

# **DALLA VALUTAZIONE ALLA PROGRAMMAZIONE**

Dott. Davide D'Elia

### **Raccolta dati:**

- osservazione diretta
- colloqui/interviste
- informazioni interventi precedenti



### **Prima valutazione**

- ABLLS-R
- VB-MAPP
- Altro



### **Valutazione dei rinforzi**



### **Pairing**



### **Controllo educativo**



### **Valutazione**

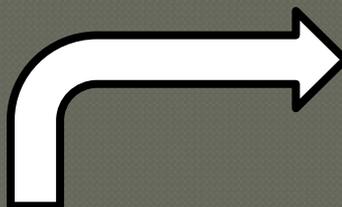
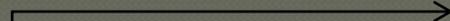
- ABLLS-R
- VB-MAPP
- Altro



### **Programma di intervento**

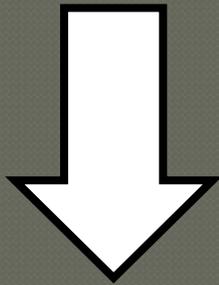


### **Monitoraggio**



# SELEZIONARE UN RINFORZATORE

- **Intervista diretta/indiretta**
- **Assessment delle preferenze**



- **Assessment del rinforzatore**

**ASSESSMENT DELLE PREFERENZE  
INTERVISTA AI GENITORI**

**Nome:** \_\_\_\_\_

**Compilatori:** \_\_\_\_\_

**Data:** \_\_\_\_\_

Cose che gli piacciono da mangiare	
Cose che gli piacciono da bere	
Attività preferite (guardare la tv, girare in cerchio, sedersi in una poltrona speciale, disegnare, cantare, etc.)	
Giochi di interazione (farsi rincorrere, solletico, farsi stringere forte, etc.)	
Oggetti con cui sceglie di giocare	
Posti dove gli piace andare	
Oggetti o attività che al bambino/ragazzo NON piacciono	

# **ASSESSMENT DELLE PREFERENZE**

## **1) Osservazione in ambiente naturale**

**si osserva e registra quale attività' il soggetto svolge quando e' libero di scegliere tra numerose attività'/oggetti (la durata del tempo dedicato ad un oggetto/attività' diventa indicatore della preferenza)**

## **2) Procedure di scelta**

- Procedura con stimolo singolo**
- Procedura con stimoli associati**
- Procedura con stimoli multipli**



## ***Procedura con stimoli associati***

- **Strutturare l'ambiente in modo adeguato (es.: scatole)**
- **Presentare due oggetti di due categorie diverse**
- **Mostrare le funzioni degli oggetti**
- **Chiedere cosa vuoi?**
- **Aspettare per 5 secondi, se il bambino non sceglie togliere i due oggetti e presentarne altri due**
- **Se il bambino sceglie togliere quello non scelto dalla vista**
- **Lasciare giocare il bambino per un minuto**

### Two-Item Preference Assessment

STUDENTE \_\_\_\_\_ OPERATORE \_\_\_\_\_ DATA \_\_\_\_\_

Circle item number chosen by learner or √ NR if no choice made

#	Stimuli	Totale
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
NR		

Prova	SINISTRA	DESTRA	NR	Prova	SINISTRA	DESTRA	NR
1	1	2		29	2	1	
2	3	4		30	4	3	
3	5	6		31	6	5	
4	7	8		32	8	7	
5	2	3		33	3	2	
6	4	5		34	5	4	
7	8	2		35	2	8	
8	6	7		36	7	6	
9	3	1		37	1	3	
10	4	2		38	2	4	
11	7	5		39	5	7	
12	8	6		40	6	8	
13	5	3		41	3	5	
14	8	1		42	1	8	
15	6	4		43	4	6	
16	4	1		44	1	4	
17	2	5		45	5	2	
18	3	6		46	6	3	
19	4	7		47	7	4	
20	5	8		48	8	5	
21	1	5		49	5	1	
22	2	6		50	6	2	
23	3	7		51	7	3	
24	8	4		52	4	8	
25	6	1		53	1	6	
26	7	2		54	2	7	
27	8	3		55	3	8	
28	7	1		56	1	7	

## ***Procedura con stimoli multipli***

- **Strutturare l'ambiente in modo che i giochi e le attività siano direttamente accessibili**
- **Selezionare oggetti di categorie diverse (10/15 al massimo)**
- **Aspettare che il bambino scelga in autonomia**
- **Lasciare giocare il bambino per un minuto**
- **Farsi consegnare l'oggetto scelto e riposizionarlo tra gli altri (replacement) oppure toglierlo (no-replacement)**

**STIMULUS PREFERENCE ASSESSMENT**

Nome bambino \_\_\_\_\_  
 Data \_\_\_\_\_  
 Staff \_\_\_\_\_

**STIMOLI MULTIPLI CON REPLACEMENT**

INTERVALLO DI TEMPO DELL'OSSERVAZIONE 1 \_\_\_\_\_

item	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	TOT	CLASSIFICA
A												1
B												2
C												3
D												4
E												5
F												6
G												7
H												8
I												9
L												10

**STIMOLI MULTIPLI SENZA REPLACEMENT**

INTERVALLO DI TEMPO DELL'OSSERVAZIONE 1 \_\_\_\_\_

item	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	TOT	CLASSIFICA
A												1
B												2
C												3
D												4
E												5
F												6
G												7
H												8
I												9
L												10

RANKING STIMOLI PREFERITI									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

# **ASSESSMENT DEL RINFORZATORE**

**METODO DIRETTO, BASATO SUI DATI, CHE  
CONSISTE NEL PRESENTARE UNO O PIU' STIMOLI  
CONTINGENTI AD UN  
COMPORAMENTO/RISPOSTA E NEL MISURARE  
L'EFFETTO FUTURO SULLA FREQUENZA DI QUEL  
COMPORAMENTO/RISPOSTA**

# PAIRING

- Il pairing è il processo attraverso il quale l'educatore stabilisce se stesso come rinforzo condizionale, per stabilire una relazione positiva con il bambino (Sundberg & Partington, 1998)
- Fondamentale associare l'accesso ai rinforzi con l'azione/presenza dell'educatore (Guazzo, 2011)
- Con il pairing il bambino impara a fidarsi e a non evitare l'educatore che interagisce con lui, ma anzi a collaborare (Guazzo, 2011)

## Procedura:

- Organizzare l' ambiente:
  - più oggetti rinforzanti della stessa categoria sono posti in modo visibile ma non raggiungibile dal bambino
- Non obbligare il bambino a giocare, non fare richieste, non chiamarlo, non interrompere attività rinforzanti
- Consegnare il rinforzo in modo non-contingente (gratuitamente)

- Aumentare gradualmente il contatto oculare, la vicinanza e la durata dell'interazione
- Aspettare l'iniziativa del bambino
- Mostrare al bambino attività divertenti
- Accompagnare il bambino unendosi all'attività divertente
- Stimolare il bambino in attività di tipo sensomotorio (se possibile)
- Rinforzare tutti i comportamenti adeguati

## **Controllo:**

- Il bambino si avvicina, guarda o segue l'educatore in un altro ambiente
- Il bambino prende la mano dell'educatore e la porta sull'oggetto desiderato
- Il bambino imita i movimenti o le vocalizzazioni dell'educatore
- il bambino risponde a piccole richieste dell'educatore

# CONTROLLO EDUCATIVO

(Iovino, 2015)

- Rappresenta la probabilità che il bambino risponda alle richieste
- E' importante assicurare il controllo all'accesso ai rinforzatori, fino a quando il bambino non collabora al completamento del compito richiesto
- Durante la procedura la percentuale delle risposte corrette da parte del bambino si deve avvicinare il più possibile al 100%
- I processi di Pairing e mantenimento di controllo educativo non si interrompono mai.

## **Procedura:**

In ogni passaggio bisogna avere 10 risposte corrette per 2 sessioni consecutive con 2 diversi operatori; la modalità di rinforzo è continua

1. Fare una transizione da un attività ad un altra:
  - da un attività scelta a una molto gradita
  - da un attività scelta a una di medio/basso valore
  - da un attività scelta a una neutra o non gradita
2. Fare una transizione da un luogo ad un altro
  - Segue l'educatore in una stanza con oggetti preferiti
  - Segue l'educatore in una stanza con attività di medio valore
  - Segue l'educatore in una stanza neutra

### 3. Sedersi su richiesta:

- Si siede su richiesta con oggetto gradito sul tavolo
- Si siede su richiesta

### 4. Riconsegna del rinforzatore:

- Consegna l'oggetto su richiesta con aiuto fisico (rinforzare riconsegnando l'oggetto)
- Consegna l'oggetto su richiesta (riconsegnare l'oggetto una volta su tre, rapporto variabile)

### 5. Venire quando chiamato:

- Su richiesta si avvicina all'educatore che ha un rinforzo in mano
- Su richiesta si avvicina all'educatore (distanza breve)
- Su richiesta si avvicina all'educatore

### 6. Seguire semplici istruzioni

- Su richiesta esegue semplici compiti di completamento (puzzle, incastri, colori, ecc...)  
(usare aiuti fisici)

# La valutazione funzionale del bambino

## **ABLLS-R**

(Assessment of Basic Language and Learning Skills Revised; Partington 2006)

Questo strumento di valutazione comprende un'indagine completa di 544 abilità che la maggior parte dei bambini a sviluppo tipico acquisisce entro i sei anni di età, distribuite all'interno di 25 aree di apprendimento tra cui:

- Collaborazione ed effetti del rinforzo,
- Abilità visuospaziali,
- Linguaggio recettivo,
- Imitazione vocale e imitazione motoria,
- Richieste, etichettamento, intraverbale, linguaggio spontaneo,
- Gioco e interazione sociale,
- Abilità fino e grosso motorie
- Autonomie
- ecc...

Le abilità comunicative sono valutate sulla base dell'analisi del comportamento verbale proposta da Skinner (1957).

Gli item presenti in ogni area di apprendimento valutata sono organizzati dal più semplice al più complesso.

Questo strumento di valutazione facilita l'identificazione di abilità di cui il bambino necessita per poter imparare a comunicare in modo funzionale.

# Esempio: Collaborazione ed effetti del rinforzo (A)

A7	<p>Responds for multiple instructors</p> <p>2 = works w/ 3 or more novel instructors at about the same rate and quality of responding demonstrated w/ familiar instructors</p> <p>1 = works readily w/ 3 or more instructors at about the same rate and quality of responding</p>
A6	<p>Responds to instructor-controlled reinforcers</p> <p>4 = engages in 5 acquisition responses for at least 5 presentations of a particular reinforcer</p> <p>3 = 2 acquisition &amp; 3 maintenance responses for 5 presentations</p> <p>2 = 5 maintenance responses for 5 presentations</p> <p>1 = 3 maintenance responses for 3 presentations</p>
A5	<p>Approaches when a response is required for reinforcement</p> <p>4 = will approach and sit at a table and perform multiple responses to get reinforcers (each response is reinforced)</p> <p>3 = will approach and perform multiple responses (each response is reinforced)</p> <p>2 = will readily and repeatedly approach and perform a variety of known single responses</p> <p>1 = will occasionally approach and perform at least one response for the reinforcer</p>
A4	<p>Take a common object when offered</p> <p>2 = takes w/in 3 seconds all the time</p> <p>1 = either not all the time or takes more than 3 seconds to respond</p>
A3	<p>Look at non-reinforcing item</p> <p>4 = will track the movement of the item to 6 different positions in a 10 second period</p> <p>3 = will track the movement of the item to 4 positions in 10 seconds</p> <p>2 = finds it in any position (up/down/left/right) w/in 3 seconds</p> <p>1 = will look at the item, but requires an additional prompt to look; or takes more than 3 second to respond</p>
A2	<p>Take a reinforcer from two choices of items</p> <p>2 = takes w/in 3 seconds all the time</p> <p>1 = either not all the time or takes more than 3 seconds to respond</p>
A1	<p>Take reinforcer when offered</p> <p>2 = takes w/in 3 seconds all the time</p> <p>1 = either not all the time or takes more than 3 seconds to respond</p>

# Valutazione

## Assessment of Basic Language and Learning Skills - Revised

Student: _____		
Assessor	Date	Color Code
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

A19	B27	C57	D27	E20	F29	G47	H49	I19
A18	B26	C56	D26	E19	F28	G46	H48	I18
A17	B25	C55	D25	E18	F27	G45	H47	I17
A16	B24	C54	D24	E17	F26	G44	H46	I16
A15	B23	C53	D23	E16	F25	G43	H45	I15
A14	B22	C52	D22	E15	F24	G42	H44	I14
A13	B21	C51	D21	E14	F23	G41	H43	I13
A12	B20	C50	D20	E13	F22	G40	H42	I12
A11	B19	C49	D19	E12	F21	G39	H41	I11
A10	B18	C48	D18	E11	F20	G38	H40	I10
A9	B17	C47	D17	E10	F19	G37	H39	I9
A8	B16	C46	D16	E9	F18	G36	H38	I8
A7	B15	C45	D15	E8	F17	G35	H37	I7
A6	B14	C44	D14	E7	F16	G34	H36	I6
A5	B13	C43	D13	E6	F15	G33	H35	I5
A4	B12	C42	D12	E5	F14	G32	H34	I4
A3	B11	C41	D11	E4	F13	G31	H33	I3
A2	B10	C40	D10	E3	F12	G30	H32	I2
A1	B9	C39	D9	E2	F11	G29	H31	I1
	B8	C38	D8	E1	F10	G28	H30	
	B7	C37	D7		F9	G27	H29	
	B6	C36	D6		F8	G26	H28	
	B5	C35	D5		F7	G25	H27	
	B4	C34	D4		F6	G24	H26	
	B3	C33	D3		F5	G23	H25	
	B2	C32	D2		F4	G22	H24	
	B1	C31	D1		F3	G21	H23	
		C30			F2	G20	H22	
		C29			F1	G19	H21	
		C28				G18	H20	
		C27				G17	H19	
		C26				G16	H18	
		C25				G15	H17	
		C24				G14	H16	
		C23				G13	H15	
		C22				G12	H14	
		C21				G11	H13	
		C20				G10	H12	
		C19				G9	H11	
		C18				G8	H10	
		C17				G7	H9	
		C16				G6	H8	
		C15				G5	H7	
		C14				G4	H6	
		C13				G3	H5	
		C12				G2	H4	
		C11				G1	H3	
		C10					H2	
		C9					H1	
		C8						
		C7						
		C6						
		C5						
		C4						
		C3						
		C2						
		C1						

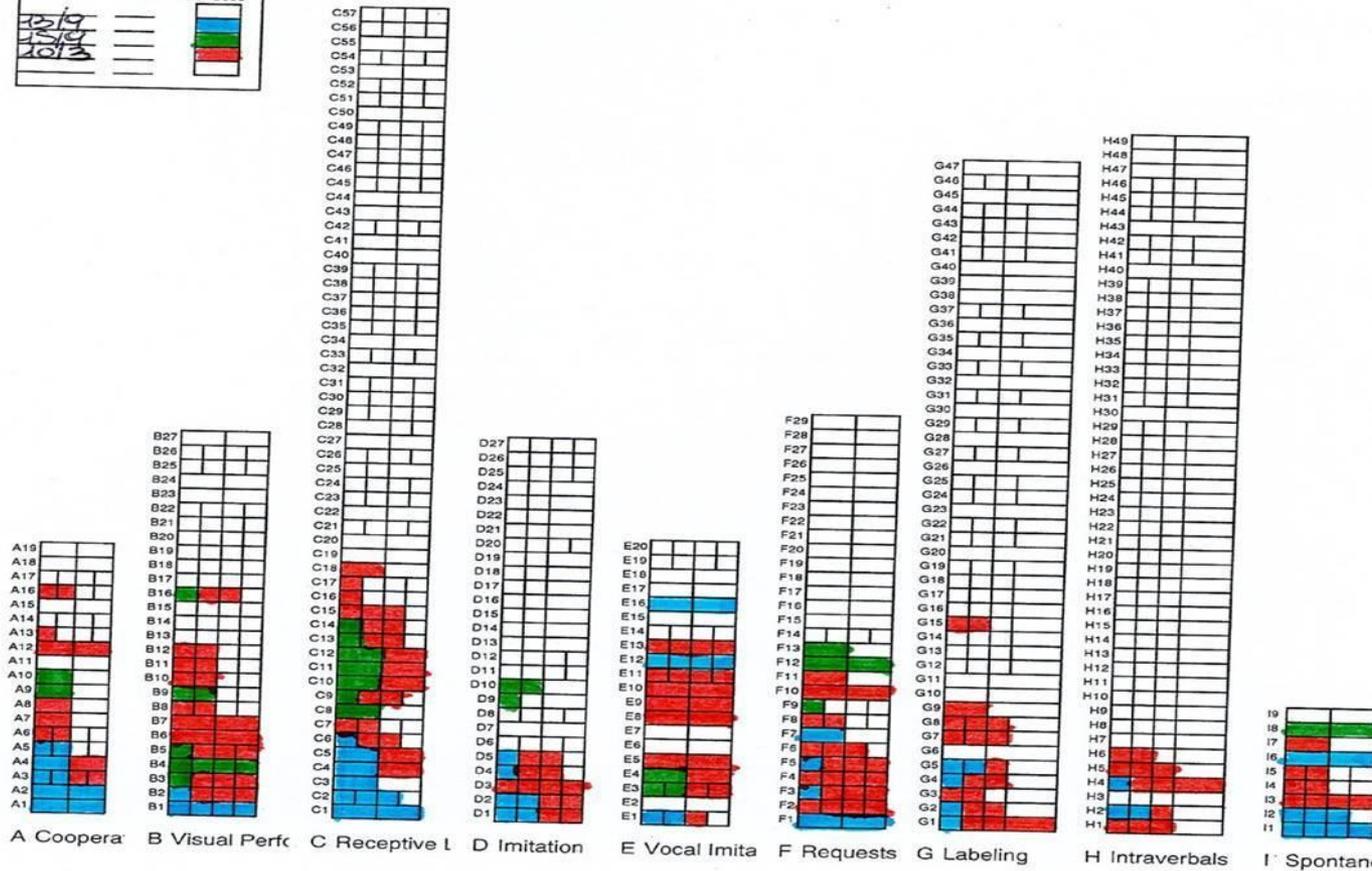
A Cooperat B Visual Perf C Receptive L D Imitation E Vocal Imita F Requests G Labeling H Intraverbals I Spontani

# Controllo e monitoraggio del programma di intervento

Student:  
 Assessor: \_\_\_\_\_ Date: \_\_\_\_\_ Color Code: \_\_\_\_\_  
 12/19 \_\_\_\_\_  
 12/19 \_\_\_\_\_  
 10/13 \_\_\_\_\_

Green
Blue
Red

Assessment of Basic Language and Learning Skills - Revised



# STABILIRE GLI OBIETTIVI DELL'INTERVENTO



# IMITAZIONE MOTORIA

## Obiettivi:

- 1) Lo studente impara ad imitare l'azione di altri, meccanismo di base per l'apprendimento
- 2) L'imitazione diventa la base su cui sono costruite altre importanti abilità (per es., verbalizzazione, gioco, abilità sociali, autonomia, etc.)
- 3) L'imitazione aiuta a sviluppare la memoria
- 4) L'imitazione è la base per modellare nuovi comportamenti
- 5) L'imitazione facilita una relazione positiva tra lo studente e l'insegnante (cioè essere come l'insegnante diventa rinforzante)
- 6) L'imitazione aiuta a sviluppare le capacità di attenzione
- 7) L'imitazione è un compito semplice che può essere usato per stabilire o ristabilire l'ubbidienza e l'attenzione. Permette allo studente di guadagnare facilmente un rinforzo.
- 8) Insegna ad aspettare il proprio turno
- 9) Aumenta il controllo grosso-motorio: l'equilibrio, la forza, la coordinazione
- 10) Aumenta la consapevolezza dell'ambiente e l'orientamento del proprio corpo nello spazio

# IMITAZIONE MOTORIA

## Abilità:

### BASE

1. Integrazione oculo-manuale
2. Imitazione grosso motoria
3. Imitazione fine motoria
4. Imitazione bucco facciale
5. Imita azioni con oggetti

### INTERMEDIE

1. Imitazione grosso motoria in piedi
2. Imita delle sequenze di azioni
3. Imita modelli con i blocchetti
4. Imitazione grafo-motoria

### AVANZATE

1. Imitare frequenza e intensità
2. Imita movimenti statici e cinetici

# LINGUAGGIO RICETTIVO

## Obiettivi:

1. Aumentare la comprensione del linguaggio
2. Stabilire ubbidienza
3. Stabilire controllo delle istruzioni che può servire per diminuire i comportamenti non desiderati
4. Estendere la terapia dalla sedia all'ambiente naturale
5. Sviluppare attenzione
6. Aumentare la durata del comportamento corretto (e focalizzato sul compito)
7. Aumentare la memoria
8. Imparare il nome di oggetti, azioni e concetti
9. Spesso è la base della classificazione espressiva

# LINGUAGGIO RICETTIVO

## Abilità:

### BASE

1. Segue le istruzioni
2. Identificare parti del corpo
3. Identifica gli oggetti
4. Identifica le figure
5. Identifica oggetti nell'ambiente
6. Identificare figure in un libro
7. Identifica i colori
8. Aspettare
9. Identifica il possesso
10. Identifica suoni dell'ambiente
11. Identifica gli oggetti attraverso la funzione
12. Identifica le azioni

## **INTERMEDIE**

1. Consegna due oggetti
2. Identifica le emozioni
3. Identifica stanze e luoghi
4. Segue istruzioni a più livelli
5. Concetti topografici
6. Identifica i mestieri
7. Identifica opposti
8. Identifica le categorie
9. Segue le istruzione con oggetti
10. Andare da qualcuno a compiere un'azione
11. Riconoscere oggetti descritti

## **AVANZATE**

1. Identifica il possesso
2. Escludere l'oggetto estraneo
3. Escludere un elemento
4. Ritrova l'oggetto che ti ho fatto vedere
5. Ricettivo per categoria, attributo, funzione, caratteristica
6. Ricettivo uguale-diverso
7. Selezionare immagini di interazioni sociali

# VISUOSPAZIALE

## Obiettivi:

1. Lo studente impara a mettere insieme elementi che sono associati
2. Aumentare l'attenzione ai dettagli e la percezione degli oggetti (per es., raggruppare oggetti di colore verde e oggetti di colore rosso)
3. Sviluppare la rappresentazione simbolica (per es. figura che rappresenta un oggetto)
4. Facilitare un aumento della comprensione dell'ambiente e lo sviluppo della pianificazione e delle relazioni di causa e effetto
5. Sviluppare l'indipendenza dando allo studente molti elementi da scegliere
6. Sviluppare un'abilità che spesso viene usate nei giochi
7. Stabilire una base per sviluppare la classificazione recettiva ed espressiva
8. Sviluppare un'abilità che può essere usata per introdurre concetti più avanzati (per es. uguale/diverso)

# VISUOSPAZIALE

## Abilità:

### BASE

1. Appaiare oggetti identici e non identici
2. Colorare
3. Fare i puzzle
4. Associazioni logiche

### INTERMEDIE

1. Appaiare per criterio
2. Ordinare sequenze temporali
3. Costruzioni a specchio

### AVANZATE

1. Ordina in maniera crescente e decrescente
2. Sequenze logiche

# LINGUAGGIO ESPRESSIVO

## Obiettivi:

1. Fornire le basi per costruire una comunicazione efficace
2. Fornire allo studente i mezzi per comunicare i suoi desideri, le sue preferenze, le opinioni ecc...
3. Fornire allo studente i mezzi per interagire con gli altri
4. Aumentare la comprensione e la consapevolezza dello studente per il mondo intorno a lui
5. Aumentare la familiarità con l'ordine degli eventi nella vita quotidiana
6. Stabilire la comprensione di causa ed effetto
7. il linguaggio verbale organizza i processi mentali interiori permettendo differenziazioni sempre più sottili e sofisticate, inclusa l'identificazione di stati emotivi;
8. Diminuire i comportamenti problema

# LINGUAGGIO ESPRESSIVO

## Abilità:

### Base

1. Indicare
2. Denominare oggetti e figure
3. Compiere una scelta
4. Risponde con sì o no
5. Richieste spontanee
6. Denominare parti del corpo
7. Denominare colori
8. Denominare opposti
9. Esprimere il possesso
10. Denominare azioni
11. Denominare oggetti attraverso funzione

## **INTERMEDIE**

1. Denominare le emozioni
2. Denominare il Prima e dopo
3. Rispondere non lo so
4. Rispondere con soggetto-verbo- oggetto
5. Descrivere gli oggetti e le figure
6. Denominare lo stato psico-fisico
7. Descrivere sequenze temporali
8. Denominare la classe di appartenenza di un oggetto

## **AVANZATE**

1. Discriminare le domande
2. Comprendere le emozioni
3. Denominare comportamenti di un'interazione sociale
4. Esprime la categoria, attributo, funzione, caratteristica
5. Insegnare gli stati informativi

# ATTENZIONE

## Obiettivi:

1. Aumentare la capacità di guardare l'interlocutore
2. Aumentare la consapevolezza dello studente nei riguardi dell'ambiente e delle attività degli altri
3. Aumentare il suo desiderio di chiedere ed ottenere l'attenzione degli altri
4. Aumentare la capacità di eseguire compiti lunghi e complessi

## Abilità:

1. Usa il contatto oculare (se chiamato, durante il gioco, ecc....)
2. Attenzione congiunta

# IMITAZIONE VERBALE

## Obiettivi:

1. Costruire la base per il linguaggio parlato
2. Aumentare la vocalizzazione
3. Dare forma all'articolazione
4. Ridurre eventualmente il parlare monotono e meccanico

## Abilità:

1. Imita azioni abbinata a suoni
2. Imita suoni e parole
3. Imita frasi di due e tre parole
4. Imita il tono della voce

# LINGUAGGIO INTRAVERBALE

## Obiettivi:

1. Sviluppare la comprensione di causa ed effetto
2. Imparare cosa fare in determinate situazioni (cioè, abilità di risolvere i problemi)
3. Migliorare la memoria e le capacità di ragionamento
4. Sviluppare il ragionamento astratto
5. Fornire i mezzi per espandere il linguaggio e la comunicazione
6. Aumentare le abilità sociali (rispondere e porre domande)
7. Insegnare allo studente informazioni generali che sono funzionali e appropriate per l'età

# LINGUAGGIO INTRAVERBALE

## Abilità:

### BASE

1. Completa frasi di giochi
2. Risponde domande sociali
3. Cantare canzoncine
4. Descrivere
5. Discriminare le domande

### INTERMEDIE

1. Parlare di un argomento
2. Problem solving
3. Conversare con scambi multipli
4. Simulare le emozioni
5. Simulare il stato psico-fisico
6. Riconoscere oggetti descritti
7. Porre domande
8. Rievoca gli eventi

## **AVANZATE**

1. Commenti reciprocità verbale
2. Mantiene la conversazione
3. Fornire spiegazioni
4. Concetto di Vero - falso
5. Raccontare una storia
6. Ieri oggi domani
7. La linea del tempo
8. Comunicare gli stati di malessere
9. Comprende il Valore dei Soldi
10. Descrivi come ...

# ABILITA' ACCADEMICHE

## Abilità:

### Base

1. Imitazione grafo-motoria
2. Colorare disegni
3. Identifica le forme
4. Identificare e denominare le lettere
5. Identificare e denominare i numeri
6. Contare fino a 10
7. Istruzioni recettive lettere e numeri

### Intermedie

1. Lettura globale
2. Composizione parole
3. Appaiamento articoli
4. Quantità numero

### Avanzate

1. Scrivere la lettera mancante
2. Lettura sillabica
3. Lettura di frasi
4. Riconoscere la punteggiatura
5. Leggere le forme interrogative
6. Dettato
7. Costruzione logica delle frasi
8. Completare o scrivere la parola mancante

# AUTONOMIE

## Obiettivi

- Aumentare l'indipendenza nelle abilità del vivere quotidiano
- Sviluppare un funzionamento appropriato all'età
- Facilitare l'integrazione sociale

## Procedura:

- E' importante seguire un'analisi del compito. Tutte le abilità dovrebbero essere divise in parti insegnabili. Questo semplifica l'abilità e pertanto riduce la frustrazione dello studente.
- Un approccio di insegnamento sistematico e graduale è necessario perché lo studente capisca bene e impari l'abilità.
- Il passo successivo non deve essere insegnato fino a che il passo precedente non è stato masterizzato.

## Abilità:

1. **Utilizzo del bagno**
2. **Vestirsi e svestirsi**
3. **Muoversi in autonomia nella comunità**

LAVARE I DENTI	
Macroaree	Microaree
dentifricio sullo spazzolino	- Prendere il dentifricio - Aprire il tubetto del dentifricio - Prendere lo spazzolino - Spremere il dentifricio sullo spazzolino - Poggiare lo spazzolino - Chiudere il tubetto del dentifricio - Posare il dentifricio - Riprendere lo spazzolino
lavare i denti	- Mettere lo spazzolino in bocca - Strofinarsi i denti - Portare la bocca vicino al rubinetto - Riempire la bocca di acqua - Sciacquare la bocca - Sputare l'acqua
mettere a posto, asciugarsi	- Sciacquare lo spazzolino - Riporre lo spazzolino nel contenitore - Asciugare mani e bocca con la carta. - Gettare la carta nel cestino

VESTIRSI	
Macroaree	Microaree
Indossare le mutande	-Prendere le mutandine -Alzare il piede destro -Infilare il piede alzato nell'asola destra delle mutandine -Abbassare il piede destro -Alzare il piede sinistro - Infilare il piede alzato nell'asola sinistra delle mutandine -Abbassare il piede sinistro -Tirare su le mutandine con entrambe le mani
Indossare la maglietta	-Prendere la maglietta -Infilare la testa nell'asola centrale -Infilare il braccio destro nella manica destra -Infilare il braccio sinistro nella manica sinistra -Tirare giù la maglietta con entrambe le mani
Indossare i calzini	-Prendere i calzini -Alzare il piede destro -Infilare il calzino nel piede alzato -Abbassare il piede -Alzare il piede sinistro -Infilare il calzino nel piede alzato -Abbassare il piede
Indossare i pantaloni	-Prendere i pantaloni -Alzare il piede destro -Infilare il piede alzato nella gamba destra dei pantaloni -Abbassare il piede -Alzare il piede sinistro

# INTERAZIONE SOCIALE

## Indicazioni generali sugli interventi

In preparazione alle sessioni con i pari, bisogna identificare e insegnare abilità di gioco appropriate in sessioni “uno-a-uno”.

La selezione delle abilità di gioco deve essere basata su quali abilità di gioco faciliteranno l'interazione sociale e anche su quali giochi piaceranno di più allo studente. Il gioco deve essere appropriato all'età.

Quando lo studente ha imparato alcune abilità di gioco, iniziate l'interazione con i pari con brevi sessioni. Per esempio, per 30 minuti.

Le prime due sessioni devono avere lo scopo di far sì che l'esperienza sia altamente rinforzante sia per lo studente che per il pari.

il pari non deve essere in grado di dire che state facendo “terapia”. Il ruolo dell'adulto dovrebbe essere il più informale possibile. Non strutturate troppo l'attività, ma tenete a mente una direttiva su cui potete ritornare se il gioco si ferma o va in una direzione sbagliata

Assicuratevi di rinforzare il pari per un comportamento cooperativo. Aiutate il pari se necessario a chiedere e a dare direttive allo studente. Assicuratevi che lo studente risponda al pari. Non lasciate che il pari faccia cose per lo studente.

Se lo studente prende un gioco al pari, fateglielo restituire. Se il pari pone una domanda all'adulto, ditegli di farla allo studente. L'adulto non deve diventare il punto focale dell'interazione tra pari.

Il comportamento spontaneo deve sempre avere la precedenza sulla direttiva che vi siete posti. Non interrompete qualcosa di positivo che sta accadendo. Non siate troppo veloci nel dare direttive o aiuti in modo che ci sia un'ampia opportunità perché si sviluppi un comportamento spontaneo.

Sono fondamentali pari che abbiano buone abilità sociali, di gioco e di comunicazione.

Data: \_\_\_\_\_

Durata Totale lavoro a tavolino: \_\_\_\_\_

	TARGET	Schema di rinforzo: RF2 Aiuto: prompt fisico e fading	CP/ durata
USA IL CONTATTO OCULARE	Durante le istruzioni		
IMITAZIONE	Imita sequenze di 2 azioni con e senza oggetto		
	Imita un azione presentata su un immagine		
IMITAZIONE GROSSO/MOTOR IA	Afferrare e lanciare una palla di medie dimensioni		
	Percorsi con scavalcamenti e salti		
GRAFOMOTORIO	Colorare piccoli disegni		
	Imitazione grafo/motoria: - disegni a più elementi		
		Schema di rinforzo: RF1 Aiuto: prompt verbale e shaping	
IMITAZIONE VERBALE	Vocali: A - E - I - O - U (pulire il suono)		
COMUNICAZIONE	Nomina oggetto desiderato		
	Denomina oggetti e figure: 0 - 10		
		Schema di rinforzo: RF2 Aiuto: prompt fisico / prompt di posizione e fading	
VISUOSPAZIALE	Sequenze di 3/4 scene (10 storie)		
COLLABORAZION E/ COMPRESIONE	Identifica oggetti e figure: - campo di 3 (discriminazione)		
	Identifica oggetti dell'ambiente (porta, finestra, sedia)		
	Segue istruzioni con oggetti: Bevi; Mangia, pettina, asciuga le mani.		

Durata Totale lavoro su gioco funzionale e il gioco a turno: \_\_\_\_\_

	TARGET	Schema di rinforzo: RF3 Aiuto: prompt fisico e fading												CP/ durata		
USO FUNZIONALE GIOCHI (Transizioni)	- incastri															
	- torre di legno															
	- forza 4															
	- Puzzle fino a 8 pz															
	- ...															
GIOCO A TURNO	vanno bene tanti giochi, purchè rispetti il turno															

Durata Totale lavoro su Autonomie: \_\_\_\_\_

	TARGET	Aiuto: prompt fisico e fading												CP/ durata		
AUTONOMIE	- Togliere e mettere i vestiti															
	- lavarsi i denti															

### MANTENIMENTO

	TARGET	Schema di rinforzo: RF3												CP/ durata		
IMITAZIONE	- Imitazione con e senza oggetti															
	- Imitazione bucco/facciale															
	- abbinamenti associati															
	- appaia categorie															
	- ritaglia e incolla formando un mosaico															

Legenda: C= corretto  
P= prompt (aiuto)  
NC= non corretto  
A= approssimato

AA= aggressività verso altri  
AS= aggressività verso se stessi  
AO= aggressività verso oggetti  
C= capricci

I= inadempienza  
SV= stereotipie vocali  
SM= stereotipie motorie  
SA= autostimolazione



### **Raccolta dati:**

- osservazione diretta
- colloqui/interviste
- informazioni interventi precedenti

### **Prima valutazione**

- ABLLS-R
- VB-MAPP
- Altro



### **Valutazione dei rinforzi**



### **Pairing**



### **Controllo educativo**



### **Valutazione**

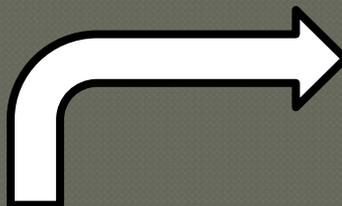
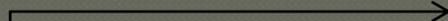
- ABLLS-R
- VB-MAPP
- Altro



### **Programma di intervento**



### **Monitoraggio**



**GRAZIE PER L'ATTENZIONE**

Dott. Davide D'Elia