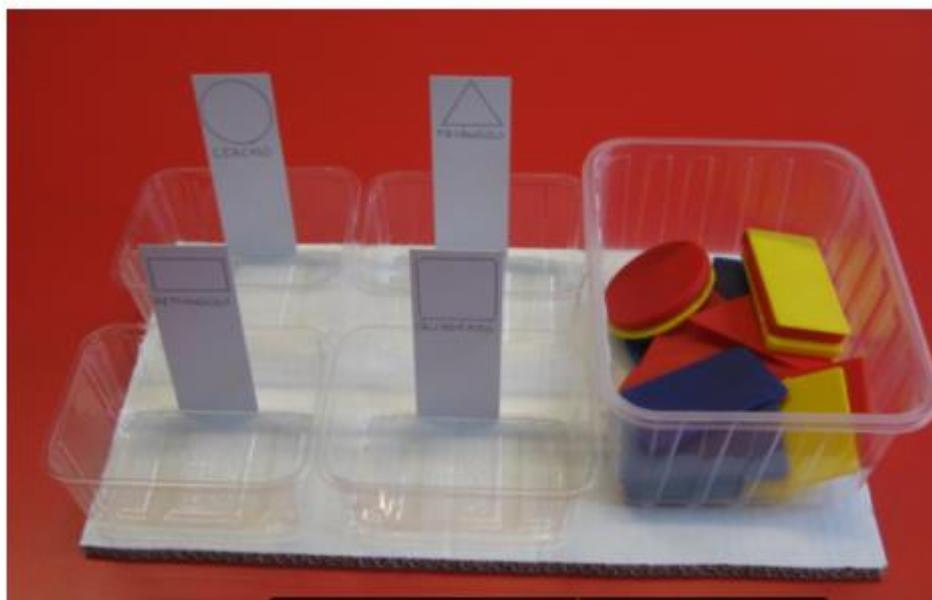


UNA POSSIBILE FINALITA'



ATTIVITÀ 3

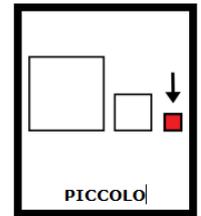
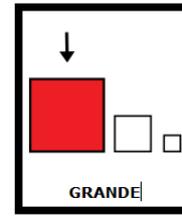
- Ob.: classificare: raggruppare oggetti e immagini secondo i criteri della forma, del colore e della dimensione.



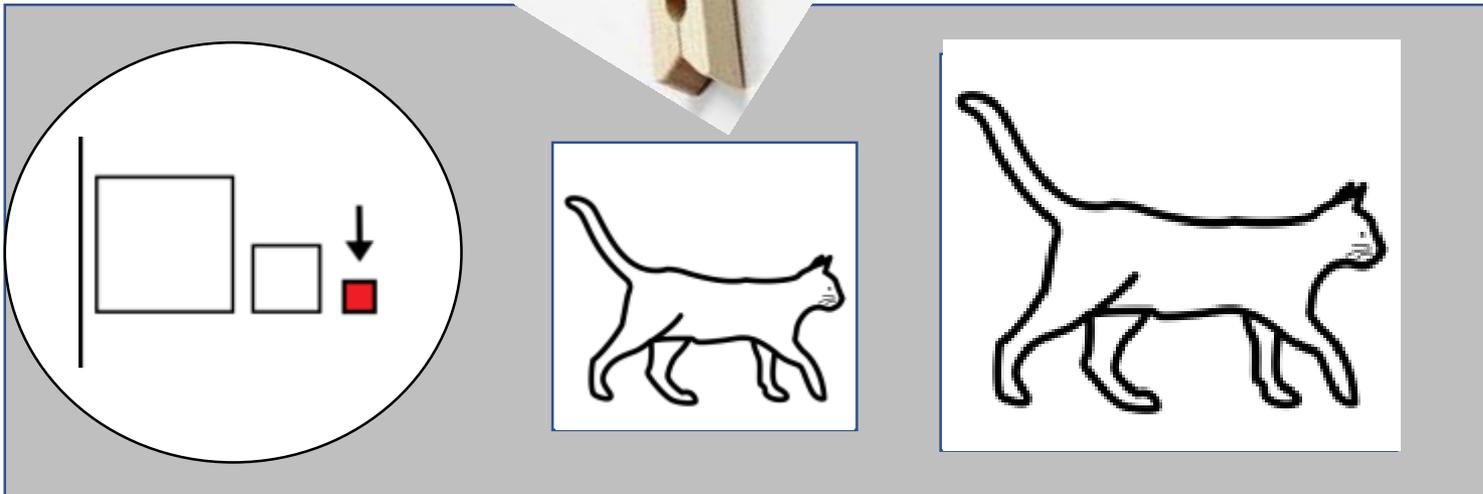
ABLES-K Aligned Activities - C30



Associated Items Clip Strips



INDICARE RISPETTO A COSA...

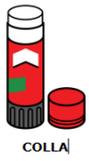


The large grey area contains three distinct visual elements:

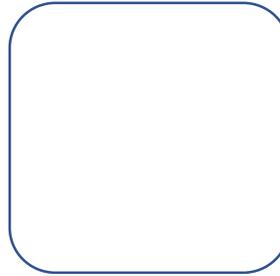
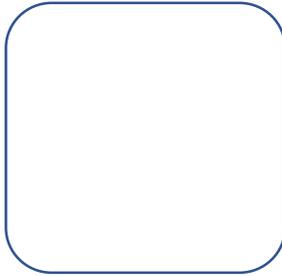
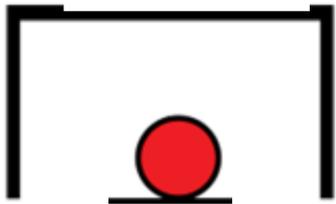
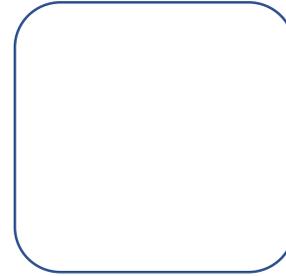
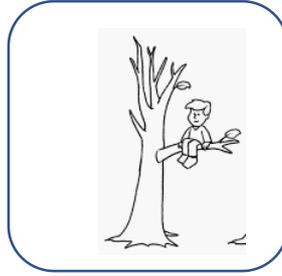
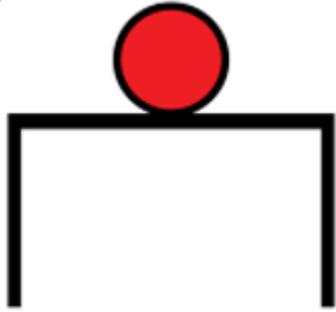
- A circular diagram on the left showing a vertical line, followed by three squares of decreasing size from left to right (white, white, red), with a downward arrow above the smallest red square.
- A square frame in the center containing a line drawing of a cat.
- A larger square frame on the right containing a larger line drawing of a cat.

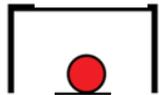
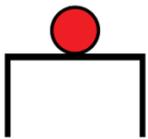
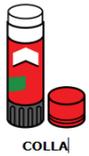
Ob.: riconoscere la propria posizione e quella degli oggetti nello spazio.





UN POSSIBILE SVILUPPO



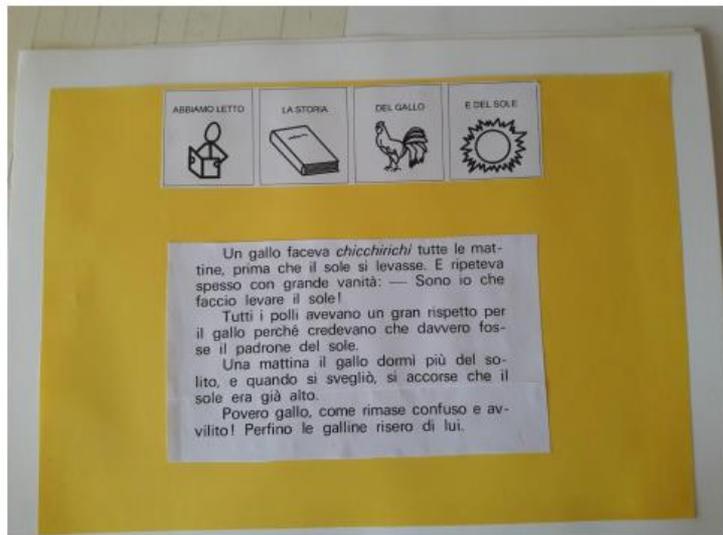


VARIARE IL COMPITO IN OGNI FORMA
POSSIBILE PER VERIFICARE LA REALE
COMPRESIONE DEL CONCETTO

LABORATORIO IN PICCOLO GRUPPO

- SENSIBILIZZAZIONE RISPETTO ALLE DIVERSE MODALITÀ DI LINGUAGGIO
- I BAMBINI STIMOLATI DA DOMANDE APPOSITE SONO STATI INVITATI A TROVARE I «MODI DIVERSI DI COMUNICAZIONE»
- PRESENTAZIONE DI LIBRI CON CAA
- LETTURA DELLE STORIE, CHE I BAMBINI DVA GIÀ CONOSCEVANO
- TRASCRIZIONE DELLA STORIA DA PARTE DEI BAMBINI UTILIZZANDO IL SOFTWARE «BOARDMAKER»

I BAMBINI COSTRUISCONO UN «NUOVO» LIBRO





Giochiamo con i numeri

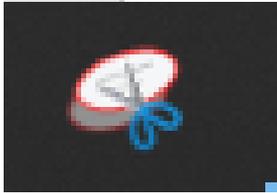
Fasi del progetto per un bambino autistico della scuola dell'infanzia

1 . Presentazione della storia " il mago dei numeri" con l'utilizzo di immagini ; dipingiamo l'immagine del mago con la pittura



Identifichiamo sempre QUAL E' L'OBIETTIVO?

<https://able2learn.com/products/school-items-identical-picture-matching-program-with-ablls-r-words-lv-3.html>



RECUPERARE SCHEDE GIA' FATTE E SFRUTTARLE E PRENDERE SPUNTO PER IL MONITORAGGIO DI COME VIENE ESEGUITO UN COMPITO

Match 200 Words Level 3- School Items

Name: _____ Date: _____

Tools:
 Pencil  Eraser 

Steps:
 Say the word out loud
 draw a line to match the object

Independently completed Need assistance Full Hand over Hand Prompt Partial Hand over Hand Prompt Sheet completed Repeat sheet Full Verbal and Gesture Prompt Partial Gesture Prompt Full Gesture Prompt Partial Verbal Prompt Full Verbal Prompt Appropriate Eye Contact Appropriate Gaze

www.Able2Learn.com © 2015 Able2Learn Inc.



• Objective criteria written in very discrete, measurable terms that translate well to IEP inclusion—and in fact ABLLS-R items frequently appear on incoming IEPs and IFSPs.

960 x 720

Welcome to the ABLLS-R/VBMAPP Overview ...
slideplayer.com

Ce Contine Full Kit Ablls | Co...
scribd.com

Date: ABLLS-R RECEPTIVE ...
yumpu.com



ASD ABLLS B17 Sort by function resource/ S&...
mash.ie

ABLLS-R ALIGNED ACTIVITIES B8 Sorting n...
interest.com

B17: Sort by function
Things that mark make, grow, roll, can fly
Laminate and cut out individual pieces

Things you can write with...

Things you eat...

643 x 455 - Le immagini potrebbero essere soggette a copyright. Scopri di più

ASD ABLLS B17 Sort by function res...

Mash.ie

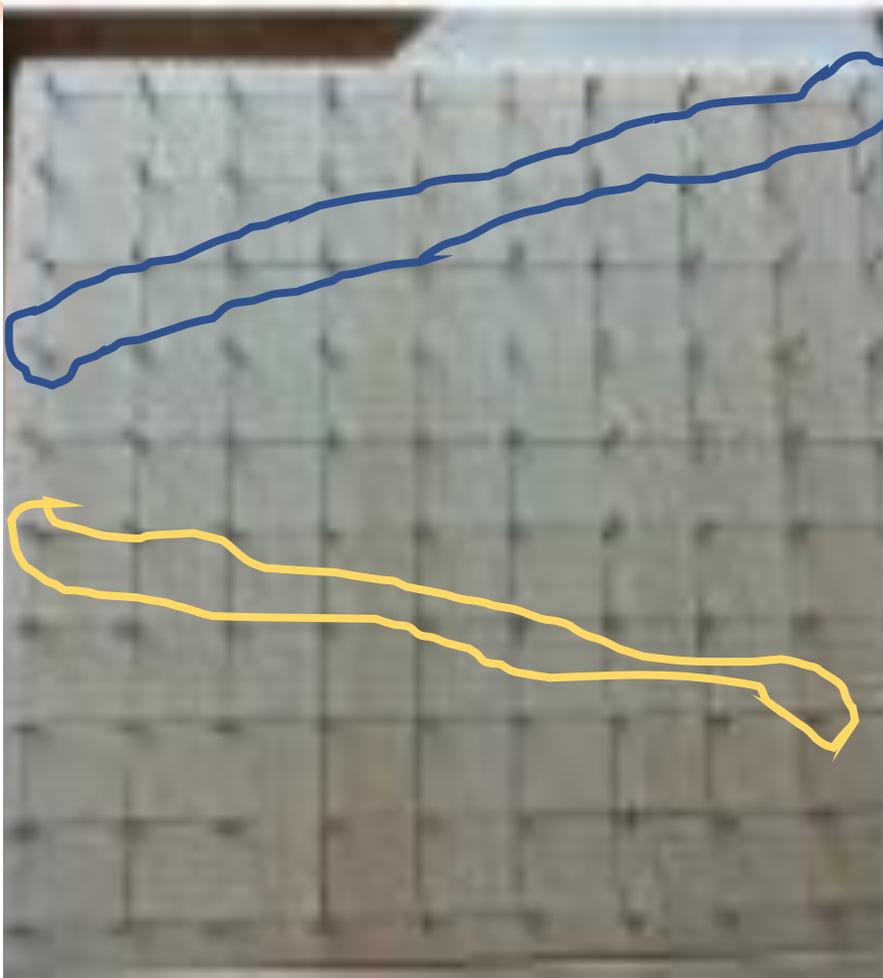
A...

- Visita
- Aggiungi a
- Raccolte
- Condividi

Immagini correlate:



Ricevi assistenza - Invia feedback







ABLLS-R. La valutazione delle abilità comunicative e di apprendimento. Volume protocollo

di James W. Partington

Fuori catalogo - Non ordinabile

Editore: ORMA

A cura di: L. D'Amato

Data di Pubblicazione: 2011

EAN: 9788890620218

ISBN: 8890620218



Questo articolo è acquistabile
con il **Bonus Cultura "18app"**



James Partington

ABLIS

- 466 singole competenze
- 25 aree
- Lenta somministrazione
- Sequenza delle competenze non segue lo sviluppo del bambino neurotipico
- Non sono presenti competenze divise per età

VERBALE non significa VOCALE!

	Vocale	Non- vocale
Verbale	Parlare o emettere suoni tramite l'apparato vocale, la cui probabilità di emissione futura è <u>dettata da come gli altri rispondono.</u>	Scrivere, fare gesti, indicare, fare segni, usare figure/foto. Comportamenti non vocali la cui probabilità di emissione futura è <u>dettata da come gli altri rispondono.</u>
Non-Verbale	Tossire, sbadigliare, emettere suoni con l'apparato vocale.	Camminare, andare al lavoro, bere, raccogliere fragole.

INTEGRAZIONE SCOLASTICA

Se un bambino non è in grado di fare richieste, di imitare, di rispondere ad istruzioni di gruppo, anche se trascorrerà il suo tempo in aula, sarà comunque isolato socialmente.

COMPITI DEGLI INSEGNANTI

Insegnante di sostegno

- Rinforza ogni migliore approssimazione
- Guida con il tipo di prompt più consono nel minor modo possibile e comunque sfumando quanto prima
- Inizia l'insegnamento con suggerimento a 0 (senza errori)
- Guida e modella le interazioni con i pari di età al livello adeguato del bambino
- Prende dati: pochi, ma buoni

Insegnante di classe

- Concorda con l'insegnante di sostegno la programmazione individualizzata
- Condivide obiettivi di massima
- Coinvolge l'alunno nello svolgimento della lezione in base alle sue competenze
- Sa come e cosa rinforzare
- E' informata sulle procedure di gestione di eventuali emergenze comportamentali che sono state concordate

INSEGNANTE ESPERTO

- Sa come motivare il suo studente e portarlo a fare richieste
- Ha un ritmo sostenuto di insegnamento
- Alterna compiti facili e difficili
- Variando anche zone di insegnamento nell'aula o nella scuola
- Mantiene un alto tasso di successo per il suo studente (proponendo 80% di abilità acquisite e 20% di nuove abilità)
- Prende dati sull'apprendimento

COMPETENZE SOCIALI A SCUOLA

(INTERVISTA A DOCENTI DI SCUOLA DELL'INFANZIA)

Competenze
cruciali per
l'inserimento
sociale

1. Comunicare i propri bisogni
2. Non distruggere ambienti e o giochi
3. Eseguire le istruzioni
4. Rispettare i turni
5. Collaborazione
6. Tolleranza a non ottenere (o non subito) quanto richiesto
7. Dimostrare sensibilità verso gli altri

NATIONAL CENTRE FOR EDUCATION STATISTICS (USA, 2000)

INSEGNAMENTI A SCUOLA

1. Comportamento adattivo
2. Attenzione
3. Linguaggio ricettivo
4. Linguaggio espressivo
5. Abilità sociali
6. Autonomie personali
7. Autonomie sociali
8. Abilità accademiche

IL TEMPO A SCUOLA, UN TEMPO DI QUALITÀ

Programma
Individualizzato
strutturato



OBIETTIVI SPECIFICI in tutte le aree di apprendimento

- **COMUNICAZIONE:** fare richiesta ai pari
- **ASCOLTATORE:** comprendere istruzioni di gruppo
- **GIOCO:** rispettare il turno dei giochi con i pari
- **MOTRICITA' (GROSSOLANA):** imparare ad evitare ostacoli in percorsi strutturati
-

PROGRAMMA (INDIVIDUALIZZATO) STRUTTURATO

- Attività brevi e concatenate
 - per mantenere alto il livello di motivazione
 - per prevenire l'insorgere di comportamenti problema
- Attività di coppia o di gruppo
 - che creino l'occasione per fare richieste specifiche come ad esempio la richiesta ai compagni di parti mancanti per completare un gioco
- Materiale a disposizione visibile, ma non accessibile, se non attraverso la richiesta all'adulto

PARTECIPAZIONE ATTIVA

PROMUOVERE INDIPENDENZA

Lo studente deve essere in grado di fare da solo
quanto più possibile

PARTECIPAZIONE ATTIVA

Lo studente deve esibire un comportamento adattivo:

- Sedere composto
- Aspettare
- Lavorare in silenzio e con le mani ferme
- Tollerare accesso negato
- Tollerare fine attività preferita
- Attività di routines di classe come quelle dei loro pari

INTERROGATIVO COSTANTE DEL NOSTRO INSEGNAMENTO

Stiamo lavorando per promuovere
l'indipendenza del nostro studente?

INDIPENDENZA

AUTONOMIE PERSONALI

- Autonomia al bagno
- Sapersi svestire e rivestire
- Preparazione dello zaino
- Preparazione del banco e consumo della merenda

AUTONOMIE SOCIALI

- Stare a scuola in modo consono
- Muoversi con dimestichezza nella scuola
- Interagire con i compagni in modo appropriato
- Mangiare alla mensa in modo consono

INDIPENDENZA

AUTONOMIE SCOLASTICHE

Abilità sociali

- Rispondere al saluto dei compagni o farlo lui per primo
- Bussare e aspettare il permesso di aprire una porta chiusa
- Routines
- Assistere l'insegnante
- Consegnare messaggi in altre classi
- Distribuire fotocopie o altro materiale ai compagni
- Pulire la lavagna

Abilità sociali con i pari:

- Imitare i pari
- Iniziare un'attività di gioco
- Offrire/condividere
- Seguire istruzioni dai pari
- Commentare o reciprocare informazione con i pari



Grazie al miglioramento nelle tecniche di diagnosi e identificazione, l'autismo viene diagnosticato in bambini sempre più piccoli. Tuttavia, la diagnosi non serve a nulla se ad essa non fa seguito un intervento adeguato e tempestivo.

L'**Early Start Denver Model** è un programma di **intervento cucito su misura per le esigenze e le caratteristiche dei bambini in età prescolare**, mirato a promuovere lo sviluppo delle abilità sociali, comunicative e di apprendimento già a partire dal secondo anno di vita.

Rigorosamente basato su principi scientifici e prove empiriche di efficacia, questo modello può essere applicato da chiunque: genitori, insegnanti, educatori, e chiunque abbia a cuore lo sviluppo, l'educazione e la qualità di vita dei bambini con autismo.

Il manuale è corredato da una originale **Checklist**, commentata nel volume (Appendice A) ma riprodotta a parte, da usare **per la valutazione personale di ogni bambino**.

<http://www.fupress.net/index.php/sf/article/download/18569/17271>

<https://www.youtube.com/watch?v=6-nNy6a5saU>





CIO' CHE SONO è SUFFICIENTE, SE
SOLO POSSO ESSERLO.
C. ROGERS

**GRAZIE PER LA VOSTRA
ATTENZIONE!**

BUON LAVORO!

e.clementi76@gmail.com

Bogdashina, O. (2011) *Le percezioni sensoriali nell'autismo e nella sindrome di Asperger*, Uovonero edizioni, Crema.

Cottini L e Vivanti G., (a cura di) (2013), *Autismo, come e cosa fare con bambini e ragazzi a scuola*, Giunti O.S, Firenze.

Di Biagio L. (2009), *Autismo, che cos'è veramente*,
E-book <http://www.mondoAsperger.it/documenti/autismoebook.pdf>.

Di Biagio L. (2011), *Una vita da regina... dei cani, memorie e riflessioni di una persona Asperger*, Erickson, Trento.

Grandin T. (2001), *Pensare in immagini*, Centro Studi Erickson, Trento.

Happé F. e Uta Frith (2012), *Autismo e talento*, Centro Studi Erickson, Trento.

- Hodgdon L, (2006), *Strategie visive e comportamenti problematici*, Vannini, Gussago.
- Quill K.A., (2007), *Comunicazione e reciprocità sociale nell'autismo*, Erickson, Trento
- Sainsbury Clare (2010), *Un'aliena nel cortile*, Uovonero edizioni, Crema.
- Schopler E., Mesibov G., Thomas J. (2007), Springer, *Transition Assessment Profile, TTAP* (ed. italiana a cura di Faggioli R., Sordi T. e Zacchini M.), (2010), Giunti.O.S., Firenze.
- Sinclair J. (1993), *Don't mourn for us*, conferenza internazionale per l'autismo a Toronto.
- SINPIA (2005), *Linee guida per l'autismo*, Erickson, Trento.
- Valtellina E. (2010), *Sindrome di Asperger, HFA e formazione superiore*, Trento.
- Vivanti G. (2012), *Verso il DSM-V. Conseguenze per la pratica clinica, la ricerca e la percezione culturale dell'autismo*, in *Autismo e disturbi dello sviluppo*, Erikson, Trento, vol.10, n. 3, pp. 395-404

- Segar M. (2007), *A Survival Guide for People With Asperger Syndrome*, Published by [Martorul Adevarului](#), disponibile in <http://www.scribd.com/doc/155672533/138072805-A-Survival-Guide-for-People-With-Asperger-Syndrome-Marc-Segar-1997-pdf>, traduzione italiana a cura di Mondo Aspie

disponibile in

<http://www.mondoaspie.com/consigli-e-guide-per-persone-con-la-sindrome-di-Asperger/sopravvivenza-per-persone-con-sindrome-di-Asperger-di-marc-segar/>

Società nazionale neuroscienze, disponibile in

<http://www.brainmindlife.org/terribilebettelheim.htm>

Informazioni circa corsi e convegni:

- www.culturautismo.it
- www.angsalombardia.it
- www.spazionautilus.it
- www.spazioasperget.it

SUL DENVER MODEL:

<http://angsa.it/book/early-start-denver-model-intervento-precoce-per-lautismo/>