

Presentano l'evento di formazione **GRATUITO**

INCLUSIONE SCOLASTICA E SOCIALE

interventi educativi e differenziazione didattica

17-18-19 marzo 2023
presso IPSIAS "Di Marzio" Via Arapietra 112, Pescara



Destinatari: dirigenti scolastici, docenti di sostegno, docenti curricolari, assistenti specialistici, educatori

Per informazioni:
Ufficio Comunicazione LS Scuola
mail: info@educationalgroup.it
tel.: 0861. 1828009
sito: www.lsscuela.it



Guida per l'organizzazione e l'attuazione di attività psicoeducative



**PER COMUNICARE
PRE COMUNICARE**

CAA

Comunicazione Aumentativa Alternativa

a cura di:
Alessandra De Federicis

LIVELLO BASE
LIVELLO INTERMEDIO
LIVELLO AVANZATO

CON PIÙ DI
600
TESSERE
RITAGLIABILI

**Matching e
VP-MTS**

**Comunicazione
recettiva**

TACT

**Comunicazione
intraverbale**



► L'esperienza di molti anni di ricerca in ambito scientifico dell'analisi applicata del comportamento ha portato alla conclusione che la persona con autismo ha bisogno di una strutturazione dell'ambiente per orientarsi e controllarsi.

- Buona parte dei comportamenti disadattivi nasce dalla *confusione* che l'ambiente presenta per la persona con autismo.
- Una parte dei problemi di comportamento vengono dunque ridotti quando la persona con autismo incontra un ambiente organizzato in modo chiaro e comprensibile, anche attraverso l'utilizzo di supporti visivi alla comunicazione, secondo i principi dell'*educazione strutturata*.

L'AMBIENTE DI LAVORO

L'ambiente dovrà essere strutturato il più possibile, con punti di riferimento visibili e concreti in modo che sia chiaro e comprensibile.

(Strutturazione non è rigidità!)

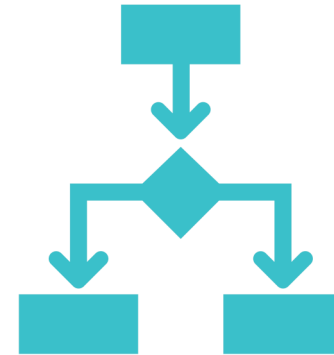
ABILITAZIONE

TUTTO CIÒ DI CUI ABBIAMO BISOGNO È GIÀ PRESENTE
NEL CONTESTO DI VITA DEI BAMBINI!

ABA VERBAL BEHAVIOR



NET (Natural Environmental Teaching):
insegnamento in ambiente naturale.



ITT (Intensive Trial Training):
insegnamento «a tavolino».

INSEGNAMENTO SENZA ERRORI

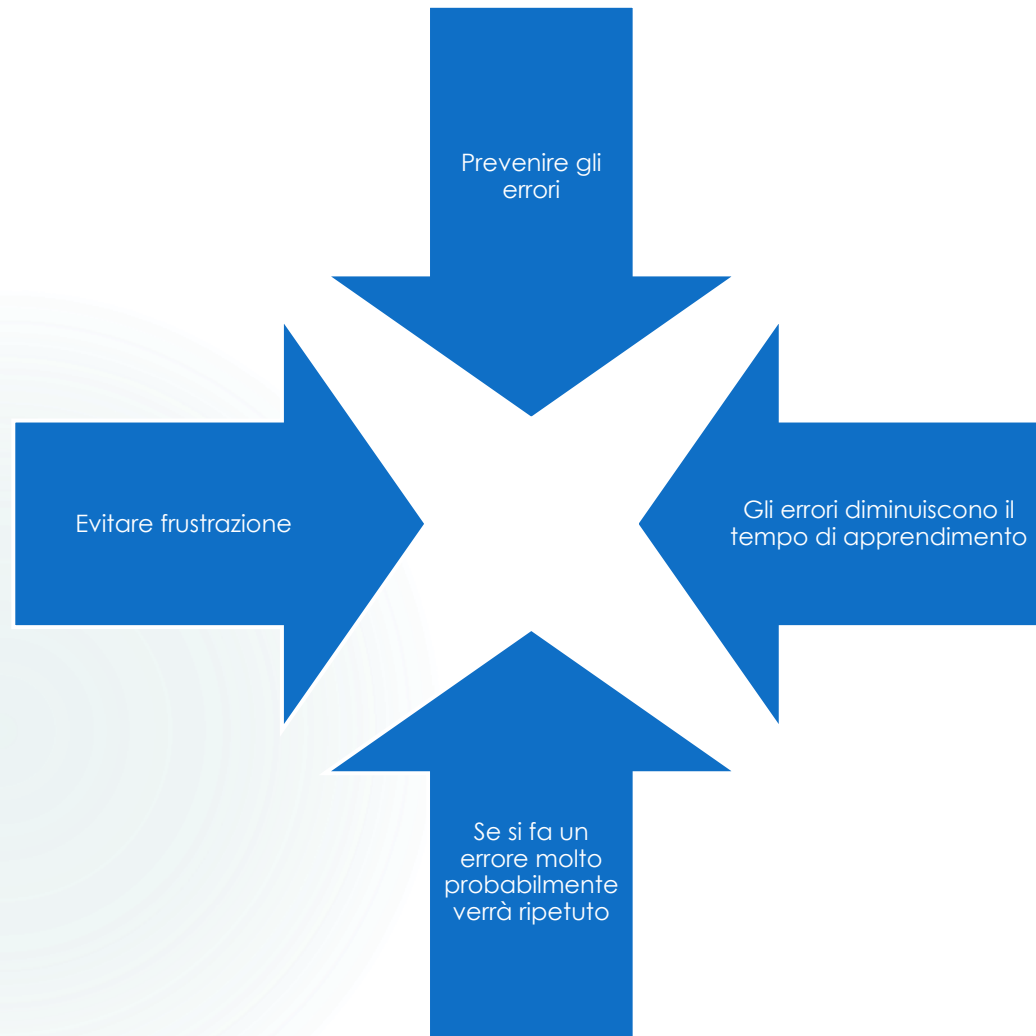
Tecnica di insegnamento che consiste nell'inserire nella situazione didattica uno stimolo con funzione d'aiuto. Questo stimolo di aiuto (prompt) serve in un primo tempo ad impedire al soggetto di sbagliare. In un secondo tempo, quando il soggetto comincia a padroneggiare le nuove abilità, il prompt viene eliminato in modo graduale (fading).
(Celi, 2002)

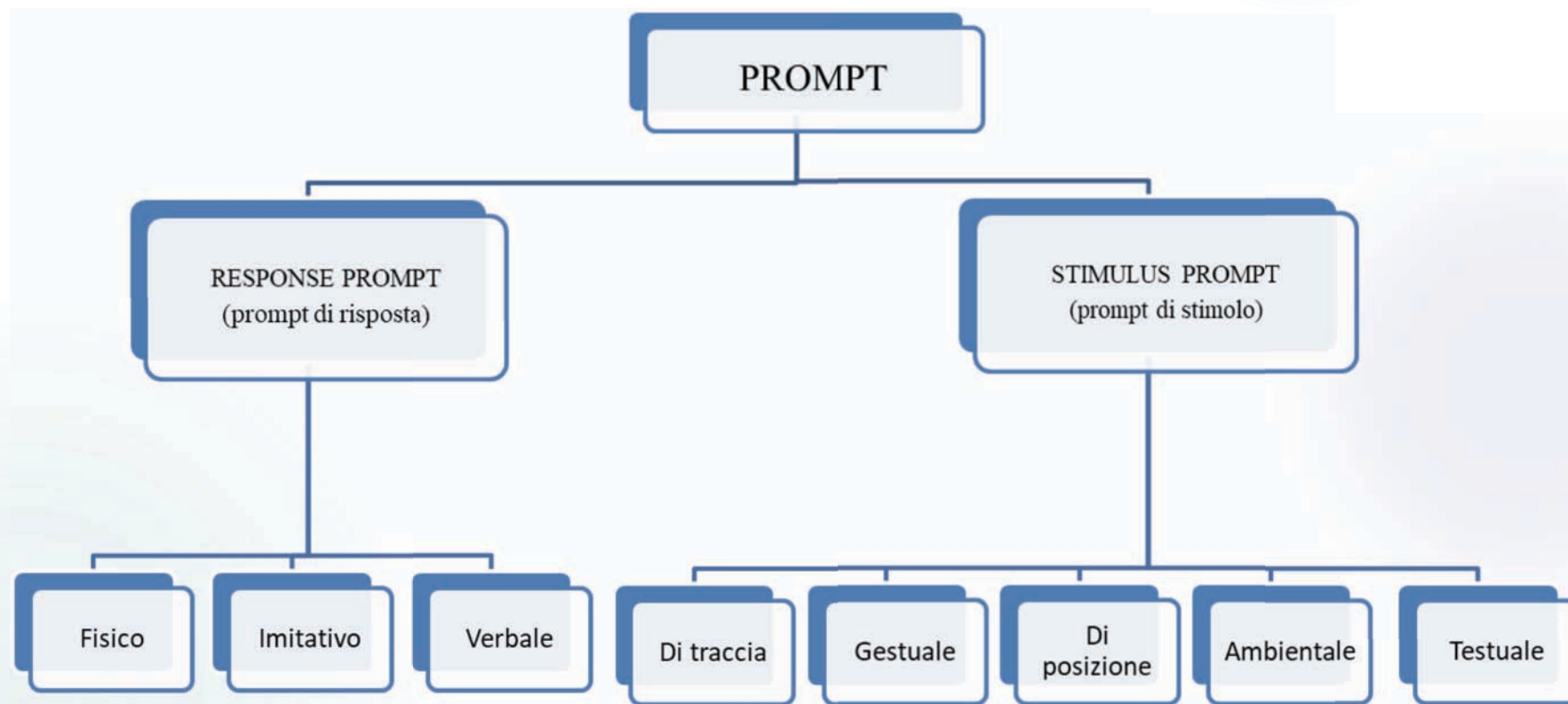
PROMPT

Stimolo supplementare, di aiuto, che controlla il comportamento desiderato ma che non fa parte dello stimolo finale (Touchette e Howard, 1984).

- Stimolo antecedente che induce una persona ad emettere un comportamento che altrimenti non emetterebbe.
- Aiuto che viene dato al soggetto per eseguire correttamente un comportamento o un apprendimento.

PROMPT: PERCHE'?

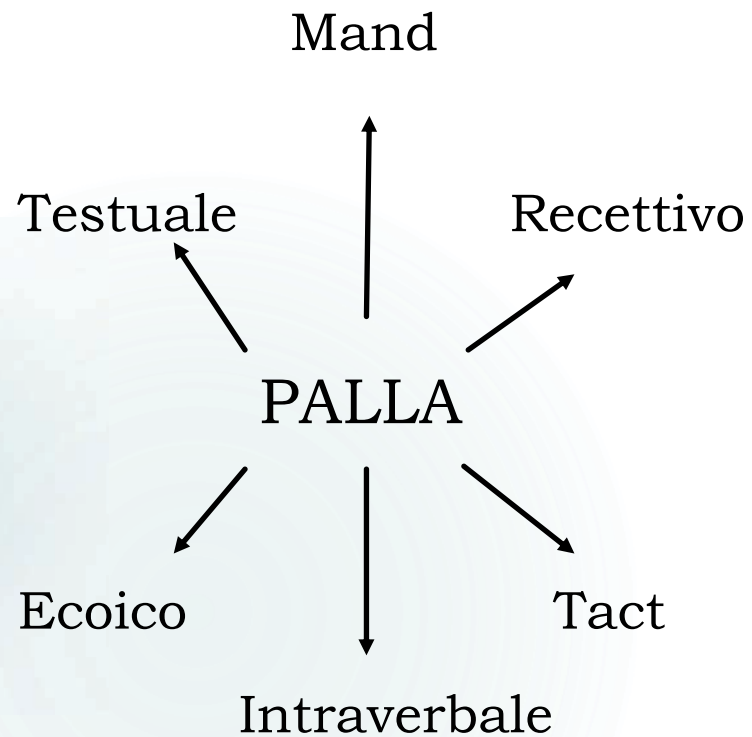




FADING

Progressiva diminuzione dell'aiuto fino alla completa eliminazione;
cambiamento graduale nel livello di aiuto per evocare la risposta
target.

OPERANTI VERBALI



NET:

-Mand

ITT:

-Recettivo

- Tact

- Intraverbale

- Ecoico

- Testuale

NET

MAND vuole dire RICHIESTA.

Saper richiedere:

- Cose
- Azioni, attenzioni, eliminazione stimoli avversivi
- Informazioni

NET

- Insegnamento in ambiente naturale
- L'insegnamento è legato alla MOTIVAZIONE del bambino
- Partire dagli interessi del bambino
- Il rinforzo è l'attività stessa o l'interazione con l'adulto
- Sviluppare principalmente abilità di MAND (richiesta)

CAPITOLO 5

Comunicare con il sistema PECS

FASE 4 ATTRIBUTI

A questo punto il bambino riesce a comunicare cosa desidera al suo partner comunicativo utilizzando due card, quindi riesce a strutturare una frase semplice.

In questa fase cercheremo di ampliare gradualmente la frase, insegnando al bambino gli ATTRIBUTI.

Verranno introdotti dei vocaboli aggiuntivi (aggettivi, preposizioni, avverbi, ecc.) che serviranno al bambino per descrivere meglio il rinforzo desiderato e per richiedere specifici oggetti per forma e colore.

PROCEDURA

ESEMPIO Il bambino desidera giocare con la palla.

Nel luogo in cui si trova, ci sono a disposizione due diverse palle: una piccola e una grande.

Notiamo che il bambino è interessato alla palla grande. Lo guidiamo con il prompt fisico a prendere la card con il "voglio" e a posizionarla sulla striscia. Realizziamo una base con velcro su cui posizionare la card "io voglio" e il target che il bambino vuole prendere e mostrarci.

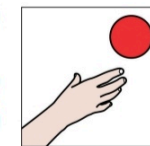
Nello stesso modo, lo guidiamo a prendere la card con l'immagine della palla e a posizionarla sulla striscia, vicino al "voglio".

Infine, sempre con lo stesso prompt, lo guidiamo a prendere la card che rappresenta l'aggettivo "grande" e la facciamo posizionare vicino all'immagine della palla.

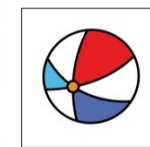
Infine lo aiutiamo a farci consegnare la striscia.

Indicando ogni qualvolta la card corrispondente, leggiamo la frase: "Voglio palla grande" e gli consegniamo immediatamente la palla.

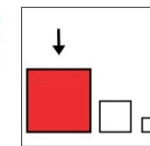
Si procede così per l'insegnamento degli altri attributi fin quando il bambino non riuscirà in maniera autonoma a comunicare utilizzando una frase completa (es: "Voglio la macchina rossa sopra al divano").



VOGLIO



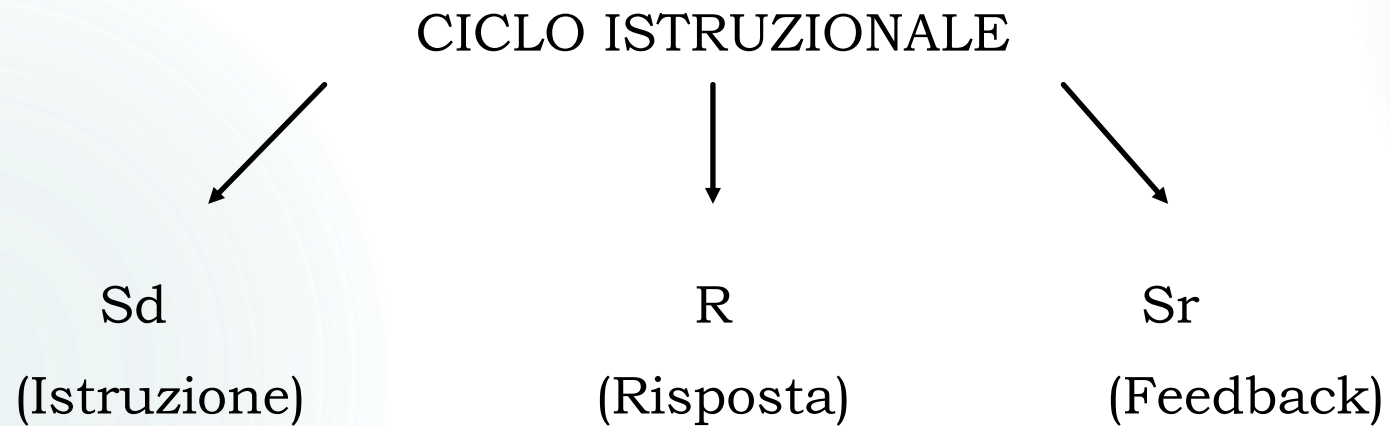
LA PALLA



GRANDE

ITT

- Insegnamento «intensivo»
- Massimizzare l'apprendimento di abilità cognitive
- Utilizzo del rinforzo



I RINFORZI

Qualsiasi cosa sia gradita al soggetto; maggiori se ne hanno meglio è.

Per identificarli si può chiedere ai familiari, osservare il soggetto nel tempo libero, offrire giochi/oggetti/attività e creare una lista.

Si dividono in:

- ☐ Commestibili
- ☐ Sensoriali
- ☐ Sociali

LIVELLO BASE

- Basato sul repertorio di richieste e domande.

Aree di deficit: gli utenti non riescono in genere ad esprimere desideri e bisogni e generalmente non sanno richiedere più di 20 cose.

- Difficilmente iniziano la comunicazione
- Possono avere qualche (o molte) capacità in altre aree come recettivo, tact etc. ma non parlano spesso per primi spontaneamente.

LIVELLO INTERMEDIO

- Forte repertorio nel richiedere cose e, a volte, azioni.
- Aree di deficit: richiedere cose che non trovano, chiedere con aggettivi, preposizioni, frasi, richiedere attenzione, informazioni etc.
- Generalmente hanno molte risposte in aree come tact, intraverbale, recettivo etc.
- Vari livelli di profili intermedi

LIVELLO AVANZATO

- Generalmente è presente un vasto repertorio di richieste.
- Aree di deficit: richieste di informazioni future, con preposizioni, avverbi etc; fare nuove domande e parlare di eventi passato; conversazione con scambi multipli con varie richieste e intraverbali su un argomento
- Vari livelli di profili avanzati

MATCHING e VP-MTS

Il **MATCHING** rappresenta l'abbinamento o la classificazione di oggetti e/o immagini a una specifica corrispondenza.

LIVELLO BASE competenze precoci di abbinamento: lo studente è in grado di abbinare, in formato "3d" e/o "2d", almeno dieci tra oggetti/esseri viventi identici e/o simili tra loro.

LIVELLO INTERMEDIO estensione delle competenze base e capacità mediamente astratte di categorizzazione: lo studente è in grado di abbinare, in formato "2d", almeno 30 tra oggetti/esseri viventi. È capace inoltre di appaiare secondo categorie e sottocategorie, luoghi e colori.

LIVELLO AVANZATO aumento della capacità di categorizzazione rispetto a conoscenze predittive: lo studente è in grado di abbinare autonomamente una serie di oggetti/esseri viventi; sa, inoltre, appaiare numeri e lettere, quantità etc.

Il **VP-MTS**, invece, rappresenta l'insieme delle capacità e delle competenze che racchiudono il percepire, l'agire e l'operare sulle rappresentazioni mentali in funzioni di coordinate spaziali.

LIVELLO BASE competenze precoci di ricomposizione e riproduzione: lo studente è in grado di ricomporre figure su base colorata e di riprodurre sequenze/costruzioni con oggetti.

LIVELLO INTERMEDIO estensione delle competenze base e capacità mediamente astratte di ricomposizione e riproduzione: lo studente è in grado di ricomporre figure e riprodurre sequenze/costruzioni "2d" con oggetti.

LIVELLO AVANZATO aumento della capacità astratte di ricomposizione e riproduzione: lo studente è in grado di ricomporre una figura scomposta in quattro o più pezzi e riprodurre ritmi in "2d".

Gli obiettivi del matching e del VP-MTS sono quelli di costruire i prerequisiti per sviluppare abilità visuo-percettive più complesse, fondamentali per interagire con l'ambiente e per la creazione delle immagini mentali.

CAPITOLO 1 • MATCHING E VP-MTS • LIVELLO INTERMEDIO

MATCHING

LIVELLO INTERMEDIO

INDICATORI	VALUTAZIONE
Comprende la richiesta.	<input type="checkbox"/> Assente <input type="checkbox"/> Emergente <input type="checkbox"/> Presente
Abbina ogni immagine a un'altra simile in campo quattro.	<input type="checkbox"/> Assente <input type="checkbox"/> Emergente <input type="checkbox"/> Presente
Abbina ogni immagine al colore corrispondente in campo due.	<input type="checkbox"/> Assente <input type="checkbox"/> Emergente <input type="checkbox"/> Presente
Abbina ogni immagine al colore corrispondente in campo tre.	<input type="checkbox"/> Assente <input type="checkbox"/> Emergente <input type="checkbox"/> Presente
Abbina ogni immagine alla categoria corrispondente in campo due.	<input type="checkbox"/> Assente <input type="checkbox"/> Emergente <input type="checkbox"/> Presente
Abbina ogni immagine alla categoria corrispondente in campo tre.	<input type="checkbox"/> Assente <input type="checkbox"/> Emergente <input type="checkbox"/> Presente
Abbina ogni immagine alla sottocategoria corrispondente in campo due.	<input type="checkbox"/> Assente <input type="checkbox"/> Emergente <input type="checkbox"/> Presente
Abbina ogni immagine all'ambiente corrispondente in campo due.	<input type="checkbox"/> Assente <input type="checkbox"/> Emergente <input type="checkbox"/> Presente
Abbina ogni immagine all'ambiente corrispondente in campo tre.	<input type="checkbox"/> Assente <input type="checkbox"/> Emergente <input type="checkbox"/> Presente
Mantiene l'attenzione sul compito per tutta la durata dell'attività.	<input type="checkbox"/> Assente <input type="checkbox"/> Emergente <input type="checkbox"/> Presente
Generalizza le competenze apprese con diverse immagini.	<input type="checkbox"/> Assente <input type="checkbox"/> Emergente <input type="checkbox"/> Presente

VP-MTS

LIVELLO INTERMEDIO

INDICATORI	VALUTAZIONE
Comprende la richiesta.	<input type="checkbox"/> Assente <input type="checkbox"/> Emergente <input type="checkbox"/> Presente
Ricomponi una figura a due pezzi senza base colorata.	<input type="checkbox"/> Assente <input type="checkbox"/> Emergente <input type="checkbox"/> Presente
Ricomponi una figura a tre pezzi senza base colorata.	<input type="checkbox"/> Assente <input type="checkbox"/> Emergente <input type="checkbox"/> Presente
Riproduci con tre oggetti una sequenza/costruzione modello presentata in formato 2d.	<input type="checkbox"/> Assente <input type="checkbox"/> Emergente <input type="checkbox"/> Presente
Mantiene l'attenzione sul compito per tutta la durata dell'attività.	<input type="checkbox"/> Assente <input type="checkbox"/> Emergente <input type="checkbox"/> Presente
Generalizza le competenze apprese con diverse figure e/o modelli.	<input type="checkbox"/> Assente <input type="checkbox"/> Emergente <input type="checkbox"/> Presente

5 MATCHING CATEGORIE CAMPO TRE



MATERIALE

Immagini rappresentative di tre categorie distinte, quindici immagini di oggetti/esseri viventi (cinque per ogni categoria targets), rinforzi.



ISTRUZIONE

"Cibi e animali, il cane va con..." / "La pasta va con..." / "L'aereo va con..." etc.



OBIETTIVO

L'alunno associa correttamente, in maniera indipendente, ogni immagine alla categoria targets corrispondente.

PROCEDURA

Sedetevi al tavolino preferibilmente davanti all'alunno. Posizionate sul tavolino le immagini targets (in questo caso "cibi", "animali" e "mezzi di trasporto"); date l'istruzione consegnando un'immagine alla volta e aiutate l'alunno ad abbinarla all'immagine corrispondente nominando la categoria target. Poi riprendete tutte le immagini e suggerite nuovamente l'istruzione e attendete che l'alunno esegua e svolga l'esercizio da solo (in questo caso non nominate la categoria target); in caso di errore nella risposta, ripresentate di nuovo la modalità di insegnamento suggerita e anticipate la possibilità di errore dell'alunno. Consegnate il rinforzo e mettete a posto.

Ricordatevi di consegnare un'immagine alla volta e di mixarle in modo da rendere imprevedibile la richiesta.

ESEMPIO Mettete le immagini rappresentative delle categorie cibi, animali e mezzi di trasporto sul tavolino, consegnate l'immagine del cane e dite: "Animali, cibi e mezzi di trasporto" (indicando le immagini targets) e poi "Il cane va con..."; aiutate immediatamente l'alunno ad abbinarla all'immagine corrispondente dicendo "...gli animali". Andate avanti così per tutte le altre immagini. Poi riprendete le immagini, riconsegnatele e suggerite di nuovo "Il cane va con...", se l'alunno sbaglia o non esegue l'istruzione ripetete: "Il cane va con..." e aiutatelo immediatamente ad abbinarlo all'immagine corrispondente dicendo: "...gli animali". Fate lo stesso con tutti le altre immagini. Consegnate il rinforzo e mettete a posto.

Una volta che lo studente avrà appreso ad abbinare tutte le immagini con "animali", "cibi" e "mezzi di trasporto" scegliete altre categorie targets e insegnatele con la stessa procedura. Quando lo studente avrà appreso almeno dodici targets differenti (tre alla volta) potrete aumentare il campo, con targets già appresi e/o nuovi, fino a quattro e poi passare alla scheda successiva.

AIUTI

Nei primi insegnamenti, per evitare l'errore da parte dell'alunno, potete aiutarlo accompagnandolo, fisicamente, ad abbinare l'immagine a quella target corrispondente (prompt fisico) o indicando l'immagine target (prompt indicativo). Ricordatevi di sfumare ed eliminare gli aiuti il prima possibile.

5 MATCHING CATEGORIE CAMPO TRE

SCHEDE OPERATIVE RECETTIVO

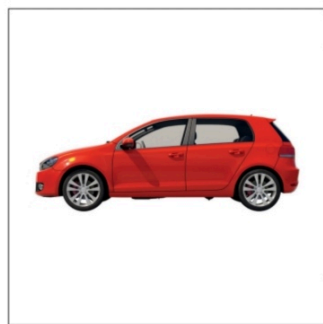
LIVELLO BASE

RECETTIVO

LIVELLO BASE

INDICATORI	VALUTAZIONE
Comprende la richiesta.	<input type="checkbox"/> Assente <input type="checkbox"/> Emergente <input type="checkbox"/> Presente
Prende (consegna/tocca/indica) l'immagine richiesta in campo uno.	<input type="checkbox"/> Assente <input type="checkbox"/> Emergente <input type="checkbox"/> Presente
Prende (consegna/tocca/indica) ogni immagine richiesta in campo due.	<input type="checkbox"/> Assente <input type="checkbox"/> Emergente <input type="checkbox"/> Presente
Prende (consegna/tocca/indica) ogni immagine richiesta in campo tre.	<input type="checkbox"/> Assente <input type="checkbox"/> Emergente <input type="checkbox"/> Presente
Mantiene l'attenzione sul compito per tutta la durata dell'attività.	<input type="checkbox"/> Assente <input type="checkbox"/> Emergente <input type="checkbox"/> Presente
Generalizza le competenze apprese con diverse immagini.	<input type="checkbox"/> Assente <input type="checkbox"/> Emergente <input type="checkbox"/> Presente

3 RECETTIVO CAMPO TRE



3 RECETTIVO CAMPO TRE

MATERIALE

Immagini di due oggetti/esseri viventi, rinforzi.

ISTRUZIONE

"Prendi la mela" / "Prendi il colore" /
"Prendi la macchina". (Oppure: "Dammi"
/ "Tocca" / "Indica").



OBIETTIVO

L'alunno prende (o consegna, tocca, indica) correttamente, in maniera indipendente, il target richiesto.

PROCEDURA

Sedetevi al tavolino preferibilmente davanti all'alunno. Posizionate sul tavolino le immagini targets (in questo caso "colore", "macchina" e "mela"); date l'istruzione e aiutate l'alunno a prendere l'immagine target. Riposizionate sul tavolino l'immagine, poi suggerite nuovamente l'istruzione e attendete che l'alunno esegua e svolga l'esercizio da solo; in caso di errore nella risposta, ripresentate di nuovo la modalità di insegnamento suggerita e anticipate la possibilità di errore dell'alunno. Poi fate lo stesso con le altre immagini targets, consegnate il rinforzo e mettete a posto.

ESEMPIO Mettete le immagini del colore, della macchina e della mela sul tavolino e dite: "Prendi il colore"; aiutate immediatamente l'alunno a prendere l'immagine. Riposizionate sul tavolino l'immagine e suggerite di nuovo: "Prendi il colore", attendete qualche secondo che l'alunno svolga l'esercizio da solo; se sbaglia o non esegue l'istruzione ripetete: "Prendi il colore" e aiutatelo immediatamente a prendere l'immagine. Riposizionate sul tavolino le carte e ripetete la procedura appena descritta anche per gli altri due targets. Alla fine consegnate il rinforzo.

Una volta che lo studente avrà appreso a discriminare i targets "colore", "mela" e "macchina" sceglietene altri tre e insegnateli con la stessa procedura. Quando lo studente avrà appreso almeno dodici targets differenti (tre alla volta) potrete passare alla scheda successiva.

AIUTI

Nei primi insegnamenti, per evitare l'errore da parte dell'alunno, potete aiutarlo accompagnandolo, fisicamente, a prendere l'immagine target (prompt fisico) o indicando l'immagine target corretta (prompt indicativo). Ricordatevi di sfumare ed eliminare gli aiuti il prima possibile.

CAP.3 TACT



MATERIALE

Immagini di dieci oggetti/forme (quattro dello stesso colore e sei di colore diverso), rinforzi.



OBIETTIVO

L'alunno nomina correttamente, in maniera indipendente, i targets richiesti.



ISTRUZIONE

"Dimmi il nome degli oggetti rossi".

PROCEDURA

Sedetevi al tavolino preferibilmente davanti all'alunno. Posizionate sul tavolino le immagini; date l'istruzione prendendo in mano, una alla volta, solo le immagini targets e aiutate l'alunno a nominarle. Riposizionate sul tavolino le immagini, poi suggerite nuovamente l'istruzione, prendendo le immagini targets, e attendete che l'alunno nomini i targets; in caso di errore nella risposta, ripresentate di nuovo la modalità di insegnamento suggerita e anticipate la possibilità di errore dell'alunno. Consegnate il rinforzo e mettete a posto.

ESEMPIO Mettete le immagini sul tavolino, prendete le immagini degli oggetti rossi e dite: "Dimmi il nome degli oggetti rossi"; aiutate immediatamente l'alunno a nominare le immagini targets. Subito dopo riposizionate le immagini targets sul tavolo suggerite di nuovo: "Dimmi il nome degli oggetti rossi", se l'alunno sbaglia o non risponde riprendete in mano le immagini targets e ripetete: "Dimmi il nome degli oggetti rosse" e aiutatelo immediatamente a rispondere. Alla fine consegnate il rinforzo.

Una volta che lo studente avrà appreso a rispondere all'istruzione, generalizzate con altri targets e altri colori seguendo la stessa procedura. Quando lo studente avrà generalizzato con almeno dieci targets / colori, potrete passare alla scheda successiva.

AIUTI

Nei primi insegnamenti, per evitare l'errore da parte dell'alunno, potete aiutarlo suggerendo la risposta corretta (prompt verbale). Ricordatevi di sfumare ed eliminare gli aiuti il prima possibile.

9 INTRAVERBALI “PERCHÉ” DUE DOMANDE TARGETS PER VOLTA IN INSEGNAMENTO

MATERIALE

Lista di domande intraverbali



OBBIETTIVO

L'alunno risponde correttamente, in maniera indipendente, alla domanda.



ISTRUZIONE

- Perché ti lavi le mani?
- Perché sbadigli?
- Perché porto gli occhiali?
- Perché mangi?
- Perché bevi?
- Perché ti metti il giubbotto?
- Perché ti togli la maglia?
- Perché prendiamo l'ombrello?
- Perché aguzzo la matita?
- Perché guardo l'orologio?
-

PROCEDURA

Sedetevi al tavolino preferibilmente davanti all'alunno. Date l'istruzione e aiutate l'alunno a rispondere. Subito dopo suggerite nuovamente l'istruzione e attendete che l'alunno risponda; in caso di errore nella risposta, ripresentate di nuova modalità di insegnamento suggerita e anticipate la possibilità di errore dell'alunno. Consegnate il rinforzo.

ESEMPIO Dite: “Perché mangi?”; aiutate immediatamente l'alunno a rispondere. Subito dopo suggerite di nuovo “Perché mangi?”. Se l'alunno sbaglia o non risponde ripetete: “Perché mangi?” e aiutatelo immediatamente a rispondere. Consegnate il rinforzo.

Insegnate separatamente, allo stesso modo, anche un'altra domanda target. Una volta che lo studente avrà appreso a rispondere ad entrambe sceglietene altre due e insegnatele con la stessa procedura. Quando lo studente avrà appreso a rispondere ad almeno dieci domande targets differenti potrete passare alla scheda successiva.

AIUTI

Nei primi insegnamenti, per evitare l'errore da parte dell'alunno, potete aiutarlo suggerendo la risposta corretta (prompt verbale). Ricordatevi di sfumare ed eliminare gli aiuti il prima possibile.

INTRAVERBALE

LIVELLO AVANZATO

INDICATORI	VALUTAZIONE		
Comprende la richiesta.	<input type="checkbox"/> Assente	<input type="checkbox"/> Emergente	<input type="checkbox"/> Presente
Risponde in maniera corretta ed appropriata.	<input type="checkbox"/> Assente	<input type="checkbox"/> Emergente	<input type="checkbox"/> Presente
Mantiene l'attenzione sul compito per tutta la durata dell'attività.	<input type="checkbox"/> Assente	<input type="checkbox"/> Emergente	<input type="checkbox"/> Presente
Generalizza le competenze apprese con diverse domande.	<input type="checkbox"/> Assente	<input type="checkbox"/> Emergente	<input type="checkbox"/> Presente

INTRAVERBALI AUTORIFERITI DUE DOMANDE TARGETS PER VOLTA IN INSEGNAMENTO

MATERIALE

Lista di domande intraverbali



OBBIETTIVO

L'alunno risponde correttamente, in maniera indipendente, alla domanda.



ISTRUZIONE

- Come ti chiami?
- Qual è il tuo cognome?
- Quanti anni hai?
- In che giorno festeggi il tuo compleanno?
- Come si chiama tua sorella?
- Come si chiama tuo fratello?
- Come si chiamano i tuoi genitori?
- Dove abiti?
- Che scuola fai?
- Come si chiama la tua maestra?
- Che sport fai?
- In che giorni vai in piscina?
- Con cosa ti piace giocare?
- Chi è il tuo personaggio dei cartoni preferito?
- Che cosa ti piace mangiare?
- Che lavoro fa la mamma?
- Che lavoro fa il papà?

PROCEDURA

Sedetevi al tavolino preferibilmente davanti all'alunno. Date l'istruzione e aiutate l'alunno a rispondere. Subito dopo suggerite nuovamente l'istruzione e attendete che l'alunno risponda; in caso di errore nella risposta, ripresentate di nuova modalità di insegnamento suggerita e anticipate la possibilità di errore dell'alunno. Consegnate il rinforzo.

ESEMPIO Dite: “Come ti chiami?”; aiutate immediatamente l'alunno a rispondere. Subito dopo suggerite di nuovo “Come ti chiami?”. Se l'alunno sbaglia o non risponde ripetete: “Come ti chiami?” e aiutatelo immediatamente a rispondere. Consegnate il rinforzo.

Insegnate separatamente, allo stesso modo, anche un'altra domanda target. Una volta che lo studente avrà appreso a rispondere a entrambe sceglietene altre due e insegnatele con la stessa procedura. Quando lo studente avrà appreso a rispondere ad almeno dieci domande targets differenti potrete passare alla scheda successiva.

AIUTI

Nei primi insegnamenti, per evitare l'errore da parte dell'alunno, potete aiutarlo suggerendo la risposta corretta (prompt verbale). Ricordatevi di sfumare ed eliminare gli aiuti il prima possibile.

12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22

▶ GRAZIE PER
L'ATTENZIONE!

Promozione del metodo ABA

