

# Corso di formazione per insegnanti

## Laboratorio – strumenti di valutazione e stesura del PEI

*Grottaminarda 15 Aprile 2019*

*Danila Rubino  
Enza Delli Priscoli*



PANE E CIOCCOLATA



## E' IMPORTANTE:

- definire il curriculum e le priorità educative del vostro studente
- Gli strumenti di valutazione che ci guidano nella definizione del curriculum



Per definire gli obiettivi è necessario  
descrivere:

Comportamento: tutto ciò che l'organismo fa. Il  
comportamento è definito in termini di  
Azioni/movimento in interazione con  
l'ambiente



# Descrizione delle contingenze

Gran parte di ciò che facciamo è determinata da avvenimenti e stimoli che hanno luogo prima (antecedenti) e dopo (conseguenze) il nostro comportamento.

Le relazioni funzionali tra questi due stimoli e il comportamento sono identificate da Skinner nei suoi primi esperimenti e chiamati «principi fondamentali» del comportamento



# Principi di base

A	B	C
Antecedente	Comportamento	Conseguenza
Controllo dello stimolo	Risposte	Rinforzo Punizione Estinzione
MO (operazioni motivanti)		



# CURRICULUM

Un buon curriculum deve avere:

- Chiara descrizione degli obiettivi di apprendimento
- Descrizione delle procedure di insegnamento
- Organizzazione degli obiettivi
- Descrizione di procedure di generalizzazione



# E' importante definire:

- Cosa insegnare: obiettivi socialmente significativi e che più si avvicinano allo sviluppo neurotipico sulla base della valutazione iniziale;
- Come insegnare: utilizzo di procedure e tecniche di insegnamento valide; (Insegnamento strutturato/Net)
- Quando insegnare: è importante condividere e coordinare gli obiettivi educativi, identificare gli spazi, i luoghi e i tempi.



# Gli obiettivi educativi devono essere:

- Individualizzati: la scelta delle priorità educative deve essere calibrata sullo sviluppo dello studente;
- Realistici: E' importante scegliere obiettivi educativi che rispecchino le reali esigenze dello studente;
- Globali: che coinvolgano tutte le aree di sviluppo;
- Evolutivi: che abbia lo sviluppo neurotipico come guida.





# Strumenti che ci guidano e supportano nella stesura del Curriculum



# VB-MAPP (Sundberg, 2008; ed. italiana 2012)

- il Behavioral Milestones Assessment and Placement Program è uno strumento basato sull'analisi Skinneriana del comportamento verbale, è progettato per valutare il linguaggio esistente e le abilità ad esso correlate nel repertorio di bambini con disabilità dello sviluppo
- ideato da Mark Sundberg per determinare le abilità presenti, guidare un programma, monitorare i progressi.
- 3 livelli curricolari 0-18m /18-30m /30-48m che corrispondono approssimativamente alle abilità di linguaggio e apprendimento di bambini a sviluppo tipico.



# Le aree curriculari: progressione

## **Livello 1:** 0-18 m.

Mand

Tact

Ecoico

Vocale

Ascoltatore

Imitazione

VP/MTS

Gioco indipendente

Sociale

## **Livello 2:** 18-30 m.

Intraverbale

Ricettivo FCA

Gruppo classe

Struttura

linguistica

## **Livello 3:** 30-48 m.

Lettura

Scrittura

Matematica



# Livello 1: 0-18 mesi

Massima intensività e insegnamento rigoroso centrato su competenze comunicative, con necessità di un sistema di comunicazione funzionale.

Documentazione attenta di obiettivi, schemi di rinforzo e ritmi di acquisizioni.



# Livello 1: 0-18 mesi

Aumento delle competenze in tutte le aree comunicative

Passaggio alle 2 parole

Primi intraverbali (risposta a domande)

Generalizzazione

Socializzazione e coinvolgimento dei coetanei



# **Livello 3: 30-48 mesi**

Ampliamento del vocabolario di base

Mand per informazione

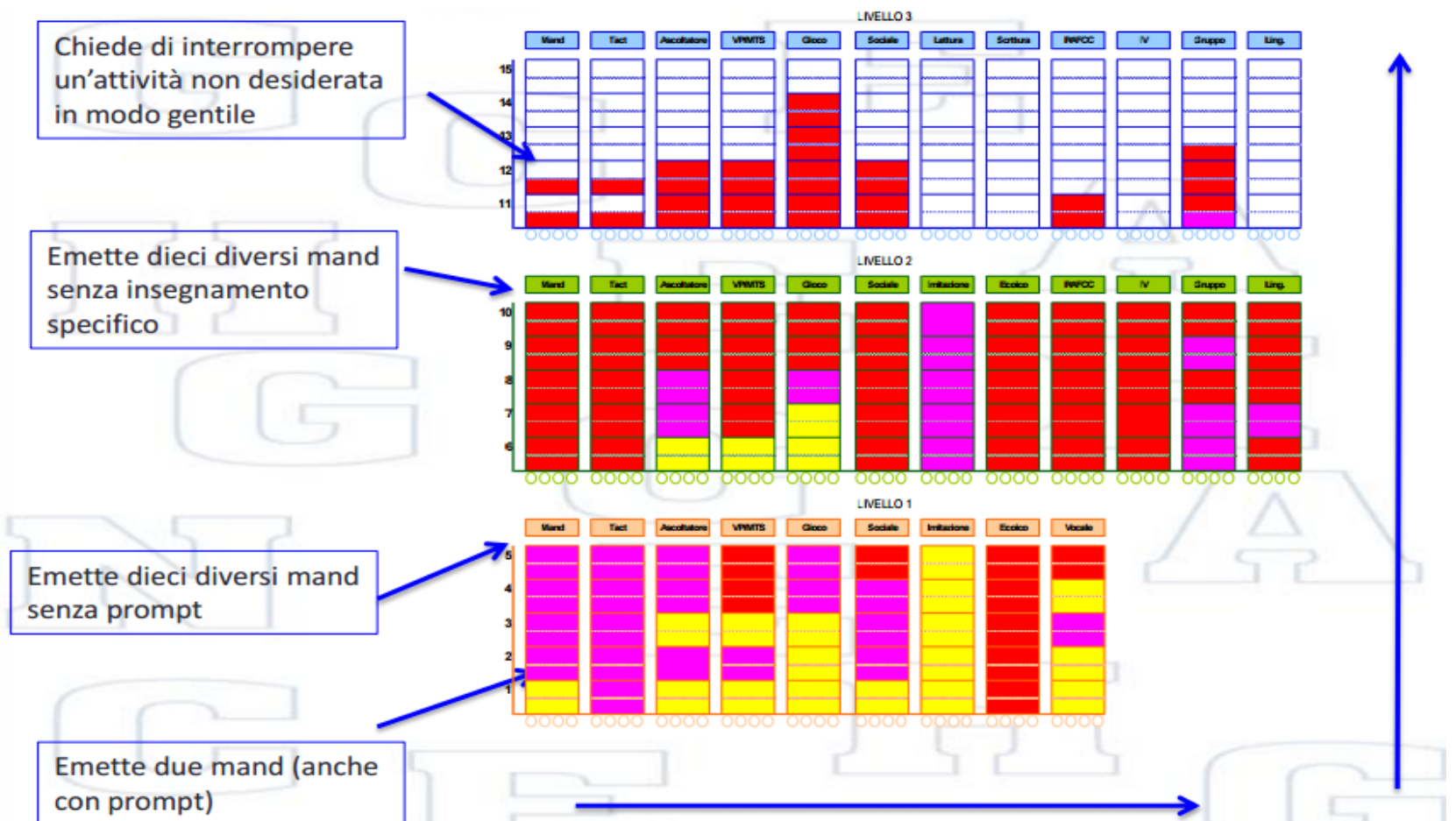
Frase

Ragionamento astratto

Prime competenze accademiche e di apprendimento in gruppo



# Griglia VB-MAPP



# Barriere

- E' importante identificare non solo le abilità presenti ma anche le difficoltà e i problemi comportamentali che si manifestano;
- Il protocollo indica 24 barriere relative all'apprendimento e all'acquisizione del linguaggio;
- Dopo aver identificato una barriera è necessario effettuare un'analisi del comportamento (descrittiva, funzionale e dettagliata).





# Barriere relative a:

- comportamenti negativi: impediscono l'insegnamento e l'apprendimento ( aggressioni, sib; non collaborazione);
- operanti verbali o abilità correlate che sono assenti, deboli o compromesse (ecolalia, mand carenti etc) difficoltà nei comportamenti sociali: correlate alla compromissione dell'area di produzione e comprensione verbale;
- stile di apprendimento (difficoltà della generalizzazione, dipendenza dal prompt);
- comportamenti specifici che interferiscono con l'insegnamento (autostimolazione, iperattività);
- condizioni fisiche, mediche, biologiche.



# **ABLIS “Valutazione delle abilità comunicative e di apprendimento”:**

(Partington, Sundberg 1998; traduzione italiana a cura di Lucia D’Amato, Giugno 2011)

Si basa su un assessment di competenze 25 domini suddivisi in 4 aree:

- 1.Valutazione delle abilità di base dell’allievo
- 2.Valutazione di abilità scolastiche
- 3.Valutazione di abilità di self-help
- 4.Valutazione di abilità motorie

Non fornisce norme di età (età di riferimento), né paragona le abilità dell’alunno con quelle di un gruppo definito di pari. Progettato come valutazione e un sistema per tracciare le abilità dei bambini da utilizzare per identificare i primi obiettivi di un intervento educativo.



# Griglia ABLLS

Student:		
Assessor	Date	Color Code

## Assessment of Basic Language and Learning Skills-Revised Skills Tracking System

A19		
A18		
A17		
A16		
A15		
A14		
A13		
A12		
A11		
A10		
A9		
A8		
A7		
A6		
A5		
A4		
A3		
A2		
A1		

A Cooperation & Reinforcer Effectiveness

B27		
B26		
B25		
B24		
B23		
B22		
B21		
B20		
B19		
B18		
B17		
B16		
B15		
B14		
B13		
B12		
B11		
B10		
B9		
B8		
B7		
B6		
B5		
B4		
B3		
B2		
B1		

B Visual Performance

C57		
C56		
C55		
C54		
C53		
C52		
C51		
C50		
C49		
C48		
C47		
C46		
C45		
C44		
C43		
C42		
C41		
C40		
C39		
C38		
C37		
C36		
C35		
C34		
C33		
C32		
C31		
C30		
C29		
C28		
C27		
C26		
C25		
C24		
C23		
C22		
C21		
C20		
C19		
C18		
C17		
C16		
C15		
C14		
C13		
C12		
C11		
C10		
C9		
C8		
C7		
C6		
C5		
C4		
C3		
C2		
C1		

C Receptive Language

D27		
D26		
D25		
D24		
D23		
D22		
D21		
D20		
D19		
D18		
D17		
D16		
D15		
D14		
D13		
D12		
D11		
D10		
D9		
D8		
D7		
D6		
D5		
D4		
D3		
D2		
D1		

D Imitation

E20		
E19		
E18		
E17		
E16		
E15		
E14		
E13		
E12		
E11		
E10		
E9		
E8		
E7		
E6		
E5		
E4		
E3		
E2		
E1		

E Vocal Imitation

F29		
F28		
F27		
F26		
F25		
F24		
F23		
F22		
F21		
F20		
F19		
F18		
F17		
F16		
F15		
F14		
F13		
F12		
F11		
F10		
F9		
F8		
F7		
F6		
F5		
F4		
F3		
F2		
F1		

F Requests

G47		
G46		
G45		
G44		
G43		
G42		
G41		
G40		
G39		
G38		
G37		
G36		
G35		
G34		
G33		
G32		
G31		
G30		
G29		
G28		
G27		
G26		
G25		
G24		
G23		
G22		
G21		
G20		
G19		
G18		
G17		
G16		
G15		
G14		
G13		
G12		
G11		
G10		
G9		
G8		
G7		
G6		
G5		
G4		
G3		
G2		
G1		

G Labeling

H49		
H48		
H47		
H46		
H45		
H44		
H43		
H42		
H41		
H40		
H39		
H38		
H37		
H36		
H35		
H34		
H33		
H32		
H31		
H30		
H29		
H28		
H27		
H26		
H25		
H24		
H23		
H22		
H21		
H20		
H19		
H18		
H17		
H16		
H15		
H14		
H13		
H12		
H11		
H10		
H9		
H8		
H7		
H6		
H5		
H4		
H3		
H2		
H1		

H Intraverbals

I19		
I18		
I17		
I16		
I15		
I14		
I13		
I12		
I11		

I Spontaneous Vocalizations



# **AFLS (Assessment of Functional Living Skills)**

Partington-Mueller 2012

Assessment and curriculum guide” relativo alle abilità essenziali per indipendenza.

Lo strumento si suddivide in :

- Community Participation Skills
- Basic Leaving Skills
- Home skills Assessment
- Schools skills
- Vocational skills
- Independent living skills



# EBIC (Early Behavioral Intensive Curriculum): Degli Espinosa, 2011

- divisione curricolare a 3 livelli (iniziale, intermedio, avanzato)
- prende in considerazione tutte le aree curricolari fondamentali con traiettorie di sviluppo in ogni area che ripercorrono quelle dello sviluppo tipico.
- non è presente una divisione per età
- a disposizione sul sito

[www.analisc comportamentale.com](http://www.analisc comportamentale.com)



Altri strumenti che non si basano su una classificazione skinneriana del linguaggio

**ESDM** (Early Start Denver Model): metodo completo di intervento precoce per bambini con autismo di età compresa tra i 12 e i 36 mesi

4 livelli di Abilità 12-18m /18- 24m /24-36m /36-48m

**Vineland:** intervista semi-strutturata

4 domini: comunicazione, abilità quotidiane e socializzazione (fino a 18 anni), motoria (fino 6 anni).



# Per la stesura del Curriculum è importante definire:

**AREE CURRICULARI:** sono delle macrocategorie nelle quali è suddiviso il curriculum;

**ABILITA':** classe di risposte all'interno di un'area curricolare da insegnare. In termini operazionali descrive: stimoli discriminativi, prompt e procedure per l'insegnamento e le risposte attese dell'alunno;

**PROCEDURA DI INSEGNAMENTO:** organizzazione delle contingenze necessarie per il raggiungimento degli obiettivi di insegnamento;

**TARGET:** specifica lo stimolo da utilizzare e la risposta attesa per uno specifico programma.



# Aree curricolari:

**Mand:** capacità del bambino di richiedere ciò che desidera (MO);

**Tact:** denominazione, etichettamento di tutto ciò che è sotto i nostri sensi (immagini, suoni, odori etc.);

**Ecoico:** esatta ripetizione di ciò che l'adulto ha appena detto: suoni, parole, frasi etc;

**Intraverbale:** rispondere verbalmente sulla base di un antecedente verbale;

**Repertorio dell'ascoltatore:** comprensione del linguaggio e risposta non verbale del bambino, sulla base del comportamento verbale di un'altra persona.





# Aree curriculari:

**Risposta dell'ascoltatore per classe, funzione, categoria:** capacità del bambino di comprendere, come ascoltatore, parole che descrivono o modificano nomi e verbi mediante la loro funzione, caratteristica e categoria;

**VP-MTS:** abbinamento visivo-visivo (target allo stimolo campione)

**Imitazione:** abilità di imitare azioni grosso o fino motorie con e senza oggetti;

**Gioco:** interazione funzionale con oggetti e materiale ludico;

**Sociale:** competenze in cui il mantenimento dell'interazione con un'altra persona è il rinforzatore;

**Accademico:** base (prerequisiti della scuola primaria) + lettura, scrittura, matematica.



# E' necessario definire:

- Target specifico di insegnamento
- Procedura di insegnamento
- Risposta attesa dello studente
- Criterio di acquisizione
- Target successivo da inserire
- Generalizzazione
- Criterio di acquisizione delle abilità



# Prerequisiti generali

- Il bambino sta vicino/accanto all'adulto, collabora (esegue le istruzioni dell'adulto) e sta seduto al tavolo
- Il bambino ha un buon sistema di comunicazione



# Primi passi per un buon insegnamento

- Identificazione e controllo dei rinforzatori
- Il bambino contatta il rinforzatore contingente alla presenza dell'insegnante
- Il bambino sta intorno/vicino al suo insegnante e accetta rinforzatori dalle sue mani
- Si avvicina spontaneamente all'adulto
- Rimane vicino durante l'attività, ride, sorride
- Fa richieste e accetta istruzioni



# MAND

ANTECEDENTE	RISPOSTA	CONSEGUENZA
MOTIVAZIONE (MO)	RICHIESTA	OTTENERE L'OGGETTO RICHIESTO

La richiesta è la prima competenza che i bambini imparano.  
L'obiettivo è sviluppare l'iniziativa comunicativa ed è sotto il controllo dell'operazione motivante del bambino (MO).



# TACT

ANTECEDENTE	RISPOSTA	CONSEGUENZA
STIMOLO NON VERBALE	VARBALE	SOCIALE

Consiste nel dire il nome o fare il segno di oggetti, azioni, eventi, ecc... che cadono sotto i nostri sensi.

(ad es. dire «palla» quando ne vedi una, o dire «pop corn» quando ne senti il profumo, dire «cane» quando senti il cane che abbaia).



# ECOICO

ANTECEDENTE	RISPOSTA	CONSEGUENZA
STIMOLO VERBALE	VARBALE	SOCIALE

Consiste nel ripetere una parola o una frase appena udita.

CORRISPONDENZA POINT TO POINT

(ad es. dire «palla» subito dopo che qualcuno ha detto «palla»)



# INTRAVERBALE

ANTECEDENTE	RISPOSTA	CONSEGUENZA
STIMOLO VERBALE	VARBALE	SOCIALE

Rispondere a domande che iniziano con Chi - Cosa – Dove - Quando.

*(es. «Conta fino a 5», oppure «Dimmi una parola che inizia per la TA», «Qual è la capitale dell'Italia?»).*





# Prerequisiti prime abilità non verbali

## Ricettivo:

- si orienta verso i suoni e li discrimina
- primi comportamenti e risposte di attenzione: mani giù, contatto oculare prima dell'istruzione

## Imitazione:

- tenere oggetti in mano; movimenti motori di base
- guardare l'adulto
- uso funzionale oggetti
- lasciarsi guidare



# Prerequisiti prime abilità non verbali

## Visuo percettiva:

- orientamento dello sguardo
- guardare stimoli fissi e in movimento
- scanning degli oggetti sul tavolo

## Gioco: abilità motorie di base

(prendere, tirare, schiacciare, ruotare, rilasciare, spingere, trasferire oggetti da una mano all'altra, presa a pinza)



# Prerequisiti Ricettivo

Orientamento al suono:

## 1) Trova la musica

- Orientarsi al suono della musica e consegnare il dispositivo
- Aumentare gradualmente la distanza del suono
- Variare il dispositivo

## 2) Discriminazione del suono

## 3) Esegue istruzioni in contesto



# Obiettivi Ricettivo

Istruzioni ricettive con e senza oggetto

Consegna di Oggetti e Selezione di Immagini  
su Istruzione verbale



# Prerequisiti Imitazione

Insegnamento delle abilità fino-motorie di base:

- Rilascio
- Aprire, ruotare, strappare, spingere
- Presa a pinza
- Infilare
- Uso funzionale di oggetti



# Obiettivi Imitazione

- Con oggetti (singoli e in discriminazione)
- Grosso Motoria
- Fino-motoria
- Catene
- In movimento

Generalizzata



# Prerequisiti Area Visuo- Percettiva

Guardare:

- Rinforzatore sul tavolo
- Rinforzatore in movimento (es. bolle)
- Oggetti non rinforzatori fissi e in movimento
- Trova la luce (una posizione/più posizioni)
- Figure su un libro



# Obiettivi Area Visuo-Percettiva

- Abbinamenti 3d (variare i formati)
- Abbinamenti 2d





# Prerequisiti Gioco

Abilità generali di base e motorie (grosso e fino motorie)



# Prerequisiti Gioco

## Motricità grossa

- Alzarsi e Sedersi
- Camminare da solo
- Accovacciarsi e raccogliere un oggetto da terra Salire e scendere le scale
- Passare sotto un tavolo (dentro ad un tunnel)
- Saltare
- Salire e scendere da un ostacolo, scavalcare un ostacolo o aggirarlo



# Prerequisiti Gioco

## Motricità fine

Ruotare, Infilare, Aprire, Rilasciare, Presa a pinza

esempi:

- Torre di anelle
- Torre di cubi, costruzioni etc
- Palline nelle scatoline
- Gettoni
- Incastri semplici



# Prime attività relative alla discriminazione

*La discriminazione è uno dei più importanti processi di apprendimento*

- Gioco Forme
- Incastri
- Discriminazione dei giochi



# PEI (Piano educativo Individualizzato)

- Individua strumenti, strategie e modalità per realizzare un ambiente di apprendimento efficace in tutte le sue dimensioni: relazionale; della socializzazione; della comunicazione; dell'interazione; dell'orientamento e delle autonomie;
- Esplicita le modalità didattiche e di valutazione in relazione alla programmazione individualizzata;
- Definisce gli strumenti per l'effettivo svolgimento dell'alternanza scuola-lavoro, assicurando la partecipazione dei soggetti coinvolti nel progetto di inclusione;
- Indica le modalità di coordinamento degli interventi in esso previsti e la loro interazione con il Progetto individuale.



# PEI (Piano Educativo Individualizzato)

Cerchiamo insieme di individuare e descrivere in termini operazionali, in base alle vostre esigenze, gli obiettivi educativi del vostro studente.



# Grazie per l'attenzione!

*Ringraziamo Elena Clò per il supporto che da alla nostra  
formazione!*

