



IEScum

ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO

A NON PROFIT
ORGANIZATION



Promuovere le abilità comunicative e sociali con i pari

Dott.ssa Odeta Dinoshi
Psicologa, Analista del comportamento
AdC SIACSA-ABAIT
o.dinoshi@gmail.com

Abilità comunicative

La capacità di comunicare i propri bisogni, pensieri, emozioni rappresenta un'abilità di fondamentale importanza nelle interazioni quotidiane di un bambino

Abilità comunicative

Quando si parla di abilità comunicative si fa riferimento a competenze molto varie:

- la capacità di chiedere oggetti desiderati alle altre persone
- denominare oggetti
- di condividere i propri pensieri e i propri sentimenti
- di impegnarsi in conversazioni
- di raccontare eventi vissuti
- di rispondere a domande o richieste poste da altre persone

La capacità di fare richieste alle altre persone per ottenere oggetti e attività desiderate si sviluppa, solitamente, precocemente nei bambini a sviluppo neurotipico. Essa viene appresa all'interno delle normali interazioni di vita quotidiana, durante momenti di gioco motivanti (Moderato, 2020).

Comunicazione e autismo

- Aspetti motori (muovere i muscoli della bocca) e strutturali (palato, lingua)
- Deficit e ritardi nello sviluppo del linguaggio
- Non acquisizione nello sviluppo del linguaggio
- Sviluppo di linguaggio atipico:
 - Ecolalie
 - Prosodia

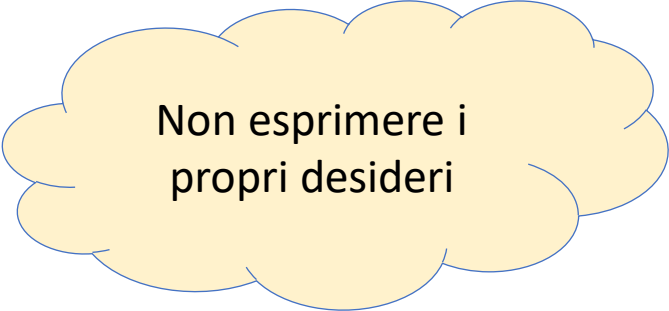
(Beukelman & Mirenda, 2005)

Autismo e linguaggio vocale

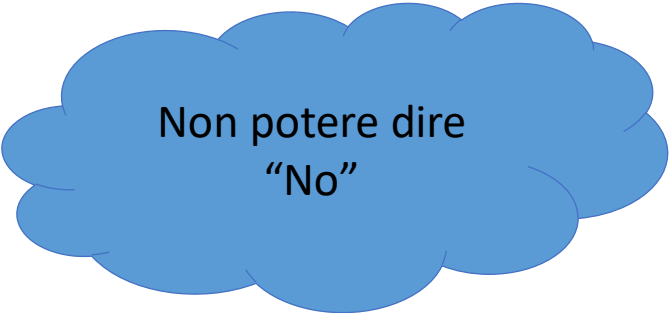
- Il ritardo o la non acquisizione del linguaggio vocale sono un sintomo caratteristico dell'autismo
- Deficit nelle abilità comunicative dei bambini con autismo comportano una maggiore emissione di comportamenti problema

(Sigafoos & Meikle, 1996)

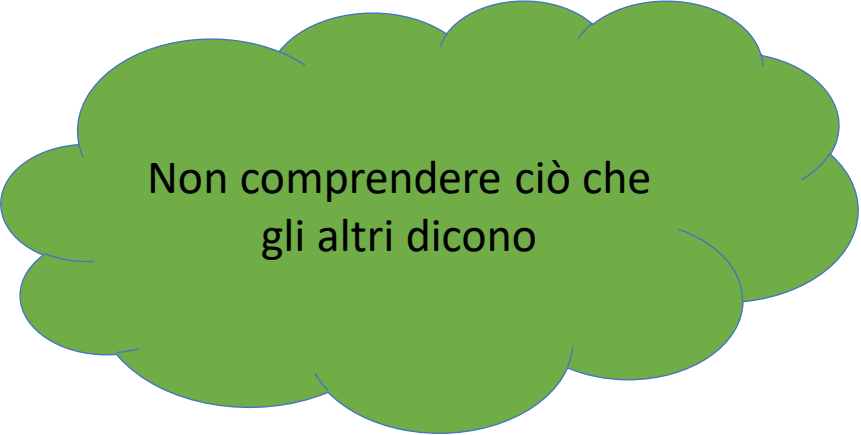
Che cosa significa non comunicare?



Non esprimere i
propri desideri



Non potere dire
“No”



Non comprendere ciò che
gli altri dicono



Non partecipare a
conversazioni sociali

Comportamenti inappropriati

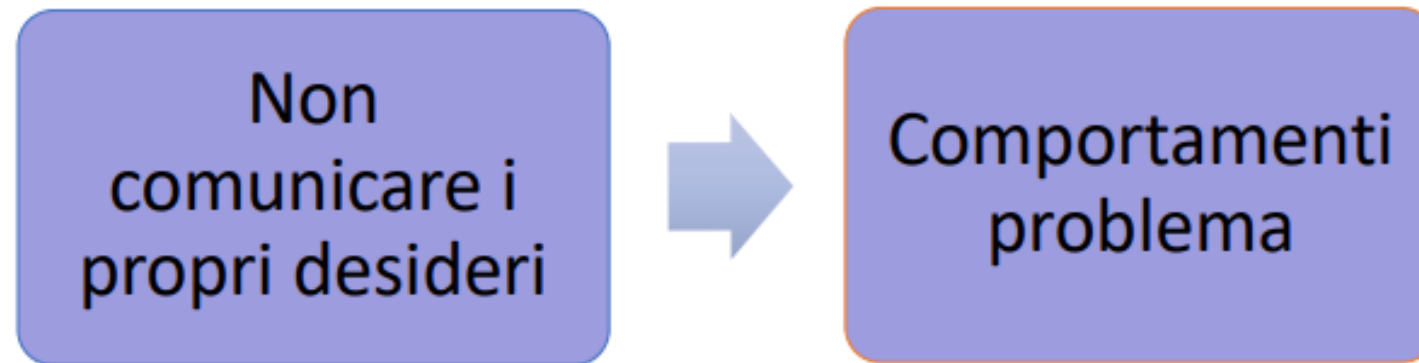
Quando il linguaggio non compare nei tempi e nelle modalità attese è possibile prevedere l'incremento di comportamenti inappropriati:

- Scatti d'ira
- Stereotipie
- Aggressività
- Ritiro sociale

Comportamenti inappropriati

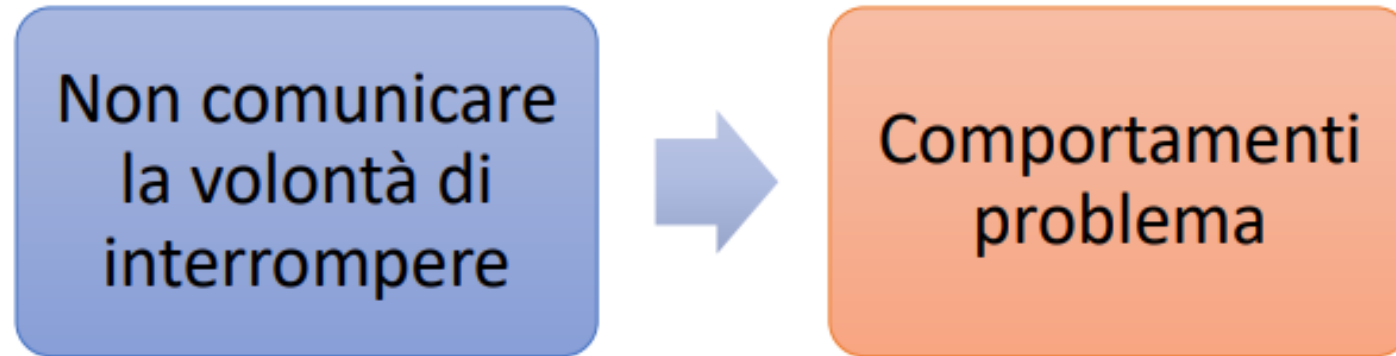
- Spesso è facile osservare come questi comportamenti siano diventati uno strumento comunicativo per questi bambini
- Se un bambino «non verbale» vuole andare fuori e comincia a piangere e urlare nei pressi della porta e lo si lascia uscire, probabilmente la volta successiva, quando vorrà uscire ripeterà questo tipo di comportamento

Deficit nel comportamento verbale e comportamenti problema



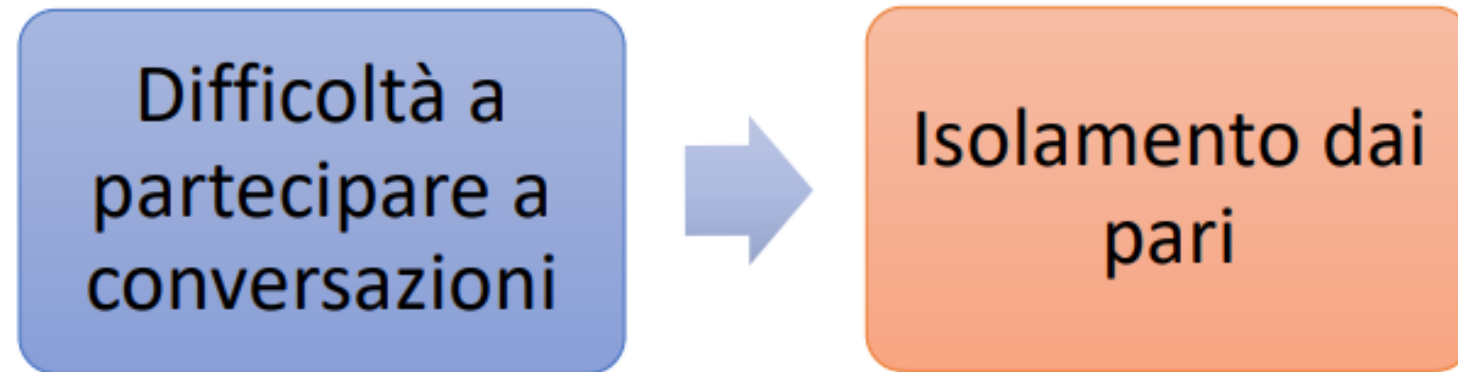
(Bondy & Frost, 2011)

Deficit nel comportamento verbale e comportamenti problema



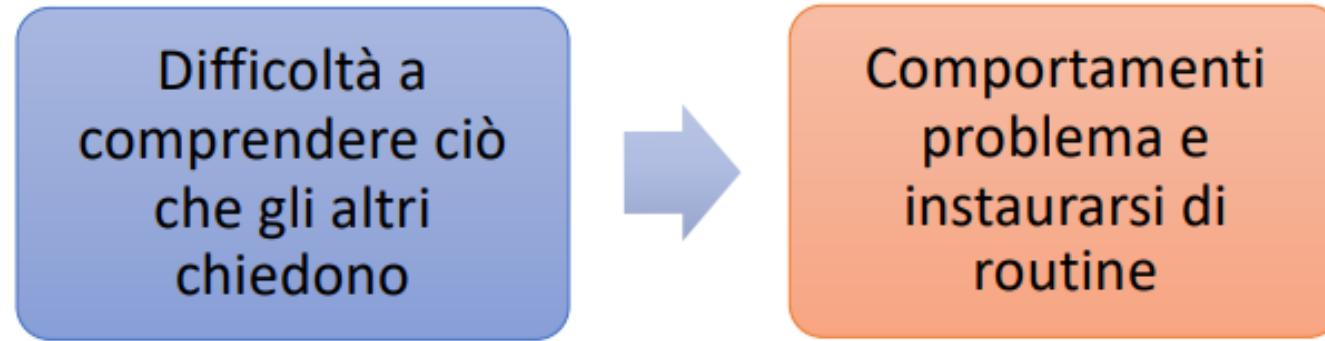
(Bondy & Frost, 2011)

Deficit nel comportamento verbale e comportamenti problema



(Bondy & Frost, 2011)

Deficit nel comportamento verbale e comportamenti problemi



(Bondy & Frost, 2011)

Un obiettivo prioritario dell'intervento con bambini con autismo è lo sviluppo della comunicazione spontanea funzionale poichè tale competenza è predittiva degli esiti positivi per le persone con autismo.

(National Research Council, 1999; McEachin et al., 1993)

Quali variabili influenzano lo sviluppo del linguaggio?

- Applicazioni di interventi basati su approcci comportamentali
 - Interventi supervisionati da professionisti formati ad alta competenza
- Coinvolgimento dei genitori

(Dawson & Osterling, 1997)

MAND: Richiesta

ANTECEDENTE	MOTIVAZIONE
COMPORTAMENTO	MAND - RICHIESTA
CONSEGUENZA	CONSEGNA DI CIO' CHE è STATO RICHIESTO
ESEMPIO	• A Marco piace quando la maestra gli lancia la palla • La maestra inizia a lanciare la palla e poi si ferma • Marco chiede "lancia la palla" • La maestra lancia la palla

MAND: Richiesta

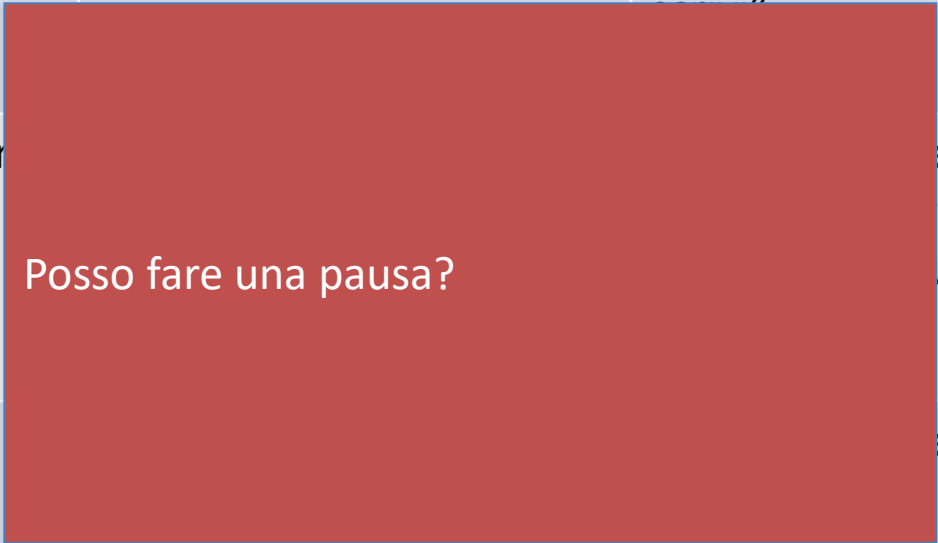
ANTECEDENTE	MOTIVAZIONE
COMPORTAMENTO	MAND - RICHIESTA
CONSEGUENZA	CONSEGNA DI CIO' CHE è STATO RICHIESTO
ESEMPIO	• Marco non gioca da un po' con le macchine • La maestra riordina le macchine • Marco chiede "dammi la macchina" • La maestra consegna la macchina

MAND

ANTECEDENTE	OPERAZIONE MOTIVAZIONALE
COMPORTAMENTO	MAND
CONSEGUENZA	CONSEGNA DI CIO' CHE E' STATO RICHiesto
ESEMPIO	• A Marco piace quando la mamma lo fa saltare • La mamma inizia a farlo saltare e poi si ferma • Marco chiede "Fammi saltare" • La mamma lo fa saltare

	ANTECEDENTE	COMPORTAMENTO	CONSEGUENZE
MAND Fare richieste	La mamma sistema l'aereo nella scatola Deprivazione di aereo	Mamma dammi l'aereo	La mamma consegna l'aereo
TACT Denominare	Passa un aereo in cielo	Marco dice "L'aereo"	La mamma dice "Bravo è un aereo"
ECOICO Ripetere	La mamma dice "Aereo"	Marco ripete "Aereo"	La mamma dice "Bravo hai detto aereo"
INTRAVERBALE Rispondere a domande	La mamma dice "che cosa vola in cielo"	Marco dice "l'aereo"	La mamma dice bravo l'aereo

Alcuni esempi...

A	B	C
La maestra dice scrivi	Marco sbuffa	La maestra dice "Dai forza scrivi"
La maestra dice "Dai forza scrivi"		
La maestra dice "Dai ancora un esercizio poi facciamo la pausa"		
		La maestra dice "Dai sei esercizi poi facciamo la pausa poi riprendiamo"

ANTECEDENTE	COMPORTAMENTO	CONSEGUENZA
La mamma sta cucinando	Marco si avvicina alla mamma	La mamma continua a cucinare
La mamma continua a cucinare	Marco si avvicina e tira la manica della maglia	La mamma dice un secondo e continua a cucinare
La mamma dice un secondo e continua a cucinare	Mamma si avvicina a Marco e dice "non fare così" e lo prende in braccio	
La mamma si avvicina a Marco e dice "non fare così" e lo prende in braccio	Mamma	

Mamma
Giochiamo insieme?

Alcuni esempi...

A	B	C
Luca sta giocando con la macchinina	Marco si avvicina cerca di	Luca trattiene la macchina
Luca trattiene la macchi	Mi dai la macchina?	macchinina piangendo
Luca lascia la macchinina e si allontana piangendo		lla maestra

L'importanza della capacità di formulare richieste

Formulare richieste è stata considerata come una abilità che, una volta appresa, dà accesso a nuovi comportamenti, a nuovi stimoli e possibili rinforzatori e facilita l'apprendimento di nuovi comportamenti

Vantaggi del mand

- Permette alla persona di condividere propri bisogni e desideri
- Aumenta occasioni di interazione sociale
- Riduce rischio di comportamenti problema

(Pennington et al., 2015)

Promuovere le abilità linguistiche e comunicative

- Le ricerche hanno messo in evidenza che il contesto e le interazioni con l'ambiente sociale hanno un ruolo essenziale nel favorire l'apprendimento delle abilità linguistiche e comunicative

(Bijou, 1997; Novak, Ristallo e Moderato, 2017)

Come organizzare l'insegnamento

Componenti chiave

- Valutazione delle preferenze
- Manipolazione della motivazione
- Insegnamento in ambiente naturale

Step: Valutazione delle preferenze

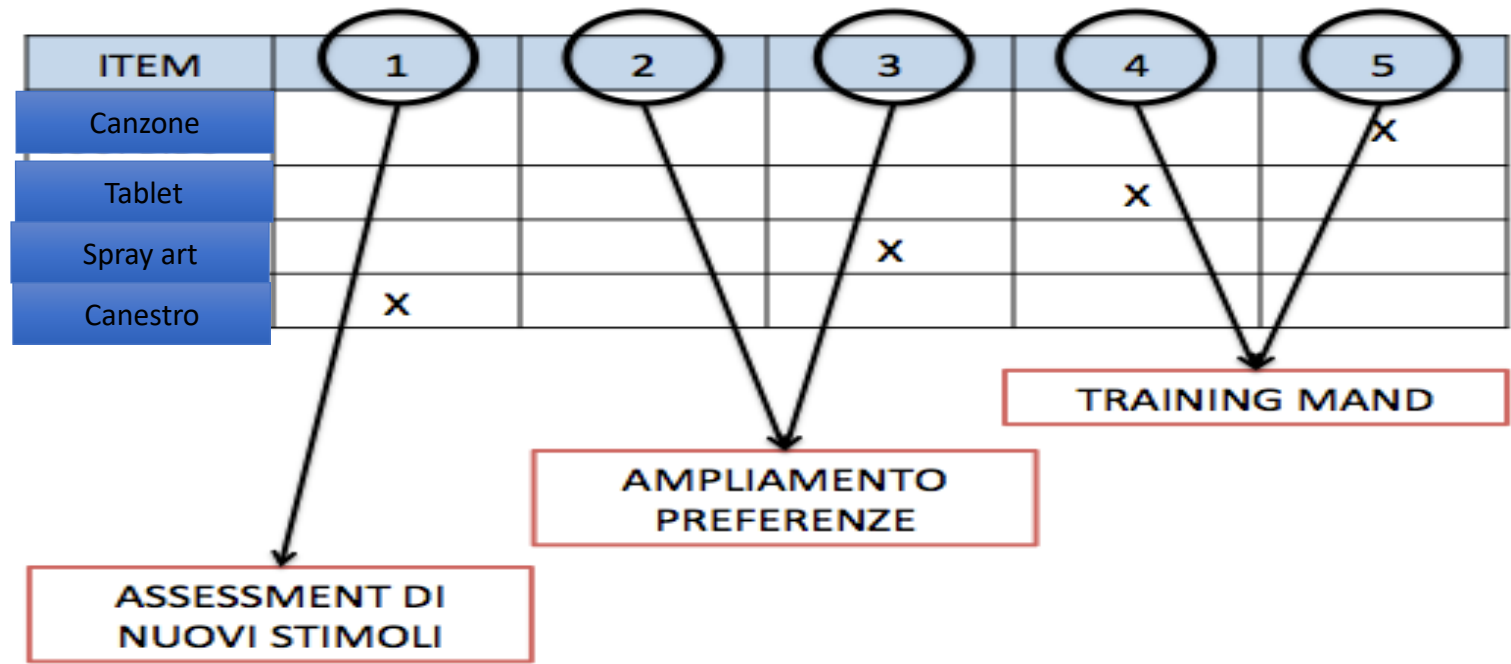
- Colloquio con figure di riferimento
- Osservazione del comportamento: che cosa guarda, tocca, con che cosa interagisce
- Presentazione strutturata di giochi e attività
- Privilegiare giochi e attività appropriati all'età

- FASE 1: Valutazione delle preferenze
- Fase 2: Identificazione dei mand target
- Fase 3: Manipolazione dell'OM
- Fase 4: Insegnamento



VALUTAZIONE DELLE PREFERENZE A 1 SCELTA

1: NON LO GUARDA; 2: LO GUARDA; 3: SI AVVICINA; 4: INTERAGISCE CON LA MEDIAZIONE DELL'OPERATORE; 5: INTERAGISCE CON L'OGGETTO SENZA LA MEDIAZIONE DELL'OPERATORE



Step: Arricchimento del contesto

- Arricchire la stanza con giochi e attività gradite
- Lasciare in vista ma non a portata
- Esplorare diverse tipologie di attività adeguate all'età

Step: Creare motivazione

- Mostrare materiali e attività interessanti
- Disporre giochi in modo visibile ma fuori dalla portata
- Offrire porzioni piccole o insufficienti
- Creare situazioni in cui è necessario l'aiuto di altre persone per completare l'attività
- Iniziare un'attività gradita e interrompersi

(Noonan and McCormick, 2014)

Organizzare l'ambiente

È importante organizzare il materiale in vista ma non a portata di mano in modo che gli studenti siano motivati a richiederlo.



Quando l'insegnante inizia l'attività può consegnare solo una piccola parte dell'oggetto gradito

Ad esempio

Il bambino vuole il didò

La maestra consegna solo un pezzetto

Il bambino sarà motivato a chiedere ancora didò (da solo o con il nostro aiuto)

Oppure un pezzo alla volta: per esempio un pennarello alla volta

Variare i giochi proposti

Se al mio studente piace manipolare i materiali, propongo prima la pasta di sale, poi l'argilla, la creta, il das, in modo che lo studente sia motivato a chiedere diverse cose

Mostrare modi nuovi di giocare con gli stessi giochi

Giochi con i palloncini: lanciare i palloncini in area, riempire i palloncini con l'acqua, riempire i palloncini con la sabbia/farina, disegnare con il pennello e le tempere faccine sul palloncino...

Togliere dall'ambiente oggetti che il bambino si aspetta di trovare in una specifica posizione.

Cambiare spesso attività → attenzione al calo della motivazione

Trattenere materiali indispensabili per finire un compito.

Ad esempio dobbiamo colorare e incollare dei disegni ma mancano la colla o i pastelli.

Interrompere attività gradite

Ad esempio

La maestra e lo studente stanno usando la lim. La maestra ha in mano la penna e disegna facce buffe mentre lo studente ride. Ad un certo punto la maestra si ferma e suggerisce allo studente di dire «disegna una faccia» oppure «disegna una faccia buffa» oppure «disegna».

Sfruttare tutte le occasioni che si creano naturalmente durante la giornata in cui gli studenti possano esercitare le richieste

Ad esempio:

- Durante il momento dell'intervallo
- Durante la lezione in palestra
- Durante la lezione di informatica, italiano, matematica...
- Durante il momento dedicato al gioco libero
- Durante il momento dedicato al gioco in giardino

Come facciamo a capire se lo studente è motivato?

- mostra interesse per il gioco o l'attività?
- guarda il gioco?
- sorride?
- cerca di prendere il gioco?
- guarda l'insegnante?

Quando notiamo che desidera un oggetto...

Mostriamo al bambino l'oggetto, senza consegnarlo immediatamente.

Per esempio:

- a) mostriamo la palla
- b) Se il bambino chiede palla → consegniamo la palla
- c) Se il bambino non dice nulla → suggeriamo verbalmente ciò che dovrebbe dire il bambino (aiuto ecoico)

Se il bambino non ripete proviamo ancora per 2 volte e poi consegniamo ugualmente l'oggetto.

Cosa fa l'insegnante

Manipola la motivazione del bambino

Osserva il bambino

Quando il bambino è motivato → suggerisce esattamente ciò che dovrebbe dire

Gratifica il bambino e consegna l'oggetto

È importante creare l'opportunità per far sì che l'alunno,
dopo aver emesso una richiesta con aiuto, possa emettere una richiesta spontanea.

In questo caso il compito dell'insegnante è cercare sempre di creare tante e diverse occasioni di apprendimento.

Quando notiamo che desidera un oggetto...

Offrire sempre un modello più complesso, ma non troppo complesso, rispetto a quanto sa pronunciare il bambino in quel momento.

Insegnamento in ambiente naturale

Ad esempio durante il gioco con il didò:

Cosa fa l'adulto	Cosa fa lo studente	Cosa fa l'adulto	Cosa fa lo studente	Cosa fa l'adulto
Inizia a consegnare alcune pezzetti di didò	Gioca e mostra motivazione per continuare il gioco	L'adulto trattiene il didò e suggerisce "MI DAI UN PEZZO DI DIDO"	Ripete "MI DAI UN PEZZO DI DIDO"	Consegna immediatamente il pezzo di didò

Insegnamento in ambiente naturale

Ad esempio durante il gioco del domino:

Cosa fa l'adulto	Cosa fa lo studente	Cosa fa l'adulto	Cosa fa lo studente	Cosa fa l'adulto
Inizia a consegnare alcune tessere del domino	Gioca e mostra motivazione per prendere le tessere	L'adulto trattiene le tessere e suggerisce "MI DAI UNA TESSERA"	Ripete "MI DAI UNA TESSERA"	Consegna immediatamente LA TESSERA DEL DOMINO

Insegnamento in ambiente naturale

Ad esempio durante il gioco del pirata Pop-Up:

Cosa fa l'adulto	Cosa fa lo studente	Cosa fa l'adulto	Cosa fa lo studente	Cosa fa l'adulto
Inizia a consegnare alcune spade del pirata	Gioca e mostra motivazione per prendere le spade	L'adulto trattiene la spada e suggerisce "voglio la spada rossa"	Ripete «voglio la spada rossa»	Consegna immediatamente la spada rossa

Insegnamento in ambiente naturale

Ad esempio durante l'esperimento del vulcano

Cosa fa l'adulto	Cosa fa lo studente	Cosa fa l'adulto	Cosa fa lo studente	Cosa fa l'adulto
Inizia a consegnare un contenitore con dentro l'aceto e un po' di bicarbonato	Sorride e mostra interesse per l'attività	L'adulto trattiene il bicarbonato e suggerisce "versa"	Ripete «versa»	Versa immediatamente il bicarbonato

Esempio

- Gioco delle macchine
- L'insegnante consegna gratuitamente la macchina
- Il bambino prende la macchina e inizia a giocare
- L'insegnante ha in mano un'altra macchina più grande e luminosa
- Il bambino allunga la mano per prendere la macchina
- L'insegnante aspetta 3 secondi
 - Se il ragazzo pronuncia "macchina" consegnare
 - Se il ragazzo non pronuncia "macchina" suggerire esattamente ciò che dovrebbe dire "macchina"
 - Riproporre altre occasioni per chiedere macchina

Esempio

- Colorare con le tempere
- L'insegnante consegna gratuitamente il foglio, il pennello e la tempera rossa
- Il bambino prende i materiali e inizia a colorare
- L'insegnante ha in mano anche la tempera blu
- Il bambino allunga la mano per prendere la tempera blu
- L'insegnante aspetta 3 secondi
 - Se il ragazzo pronuncia “voglio la tempera blu” consegnare
 - Se il ragazzo non pronuncia “voglio la tempera blu” suggerire esattamente ciò che dovrebbe dire “voglio la tempera blu”
 - Riproporre altre occasioni per chiedere le tempere, pennelli, fogli, acquarelli ecc

A SCUOLA

Sfruttare occasioni naturali

- Momento della merenda: ci sono banana e mela e la maestra suggerisce mela
- Momento del colorare al bambino manca il pastello rosso la maestra suggerisce di chiedere al compagno “mi dai il pastello rosso?”
- Il bambino vede il compagno con un gioco gradito e cerca di strapparlo di mano. La maestra suggerisce “mi dai...”

Creare occasioni

- Ricreare un piccolo gruppo: gioco del forza 4 il bambino chiede al compagno il gettone
- Costruzione della pista del trenino il bambino chiede i pezzi del binario per costruire la pista
- Costruzioni con i cubi
- Giochi a turno
- Gioco delle emozioni
- Domino
- Carte uno
- Applicazioni sul tablet

Con i pari

- Il contesto scolastico è il luogo ideale dove esercitare questo obiettivo
- Suggeriamo di coinvolgere inizialmente solo uno a due compagni e di aumentare gradualmente le dimensioni del gruppo con cui deve interagire il bambino
- Se coinvolgiamo i coetanei neurotipici possiamo spiegare loro prima dell'attività che è importante consegnare i giochi quando il bambino glieli chiede e che lui farà lo stesso con loro
- Durante momenti di gioco in piccolo gruppo osserviamo verso quale coetaneo dimostra maggiore interesse

Con i pari...

- Valutare attività gradite da entrambi
- Proporre l'attività di gioco
- Smistare i pezzi indispensabili per avere il gioco
- Quando avrà bisogno del pezzo che ha il compagno
 - Se pronuncia il nome aiutare il compagno a consegnarlo
 - Se non chiede nulla suggerire esattamente ciò che dovrebbe dire
- Aiutare il compagno a consegnare il gioco richiesto
- Riproporre più volte sfumare gradualmente l'aiuto

Formulare mand

Proporre l'attività del mosaico

Dividere le tessere tra i ragazzi

Quando il ragazzo ha bisogno della tessera aspettare 3 secondi

Se chiede *tessera* fare consegnare

Se non chiede nulla suggerire *tessera*

Rispondere ai mand

Quando il coetaneo chiede *tessera*

Aspettare 3 secondi

Se il ragazzo consegna lodare

Se il ragazzo non consegna dare prompt fisico per fare consegnare

- Es: Sia a Luca che a Marco piacciono moltissimo le figurine dei calciatori
- L'insegnante inizia a distribuire le figurine ad entrambi
- Luca avrà alcune delle figurine dei calciatori preferiti di Marco e viceversa
- L'insegnante aspetta 3 secondi
- Quando Luca mostra interesse per le figurine dei calciatori di Marco suggeriamo «mi passi la tua figurina?» (nome dell'oggetto che desidera) se il ragazzo ripete la richiesta allora il compagno consegna la figurina richiesta
- Proseguendo il gioco il ragazzo avrà ancora bisogno di altre figurine e continuare a fare richieste
- Se il bambino/ragazzo non dice nulla noi diamo nuovamente l'aiuto ecoico e riproponiamo più volte fino a quando non emette la richiesta in modo indipendente

Indicazioni specifiche

- Scegliamo frasi sempre diverse (non solo “voglio fare, voglio vedere” ma anche “posso avere...?, vorrei vedere..? Mi dai il.., apri il...ecc”).
- Utilizziamo un aiuto ecoico, cioè diciamo esattamente quello che deve dire il bambino. Evitiamo di dire “VUOI LA PALLA?” o “COSA DEVI DIRE?”, ma piuttosto suggeriamo “MI DAI LA PALLA””.
- Esercitare le richieste solo in attività in cui vedete che lo studente è molto motivato.

Se il bambino non parla?

I sistemi di comunicazione aumentativa alternativa (CAA) sono spesso raccomandati per individui con disturbo dello spettro autistico che non hanno sviluppato linguaggio vocale o che hanno un linguaggio vocale incomprensibile o limitato.

(Ronski & Sevcik, 1997; Sigafoos, Schlosser, & Sutherland, 2010).

La CAA è definita come l'integrazione o la sostituzione del linguaggio naturale e / o della scrittura attraverso mezzi di comunicazione alternativi, inclusi dispositivi generatori di linguaggio (SGD), gesti, set / sistemi di simboli grafici o segni manuali

(Lloyd, Fuller e Arvidson, 1997).

Comunicazione Aumentativa Alternativa

Alternativa: sistema o metodo utilizzato quando il linguaggio non si è sviluppato;
utile per compensare le difficoltà nella comunicazione

(Bondy&e&Frost,&2011)

Aumentativa: sistema o metodo utilizzato come supplemento al linguaggio;
promuove interventi volti a potenziare gli strumenti della persona

(Lloyd,Fuller&Arvidson,1997)

Comunicazione Aumentativa Alternativa

Si pone l'obiettivo di mettere ogni persona con complessi bisogni comunicativi nelle condizioni di poter:

- attuare scelte,
- esprimere un rifiuto,
- un assenso,
- raccontare,
- esprimere i propri stati d'animo,

e quindi auto-determinarsi, diventano protagonista della propria vita.

Quali sistemi di CAA?

- Immagini
- Gesti
- Lingua dei segni
- Supporti elettronici

(Lloyd, Fuller & Arvidson, 1997)

Picture Exchange Communication System PECS

Il PECS è un sistema di comunicazione basato su immagini elaborato per bambini con deficit nelle abilità comunicative sviluppato da Bondy & Frost nel 1994.

PECS

- Il bambino consegna un'immagine raffigurante l'oggetto desiderato all'interlocutore.
- L'interlocutore consegna l'oggetto desiderato.

Il bambino mette in atto un atto comunicativo in un contesto

(Flippin, Reszka, Watson, 2010)

- PECS non è qualunque scambio di immagine ma consiste in un protocollo standardizzato preciso;
- Prevede l'applicazione dello shaping, prompting, rinforzo, generalizzazione

(Flippin, Reszka, Watson, 2010)

Tocca a voi!!

Pensate ad un vostro alunno.

in che momento della giornata potete promuovere l'insegnamento delle richieste?

con quali giochi/attività?

Simulate di applicare la procedura d'insegnamento

Abilità sociali con i pari

Interazione e condivisione

L'insegnamento delle abilità sociali e prosociali è un aspetto fondamentale nel momento in cui si definiscono le componenti di un intervento per persone con una diagnosi di disturbo dello spettro autistico (Leaf et al., 2015) poiché l'acquisizione di tali competenze promuove l'inclusione della persona nella società, nella propria comunità e nel mondo del lavoro (Ryan et al., 2015).

Interazione e condivisione

Cox e Gun (1980) individuano 3 ragioni per cui alcune persone sono incapaci di rispondere adeguatamente a certe situazioni sociali:

- la persona non sa qual è il comportamento corretto da emettere;
- la persona lo sa ma non ha mai provato ad emetterlo;
- le sue condizioni emotive inibiscono il comportamento desiderato.

Interazione e condivisione

La letteratura evidenzia come procedure di modeling e role playing siano efficaci per insegnare:

- ✓ autonomie sociali complesse (Lalli, Pinter-Lalli, Mace e Murphy, 1991; Apple et al. 2005; Bellini et al. 2007);
- ✓ abilità di gioco (D'Ateno et al. 2003, Hine e Wolery, 2006; Jahr et al. 2000);
- ✓ abilità di comunicazione funzionale (Buffington et al. 1998; Charlop e Milstein, 1989).

Interazione e condivisione in classe...per i più piccoli...

Obiettivo: Incrementare le occasioni in cui il bambino gioca con i compagni.

Condivisione di spazi e tempo con i compagni.

Come lo insegniamo?

Prima di iniziare l'attività di gioco selezionare un rinforzatore dalla scatola dei rinforzatori.

Proporre un gioco con 2 compagni.

Se il nostro bambino rimane vicino ai compagni e condivide il gioco per almeno un minuto, rinforzare il bambino consegnando un oggetto altamente gradito e lodare anche i compagni.

Se il bambino si alza, si allontana oppure emette comportamenti non adeguati (piange, urla) la maestra senza dire nulla lo riaccompagna dolcemente a giocare.

Se il bambino lancia i giochi chiedere con tono di voce fermo di raccogliere i giochi.

Interazione e condivisione in classe ...per i più piccoli...

- Proporre tante e diverse modalità di gioco coinvolgendo, inizialmente, 2 o 3 compagni.
- Proporre anche un tema o una idea per il gioco. L'importante è che tutti i bimbi che stanno giocando siano coinvolti nel gioco con lo stesso tema.
- Per evitare che i bambini scelgano sempre gli stessi giochi tenerli in vista ma non portata, in modo che possono avere l'occasione di sperimentare altre attività.
- Inizialmente il gioco in piccolo gruppo deve essere mediato sempre da un adulto che può fare da modello rispetto a come interagire con i pari.

Gioco con i compagni

Obiettivo 1: promuovere la capacità di **formulare semplici richieste ai pari**

Come lo insegniamo al nostro alunno?

Organizzare un piccolo gruppetto di gioco composto da 2 o 3 bambini. È importante creare situazioni in cui i bambini hanno bisogno di cooperare tra loro per completare l'attività.

Gioco con i compagni

Cosa fa la maestra?

- Pensare prima all'attività da proporre ai bambini identificando già il set di gioco (piano NET);
- Selezionare un oggetto molto gradito al nostro alunno (rinforzatore) da consegnare alla fine del gioco se il bambino formula richieste ai pari e risponde alle richieste; se il bambino utilizza i segni per comunicare, dividerli con i compagni.
- Dividere i pezzi del gioco tra i vari bambini in modo che siano motivati a chiedersi le cose per completare il gioco.

Gioco con i compagni

Cosa deve fare lo studente?

- Rimanere seduto vicino ai compagni e chiedere ciò di cui ha bisogno denominando l'oggetto o formulando una frase o scambiando l'immagine.
- Se non chiede al compagno l'oggetto desiderato, la maestra lo aiuta pronunciando esattamente quello che deve dire.
- Se il bambino strappa dalle mani del compagno l'oggetto desiderato la maestra interviene restituendo il gioco al bambino e suggerendo all'alunno esattamente quello che deve dire per ottenere l'oggetto desiderato o guidandolo fisicamente o indicando.

Gioco con i compagni

Obiettivo 2: Rispondere alle richieste dei compagni

Come lo insegniamo al nostro alunno?

- Organizzare un piccolo gruppetto di gioco composto da 2 o 3 bambini.
- È importante creare situazioni in cui i bambini hanno bisogno di cooperare tra loro per completare l'attività.

Gioco con i compagni

Cosa fa la maestra?

- Organizza l'attività ed i materiali
- Dà in mano al bambino una parte del materiale necessario al compagno per completare l'attività.
- Selezionare un oggetto molto gradito da consegnare alla fine del gioco se il bambino formula richieste ai pari e risponde alle richieste.

Gioco con i compagni

Cosa deve fare lo studente?

- Rimane seduto vicino ai compagni.
- Consegna al compagno l'oggetto che gli è stato chiesto.
- Se il bambino non consegna in breve tempo l'oggetto richiesto al compagno, la maestra chiede al compagno di riformulare la richiesta e aiuta il bambino a consegnare l'oggetto.
- Utilizzare sempre l'aiuto meno invasivo.

Gioco con i compagni

Cosa fa il compagno?

- Il compagno chiede ciò di cui ha bisogno per completare il gioco o l'attività.
- Se il compagno aspetta ma non emette spontaneamente la richiesta, la maestra suggerisce al compagno: "chiedi ad X + oggetto desiderato"

Vi presento...

Francesco 3 anni

Es.: “gioco del didò”

- L'adulto organizza l'attività
- L'adulto dà in mano a Francesco una parte del materiale necessaria al compagno per completare l'attività
- Il compagno chiede a Francesco ciò di cui ha bisogno
- Francesco consegna al compagno ciò che ha richiesto
- Se il compagno aspetta ma non emette spontaneamente la richiesta, l'adulto suggerisce al compagno: “chiedi a Francesco la formina”
- Se Francesco non consegna entro 3 secondi l'oggetto richiesto al compagno, l'adulto chiede al compagno di riformulare la richiesta e dà a Francesco guida fisica per consegnare l'oggetto.
- L'adulto loda entrambi i bambini

Vi presento...

Marco, 6 anni.

Fare richieste ai pari

- A Marco piace molto giocare con gli animali
- Organizzare il gioco in piccolo gruppo
- L'adulto consegna al compagno alcuni animali in modo che Marco non li abbia tutti a disposizione e in modo che debba chiederli al compagno
- Marco chiede: “animali” e il compagno consegna l'animaletto di plastica
- Se Marco NON chiede in modo corretto, l'adulto fornisce l'aiuto necessario ripetendo la parola in maniera corretta.

Vi presento...

Matteo, 10 anni

Rispondere alle richieste dei pari

- Matteo e il compagno stanno giocando con le carte Pokemon.
- Il compagno chiede a Matteo: “Matteo mi passi la carta di Bulbasaur?”
- Matteo consegna la carta.
- L’adulto loda entrambi i bambini.
- Se Matteo non consegna la carta al compagno, l’adulto lo aiuta (per esempio prende la carta Pokemon insieme a Matteo e lo porge al bambino)

Vi presento..

Incrementare le occasioni in cui Diego gioca con i compagni.

Obiettivo: condivisione di spazi e tempi.

- ✓ Utilizzare sempre tante e diverse tipologie di gioco.
- ✓ L'adulto organizza il materiale per il gioco coinvolgendo i bambini.
- ✓ Meglio se i bambini ruotano di volta in volta così da permettere a tutti di partecipare al gioco.
- ✓ Se necessario aiutare Diego a svolgere i passaggi del gioco.
- ✓ Se Diego rimane vicino ai compagni e condivide il gioco per almeno due minuti, l'adulto loderà Diego e anche i compagni.
- ✓ Se Diego si alza, si allontana l'adulto senza dire nulla lo riaccompagna dolcemente a giocare.

LA CONVERSAZIONE

Nella conversazione ci deve essere:

- Interesse
- Motivazione
- Comportamenti verbali e non verbali
- Regole sociali

Come favorire la motivazione:

- Ampliare le preferenze
- Ampliamento lessicale
- Partire da argomenti/oggetti/attività particolarmente graditi al bambino
- Gestire il materiale
- Organizzare routines

L'insegnamento in ambiente naturale comprende le attività quotidiane del bambino, la conversazione naturale e le routine

LE ATTIVITA' PREFERITE DEL BAMBINO E LE ROUTINE SONO IL CONTESTO DELL'INTERAZIONE

COMPONENTI ESSENZIALI

SD	Domanda posta da un interlocutore
RISPOSTA	Il bambino risponde alla domanda e formula una domanda
PROMPT	Ecoico: l'adulto suggerisce esattamente quello che deve dire il bambino
RINFORZO	Sociale e attività gradita

Come possiamo insegnare a conversare?

- Utilizzare contratti comportamentali
- Cards della conversazione
- Videomodeling
- PROMPT!

Conversiamo – 1

Obiettivo: promuovere la capacità di coinvolgere le altre persone in scambi di conversazione su stimoli ambientali

Materiali: riviste per bambini o immagini

SD: sfogliamo la rivista

Prompt: verbale → suggeriamo ciò che il bambino potrebbe dire.

Come procedere:

Proporre rivista per bambini

Concordare il premio finale

Prima di iniziare a sfoglarla mostrare contratto e ricordare al bambino che otterrà una faccina tutte le volte che farà un commento

Sfogliare rivista: se il bambino dopo qualche pagina non dice nulla, indicare il contratto

In modo da ricordare che deve fare un commento. Se ancora non dice nulla, formuliamo

Alcuni commenti in modo da fare da modello. Se ancora il bambino non commenta

Suggeriamogli cosa potrebbe dire.

Conversiamo – 2

Obiettivo: promuovere la capacità di coinvolgere le altre persone in scambi di conversazione su stimoli ambientali

Materiali: cartellini o card argomento

SD: facciamo il gioco del «si e...»

Prompt: verbale → suggeriamo ciò che il bambino potrebbe dire.

Come procedere:

Proporre allo studente le card argomento con riportati gli argomenti della conversazione

Spieghiamo che deve sorteggiare un cartellino, a quel punto ognuno pronuncerà una frase sull'argomento scelto e l'altra persona deve dire « si e...:». Ad esempio: penso che le tigri siano animali molto belli e l'altra persona deve dire « si e sono anche molto aggressive» e proseguiamo così fino ad almeno 5 scambi.

Se il bambino completa subito la frase → sr+

Se entro qualche secondo non dice nulla → suggeriamo quello che potrebbe dire

QUANDO IL BAMBINO SVOLGE UNA ATTIVITA' CON AIUTO,

RICORDIAMO DI RIPROPORRE SUBITO DOPO UNA ATTIVITA' SENZA AIUTO

Conversiamo – 3

Obiettivi:

1. Aumentare la motivazione per la conversazione;
2. Aumentare la frequenza di domande e risposte che formula nella conversazione;
3. Aumentare la flessibilità nello scambio di conversazione (scambio di conversazione = risposta e domanda).

Procedura:

1. pescare da un sacchetto una delle carte con indicato un tema. Selezionare inizialmente temi molto graditi ad
2. Girare la ruota dei pronomi
3. Porre una domanda che inizi con il pronome interrogativo indicato dalla lancetta
4. Alternarsi nei ruoli
5. Conclusa la conversazione rinforzare socialmente e proporre un'attività gradita.



Prompt: indicativo per girare la lancetta, ecoico e di ragionamento per formulare la domanda

Fading del prompt: quando pone 4 domande e formula 4 risposte senza errori per 3 giorni consecutivi proporre argomenti meno interessanti.

Fase 1 → ruota dei pronomi con scritti chiaramente i pronomi

Fase 2 → ruota dei pronomi senza scritte

Fase 3 / No prompt → non utilizzare la ruota dei pronomi

Generalizzazione dell'abilità: sostiene conversazioni (almeno 3 scambi) su argomenti nuovi, con persone nuove e in contesti diversi.

Conversiamo – 4

Obiettivo: aumentare il numero di scambi comunicativi (domande/risposte/domande)

Materiali: video di conversazione, immagini, oggetti

Prompt: mostrare i video della conversazione e il supporto con indicate il numero di domande e risposte

Come procedere:

Partire da almeno 5 argomenti di conversazione, tra cui temi graditi e meno graditi. Preparare i copioni: per ogni tema creare 3 conversazioni composti da 3 scambi verbali con una struttura uguale ma con oggetto diverso inerente al tema e altre tre conversazioni che sono delle varianti delle precedenti sugli stessi soggetti.

ESEMPIO

3 TEMI:

Tema 1: cibo. Variazione 1: torta; Variazione 2: Pizza; Variazione 3: gelato.

Vi presento...

Conversazione

Durante l'intervallo l'insegnante propone il «gioco del chiacchierone» e fa pescare una carta argomento ai bambini. Per motivare Davide, l'insegnante propone inizialmente argomenti a lui molto graditi.

I bambini a turno fanno una domanda e rispondono ad una domanda.

L'insegnante gratifica i bambini.

Vi presento...

Conversazione

Durante l'intervallo l'insegnante propone a Marta di sfogliare la rivista Focus Junior. L'insegnante ricorda a M. che otterrà una faccina tutte le volte che farà un commento e che alla fine ascolterà la sua canzone preferita sul tablet.

Marta inizia a sfogliare rivista: se dopo qualche pagina non dice nulla, l'insegnante indica il contratto in modo da ricordare che deve fare un commento.

Se ancora non dice nulla, formula alcuni commenti in modo da fare da modello («Questo è il pianeta più grande!»)

Se invece formula una domanda la maestra loda Marta e consegna il premio concordato

Riassumendo

1. Per i piccoli: SCEGLIERE I GIOCHI

- Fare lista giochi graditi al bambino e ai compagni
- Quali condividono?
- Privilegiare: giochi che il bambino sa svolgere da solo con chiare azioni strutturate, giochi a turno

1. Per i grandi: SCEGLIERE argomenti e attività

- Fare lista delle attività, app, giochi graditi
- Quali condividono?
- Sono adeguate all'età?

Riassumendo

2. CREARE OCCASIONI

- Durante momento gioco libero
- Durante ricreazione

3. CREARE MOTIVAZIONE

- Proporre il gioco
- Coinvolgere i compagni
- Coinvolgere il bambino

4. CREARE MOTIVAZIONE PER FARE MAND

- Dividere i materiali
- Osservare lo studente
- Quando notate che c'è motivazione suggerire esattamente ciò che deve dire
- Aiutare il compagno a consegnare

5. CREARE MOTIVAZIONE PER CONVERSARE

- Ampliamento degli argomenti
- Ampliamento del lessico
- Argomenti adeguati all'età
- Sfruttare tutti i momenti creando tante occasioni